

3^e édition – Publiée – 1.0.1
2 avril 2025

LE IX^e ÂGE



Livre de règles illustré – Annexe I :

Règles de figurine

RÈGLES DE FIGURINE

Les Règles de figurine sont des règles appliquées à des figurines individuelles ou à des éléments de figurine, comme indiqué dans leur profil d'unité.

Règles de figurine dédoublées

La plupart des Règles de figurine ne sont pas cumulables. Cela signifie que si une figurine gagne plusieurs instances de la même règle, les effets de cette Règle de figurine dupliquée ne se cumulent pas et n'offrent aucun avantage supplémentaire, sauf indication contraire.

Ceci inclut les Règles de figurines dont les mots-clés sont différents (par exemple, **Blessures multiples (contre Taille 2)** et **Blessures multiples (contre Taille 3)**), qui sont considérées comme étant deux instances d'une même règle : les deux instances ne peuvent donc s'appliquer simultanément.

Dans un tel cas, le propriétaire doit choisir quelle instance de cette règle appliquer à un moment donné.

Sous-types et mots-clés

Attributs d'attaque

Les « Attributs d'attaque » sont une sous-catégorie des Règles de figurine.

Si la plupart des Règles de figurine s'appliquent à l'ensemble de la figurine, incluant tous les éléments de figurine partageant un même socle, les Attributs d'attaque sont propres à un élément de figurine, voire à une attaque.

En outre, sauf mention contraire, les Attributs d'attaque ne s'appliquent qu'aux Attaques de corps à corps.

Cependant, un Attribut d'attaque conféré à une arme, un sort ou une attaque en particulier s'appliquera à cette attaque ou aux attaques portées avec cette arme ou ce sort, peu importe s'il s'agit d'une Attaque de corps à corps ou non.

Armes

Les « armes » sont une sous-catégorie des Règles de figurine.

Tout comme avec les Attributs d'attaque, les armes ne peuvent être utilisées que par l'élément de figurine qui les porte. Il existe deux types d'armes :

- **Arme de corps à corps** : un élément de figurine ne peut utiliser qu'une seule Arme de corps à corps à la fois, et ne peut utiliser une telle arme que lorsqu'il est engagé au combat.

Si un élément de figurine est équipé de plusieurs Armes de corps à corps, il doit choisir laquelle utiliser lors de la première Manche de chaque combat, en respectant l'ordre de priorité suivant :

1. Une Arme enchantée
2. N'importe quelle arme autre qu'une Arme de base ou que des Armes naturelles
3. Une Arme de base
4. Des Armes naturelles

Ce choix ne peut être modifié tant que la figurine reste engagée au combat. Les effets d'une Arme de corps à corps ne s'appliquent qu'aux Attaques de corps à corps standard portées par l'élément de figurine qui en est équipé.

- **Armes de tir** : Ces armes servent à porter des Attaques de tir.

Un même élément de figurine ne peut utiliser qu'une seule Arme de tir par phase.

Une Arme de tir a généralement une Précision, donnée entre parenthèses après son nom. Les règles de chaque Arme de tir définissent sa Portée maximale, le nombre de Tirs qu'elle effectue pour chaque attaque, la Force et la Pénétration d'armure de ses attaques, ainsi que tout Attribut qui s'applique à ses attaques.



Liste de Règles de figurine

Adeptes magiciens

Les magiciens qui ont affiné leurs talents magiques après des années d'entraînement possèdent une compréhension profonde de leur Voie de magie, et sont plus à même de tisser cette énergie afin de mieux modeler la réalité.

La figurine est un Magicien, gagne **Canalisation (1)** et connaît **3 Sorts appris** différents, choisis parmi les Sorts d'apprenti et les Sorts d'adepte (n° 1 à 4) de sa Voie de magie.

Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Ægide

Les êtres magiques sont parfois protégés par une sorte d'aura défensive. D'autres individus acquièrent une protection similaire au moyen de mystérieux artefacts, de gardiens occultes, d'une formation hors-normes ou d'une bénédiction divine.

Ægide est une sauvegarde spéciale, dont la valeur est indiquée entre parenthèses (« X »).

Ægide ne peut être employée contre les attaques avec l'attribut **Attaque divine**.

Apprenti magicien

Ces magiciens se trouvent aux premières étapes de leur formation, n'ayant que récemment entrepris leur cheminement le long de leur périple mystique. Nombre d'entre eux présentent cependant déjà de bonnes aptitudes sur le champ de bataille.

La figurine est un Magicien et connaît **1 Sort appris**, qui est le Sort d'apprenti (n° 1) de sa Voie de magie.

Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Attaché

Cette figurine **doit** être déployée à l'intérieur d'une unité contenant une figurine ordinaire, et ne peut la quitter volontairement.

Avant-garde

Après le déploiement, une unité avec cette règle peut immédiatement faire un Déplacement standard (*Mouvement simple, Marche forcée ou Reformation*) d'avant-partie, soumis aux restrictions suivantes :

- Si une valeur « X » est donnée entre parenthèses, la Mobilité de l'unité est **fixée** à X" pour ce mouvement.
- Aucune figurine ne peut parcourir plus de 12" pendant ce déplacement, quelle que soit sa Mobilité.
- L'unité ne peut terminer ce mouvement à 6" d'une unité ennemie.
- Les figurines attachables ne peuvent quitter leur unité dans le cadre de ce déplacement.

Si les deux joueurs ont des unités avec **Avant-garde**, ils déplacent leurs unités à tour de rôle, en commençant par le Défenseur.

Une unité qui commence la partie hors de sa Zone de déploiement ne peut pas déclarer de charge lors du premier Tour de joueur du premier Tour de jeu.



Bouclier

Une figurine avec cette règle est considérée comme **utilisant un Bouclier** à tout moment, sauf lors de la Phase de mêlée si elle utilise une Arme de corps à corps **À deux mains**.

Tant qu'elle **utilise un Bouclier**, la figurine gagne +1 en valeur d'Armure.

De plus, toute figurine de Taille 1-3 qui manie une Arme de base tout en **utilisant un Bouclier** gagne la règle **Parade**.

*Rappel : étant donné que **Bouclier** (tout comme **Parade**) octroie un bonus de caractéristique défensive, ses effets ne s'appliquent pas à un personnage dont la monture a sa propre valeur d'Armure (et de Capacité défensive).*

Canalisation (X) – Cumulable

Les spécialistes des arcanes apprennent à guider le flux ineffable qui s'écoule dans le Royaume mortel, accumulant l'énergie afin d'amplifier la force de leurs sorts.

Une figurine avec cette règle vous accorde X Dés de magie supplémentaires durant l'étape « Siphonner le Voile » de votre Phase de magie.

*Remarque : une figurine **Ébranlée** ne peut utiliser cette règle.*

Capitaine

Toute unité incluant un **Capitaine** gagne les règles supplémentaires suivantes :

- Si l'unité a un **Porte-étendard**, elle est considérée comme étant à portée de la règle **Ralliement au drapeau** du porteur de la Grande Bannière* de son armée.
- Si l'unité a un **Musicien**, elle est considérée comme étant à portée de la règle **Présence impérieuse** du Général* de son armée.

Une même unité ne peut contenir qu'une seule figurine attachable avec la règle **Capitaine** à la fois.

