

RÈGLES





UNITÉS

Dans *Kings of War*, toutes les unités sont composées d'une ou plusieurs figurines. Le nombre de figurines qui composent chaque unité est précisé dans le profil de cette unité (le profil d'une unité est expliqué page 51). Ce nombre correspond en général au nombre de figurines que vous trouverez dans les boîtes fournies par Mantic. Ces figurines doivent être collées sur des socles et organisées en unités comme expliqué ci-dessous. Chaque unité appartient à l'un des types suivants.

Infanterie (Inf)

Il existe quatre formats d'unités d'infanterie :

- Une Troupe est composée de 10 figurines, organisées en deux rangs de cinq figurines de large.
- Un Régiment est composé de 20 figurines, organisées en quatre rangs de cinq figurines de large.
- Une Horde est composée de 40 figurines, organisées en quatre rangs de dix figurines de large.
- Une Légion est composée de 60 figurines, organisées en six rangs de dix figurines de large.

Cavalerie (Cav)

Il existe trois formats d'unités de cavalerie :

- Une Troupe est composée de 5 figurines, organisées en un seul rang de cinq figurines de large.
- Un Régiment est composé de 10 figurines, organisées en deux rangs de cinq figurines de large.
- Une Horde est composée de 20 figurines, organisées en deux rangs de dix figurines de large.

Infanterie de grande taille (InfGT) & Cavalerie de grande taille (CavGT)

Il existe trois formats d'unités d'Infanterie de grande taille et de Cavalerie de grande taille :

- Un Régiment est composé de 3 figurines, organisées en un seul rang de trois figurines de large.

- Une Horde est composée de 6 figurines, organisées en deux rangs de trois figurines de large.
- Une Légion est composée de 12 figurines, organisées en deux rangs de six figurines de large.

Machines de guerre (Mach)

Une Machine de guerre est une unité composée d'un seul engin de guerre, comme une catapulte ou une baliste. Elle peut aussi posséder des figurines de servants, mais celles-ci sont purement décoratives. Disposez-les autour de la machine comme il vous semblera le plus convaincant.

Les servants n'ayant qu'une fonction visuelle, ignorez-les pour tout ce qui concerne le jeu, comme les mouvements, la vérification des portées, etc.

Monstres (Mon)

Un Monstre est une unité composée d'une seule figurine – une grande et puissante créature mythologique, ou un être artificiel créé par magie.

Héros (Héros/xxx)

Un Héros est une unité composée d'une seule figurine. Il peut s'agir d'un officier, d'un sorcier ou même d'un puissant seigneur parmi les siens. La taille des Héros varie selon leur race, et ils peuvent chevaucher toutes sortes de montures, voire même de monstrueuses bêtes de guerre. La description des Héros indique donc toujours entre parenthèses le type d'unité auquel ils appartiennent. Cette information aide à déterminer leur taille et les règles spéciales propres à certains types d'unités.

Un Héros peut donc être (Héros/Inf), (Héros/Cav), (Héros/Mon), (Héros/Inf GT), ou (Héros/Cav GT). Nous n'avons pas encore créé de (Héros/Mach), mais sait-on jamais...

Les Héros ont parfois des options qui leur permettent de choisir différentes montures. Si vous choisissez une monture pour un Héros, son type sera bien sûr modifié selon le type de sa monture, comme indiqué dans le profil du Héros.

Taille des socles

Les figurines d'Infanterie ont des socles carrés de 20 mm. Il existe des exceptions, qui sont signalées comme telles dans leur profil (comme les Orques, qui ont des socles carrés de 25 mm).

Les figurines d'Infanterie de grande taille ont des socles carrés de 40 mm. Il existe des exceptions, qui sont signalées comme telles dans leur profil (telles que les Golems d'obsidienne inférieurs, qui ont des socles carrés de 50 mm).

Les figurines de Cavalerie ont des socles de 25x50 mm.

Les figurines de Cavalerie de grande taille ont des socles carrés de 50 mm. Il existe des exceptions, qui sont signalées comme telles dans leur profil (comme les Chars, qui ont des socles de 50x100 mm).

Les figurines de Monstres et de Machines de guerre ont des socles carrés de 50 mm.

Les Héros ont le même socle que les autres unités de leur type, sauf indication contraire. Par exemple, un Héros (Inf) aura un socle carré de 20 mm (sauf les Héros Orques qui ont des socles carrés de 25 mm), un Héros (Cav) aura un socle de 25x50 mm, etc.



Tailles de socle exceptionnelles

Vous pouvez avoir besoin d'un socle encore plus grand ou plus large pour certains Héros, Monstres et Machines de guerre exceptionnellement grands. Dans ces cas très rares, utilisez le plus petit socle sur lequel votre figurine tient.

AVANT, ARRIÈRE, FLANCS

Dans *Kings of War*, les unités possèdent normalement quatre côtés : l'avant, l'arrière, le flanc gauche et le flanc droit. Chacun de ces côtés possède un « arc », une zone déterminée en traçant une ligne imaginaire à 45 degrés depuis chaque coin de l'unité, comme le montre le schéma A.

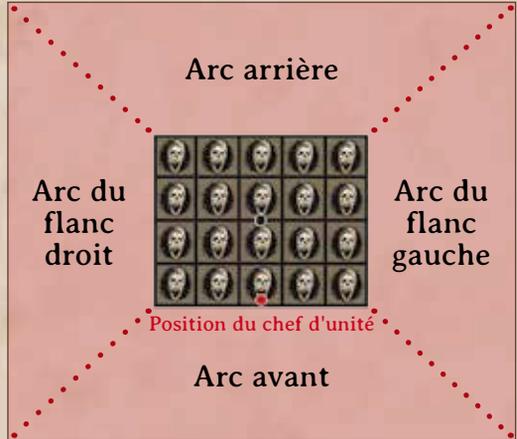


Schéma A – Avant, arrière, flancs

POSITION DU CHEF D'UNITÉ

La position du chef de l'unité est le centre exact de la face avant du socle de l'unité. Nous appelons ce point « la position du chef » parce que certains joueurs aiment placer une figurine impressionnante au milieu de leur premier rang pour « mener » l'unité.

Lorsque les règles indiquent de déterminer quelque chose « à partir de la position du chef d'unité » (ou simplement « à partir du chef d'unité »), comme par exemple une portée ou une ligne de vue, faites-le à partir de ce point, exactement au centre de la face avant de l'unité.

Tailles habituelles des socles d'unité

| Type d'unité | Taille d'un socle | Troupe | Régiment | Horde | Légion |
|-----------------------------|-------------------|-----------|------------|------------|------------|
| Infanterie | 20x20 mm | 100x40 mm | 100x80 mm | 200x80 mm | 200x120 mm |
| Infanterie | 25x25 mm | 125x50 mm | 125x100 mm | 250x100 mm | 250x150 mm |
| Cavalerie | 25x50 mm | 125x50 mm | 125x100 mm | 250x100 mm | – |
| Infanterie de grande taille | 40x40 mm | – | 120x40 mm | 120x80 mm | 240x80 mm |
| Cavalerie de grande taille | 50x50 mm | – | 150x50 mm | 150x100 mm | 300x100 mm |
| Cavalerie de grande taille | 50x100 mm | – | 150x100 mm | 150x200 mm | 300x200 mm |

QUI VOIT QUI ?

Au cours d'une partie, vous serez souvent amené à déterminer si l'une de vos unités peut en voir une autre, généralement une unité ennemie que votre unité souhaite charger ou prendre pour cible.

Arc de vue

Premièrement, nous considérons que votre unité ne peut voir que ce qui se trouve au moins partiellement dans son arc avant – son « arc de vue ». L'arc arrière et les arcs des flancs sont totalement aveugles.

Ligne de vue (LdV)

Naturellement, les éléments du décor et les autres unités peuvent aussi cacher des cibles, même si elles sont situées dans l'arc de vue de votre unité. Pour déterminer si votre unité peut réellement voir une cible située dans son arc de vue, suivez les règles suivantes.

Taille d'une unité

Chaque unité se voit assigner une taille en fonction de son type.

| Type d'unité | Taille |
|--------------|--------|
|--------------|--------|

| | |
|------------------------------------|---|
| <i>Infanterie</i> | 1 |
| <i>Infanterie de grande taille</i> | 2 |
| <i>Cavalerie</i> | 2 |
| <i>Cavalerie de grande taille</i> | 3 |
| <i>Monstres</i> | 4 |
| <i>Machines de guerre</i> | 1 |



La taille d'un Héros correspond à celle du type d'unité auquel il appartient. Par exemple, un Héros (Inf) aura une taille de 1, alors qu'un Héros (Cav) aura une taille de 2.

Quelques unités peuvent faire exception à la règle et avoir une taille différente. Ces cas sont spécifiquement indiqués dans leur profil (par exemple, les Orquelins ont une taille de 0).

Tracer une LdV

Pour déterminer une ligne de vue, tracez une ligne imaginaire depuis la position du chef de votre unité jusqu'à n'importe quel point du socle de sa cible. Si cette ligne imaginaire ne traverse pas le socle d'une autre unité ou un élément de terrain, alors la ligne de vue n'est pas bloquée.

Si votre unité, ou bien sa cible, est plus grande que toutes les autres unités et les éléments de terrain interférants, alors la ligne de vue n'est pas bloquée. Si une unité ou un élément de terrain interférant est à la fois de la même taille (ou plus grand) que votre unité et sa cible, alors la ligne de vue est bloquée.

Notez que la ligne de vue n'a pas besoin d'être la ligne la plus courte entre votre chef d'unité et le socle de l'unité ciblée. Vous pouvez utiliser n'importe quelle ligne droite reliant votre position de chef d'unité à n'importe quelle partie du socle de l'unité ciblée.

Si vous n'êtes pas sûr que votre unité peut voir une unité ciblée, lancez un dé. Sur un 4+, elle peut la voir, sur un 3 ou moins, elle ne peut pas.

Éléments de terrain et LdV

Les interactions entre les éléments de terrain et la LdV sont décrites en détail page 59.

MESURE DES DISTANCES

Vous pouvez mesurer toutes les distances à tout moment. Sauf précision contraire, la distance entre deux unités est la distance entre les deux points les plus proches des socles des deux unités.

Gardez vos distances !

Pour éviter les confusions, gardez en permanence vos unités à au moins 1" des unités ennemies, sauf lors des charges et des réorganisations comme expliqué plus loin. Assurez-vous aussi que vos propres unités soient séparées les unes des autres par un petit espace visible (un millimètre environ.)

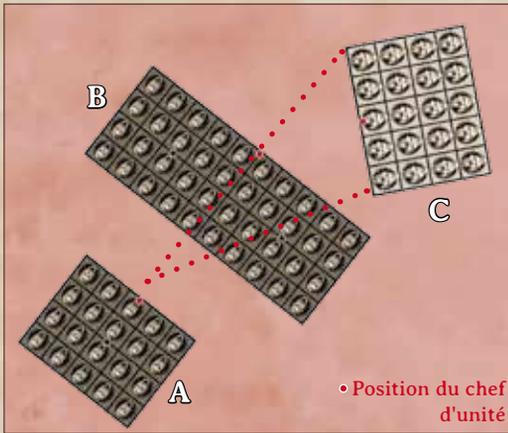


Schéma B1

Tracer une ligne de vue – Exemple A

L'unité A tente de tracer une ligne de vue vers l'unité C (voir schéma B1). Les pointillés représentent la ligne de vue qu'on essaie de tracer. Si l'unité A ou l'unité C est de plus grande taille que l'unité B, alors la ligne de vue n'est PAS bloquée. Si l'unité B est à la fois de la même taille (ou plus grande) que l'unité A et l'unité C, alors la ligne de vue est bloquée.

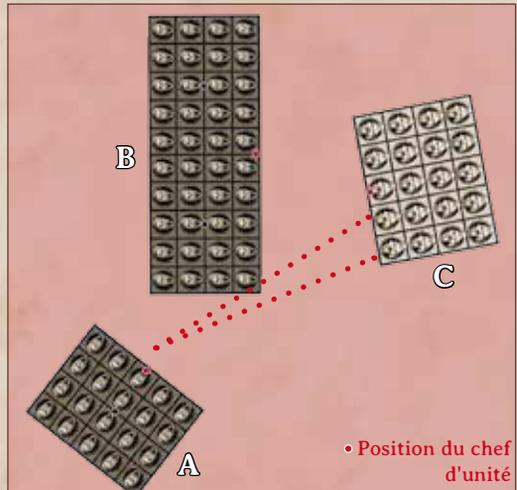


Schéma B2

Tracer une ligne de vue – Exemple B

Dans cet exemple (voir schéma B2), on considère que l'unité B est de la même taille que les unités A et C. Elle bloque donc la ligne de vue. L'unité A peut quand même voir l'unité C en regardant à droite du bord de l'unité B.

LE PROFIL

Chaque unité de *Kings of War* possède un nom et une série de caractéristiques qui définissent sa puissance dans le jeu. On appelle « profil » l'ensemble de ces caractéristiques. Voici la liste des différentes caractéristiques :

- **Le Type.** Indique s'il s'agit d'une unité d'Infanterie, de Cavalerie, etc.
- **L'Effectif.** Le nombre de figurines qui composent l'unité.
- **La Vitesse (Vit).** La distance dont l'unité se déplace, en pouces.
- **La Mêlée (Me).** Le score minimum que l'unité doit obtenir pour toucher lors d'une mêlée.
- **Le Tir (Tir).** Le score que l'unité doit obtenir pour toucher avec une attaque à distance. Si l'unité n'a aucune attaque à distance normale, cette valeur est « - ».
- **La Défense (De).** Le score que doit obtenir un ennemi pour blesser l'unité.
- **Les Attaques (Att).** Le nombre de dés que l'unité lance lorsqu'elle attaque, en mêlée comme à distance.
- **Le Moral (Mo).** Un mélange de l'effectif de l'unité, de son entraînement et de sa discipline. Cette caractéristique indique la résistance de l'unité aux blessures encaissées.
- **Les Points (Pts).** La valeur de l'unité. Utilisée lors de la création des armées, et souvent pour déterminer les points de victoire, selon le scénario joué.
- **Spécial.** L'équipement spécial (comme les armes de tir) et les règles spéciales que possède l'unité.