**À condition qu'une telle figurine soit effectivement présente sur le champ de bataille.*

Cible difficile (X) – Cumulable

Toute Attaque de tir allouée à une Réserve de Points de vie avec cette règle subit une pénalité de -X pour toucher.

Conclave de magiciens (X)

Il arrive que plusieurs lanceurs de sorts se regroupent, communiant sur le plan mystique pour renforcer leurs capacités magiques. Leur étroite collaboration leur permet de représenter une force formidable sur le champ de bataille.

L'unité prise dans son ensemble est un Magicien qui connaît **X Sorts appris** différents, sélectionnés parmi la liste de sorts disponibles présentée dans son profil d'unité. De plus, si « X » est supérieur ou égal à 2, elle gagne également **Canalisation (1)**.

L'unité ne peut remplacer l'un de ses Sorts appris par le Sort héréditaire de son Livre d'armée que si elle était en mesure de choisir le Sort héréditaire au moment de la Sélection des sorts (dans le cadre de la Planification avant partie). Elle est toujours libre de remplacer l'un de ses sorts par un des autres sorts qu'elle aurait pu choisir à la place. *Pour de plus amples informations, voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».*

Contact (X)

Toute unité en contact avec au moins une figurine ennemie qui a cette règle subit les effets décrits entre parenthèses (« X »).

Remarque : cela signifie qu'une même unité ne peut subir qu'une seule fois les effets de chaque instance de la règle **Contact (X)** dont le « X » est identique.

Si deux instances de **Contact** ont des effets différents (c'est-à-dire qu'elles ont une valeur « X » différente), alors ces deux instances sont considérées comme deux règles différentes, et les effets de ces deux règles s'appliquent tous deux.

Course rapide

Les jets de Portée de charge, de Distance de fuite ou de Distance de poursuite des unités avec cette règle sont **maximisés**.

Décérébré

Une unité avec cette règle réussit automatiquement tous ses Tests de commandement pour faire une Reformation de combat, et rate automatiquement tous ses Tests de commandement pour rediriger ses charges.

Discipliné

Toute unité contenant cette règle voit ses Tests de commandement **minimisés**.

Dissimulé

La figurine n'est pas déployée selon les règles habituelles.

À la place, au début de n'importe quel tour de n'importe quel joueur, elle peut désigner une unité alliée satisfaisant à l'ensemble des critères suivants :

- La figurine avec la règle **Dissimulé** aurait pu avoir rejoint l'unité.
- La figurine avec la règle **Dissimulé** a un socle de mêmes dimensions que ceux des figurines ordinaires de l'unité, et a la même Taille.
- L'unité désignée n'est pas **Ébranlée** et n'est pas une **unité invoquée** ; elle peut cependant être engagée au combat.

Après avoir désigné une unité appropriée, procédez comme suit :

- Retirez comme perte une figurine ordinaire se trouvant au premier rang de cette unité, et dont le socle a les mêmes dimensions que celui de la figurine avec **Dissimulé**.
- Déployez la figurine avec **Dissimulé** à la place de la figurine éliminée.

*Remarque : une figurine attachable avec la règle **Dissimulé** peut toujours être déployée au moyen de cette règle.*

Éclaireur

Les unités avec cette règle ne doivent pas être déployées dans leur Zone de déploiement. À la place, toute unité d'**Éclaireurs** peut être déployée n'importe où sur le champ de bataille, à au moins 12" de la Zone de déploiement ennemie.

Une unité qui commence la partie hors de sa Zone de déploiement ne peut pas déclarer de charge lors du premier Tour de joueur du premier Tour de jeu.

Embuscade (X)

Les maîtres de la diversion frappent là où on les attend le moins. L'ennemi, sachant qu'il peut se retrouver cerné à tout moment, a du mal à garder son sang-froid.

Si vous avez l'une ou l'autre unité avec cette règle, vous pouvez choisir de ne pas la déployer selon la procédure normale (c'est-à-dire que vous ne la placez pas sur le champ de bataille au moment du Déploiement), mais de la « placer en Embuscade ». Toute unité placée en Embuscade arrivera sur le champ de bataille plus tard au cours de la partie.

À partir de votre deuxième tour, et à chacun de vos tours suivants, lancez un dé au début de la Phase de mouvement pour **chaque** unité placée en Embuscade : toute unité pour laquelle vous obtenez un 3+ arrive sur le champ de bataille (si possible).

Pendant vos cinquième et sixième tours, ce jet est **toujours** considéré comme ayant donné 3+.

Lorsqu'une unité arrive sur le champ de bataille (elle « sort d'Embuscade ») désignez un point correspondant aux critères « X ».

Déployez chaque unité qui arrive sur le champ de bataille de sorte à ce qu'au moins trois des quatre coins de son Rectangle limite se trouvent à 6" du point désigné, dans n'importe quelle formation autorisée, et en respectant la Règle du pouce d'écart.



Il ne doit se trouver aucune autre unité ou Terrain infranchissable entre le point désigné et le moindre point du Rectangle limite de l'unité qui sort d'Emboscade. Voir l'illustration ci-dessous.

Les unités qui sortent d'Emboscade comptent comme ayant accompli un Mouvement simple. Elles ne peuvent donc faire aucun autre Mouvement au cours de la même phase.

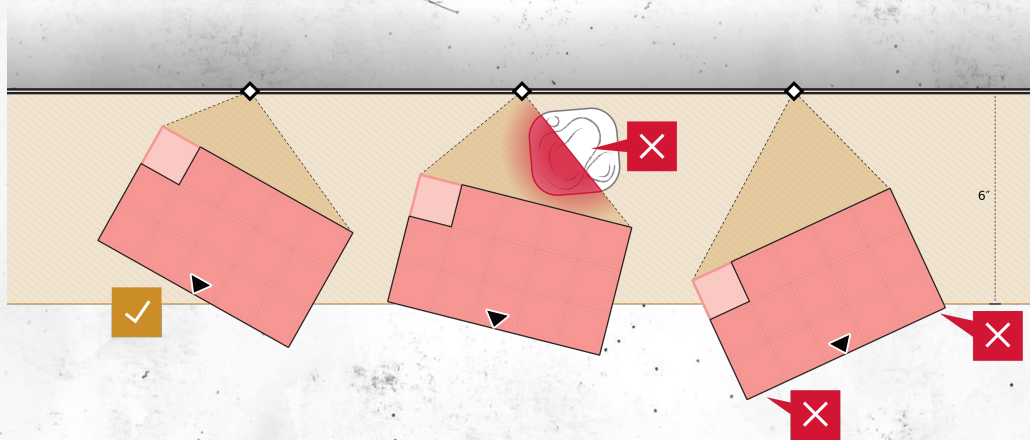


Figure 1 – Déploiement des unités en Embuscade.

Dans les trois exemples ci-dessus, l'unité a la règle **Emboscade (bord de table)**. L'unité marquée d'une coche jaune est placée dans une position autorisée, mais les deux unités marquées d'une croix rouge ne le sont pas : la première, parce qu'il se trouve un Terrain infranchissable entre son Rectangle limite et le point désigné ; la seconde, parce qu'elle n'a pas au moins trois coins de son Rectangle limite à moins de 6'' du point désigné.

Exclusif (X) – Cumulable

Cette règle restreint les possibilités pour une figurine attachable de se joindre à d'autres unités.