Exemple :

| Archers de la Lignée | Infanterie | | | | | | |
|----------------------|------------|----|-----|----|-----|-------|-----|
| Effectif | Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | Pts |
| Troupe (10) | 6 | 5+ | 4+ | 4+ | 8 | 10/12 | 115 |
| Régiment (20) | 6 | 5+ | 4+ | 4+ | 10 | 14/16 | 150 |
| Horde (40) | 6 | 5+ | 4+ | 4+ | 20 | 21/23 | 250 |

Spécial : Arcs

TOUR

Un peu comme aux échecs, une partie de *Kings of War* est découpée en tours. Pour déterminer qui jouera le premier tour, lancez simplement un dé. Le joueur qui obtient le plus haut résultat décide qui va jouer en premier. Le joueur en question déplace ses unités et les fait tirer ou attaquer au corps-à-corps, puis c'est la fin du Tour 1 de la partie. Après cela, son adversaire joue son tour (le Tour 2 de la partie), et les joueurs continuent à alterner ainsi jusqu'à atteindre un nombre maximum de tours ou une limite de temps déterminés à l'avance.

Le tour d'un joueur est composé des trois phases suivantes :

- 1) La phase de Mouvement ;
- 2) La phase de Tir ;
- 3) La phase de Corps-à-corps.

Nous allons examiner ces trois phases plus en détail dans les pages suivantes.

Dés

Dans ces règles, lorsque nous parlons d'un ou plusieurs dés, nous parlons d'un dé à six faces normal, que nous appelons D6. Parfois, nous utilisons également des termes comme « D3 », qui est le résultat d'un D6 divisé par 2 (arrondi au supérieur), ou « D6+1 », qui signifie qu'on lance un D6 et qu'on ajoute 1 au résultat, ou 2D6, qui veut dire qu'on lance deux dés et qu'on additionne leurs résultats.

Relances

Lorsque vous avez le droit de relancer un ou plusieurs dés, ramassez les dés que vous avez le droit de relancer et lancez-les à nouveau. Le second résultat remplace le premier même s'il est pire. Quel que soit le nombre de règles spéciales qui s'appliquent dans une situation donnée, vous ne pouvez jamais relancer une relance. Le second jet est toujours définitif.







MOUVEMENT

Durant la phase de Mouvement de votre tour, prenez vos unités une par une et donnez à chacune l'un des ordres suivants :

Halte !

L'unité ne se déplace pas du tout.

Changement d'orientation !

L'unité reste sur place et peut pivoter autour de son centre pour faire face à n'importe quelle direction (voir schéma C).

En avant !

L'unité peut avancer droit devant elle d'un nombre de pouces égal au maximum à sa valeur de Vitesse. N'importe quand pendant son mouvement (avant ou après son déplacement, ou à n'importe quel point de son déplacement), l'unité peut également réaliser un unique pivot autour de son centre, d'au maximum 90 degrés par rapport à son orientation de départ (voir schéma D).

Recul !

L'unité peut reculer en ligne droite, de la moitié de sa valeur de Vitesse au maximum (voir schéma E).

Décalage !

L'unité peut se déplacer tout droit vers sa gauche ou vers sa droite, de la moitié de sa valeur de Vitesse au maximum (voir schéma E).

Marche forcée !

L'unité peut avancer droit devant elle du double de sa valeur de Vitesse au maximum (voir schéma E).

Charge !

Cet ordre est de loin le plus amusant, mais c'est aussi le plus compliqué. Ses règles sont donc détaillées ci-dessous.



Schéma C – Changement d'orientation

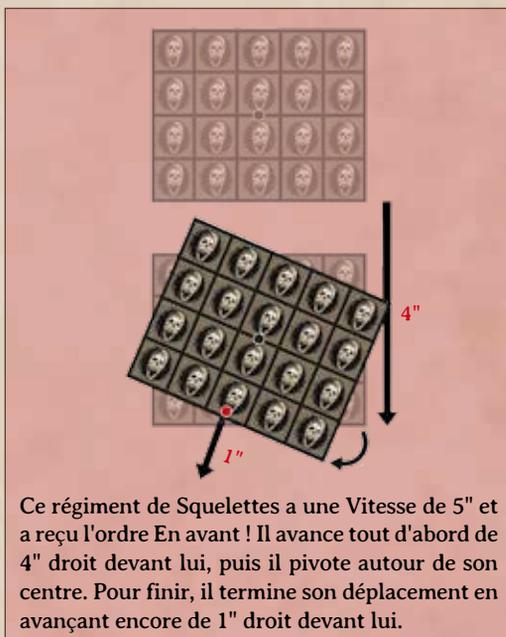


Schéma D – En avant !

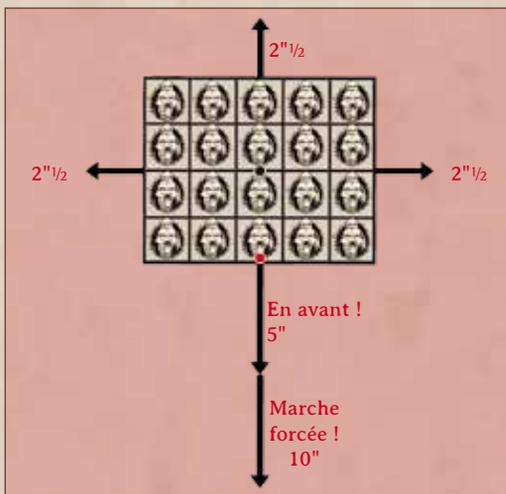


Schéma E – Mouvement



INTERPÉNÉTRATION DES UNITÉS

Interpénétration pendant un mouvement

Les règles suivantes encadrent les interpénétrations qui se produisent alors qu'une unité se déplace directement devant elle, en arrière ou de côté.

Unités amies

Les unités amies peuvent être traversées (sauf en cas de charge, voir plus bas), mais une unité ne peut pas terminer son mouvement sur une autre unité. Vous devez donc vous assurer que la Vitesse de votre unité va lui permettre de terminer son mouvement dans une position dégagée.

De plus, à la fin de son mouvement, votre unité ne doit pas être en contact socle à socle avec d'autres unités amies. De cette façon, votre adversaire et vous pourrez clairement distinguer vos unités les unes des autres.

CHARGE !

La charge est la seule façon pour vos unités d'entrer en contact avec leurs ennemis. Une unité peut charger une unique unité ennemie (« la cible ») si les conditions suivantes sont respectées :

- la cible est au moins partiellement dans l'arc avant de votre unité ;
- l'unité peut voir la cible ;
- la distance entre la position de votre chef d'unité et le point le plus proche du socle de l'unité ciblée est inférieure ou égale au double de la Vitesse de votre unité.
- il y a assez de place pour permettre à votre unité de se déplacer physiquement au contact de la cible suivant la méthode décrite ci-dessous.

Déplacer les unités qui chargent

Au cours de leur mouvement, les unités qui chargent peuvent se déplacer droit devant elles sans mesurer la distance qu'elles parcourent réellement, et pivoter une seule fois autour de leur centre d'au maximum 90°, n'importe quand pendant leur déplacement.

Unités ennemies

Les unités ennemies, elles, bloquent les mouvements. Vos unités ne peuvent jamais s'approcher à moins de 1" d'une unité ennemie, sauf en cas de charge ou pendant un pivot.

Interpénétration lors d'un pivot

Dans la réalité, les unités régimentaires peuvent réarranger leurs rangs et sont donc bien plus flexibles que nos figurines. Ainsi lorsqu'une unité pivote autour de son centre, elle peut pivoter à travers des unités amies comme ennemies, ainsi qu'à travers tous les types de terrains, y compris des terrains infranchissables et même les bords de la table. Elle doit bien sûr terminer son pivot (et son mouvement complet) hors de tout élément de terrain infranchissable (et intégralement sur la table !), sans être au contact d'unités amies, et à au moins 1" des unités ennemies.

Cependant, elles doivent toujours prendre le chemin le plus court possible, en évitant les terrains infranchissables et les unités sur leur chemin (amies comme ennemies). Notez qu'elles doivent par contre traverser les zones de terrain difficile et les obstacles qui ralentiraient normalement leur déplacement. Ces éléments de terrain ne ralentissent pas les mouvements de Charge, mais ils infligent une légère pénalité à l'unité qui charge au cours du corps-à-corps qui suit.

Une fois l'unité qui charge en contact avec sa cible, alignez-la avec la face du socle de la cible qu'elle charge de façon à ce que les deux unités soient collées l'une à l'autre.

Pour finir, décalez latéralement l'unité qui charge afin que la position de son chef d'unité soit directement face au centre de l'unité ciblée, ou aussi proche que possible de ce centre.

Pour résumer, le plus important au cours d'un mouvement de charge est que l'unité qui charge ait physiquement assez de place pour se déplacer au contact de sa cible. Notez qu'elle doit pouvoir mettre au moins une partie de la face avant de son socle au contact physique de l'unité qu'elle charge. Une unité n'a pas le droit d'entrer en contact avec l'unité qu'elle charge exclusivement avec un coin de son socle.

Charges sur le flanc ou dans le dos

Si la position du chef de l'unité qui charge se trouve dans l'arc avant de sa cible lorsque l'ordre de Charge est donné, l'unité **doit** charger la face avant du socle de sa cible.

Si la position du chef de l'unité qui charge se trouve dans l'arc de flanc gauche ou droit de sa cible lorsque l'ordre Charge ! est donné, l'unité **doit** charger le flanc correspondant de sa cible.

Si la position du chef de l'unité qui charge se trouve dans l'arc arrière de sa cible lorsque l'ordre de Charge est donné, l'unité **doit** charger la face arrière du socle de sa cible (voir schéma F).

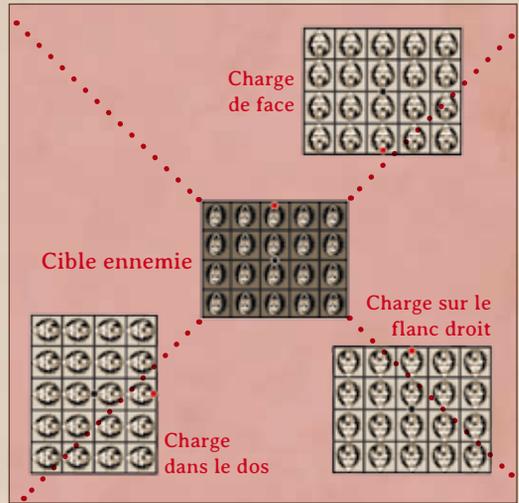


Schéma F – Charges sur le flanc ou dans le dos

Proximité des ennemis

Souvenez-vous que lorsqu'elles chargent, les unités n'ont pas besoin de rester à 1" des unités ennemies. Une unité qui charge peut donc parfois terminer son mouvement en contact à la fois avec sa cible et avec une ou plusieurs autres unités ennemies qu'elle n'a pas chargées (par exemple en chargeant une unité qui fait partie d'un front ennemi compact). Dans ce cas, vous devrez déplacer ces ennemis pour vous assurer qu'ils ne soient plus au contact.

Cette règle représente le fait que l'unité qui charge concentre ses efforts sur un seul ennemi, tout en tenant à distance les autres unités ennemies proches. Cela peut être un peu déroutant à première vue, mais n'oubliez pas que les unités ennemies pourront normalement charger elles aussi au tour suivant pour venir en aide à leurs alliés.

Charges coin à coin

Dans de rares cas, la seule façon possible pour une unité qui charge d'arriver au contact physique de sa cible est de ne placer que l'un des coins de sa face avant au contact d'un des coins de sa cible.

Ces cas extrêmes sont appelés contacts « coin à coin », et le schéma G en donne un exemple.

Nous considérons que ces contacts ne suffisent pas à justifier une charge et un combat crédibles, et nous n'autorisons donc pas ce type de charges.

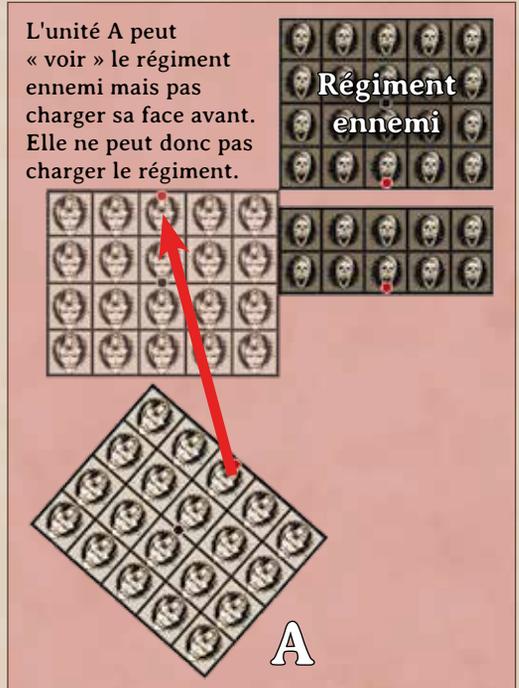


Schéma G – Charge



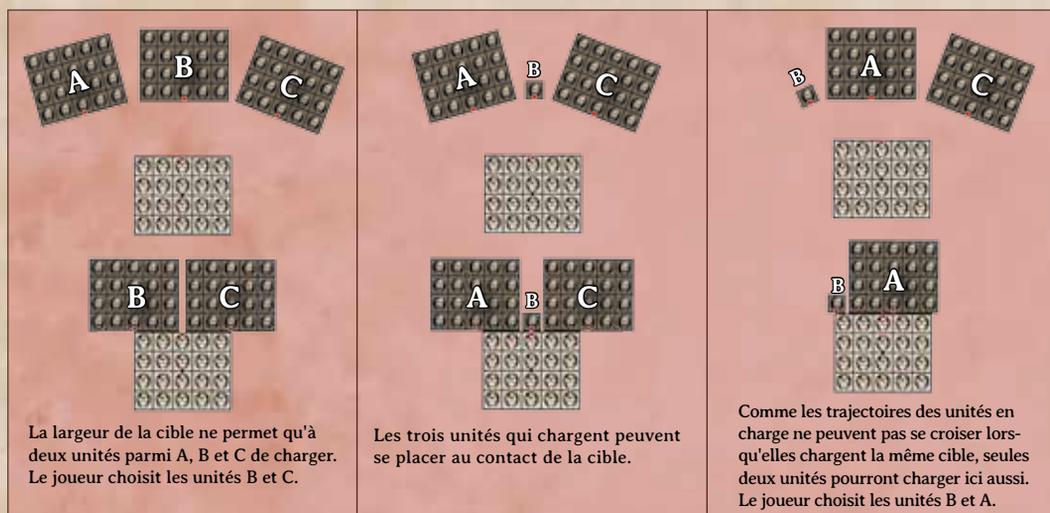


Schéma H – Charges multiples

Charges multiples contre une même cible

Si deux ou plus de vos unités sont en mesure de charger la même unité ennemie, elles peuvent le faire, à condition de pouvoir être placées correctement. Il vous suffit de donner un ordre simultané à toutes les unités qui chargent la même cible.

Toutes les unités qui chargent la même face du socle de la cible doivent partager l'espace physique disponible aussi équitablement que possible, à condition de pouvoir toutes être placées correctement une fois que toutes les unités qui chargent ont fait leur mouvement.