- Une figurine attachable avec **Exclusif (X)** ne peut se joindre qu'à des unités incluant une figurine répondant au critère « X ».
- Une figurine non attachable avec **Exclusif (X)** ne peut être jointe que par des figurines attachables répondant au critère « X ».
- Si une unité présente plusieurs instances de cette règle, alors l'ensemble des critères doivent être remplis simultanément.

Les critères « X » peuvent inclure le nom d'une ou plusieurs unités, Règles de figurine, Propriétés, améliorations, etc.

Frappe vengeresse

Lorsqu'une figurine avec cette règle est retirée comme perte au cours d'une Manche de combat, ne la retirez comme perte qu'à la fin du Palier d'initiative 0.

Frénésie

Mues par des instincts primitifs, certaines créatures succombent à une féroce soif de sang, poursuivant leur proie sans relâche, au mépris de toute considération tactique.

Une unité contenant cette règle doit toujours choisir de faire un Mouvement de poursuite (y compris une Charge irrésistible) à chaque fois qu'elle le peut.

Garde du corps (X)

Tant qu'un personnage correspondant à au moins l'un des critères définis entre parenthèses (« X ») fait partie d'une unité contenant cette règle, ce personnage gagne **Tenace**. De plus, si l'unité qu'il rejoint a au moins un Rang complet,

elle est considérée comme étant à la fois **Déterminée** et en **Formation solide** en ce qui concerne les Tests de moral.
*Remarque : une unité avec **Instable** ne fait jamais de Test de moral*

Guide

Cette règle est généralement associée à un certain type de Décor, donné entre parenthèses (« X »). Dans ce cas, **Guide** ne s'applique que dans le cadre des interactions avec ce type de Décor donné.

Une figurine avec cette règle peut ignorer les règles associées aux Décors, à l'exception des points suivants :

- Elle ne peut ignorer les règles modifiant les lignes de vue et le Couvert.
- Elle ne peut ignorer la moindre règle associée avec **Vulnérable**.
- Elle ne peut ignorer la règle « Terrain infranchissable » des Terrains infranchissables.

Horreur

Tel est l'effroi qu'insufflent certaines créatures que leurs ennemis en sont comme paralysés : leur esprit en proie à l'épouvante, leurs jambes refusent de bouger. Ils se retrouvent alors à la merci de leurs bourreaux.

Les Mouvements de fuite des unités ennemies sont soumis à **deux** instances de la règle **Jet minimisé** dans les situations suivantes :

- Une unité décide de Fuir ! en réaction à une charge déclarée par une unité contenant **Horreur** (*cette règle ne s'applique pas à d'autres éventuelles réactions de Fuite ! face à des charges déclarées par d'autres unités*).
- Une unité est démoralisée au combat alors qu'elle est en contact avec au moins une unité contenant cette règle.

*Remarque : cette règle est sans effet sur les unités contenant la règle **Sans peur**.*

Immunisé (X)

Une attaque avec les Attributs ou les Propriétés données entre parenthèses (« X ») perd ces Attributs ou Propriétés lorsqu'elle est allouée à une figurine avec **Immunisé (X)**.

Indiscipliné

Une unité contenant cette règle voit ses Tests de commandement **maximisés**.

Ingénieur (X)

Une fois par Phase de tir, une figurine avec cette règle (pourvu qu'elle ne soit pas **Ébranlée** ni engagée au combat) peut désigner une figurine alliée correspondant aux critères « X » dans une unité à 6" : cette figurine gagne +1 pour toucher avec des Attaques de tir (jusqu'à un maximum de 3+).

Une même figurine ne peut bénéficier des effets de plus d'une instance de cette règle à la fois.

Si vous désirez utiliser cette règle, vous devez le déclarer avant de tirer avec la figurine désignée.

Insignifiant

Une unité avec cette règle ne provoque aucun Test de panique chez les unités qui ne contiennent pas cette règle lorsqu'elle les traverse au cours d'un Mouvement de fuite.

Instable

Lorsqu'une unité avec cette règle est amenée à faire un Test de moral, au lieu de faire ce test, elle perd un nombre de Points de vie égal à la différence entre les Résultats de combat (*sans aucune sauvegarde possible*).

Cette perte de Points de vie peut être réduite de la manière suivante :

1. Si l'unité contient **Tenace**, la perte de Points de vie est divisée par deux, en arrondissant à l'unité supérieure.
2. Si l'unité est soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau**, la perte de Points de vie est réduite de 1.
3. Si, en plus d'être soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau**, l'unité est **Déterminée**, la perte de Points de vie est encore réduite de 1.



4. Si, en plus d'être soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau**, l'unité est en **Formation solide**, la perte de Points de vie est encore réduite de 1.

Ainsi, une unité qui est soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau** tout en étant également **Déterminée** et en **Formation solide** réduit cette perte de Points de vie d'un total de 3. Une figurine attachable avec **Instable** ne peut se joindre qu'à des unités qui contiennent cette règle ; de même, une unité contenant cette règle ne peut être rejointe que par des figurines qui l'ont aussi.

Maître magicien

Les magiciens qui atteignent le sommet de leur art comptent parmi les plus grands, mais aussi les plus rares de tous. Avec leur expérience et leur savoir à nuls autres pareils, ils sont capables d'accomplir d'impressionnantes actions.

La figurine est un Magicien, gagne **Canalisation (2)** et connaît **5 Sorts appris** différents, choisis parmi les Sorts d'apprenti, les Sorts d'adepte et les Sorts de maître (**n° 1 à 6**) de sa Voie de magie. Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Magie protéiforme (X)

S'il est extrêmement difficile de maîtriser plus d'une Voie de magie, certains magiciens parviennent à acquérir les notions de base de plusieurs d'entre elles. Très versatiles malgré la superficialité de leur savoir, leur flexibilité s'avère souvent inestimable dans le chaos du champ de bataille.

La figurine connaît X Sorts appris différents, et est un Magicien. Elle ne choisit pas de Voie de magie : à la place, elle peut sélectionner différents Sorts d'apprenti (n° 1) parmi les Voies de magie qui lui sont disponibles. Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Mort-vivant

Éveillées de leur sommeil éternel, ces créatures sont mues par une étrange parodie de vie, souvent sous l'emprise de magies dépravées. Perçus comme des abominations par les vivants, les assemblages nécromantiques peuvent se relever sitôt qu'ils sont abattus, aussi insensibles qu'implacables. Cependant, une fois qu'ils se trouvent loin du contrôle de leur maître, ils se retrouvent souvent comme désorientés et engourdis.

Une unité contenant cette règle ne peut faire de Marche forcée, à moins qu'elle ne soit à portée de la règle **Présence impérieuse** d'une figurine alliée (toute Reformation dont la distance dépasse la Mobilité de l'unité compte comme une Marche forcée à cette fin).

De plus, les figurines avec cette règle ont une caractéristique supplémentaire, appelée « Résurrection (Rsr) », qui peut interagir avec divers effets.

Mouvement aléatoire (X")

Une unité avec cette règle ne suit pas les règles habituelles de charge, déplacement, poursuite ou fuite.

À la place, appliquez les règles suivantes :

- Pendant la Phase de charge, la figurine ne peut déclarer de charge.
- À tout moment où la figurine souhaiterait faire un Déplacement standard, elle fait à la place un Mouvement de poursuite (voir le chapitre Phase de mêlée), avec les exceptions suivantes :
 - Elle **doit** se déplacer pendant la Phase de mouvement si elle le peut, et doit le faire avant que toute autre unité sans la règle **Mouvement aléatoire** ne se soit déplacée.
- Elle se déplace de la distance « X » donnée entre parenthèses.