S'il n'y a pas assez de place pour positionner toutes les unités contre la face du socle de la cible qu'elles chargent, certaines de ces unités ne chargent pas et doivent recevoir un ordre différent.

Notez qu'il est impossible pour trois unités de même largeur (par exemple 100 mm) de charger de front une unité ennemie de la même largeur qu'elles (100 mm). En effet, les charges coin à coin n'étant pas autorisées, seules deux de ces unités peuvent charger la même face de socle. La troisième devra recevoir un autre ordre.

Notez aussi qu'en cas des charges multiples, les trajectoires des unités qui chargent ne peuvent pas se croiser (voir le dernier exemple du schéma H).

Contre-charges

Si une unité a été chargée par une ou plusieurs unités au cours du tour précédent, elle peut décider de réaliser une Contre-charge au lieu d'une Charge classique à son tour de jeu.

Si une unité décide de Contre-charger, elle ne peut le faire que contre une unité ennemie qui l'a chargée au cours du tour précédent. Aucune ligne de vue n'est nécessaire et l'unité ennemie n'a pas besoin d'être dans son arc avant. Une unité peut donc faire une Contre-charge contre des unités ennemies situées dans ses arcs de flanc ou son arc arrière.

Au lieu d'effectuer un mouvement de Charge normal, l'unité pivote simplement pour faire face à sa cible puis se déplace droit devant elle jusqu'à entrer au contact avec la face avant du socle de celle-ci. L'unité ne peut traverser aucune unité amie ou ennemie durant ce déplacement, mais elle peut pivoter à travers les autres unités à condition de n'être en contact avec aucune à la fin de son pivot. Une fois le contact établi, alignez normalement l'unité avec sa cible.

Contre-charger sur son flanc ou vers l'arrière peut parfois être assez compliqué dans des situations encombrées. Il n'y a aucun problème à faire glisser l'unité latéralement pour l'aligner contre la face avant du socle de l'unité ennemie, tant que sa position finale ne chevauche aucune autre unité. Si l'unité ne peut pas être alignée contre sa cible, elle ne peut pas effectuer de Contre-charge contre cette unité.

Toutes les règles qui s'appliquent aux Charges s'appliquent aussi aux Contre-charges, sauf précision contraire.

TERRAIN

Les éléments de terrain rendent vos tables bien plus impressionnantes, mais ils rendent également le jeu plus complexe. Ne chargez donc pas trop vos tables en terrain pour vos premières parties de *Kings of War*. Dans les jeux de bataille, les terrains sont en général classés en deux catégories : les éléments isolés et les

zones. Les règles de ces deux catégories de terrains sont détaillées ci-contre. Avant une partie, vous avez toujours intérêt à convenir avec votre adversaire de la façon dont chaque élément de terrain sur la table sera traité.



TERRAIN ET MOUVEMENTS

Types de terrain

Il existe quatre types de terrain dans *Kings of War* :

- **Le terrain infranchissable**

Les unités ne peuvent pas traverser un terrain infranchissable et doivent le contourner. Nous vous conseillons de traiter les bâtiments, les murailles et tous les autres grands éléments de terrain comme du terrain infranchissable. Les bords de la table sont en général considérés aussi comme du terrain infranchissable. Les unités peuvent pivoter à travers du terrain infranchissable comme à travers les autres unités (consultez la section L'interpénétration lors d'un pivot page 55).

- **Le terrain difficile**

Ce type de terrain représente les bois, les champs, les zones de terrain rocailloux ou d'éboulis, et ainsi de suite. On représente souvent ces zones en collant plusieurs petits éléments de terrain sur un grand socle. Cette méthode délimite efficacement une zone de terrain : toute la surface du socle compte comme du terrain difficile. Lors d'une Marche forcée !, les unités traitent les zones de terrains difficiles comme du terrain infranchissable.

- **Les obstacles**

Les obstacles sont des éléments de terrain longs et fins, comme un muret, une palissade, une haie, etc. Tous les éléments au-dessus desquels une créature de taille humaine peut voir ou passer avec un minimum d'efforts sont des obstacles. Les unités peuvent se déplacer normalement à travers les obstacles (et même terminer leur mouvement au sommet d'un obstacle), mais ne peuvent pas les traverser lorsqu'elles effectuent une Marche forcée. La hauteur d'un obstacle ne devrait pas dépasser 1". Tout élément plus haut est considéré comme du terrain infranchissable.

- **Le terrain décoratif**

Les petits éléments de terrain purement décoratifs, comme les arbres solitaires ou les buissons, sont complètement ignorés en termes de jeu. Les unités peuvent se déplacer librement au-dessus d'eux ou les traverser, et peuvent même terminer leur mouvement sur eux. Il est préférable que ces éléments décoratifs puissent être retirés facilement de la table, mais vous pouvez aussi indiquer par une autre méthode la position d'une unité si elle ne peut pas être placée de façon stable sur un de ces éléments.

TERRAIN ET LIGNE DE VUE

Taille des terrains

Mettez-vous d'accord sur la taille de chaque élément de terrain avant le début de la partie. À titre indicatif, la taille d'un élément de terrain est en général égale à sa hauteur physique en pouces. Un grand mur haut de 2" sera donc par exemple de taille 2. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'éléments de terrain avec leur description.

Les obstacles ont une taille de 1 pour déterminer les couverts, mais ne bloquent jamais les lignes de vue.

Tracer une ligne de vue

Lorsque vous déterminez une ligne de vue, les terrains bloquent la LdV vers toutes les unités situées derrière eux comme le ferait une unité de même taille. Par exemple, un mur de taille 2 ou plus bloquera la LdV entre deux unités de taille 2.



Quelques éléments de terrain, comme les rivières et les étangs, sont totalement plats et ne bloquent jamais la ligne de vue. Comme toujours, mettez-vous d'accord sur ce sujet avec votre adversaire avant le début de la partie.

Terrain difficile

Si n'importe quelle partie d'une unité se trouve à l'intérieur d'un élément de terrain difficile, cet élément de terrain ne bloque pas la LdV. Autrement dit, les zones de terrain difficile bloquent les LdV vers les unités situées derrière elles (selon leur taille, bien sûr), mais pas vers les unités qui se trouvent à l'intérieur d'elles.

Collines

Lorsqu'une unité se trouve sur une colline, elle ajoute la taille de la colline à la sienne. Par exemple, une Machine de guerre de taille 1 sur une colline de taille 2 est donc de taille 3, alors qu'une unité d'Infanterie de grande taille (taille 2) est de taille 4 sur cette même colline.

La majeure partie du socle d'une unité doit se trouver sur une colline pour qu'on considère qu'elle se tient dessus.

Une fois que vous avez terminé les mouvements de toutes vos unités, il est temps de tirer avec toutes

TIR

celles qui peuvent le faire. Prenez chacune de vos unités l'une après l'autre, choisissez-lui une cible, et faites-la se déchaîner !

Si vous commencez la phase de Tir sans avoir donné d'ordre à toutes vos unités, on considère que toutes les unités qui n'ont pas reçu d'ordre pendant la phase de Mouvement ont reçu un ordre de Halte.

Si une unité possède plusieurs types d'attaques à distance (y compris des sorts), elle ne peut en utiliser qu'un seul par tour.

MOUVEMENT ET TIR

Les unités qui ont reçu l'ordre Marche forcée ! ce tour-ci sont trop occupées à se déplacer pour réaliser des attaques à distance.



CORPS-À-CORPS ET TIR

Les unités en contact socle à socle avec des ennemis ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance ni être prises pour cible par ces attaques, sauf précision contraire.



PORTÉES

Les portées utilisées par les armes les plus courantes de *Kings of War* sont :

- Fusils longs, arbalètes lourdes : 36"
- Arcs, arbalètes, fusils : 24"
- Lance-harpons, carabines, traits de feu (les attaques enflammées de certaines créatures surnaturelles) : 18"
- Pistolets, javelots, armes de jet : 12"

Si une unité possède une attaque à distance dont la portée diffère de celles qui sont présentées ci-dessus, elle sera indiquée dans ses règles spéciales.

CHOISIR UNE CIBLE

Une unité peut choisir une unique unité ennemie comme cible de ses attaques à distance, si les conditions suivantes sont respectées :

- la cible est au moins partiellement dans l'arc de vue de l'unité.
- l'unité a une ligne de vue sur sa cible.
- la distance entre la position du chef de l'unité et le point le plus proche du socle de sa cible est inférieure ou égale à la portée des armes de votre unité.



TIRER ET TOUCHER LA CIBLE

Une fois la cible choisie, lancez autant de dés que la valeur Attaques de l'unité qui tire. Pour que l'unité touche sa cible, le résultat de ses dés après application des modificateurs doit être égal ou supérieur à sa caractéristique de Tir. Défaussez tous les dés dont le résultat est inférieur au score demandé.

Modificateurs

Plusieurs facteurs peuvent affecter les chances de toucher une cible :

- **-1 en cas de mouvement.** L'unité qui tire a reçu un autre ordre que Halte ! au cours du tour. Ce modificateur ne s'applique pas aux pistolets, aux javelots ni aux armes de jet.
- **-1 en cas de couvert.** La cible est à couvert (consultez la page suivante).

Pour chacun de ces facteurs, réduisez de 1 le score obtenu par chaque dé. Par exemple, si votre unité a normalement besoin d'un 4 ou plus pour toucher, mais qu'elle s'est déplacée, vous aurez besoin d'un 5 ou plus pour toucher. Si la cible était également à couvert, vous auriez besoin de 6.

Les dés qui donnent 1 sont toujours des échecs, quels que soient les modificateurs. Cependant, si les modificateurs au jet de dés indiquent que votre unité doit obtenir plus que 6 pour toucher, elle peut quand même effectuer ses attaques à distance. Elle aura besoin de 6 pour toucher, mais le nombre de dés que vous lancerez ne sera égal qu'à la moitié de sa valeur Attaques (arrondie à l'inférieur).





COUVERT

Quand sa cible est partiellement visible derrière une unité ou un élément de terrain, l'unité qui tire peut subir un modificateur négatif à ses jets pour toucher, dû au couvert. Pour déterminer si la cible est à couvert ou non, tracez une LdV entre la position du chef de l'unité qui tire et le côté de l'unité ciblée dans l'arc duquel l'unité qui tire se trouve (avant, arrière, ou l'un des flancs).

Pour déterminer si une unité est à couvert, l'unité qui tire ignore tout élément de terrain dans lequel, ou au contact duquel, elle se trouve elle-même. Toutefois, si l'unité ennemie se trouve dans l'un des éléments de terrain en question ou à son contact, celui-ci n'est pas ignoré.

Pour déterminer si sa cible est à couvert, une unité sur une colline ignore les unités et éléments de terrain situés entre elle et sa cible et dont la taille n'est pas supérieure à celle de la colline. Toutefois, si la cible se trouve à l'intérieur d'un élément de terrain difficile, celui-ci n'est pas ignoré.

L'unité ciblée est à couvert si :

- au moins la moitié de son socle se trouve à l'intérieur d'un terrain difficile, ou
- la LdV vers au moins la moitié du côté de la cible est bloquée ou bien passe au-dessus d'unités ou de zones de terrain (d'une taille inférieure à celle de l'unité qui tire ou de sa cible).

Grandes cibles

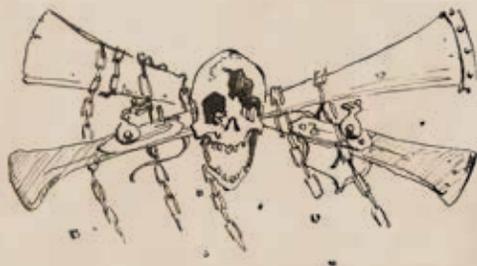
Les unités ou éléments de terrain dont la taille est inférieure d'au moins 3 points à celle de la cible n'offrent aucun couvert. Par exemple, une unité ou un élément de terrain de taille 1 n'offre aucun couvert aux unités de taille 4.

Un doute ?

Dans de très rares cas, lorsque vous n'êtes pas sûr de savoir si votre cible est à couvert ou non, lancez simplement un dé. Sur un 4+, elle ne l'est pas, sur un 3 ou moins, elle l'est.

BLESSER LA CIBLE

Après avoir défaussé tous les dés qui n'ont pas touché, prenez les dés et lancez-les de nouveau, pour tenter de blesser l'unité ennemie. Le score que votre unité doit obtenir pour blesser sa cible est égal à la caractéristique Défense de celle-ci. Ce jet peut parfois être modifié par des règles spéciales ou d'autres facteurs.



Les dés qui donnent 1 ne blessent jamais, quels que soient les modificateurs. Si un modificateur amène le score à obtenir pour blesser la cible au-dessus de 6, cette cible ne peut pas être blessée.

Décompte des blessures

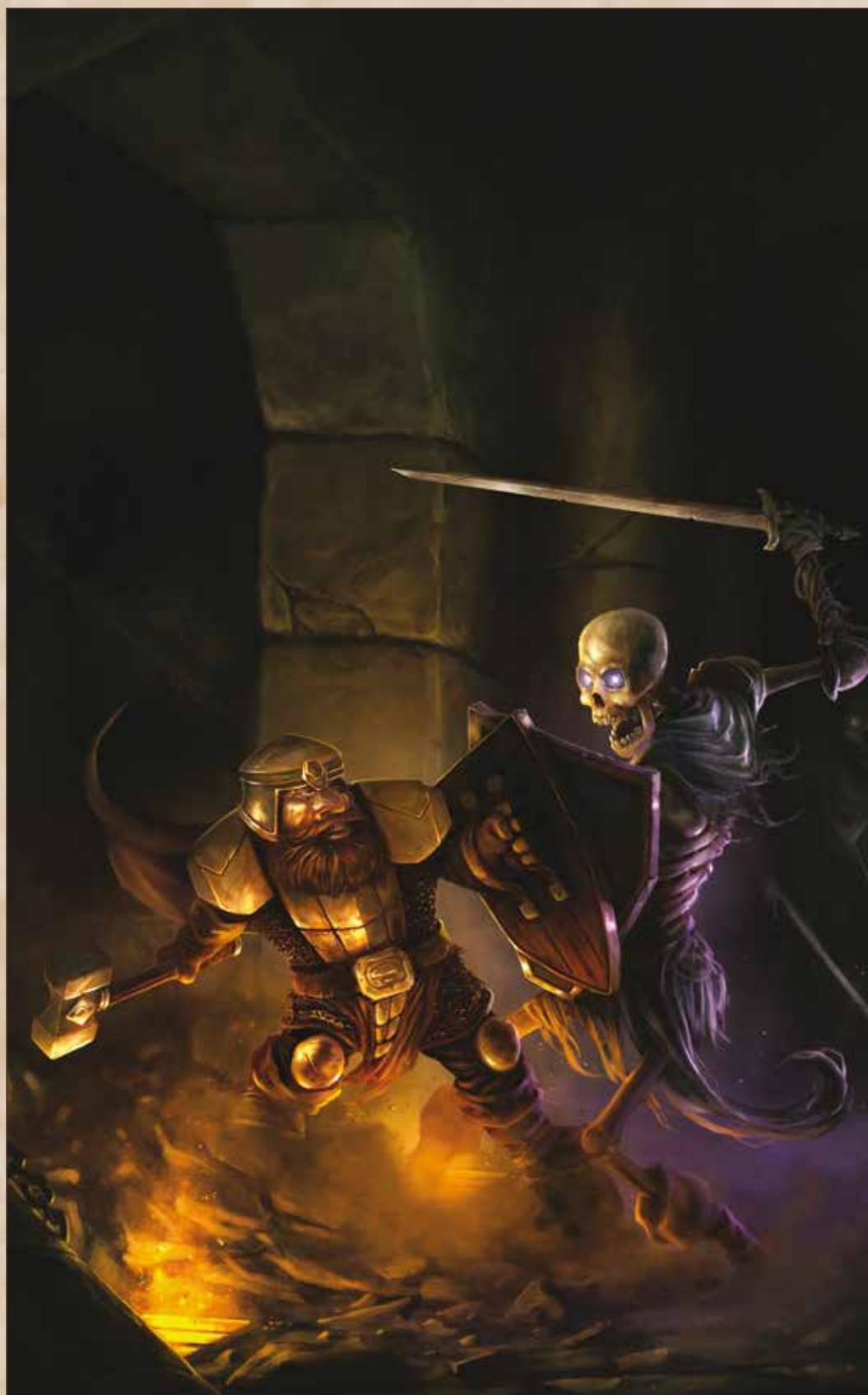
Pour chaque touche qui inflige une blessure, placez un marqueur Blessure à côté de l'unité. Ces marqueurs représentent aussi bien les dégâts physiques et les pertes, que le déclin du moral de l'unité, de sa cohésion et de sa combativité.