- Elle peut choisir la direction dans laquelle aller. Son propriétaire doit indiquer cette direction avant de faire son jet de Distance de poursuite.
- À moins qu'elle ne soit en charge, elle ne fait aucun Test de terrain dangereux.
- Elle considère le bord de table comme un Terrain infranchissable.
- Ce déplacement compte comme un Déplacement standard pour ce qui est de la règle « Tir en mouvement ».
- Si l'unité doit fuir ou poursuivre, au lieu des règles normales, elle utilise la distance « X » indiquée entre parenthèses en guise de Distance de poursuite ou de fuite.

Mouvement spectral

Une unité avec cette règle ignore les Décors et le Terrain découvert lors de ses déplacements.

Elle doit respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de son déplacement.

Une Réserve de Points de vie avec cette règle ne remplit jamais les critères pour déterminer les figurines qui doivent faire un Test de terrain dangereux provoqués par les Décors (*elle reste contrainte de faire tout Test de terrain dangereux provenant d'autres sources que les Décors, comme par exemple si elle traverse une unité ennemie pendant un Mouvement de fuite*).

Musicien

Les troupes opèrent de façon plus efficace lorsqu'elles bénéficient d'une coordination claire. Des indications sont souvent fournies par un tambour ou un fifre, bien que certaines unités puissent s'en tenir à d'autres sources, qu'il s'agisse des sorts jetés par un nécromancien ou des aboiements d'un chef de meute.

Musicien est une amélioration d'unité, habituellement représentée par la présence d'une figurine spécifique.

Lors de ses Reformations et de ses Reformations post-combat, une unité contenant cette amélioration peut modifier son nombre de colonnes de ± 4 au lieu de ± 2 .

*Rappel : cette règle interagit également avec la capacité des unités avec **Troupe légère** à se Reformier.*

Parade

Lorsqu'une figurine avec cette règle subit une Attaque de corps à corps portée par une figurine ennemie engagée sur son front, sa Capacité défensive est **fixée** sur au moins la Capacité offensive de l'attaquant.

*Rappel : étant donné que **Parade** octroie un bonus à une caractéristique défensive, cet effet ne s'applique pas à un personnage dont la monture possède sa propre Capacité défensive.*

Perturbant – Cumulable

Les Attaques de corps à corps allouées à une Réserve de Points de vie avec cette règle subissent une pénalité de -1 pour toucher.

Ignorez cette règle si le score pour toucher final serait supérieur à 5+.

Plateforme de guerre

La figurine suit les règles des figurines attachables, avec les exceptions suivantes :

- Elle ne peut jamais « Faire place ! » (*même si elle est aussi un personnage*).
- Lorsque vous allouez des Attaques à distance sur une unité contenant une **Plateforme de guerre**, la figurine en question est considérée comme étant de même Taille que les figurines ordinaires de son unité (*si aucune figurine ordinaire n'est présente dans l'unité, ignorez cette règle*).
- Une même unité ne peut jamais contenir plus d'une **Plateforme de guerre** à la fois.

Tant que la figurine est jointe à une unité, sa Vitesse de charge et sa Mobilité **passent** à celles de l'unité, avec les exceptions suivantes :

- Si la **Plateforme de guerre** n'est pas en contact sur ses deux flancs avec des figurines ordinaires (à la fois sur sa gauche et sur sa droite), elle doit utiliser sa propre Vitesse de charge et Mobilité à la place *ce qui signifie que si elle est plus lente que le reste de l'unité, la Vitesse de charge et la Mobilité de l'unité passent à celles de la Plateforme de guerre*.



- La **Plateforme de guerre** ne peut pas utiliser la Vitesse de charge et la Mobilité de l'unité lorsqu'elle quitte l'unité (ex. : en faisant un Mouvement de charge). Dans une telle situation, elle doit utiliser ses propres Vitesse de charge et Mobilité.

Porte-étendard

Les étendards, bannières, fanions, totems et autres enseignes ont beau se présenter sous toutes sortes de formes et de tailles, ils proclament tous la fierté de l'unité, la poussant à se surpasser au combat.

Cette règle est une amélioration d'unité normalement représentée par la présence d'une figurine appropriée portant un drapeau, enseigne, icône ou autre mascotte.

Une unité contenant un **Porte-étendard** ajoute +1 au Résultat de combat de son camp.

Présence impérieuse (X)

Par sa présence inébranlable, un général dirige ses troupes avec clarté et conviction.

Toute figurine alliée dans unité se trouvant à 12" d'une figurine non **Ébranlée** avec cette règle emprunte la Discipline de cette figurine : résolvez d'abord les effets de tout modificateur qui s'applique à la Discipline de la figurine avec cette règle, puis la valeur de Discipline de toutes les figurines à portée **pass**e à cette valeur (*remarque : une figurine qui verrait sa valeur de Discipline diminuer en raison de **Présence impérieuse** ignore cette règle*).

Si cette règle est suivie de parenthèses incluant des règles, des propriétés, des noms d'unité, etc. (« X »), cela signifie que seules les unités correspondant à ces critères peuvent bénéficier de cette instance de la règle **Présence impérieuse**.

Ralliement au drapeau

Lorsque tout semble perdu, la vue familière de l'emblème le plus sacré de l'armée peut rendre le courage aux guerriers désespérés. Ce point de ralliement rappelle aux troupes la justesse de leur cause, les incitant à tenir bon.

Toute figurine à 12" d'une figurine alliée non **Ébranlée** avec cette règle doit relancer ses Tests de bravoure ratés.

Régénération (X)

Qu'il s'agisse de magie, d'un métabolisme hors normes ou de sources encore plus étranges, certaines créatures sont capables d'endurer sans sourciller des blessures épouvantables. Dans certains cas, la plaie se referme aussitôt qu'elle était apparue.

Régénération est une sauvegarde spéciale, dont la valeur est indiquée entre parenthèses (« X »).

Régénération ne peut être employée contre les attaques avec l'attribut **Attaque enflammée**, ni contre les attaques avec **Coup fatal** qui ont obtenu un résultat naturel de '6' sur leur jet pour blesser.

Repli tactique

Aussi agiles qu'insaisissables, certains guerriers excellent à harceler l'ennemi, frappant rapidement avant que l'ennemi ne puisse réagir. Par leur vitesse et leur précision, ils sont souvent à même d'inciter l'ennemi à quitter sa position afin de le faire tomber dans une embuscade.

À la fin de n'importe quelle Manche de combat, si une unité avec cette règle est engagée avec une unité ennemie, elle peut choisir de se désengager du combat. Dans ce cas, l'unité est considérée comme ayant échoué à son Test de moral (*sans avoir à lancer le moindre dé*) et agit comme tel.

Si l'unité fait partie du camp qui a gagné le combat, l'ennemi ne peut pas la poursuivre.

De plus, une unité avec cette règle réussit automatiquement tout Test de ralliement qu'elle effectue après avoir été volontairement **Ébranlée** (ex. : *après avoir volontairement choisi de Fuir ! en réaction à une charge, ou après s'être désengagée d'un combat*). Ceci ne s'applique pas si elle a effectué un autre Mouvement de fuite avant son Test de ralliement.

Si une figurine a à la fois les règles **Sans peur** et **Repli tactique** elle peut toujours choisir de Fuir ! en réaction à une charge malgré le fait qu'elle est **Sans peur**.

Rappel : un Mouvement de fuite volontaire ne provoque pas de Tests de panique chez les unités alliées.

*Remarque : étant donné qu'une unité qui se désengage du combat le fait avant que le moindre Test de moral n'ait lieu, elle ne peut subir la moindre perte de Points de vie du fait des règles **Instable** ou **Surnaturel**.*

Résistance à la magie (X)

Certaines créatures et individus jouissent d'une résistance innée aux effets de la magie, d'autres sont entraînés à résister aux attaques arcaniques, tandis que d'autres encore portent des amulettes, talismans et autres équipements enchantés qui les protègent des sorts lancés contre eux. D'autre part, la roche volcanique appelée obsidienne, ou « verre noir », est une source naturelle de résistance à la magie.

Lorsqu'une figurine ennemie lance un sort qui cible au moins une unité contenant cette règle, le Jet de lancement de ce sort subit une pénalité de -X, où « X » est égal à la valeur de **Résistance à la magie** la plus élevée parmi toutes ses cibles.

Résistant

Les attaques allouées à la Réserve de Points de vie de la figurine doivent relancer leurs jets pour blesser réussis.

Si un Attribut d'attaque, une Propriété ou une Règle de figurine est indiquée entre parenthèses (« X »), cela signifie que cette règle ne s'applique que contre les attaques qui ont cet Attribut, ou qui sont portées par une figurine avec cette Propriété ou Règle.

Résolu (X)

Une unité contenant cette règle qui a au moins un Rang complet est considérée comme ayant « X » Rangs complets de plus lorsqu'elle est engagée au combat. *Remarque : cette règle s'applique avant d'appliquer les effets d'Encerclée.*

Sans peur

Une unité contenant cette règle réussit automatiquement ses Tests de panique et ne peut choisir Fuir ! en réaction à une charge (à moins qu'elle ne soit déjà **Ébranlée** ou qu'elle n'ait la règle **Repli tactique**).

De plus, elle ignore les effets de la règle **Horreur**.

Se tient derrière

Une figurine attachable avec cette règle n'est pas tenue d'avoir son front aussi proche que possible du front de son unité (*cela signifie généralement que la figurine peut être positionnée n'importe où dans son unité*).

Cette règle ne peut être appliquée si le socle de la figurine est incompatible avec ceux de l'unité.

Solitaire

Une unité contenant cette règle ne peut jamais être rejointe par d'autres figurines, ni se joindre à une autre unité.

Statique

Certaines unités, telles que l'artillerie, se retranchent habituellement dans des positions défensives avant le début de la bataille pour plus de stabilité.

Une unité avec cette règle ne peut déclarer de charges, faire de Marche forcée ni de Mouvement de poursuite (y compris dans le cadre d'un **Mouvement aléatoire**), et ne peut choisir de Fuir ! en réaction à une charge. Si une unité avec cette règle doit faire un Mouvement de fuite, à la place, elle est retirée comme perte. Si une figurine avec cette règle effectue un Déplacement standard, elle ne peut tirer lors du même tour.

Une unité avec cette règle peut tracer une ligne de vue à partir de n'importe quel point de son socle (et pas uniquement sur son front et dans son arc frontal).

Surnaturel

Les érudits appellent « surnaturels » tous les êtres issus du Royaume immortel, des plus grands dieux aux plus petits esprits, diabolotins et farfadets. Ces créatures ne craignent pas la destruction de leur forme physique, car cela n'entraîne pas leur mort, mais seulement leur bannissement temporaire de l'autre côté du Voile.

Lorsqu'une unité avec cette règle rate un Test de moral, au lieu d'être démoralisée, **Ébranlée** et de fuir le combat, elle perd un nombre de Points de vie égal à la différence entre les Résultats de combat (sans aucune sauvegarde possible).

Une figurine attachable avec **Surnaturel** ne peut se joindre qu'à des unités qui contiennent cette règle ; de même, une unité contenant cette règle ne peut être rejointe que par des figurines qui l'ont aussi.

Tenace

Lorsqu'une unité qui contient cette règle perd une Manche de combat, le modificateur à sa Discipline dû à la différence entre les Résultats de combat est divisée par deux, en arrondissant à l'unité supérieure (c'est-à-dire qu'on arrondit de sorte à avoir un modificateur plus important).

Si l'unité est également **Déterminée**, le modificateur passe d'abord à « pas moins de -2 », puis est divisé par deux, en arrondissant, pour arriver à -1.

Si l'unité est **Instable**, les pertes de Points de vie dues à cette règle sont divisées par deux, en arrondissant à l'unité supérieure (c'est-à-dire de sorte à avoir une perte de Points de vie plus importante).

Terreur

Pour la plupart des êtres mortels, la fuite est la réponse naturelle en cas de frayeur. La vue d'une créature gigantesque fonçant sur eux en rugissant peut faire perdre leur courage même aux combattants les plus aguerris.

Lorsqu'une unité contenant cette règle déclare une charge, la cible doit faire un Test de panique. En cas d'échec, elle doit Fuir ! en réaction à cette charge si elle le peut (ex. : si elle n'est pas engagée au combat).

Remarque : ce Mouvement de fuite n'étant pas considéré comme volontaire, l'unité provoquera également des Tests de panique pour toutes les unités alliées qu'elle traversera au cours de sa fuite.

Une unité contenant **Terreur** est elle-même immunisée aux effets de cette règle.

Tirailleur

Une unité contenant cette règle adopte une formation particulière, appelée « Formation de tirailleurs ». Au lieu d'être placées en contact les unes avec les autres, les figurines de l'unité maintiennent entre elles une distance de 12,5 mm (soit à peu près un-demi pouce, voir l'illustration ci-dessous).

Ces vides dans la formation sont considérés comme faisant partie intégrale de l'unité en ce qui concerne l'éventuel Couvert et les lignes de vue, et comme ayant la même Taille que l'unité.

Mis à part ce vide entre les figurines, les unités en Formation de tirailleurs suivent les règles habituelles de formation des unités : elles ont un front, deux flancs et un dos, peuvent porter des Attaques de soutien, etc.

Une unité en Formation de tirailleurs ne peut être rejointe que par des figurines attachables qui ont la même Taille qu'elle.

Une figurine attachable dont le socle n'a pas exactement les mêmes dimensions que ceux des figurines ordinaires de l'unité est d'office considérée comme ayant un socle incompatible pour ce qui est de sa position au sein de l'unité.

Voir la figure 2.