L'unité va accumuler ces marqueurs Blessure. Il peut donc être plus pratique de noter leur nombre au fur et à mesure, ou de placer un dé (si possible d'une taille ou couleur différente de ceux que vous utilisez, pour éviter de le lancer par erreur) à côté d'un marqueur Blessure derrière l'unité, ou de tout autre pion approprié.

TEST DE MORAL

À la fin de la phase de Tir, testez le Moral de toutes les unités auxquelles vous avez infligé au moins une blessure pendant cette phase. Ce test est expliqué page 23, et détermine si les unités blessées tiennent leur position, sont Ébranlées ou sont mises En déroute.





CORPS-À-CORPS

Une fois que vous avez terminé les tirs de toutes vos unités, il est temps pour vos guerriers d'attaquer les ennemis qu'ils ont chargés au cours de ce tour. Bien sûr, en situation réelle les guerriers ennemis attaqueraient aussi les vôtres. Toutefois, pour des raisons de jouabilité, nous imaginons que pendant votre tour, l'impact de leur charge permet à vos hommes de porter l'essentiel des attaques tandis que l'ennemi se contente de se défendre. Si une unité ennemie n'est pas annihilée ou mise en fuite, vos hommes reculeront et se reformeront, car vous pouvez être sûr que vos adversaires vous rendront la pareille pendant leur tour pour venger leurs camarades tombés.

À ce stade, il y a autant de combats sur la table que vous avez chargé d'unités ennemies durant la phase de Mouvement. Choisissez un de ces combats et résolvez-le complètement avant de passer au combat suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

ATTAQUER

Pour attaquer une unité que vous avez chargée, lancez autant de dés que la valeur Attaques de l'unité qui a chargé.

Si votre unité attaque un ennemi sur son flanc, doublez ses Attaques.

Si votre unité attaque un ennemi sur l'arrière, triplez ses Attaques.

TOUCHER LA CIBLE

L'opération est exactement la même que celle décrite pour les attaques à distance, si ce n'est qu'on utilise la caractéristique Mêlée au lieu de la caractéristique Tir, et les modificateurs suivants au lieu de ceux des attaques de tir.





Modificateurs

Plusieurs facteurs peuvent rendre les touches plus difficiles à obtenir, comme le modificateur de -1 pour les Charges gênées (décrites plus bas), ou d'autres liés à des règles spéciales.

Pour chacun de ces facteurs, ajoutez ou retirez les modificateurs au résultat des dés. Par exemple, si votre unité a normalement besoin d'un 4 ou plus pour toucher, mais qu'elle est Gênée (modificateur de -1), vous aurez besoin d'un 5 ou plus pour toucher. Si vous subissez un -1 supplémentaire pour toucher, vous devrez obtenir des 6.

Les dés qui donnent 1 sont toujours des échecs, quels que soient les modificateurs. Cependant, si les modificateurs au jet de dés indiquent que votre unité doit obtenir plus que 6 pour toucher, elle peut quand même effectuer ses attaques. Elle aura besoin de 6 pour toucher, mais le nombre de dés que vous lancerez ne sera égal qu'à la moitié de ses Attaques (arrondie à l'inférieur).

Charges gênées

Si une unité qui charge traverse (ou termine son mouvement sur) le moindre espace d'une zone de terrain difficile, ou bien un obstacle, elle est Gênée pendant la prochaine phase de Corps-à-corps. Une unité Gênée subit un modificateur de -1 à ses jets

pour toucher. Une unité ne peut être Gênée qu'une seule fois au cours d'une même charge, et ne subit donc qu'un seul modificateur de -1 suite à une Charge gênée.

Une unité qui Contre-charge n'est jamais Gênée, que ce soit par le terrain, une règle spéciale ou pour quelque raison que ce soit.

BLESSER LA CIBLE

Le procédé est exactement identique à celui décrit pour les attaques à distance.

Décompte des blessures

L'opération est exactement identique à celle décrite pour les attaques à distance.

TEST DE MORAL

À la fin de chaque combat, si vous avez infligé au moins une blessure à la cible, testez le Moral de la cible. Ce test est expliqué page 23, et détermine si les unités blessées tiennent leur position, sont Ébranlées ou sont mises En déroute.

RÉORGANISATION !

La cible est détruite – Les attaquants se réorganisent

À la fin de chaque combat, si votre unité a réussi à mettre sa cible En déroute, elle peut effectuer une seule des actions suivantes :

- rester sur place et pivoter autour de son centre pour faire face à n'importe quelle direction (comme avec un ordre de Changement d'orientation !).
- se déplacer droit devant elle de D6". L'unité doit se déplacer de la totalité de la distance indiquée par le dé. Ce mouvement n'est pas affecté par les terrains difficiles et les obstacles.
- reculer tout droit de D3". L'unité doit se déplacer de la totalité de la distance indiquée par le dé. Ce mouvement n'est pas affecté par les terrains difficiles et les obstacles.

Une unité ne peut pas traverser d'autres unités durant sa réorganisation, bien qu'elle puisse pivoter à travers d'autres unités tant qu'elle finit dans une position dégagée.



Une fois le mouvement de réorganisation effectué, repositionnez l'unité pour maintenir une distance de 1" entre elle et les unités ennemies, et pour qu'elle ne soit pas en contact avec une unité amie. Déplacez l'unité de la distance la plus courte possible dans n'importe quelle direction pour maintenir la distance (en général l'unité recule de 1", mais utilisez la direction qui donne le mouvement le plus court).