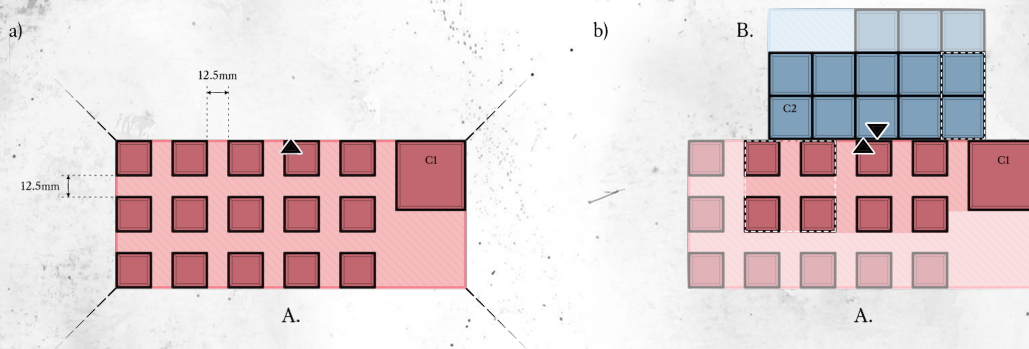


Figure 2 – Formation de tirailleurs.

Exemple d'unité en Formation de tirailleurs, incluant un Personnage au socle non compatible. Toutes les figurines se trouvent à 12,5 mm les unes des autres.

La même unité est à présent engagée au combat. Seules les figurines foncées peuvent attaquer. Les figurines aux bords en pointillé peuvent attaquer un personnage (C1 ou C2). Les figurines claires ne peuvent attaquer.

Troupe légère

Lorsqu'une unité avec cette règle fait une Reformation, elle peut se déplacer d'une distance maximale équivalant au double de sa Mobilité (*au lieu de la moitié de sa Mobilité*).

- Si, lors d'une Reformation, le centre de l'unité se déplace d'une distance supérieure à sa Mobilité, alors ce déplacement est considéré comme une Marche forcée pour ce qui est des règles associées à Marche forcée (*ex. : Tests de terrain dangereux, interdiction de faire un tel déplacement si l'unité a la règle **Mort-vivant**, etc.*). Du point de vue du tir, cela reste considéré comme une Reformation.

Remarque : cette règle est sans effet sur les autres types de Déplacement standard, tels que Marche forcée.

- Si la Reformation a débuté à 3" d'une unité ennemie non **Ébranlée** contenant un **Musicien**, la Reformation est limitée à sa Mobilité normale. *Remarque : l'unité avec **Troupe légère** est toujours libre de faire une Marche forcée normale.*

Une unité contenant **Troupe légère** est **toujours** considérée comme ayant zéro Rang complet ; aux fins de cette règle, ignorez les éventuelles figurines attachables avec **Troupe légère** jointes à l'unité, à moins que l'unité ne soit intégralement constituée de figurines attachables.

Vol

Une unité avec cette règle ignore les Décors, le Terrain découvert et les autres unités durant ses Déplacements standard et ses Mouvements de charge.

L'unité doit respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de l'ensemble de ses déplacements. De plus, les règles des Décors et/ou du Terrain découvert où elle débute et termine son déplacement s'appliquent toujours à elle.

Pendant un Mouvement de charge, l'unité chargée n'est pas ignorée ; de plus, il doit y avoir de la place pour permettre au front de l'unité d'entrer en contact avec l'unité chargée avant l'Alignement.

Vulnérable

Les attaques allouées à la Réserve de Points de vie de la figurine doivent relancer leurs jets pour blesser ratés.

Si un Attribut d'attaque, une Propriété ou une Règle de figurine est indiquée entre parenthèses (« X »), cela signifie que cette règle ne s'applique que contre les attaques qui ont cet Attribut, ou qui sont portées par une figurine avec cette Propriété ou Règle.

Armes de corps à corps

Nom	Modificateurs de caractéristique	Règles de figurine
Armes naturelles Tous les éléments de figurine avec <i>Assemblage</i> , <i>Bête</i> ou <i>Monture</i> sont équipés d'Armes naturelles par défaut, et ne peuvent les perdre.	-	Lors du Choix de l'équipement et des capacités, un élément de figurine ne peut choisir d'employer ses Armes naturelles que s'il n'a pas d'autre choix.
Arme de base Toutes les figurines sans Armes naturelles sont équipées d'une Arme de base, qui constitue leur équipement par défaut et ne peut jamais être perdue ni détruite.	-	Lors du Choix de l'équipement et des capacités, un élément de figurine ne peut choisir d'employer son Arme de base que s'il n'a pas d'autre choix, à moins qu'il ne soit un Maître d'armes . Toute figurine qui utilise une Arme de base et un Bouclier gagne Parade .
Arme lourde	+2 Fo, +2 PA, Agi fixée à 0	À deux mains
Hallebarde	+1 Fo, +1 PA	À deux mains.
Lance de cavalerie Une Lance de cavalerie ne peut être utilisée que par une figurine avec <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i> .	Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA, +1 Agi)	-
Lance légère Une Lance légère ne peut être utilisée que par une figurine avec <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i> .	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)	-
Paire d'armes	+1 Att, +1 Off	À deux mains. Les attaques portées avec une Paire d'armes ignorent Parade .
Lance Les figurines avec <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i> ne peuvent pas utiliser de Lance.	+1 Agi, +1 PA, et +1 PA supplémentaire contre <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i>	Combat sur un rang supplémentaire

Table 1 – Armes de corps à corps

Armes de tir

Nom	Portée	Nbre de tirs	Fo	PA	Règles de figurine
Arc	24"	1	3	0	Tir sur un rang supplémentaire.
Arc long	30"	1	3	0	Tir sur un rang supplémentaire.
Arbalète	30"	1	4	1	Encombrant (1).
Arquebuse	24"	1	4	2	Encombrant (1).
Pistolet	12"	1	4	2	Tenir et tirer, Tir rapide.
Armes de jet	8"	2	Utilisateur	Utilisateur	Tenir et tirer, Tir précis, Tir rapide.
Souffle (X)	8"	2D6	X	X	Usage unique. Fixe, Tir en marche forcée, Touches automatiques. La Force, la Pénétration d'armure et les Attributs de l'attaque sont donnés entre parenthèses (« X »).

Table 2 – Armes de tir

Attributs d'attaque

À deux mains

Un élément de figurine qui manie une Arme de corps à corps **À deux mains** ne peut **utiliser un Bouclier** en même temps pour se défendre contre les Attaques de corps à corps (*à moins qu'il n'ait également la règle Poigne de fer*).

Artillerie - Tir

Une attaque avec cet attribut ignore les pénalités pour toucher imposées par le Couvert. De plus, elle gagne un bonus de +1 pour toucher des unités qui sont en **Formation solide**, sont de Taille 5, ou les deux.

Attaque au passage (X touches, Y)

Si une figurine avec cet attribut se trouve à 1" d'une unité ennemie non engagée au combat au cours d'un Déplacement standard (*même de façon temporaire*), l'unité de la figurine peut porter une **Attaque au passage** à cette unité ennemie. Cette attaque ne peut être portée qu'une seule fois lors de chacun de vos tours.

Ne la résolvez qu'une fois que le déplacement a été lui-même entièrement résolu. L'attaque touche automatiquement, et compte comme une Attaque à distance.

Chaque élément de figurine avec cet attribut dans l'unité doit l'employer contre la même cible. Cette attaque inflige X touches, avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes.

Si des valeurs différentes sont définies entre parenthèses (« Y ») pour la Force, la Pénétration d'armure ou des Attributs d'attaque, ces valeurs sont utilisées à la place. Dans ce cas, l'**Attaque au passage** gagne également l'attribut **Fixe**.

Attaque de zone (X × Y)

Avant de porter une Attaque de tir avec une **Attaque de zone**, déterminez quel est le côté cible de l'attaque, en suivant les mêmes règles que pour la détermination du Couvert.

- Si l'attaque touche la cible dans son *front* ou dans son *dos* : désignez jusqu'à Y *rangs* différents de la cible.
- Si l'attaque touche la cible sur un de ses *flancs* : désignez jusqu'à Y *colonnes* différentes de la cible.

Pour chaque rang ou chaque colonne comptée de la sorte, l'unité ciblée subit X touches (mais pas plus que le nombre total de figurines dans ce rang ou dans cette colonne).

Une **Attaque de zone** ne peut pas infliger plus de touches que le nombre total de figurines dans l'unité ; aucune figurine ne peut subir plus d'une touche d'une même **Attaque de zone**.

Rappel : les attaques qui sont multipliées en plusieurs touches sont allouées après avoir établi le nombre de touches infligées (c.-à-d. après que l'attaque a touché).

La figure 3 présente différentes variations d'**Attaques de zone**.

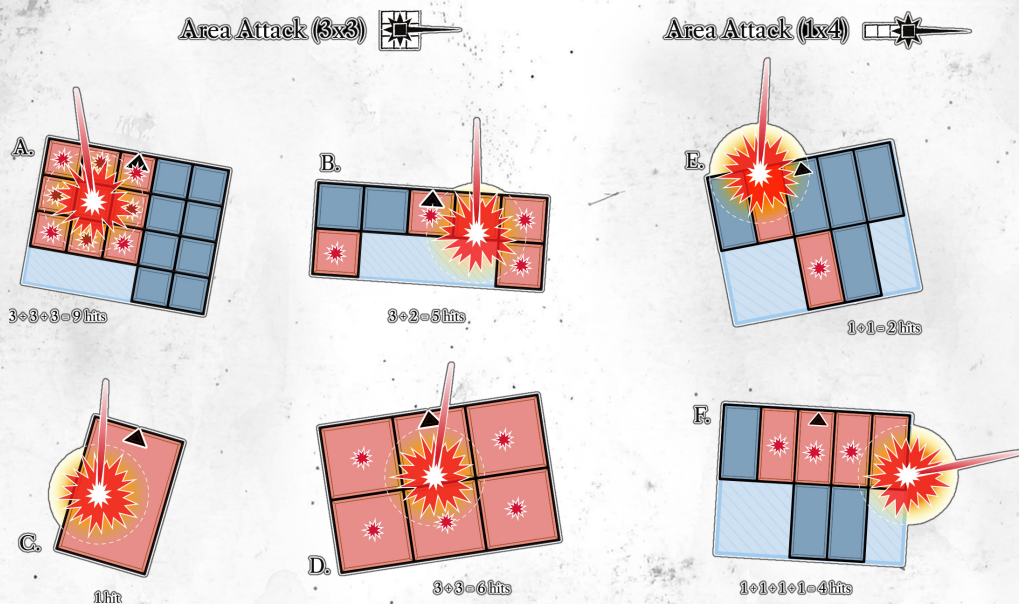


Figure 3 – Exemples d'Attaques de zone.

Les unités A à D sont touchées par une **Attaque de zone (3×3)** qui cible leur front.

A : l'unité compte trois rangs de plus de trois figurines, Nombre de touches : $3 + 3 + 3 = 9$.

B : le premier rang a plus de trois figurines, mais le second rang n'en compte que deux. Il n'y a pas de troisième rang. Nombre de touches : $3 + 2 = 5$.

C : puisque cette unité ne compte qu'une seule figurine, il n'y a qu'un seul rang d'une seule figurine. Nombre de touches : 1.

D : le premier et le second rang comptent trois figurines. Il n'y a pas de troisième rang. Nombre de touches : $3 + 3 = 6$.

Les unités E et F sont touchées par une **Attaque de zone (1×4)**.

E : l'attaque cible le front de l'unité. Le premier et le second rang comptent au moins une figurine. Il n'y a pas de troisième ni de quatrième rang. Nombre de touches : $1 + 1 = 2$.

F : l'attaque cible le flanc de l'unité. Il y a plus de quatre colonnes, contenant chacune au moins une figurine. Nombre de touches : $1 + 1 + 1 + 1 = 4$.

Attaque divine

Aucune sauvegarde d'**Ægide** ne peut être utilisée pour contrer une **Attaque divine**.

Attaque empoisonnée – Cumulable

Lorsqu'une attaque avec cet attribut touche sur un '6', elle blesse automatiquement (*aucun jet pour blesser n'est requis*).

Si une attaque a deux instances de cette règle (ou plus), à la place, elle blesse automatiquement sur un résultat de '5' ou '6' pour toucher.

Attaque enflammée

Aucune sauvegarde de **Régénération** ne peut être utilisée pour contrer une **Attaque enflammée**.

Attaque foudroyante

Une attaque avec cette règle doit relancer ses jets pour blesser ratés contre les figurines qui n'ont pas la propriété *Armure métallique*.

Attaque magique

Cet Attribut d'attaque ne confère aucun effet en tant que tel, mais interagit avec d'autres règles, telles qu'**Ægide (X, contre Attaque magique)**.

Attaques de soutien (X) – Cumulable

Tout élément de figurine avec cet attribut remplace la limite de son nombre maximal d'attaques pouvant être portées

en tant qu'Attaques restreintes par la valeur donnée entre parenthèses (« X ») ou, si cette valeur est accompagnée du signe « + », augmente ce nombre de +X.

Attaques psychiques

Pour faire les jets pour blesser d'une attaque avec cet attribut, substituez la valeur d'Endurance de la cible par sa valeur de Discipline.

Attaque toxique

Aucune armure n'offre la moindre protection contre les effets insidieux de certaines substances corrosives ou gazeuses. Il existe une grande variété de composés caustiques et débilitants pouvant être employés par les factions les plus bizarres ou les plus innovantes du Neuvième Âge.

Toute attaque avec cet attribut voit sa Force **fixée** à 3, sa Pénétration d'armure **fixée** à 10, et est **Fixe**.

Blessures multiples (X)

Lorsqu'une attaque avec cet attribut provoque au moins une perte de Points de vie, leur nombre est multiplié par la valeur donnée entre parenthèses (« X »). Si cette valeur est un dé, lancez un dé pour chaque blessure non sauvegardée causée par l'attaque avec **Blessures multiples**.

Le nombre de blessures ainsi obtenu ne peut jamais être supérieur à la caractéristique de Points de vie donnée sur le profil de la cible (sans tenir compte des Points de vie perdus précédemment au cours de la bataille).

*Ex. : si une attaque avec **Blessures multiples (1D6)** blesse une unité de Trolls (3 PV) et obtient un '5' en guise de multiplicateur, le nombre de Points de vie perdus est réduit à 3, même si l'unité de Trolls a déjà perdu deux Points de vie au cours de la bataille.*

Broyage (X touches, Y) – Attaque spéciale

Certaines machines de guerre et autres monstres qui font trembler les champs de bataille peuvent tout simplement broyer leurs ennemis au lieu de recourir à des formes plus traditionnelles de combat. Se servant de leur masse ou autres méthodes brutales, leur simple avancée peut s'avérer fatale.

Tout élément de figurine avec cet attribut peut porter une Attaque spéciale à son propre Palier d'initiative, qui inflige X touches avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes.

Rappel : les attaques multipliées en plusieurs touches sont allouées après avoir déterminé le nombre de touches obtenues (c'est-à-dire après que l'attaque a touché).

Charge dévastatrice – Cumulable

Tout élément de figurine avec cet attribut (ou qui utilise une arme dotée de cet attribut) gagne les modificateurs de caractéristiques et les règles données entre parenthèses.

*Par exemple, un élément de figurine avec **Charge dévastatrice (+1 Fo)** gagne +1 Fo lorsqu'il est en charge.*

Combat sur un rang supplémentaire – Cumulable

Tout élément de figurine avec cet attribut (ou qui utilise une arme avec cette règle) peut porter ses Attaques de soutien depuis un rang supplémentaire.

Coup écrasant

Lorsqu'un élément de figurine avec cet attribut alloue ses attaques au combat, il peut décider d'échanger l'ensemble de ses Attaques de corps à corps standard contre une unique Attaque de corps à corps standard, dont la Force et la Pénétration d'armure **passent** à 10, et qui gagne **Blessures multiples (1D3)**. Cette règle ne peut être utilisée si l'élément de figurine est soumis à la règle d'Attaques restreintes.

Coup fatal

Si une attaque avec cet attribut blesse sur un '6', sa Pénétration d'armure est **fixée** à 10, et elle n'autorise aucune sauvegarde de **Régénération**.

Déchaînement

Pendant la première Manche d'un combat, tout élément de figurine avec cet attribut (ou qui utilise une arme dotée de cet attribut) gagne les modificateurs de caractéristiques et les règles données entre parenthèses.

*Par exemple, un élément de figurine avec **Déchaînement (+1 Force)** gagne +1 en Force lors de la première Manche de chaque combat.*

Encombrant (X)

Si la figurine a fait un Déplacement standard lors du même tour, ses attaques qui ont l'attribut **Encombrant** subissent une pénalité de -X pour toucher. Ce modificateur peut se cumuler à la pénalité de -1 pour toucher de « Tir en mouvement ».

Fixe

Toute attaque ou Attribut d'attaque avec **Fixe** n'est **jamais** modifié par le moindre sort, Objet magique, ou autre Règle de figurine provenant de figurines alliées, sauf mention contraire.

Fureur

Si une attaque avec cette règle obtient un résultat de '6' sur son jet pour toucher, elle cause une touche supplémentaire (*généralement, cela signifie qu'elle cause deux touches au lieu d'une seule*). Cette touche supplémentaire est allouée à la même cible.

Grâce elfique

Avec leur mode de vie raffiné et la grande maîtrise conférée par leur incroyable longévité, les soldats elfiques pratiquent souvent des formes de combat particulièrement gracieuses. La fluidité de leurs mouvements et la précision de leurs frappes paraît souvent surnaturelle aux yeux de leurs ennemis.

Lorsqu'un élément de figurine avec cet attribut manie une Arme lourde, il subit une pénalité de -1 en Agilité au lieu de **toujours** attaquer au Palier d'initiative 0.

Haine

Une attaque avec cet attribut doit relancer ses jets pour toucher ratés.

Impact (X touches, Y) – Attaque spéciale

Lorsqu'il est en charge, tout élément de figurine avec cet attribut peut porter une Attaque spéciale qui est résolue au Palier d'initiative 10, et inflige X touches avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes. *Rappel : les attaques multipliées en plusieurs touches sont allouées après avoir déterminé le nombre de touches obtenues (c'est-à-dire après que l'attaque a touché).*

Maître d'armes

Il faut un talent considérable pour parvenir à parfaitement maîtriser plus d'une seule arme. Certains guerriers sont capables de se battre avec un attirail divers, utilisant l'outil qui leur paraît le plus adapté à chaque situation.

L'élément de figurine peut choisir quelle Arme de corps à corps utiliser au début de chaque Manche de combat, et pas seulement au cours de la première Manche de combat.

Il peut également choisir de se battre avec son Arme de base, même s'il est équipé d'une autre Arme de corps à corps (*cependant, s'il est équipé d'une Arme enchantée, il reste obligé de l'utiliser*).

Toutes les figurines ordinaires doivent toujours choisir la même arme. *C'est-à-dire que l'élément de figurine ne doit se conformer qu'à la priorité n° 1 du choix de l'arme.*

Piétinement (X touches, Y) – Attaque spéciale

Tout élément de figurine avec cet attribut peut porter une Attaque spéciale qui ne peut être allouée qu'à une Réserve de Points de vie de Taille 0-1, est résolue au Palier d'initiative 0, et inflige X touches avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes.

Poids du nombre

Une attaque avec cet attribut gagne +1 à son jet pour blesser, jusqu'à un maximum de 3+.

Poigne de fer

Tout élément de figurine avec cet attribut ignore la règle **À deux mains**, et toute arme qu'elle manie compte comme une Arme de base du point de vue de la règle **Bouclier** (*tout en conservant toutes ses autres règles et modificateurs*).

Rage

Chaque fois que la figurine perd un Point de vie, elle gagne +1 en valeur d'Attaque.

Chaque fois qu'elle **recupère** ou **ressuscite** un Point de vie, elle souffre d'une pénalité de -1 en valeur d'Attaque.

Tenir et tirer – Tir

Lorsqu'une unité ennemie réussit un Mouvement de charge qui l'amène au contact de l'unité d'une figurine avec cet attribut, cette dernière peut porter une Attaque de tir hors-séquence, pour peu que les conditions suivantes soient satisfaites :

- L'unité de la figurine n'est pas engagée au combat avec d'autres unités.
- L'unité ennemie charge l'unité de la figurine sur son front.
- Lorsque l'unité ennemie a entamé son Mouvement de charge, elle se trouvait à une distance supérieure à sa Vitesse de charge (en utilisant pour ce faire la plus basse Vitesse de charge dans l'unité).

Tir en marche forcée – Tir

Un élément de figurine avec cette règle (ou ayant à sa disposition une attaque ou arme avec cette règle) peut toujours faire des Attaques de tir même si son unité a fait une Marche forcée au cours du même tour (*mais subit tout de même une pénalité de -1 de « Tir en mouvement » à son jet pour toucher*).

Tir précis – Tir

Une attaque avec cet attribut ne subit pas la pénalité de -1 pour toucher de « Portée longue ».

Tir rapide – Tir

Une attaque avec cet attribut ne subit pas la pénalité de -1 pour toucher de « Tir en mouvement ».

Tir sur un rang supplémentaire – Tir, Cumulable

Un élément de figurine avec cet attribut peut porter des Attaques de tir depuis un rang supplémentaire. *Cela signifie habituellement que les figurines situées au troisième rang pourront elles aussi faire des Attaques de tir, en plus de celles qui se trouvent aux premier et deuxième rangs.*

Touche directe (X) – Tir

Lorsqu'une attaque avec cet attribut touche, après avoir déterminé le nombre de touches (*ex. dans le cas d'une Attaque de zone*), une de ses touches, désignée par l'attaquant, gagne les modificateurs de caractéristiques et les règles données entre parenthèses.

Touches automatiques

Une attaque avec cet attribut ne fait pas de jet pour toucher, mais touche automatiquement. Cette règle est abrégée en « Auto » lorsqu'elle employée en tant que Précision d'une arme.

Zèle

Une attaque avec cet attribut doit relancer ses jets pour blesser ratés.