La cible survit – Les attaquants reculent

Si par contre votre unité n'a pas mis ses ennemis En déroute et qu'elle est toujours en contact avec eux, elle doit reculer tout droit de 1". Vos guerriers ont été repoussés et doivent se replier, reformer les rangs et se préparer à l'inévitable contre-attaque.

Pensez à éloigner toute unité ayant terminé son mouvement très proche d'autres unités ennemies que sa cible lors de sa charge, de façon à ce qu'elle soit de nouveau à 1" au moins de ces unités. Assurez-vous aussi que vos propres unités soient séparées les unes des autres par un petit espace visible (un millimètre environ).

S'il est impossible de maintenir la distance de 1" avec les unités ennemies, essayez de l'obtenir en décalant un peu les ennemis en question pour qu'ils soient à 1". Dans de très rares cas où même cette méthode ne fonctionne pas, vous pouvez laisser les unités à moins de 1" les unes des autres.

UNITÉS DÉSORGANISÉES

Les unités qui ont subi au moins une blessure durant la phase de Corps-à-corps sont Désorganisées – signalez-le à l'aide d'un marqueur approprié.

Elles restent Désorganisées jusqu'à la fin de leur prochain tour, lorsque les pions Désorganisée sont retirés.

Pas d'attaques à distance

Les unités Désorganisées ne peuvent utiliser aucune forme d'attaque à distance (y compris la magie). Elles ont été trop perturbées par le corps-à-corps ou sont encore occupées à combattre.



MORAL

Au fur et à mesure qu'une unité accumule les blessures, elle a de plus en plus de mal à maintenir sa cohésion, et finit souvent par prendre ses jambes à son cou pour fuir le champ de bataille et ne plus jamais y revenir.

des blessures à la cible au cours de ce combat. Dans un combat impliquant plus de deux unités, résolvez d'abord toutes les attaques, puis effectuez le test de Moral.

QUAND TESTER LE MORAL ?

À la fin des phases de Mouvement et de Tir de votre tour, vous testez le Moral de toutes les unités ennemies auxquelles vous avez infligé des blessures pendant la phase en question. Par contre, lors de la phase de Corps-à-corps, ce test est effectué immédiatement après la fin de chaque combat, si vous avez infligé

MODALITÉS DU TEST

Deux nombres sont indiqués sous la valeur de Moral de chaque unité. Le premier nombre représente le seuil d'Ébranlement de l'unité, le second son seuil de Déroute.

Pour tester le Moral d'une unité ennemie, lancez 2D6 et ajoutez le résultat au nombre actuel de blessures de l'unité, en plus de tous les autres modificateurs



qui peuvent s'appliquer (comme certaines règles spéciales). C'est ce total que vous utilisez pour « saper » le Moral de l'unité ennemie. Comparez-le alors avec la caractéristique Moral de l'unité ennemie.

- Si votre total est supérieur ou égal au seuil de Déroute de l'unité, l'unité subit une Déroute (expliquée plus loin).
- Si votre total est inférieur au seuil de Déroute, mais supérieur ou égal au seuil d'Ébranlement, l'unité subit l'état Ébranlée (expliqué plus loin).
- Si le total est inférieur au seuil d'Ébranlement de l'unité, l'unité est Stable, ce qui signifie qu'elle n'est aucunement affectée et continue à se battre normalement.

Par exemple, imaginons que vous testez le Moral d'une unité ennemie qui possède une valeur de Moral de 11/13 et a subi 3 blessures. Si vous obtenez sept ou moins, votre total sera donc de dix ou moins, et l'unité ennemie sera Stable. Si vous obtenez huit ou neuf, votre total sera de onze ou douze, et l'unité ennemie sera Ébranlée. Si vous obtenez dix ou plus, l'ennemi sera En déroute !

RÉSULTATS EXCEPTIONNELS DE TEST DE MORAL

Double six – On va tous mourir !

Si vous obtenez un double six lors d'un test de Moral et que l'unité n'est pas mise En déroute, elle subit quand même l'état Ébranlée, sous l'effet des rumeurs insidieuses de défaite imminente qui se répandent dans ses rangs.

Double un – On lâche rien !

Si vous obtenez un double un lors d'un test de Moral, l'ennemi est habité par une détermination implacable. L'unité reste Stable et poursuit le combat, quels que soient les modificateurs applicables.

Stable

L'unité continue à se battre normalement et ne souffre d'aucun effet négatif. Souvenez-vous quand même que les unités disposant d'attaques à distance, et qui sont Désorganisées, ne pourront pas utiliser leurs attaques à distance durant leur prochain tour.

Ébranlée

Cette unité n'est pas mise En déroute, mais est gravement désorientée pendant son prochain tour. Durant sa prochaine phase de Mouvement, elle ne peut recevoir que l'un des ordres suivants : Halte !, Changement d'orientation ! ou Recul ! De plus, l'unité est Désorganisée (et ne pourra donc pas utiliser ses attaques à distance pendant sa prochaine phase de Tir).

Il est en général pratique de signaler les unités Ébranlées à l'aide d'un pion approprié (comme une pièce, un dé, ou même un morceau de coton).

En déroute !

L'unité fuit du champ de bataille, est massacrée jusqu'au dernier homme, ou se rend à l'ennemi et est faite prisonnière. Dans tous les cas, en ce qui concerne cette partie, l'unité est détruite. Retirez-la.

INTRÉPIDES !

Quelques unités du jeu ont un seuil d'Ébranlement dont la valeur est « - ». Leur Moral pourrait par exemple être -/14. Ces unités sont en général composés de guerriers fanatisés et fous-furieux, ou bien de créatures surnaturelles dépourvues de conscience. Quoi qu'il en soit, elles ne peuvent pas être Ébranlées et restent donc Stables jusqu'à ce qu'elles soient mises En déroute.

Naturellement, une Déroute représente pour de telles troupes le fait d'être éliminées jusqu'au dernier soldat ou bien de s'effondrer quand la magie qui les anime les abandonne.

MACHINES DE GUERRE

Voici toutes les exceptions de règles qui s'appliquent aux unités de Machines de guerre, sauf précision contraire dans leur profil.

Mouvement

Les Machines de guerre ne peuvent pas recevoir d'ordre Marche Forcée ni Charge. Au cours de leur mouvement, les Machines de guerre traitent les obstacles comme des terrains infranchissables.

Corps-à-corps

Attaquer une Machine de guerre

Les unités qui attaquent une Machine de guerre triplent toujours leur Attaques, quelle que soit leur position.

N'oubliez pas que même si elle survit à un assaut d'une telle violence, la Machine de guerre sera Désorganisée comme toute autre unité.

Tir

Sauf précision contraire, les Machines de guerre ont une portée de 48".

Arc de vue

Si le socle d'une Machine de guerre est large de plus de 50 mm, son arc de vue n'est pas déterminé depuis ses coins. Dans ce cas, un front de 50 mm de largeur, qui sera l'origine de l'arc, doit être défini sur le socle de l'unité, par exemple en peignant deux lignes verticales sur sa face avant ou en l'indiquant par des éléments décoratifs appropriés. La Machine de guerre possède toujours un arc avant normal, mais lorsqu'elle choisit une cible pour ses attaques à distance, elle ne peut la sélectionner que parmi les unités situées dans l'arc de vue défini à partir des 50 mm indiqués sur le socle.

Par exemple, le socle montré à droite est large de 80 mm, mais l'arc de vue est défini à partir de la largeur de 50 mm indiquée à l'avant de son socle.

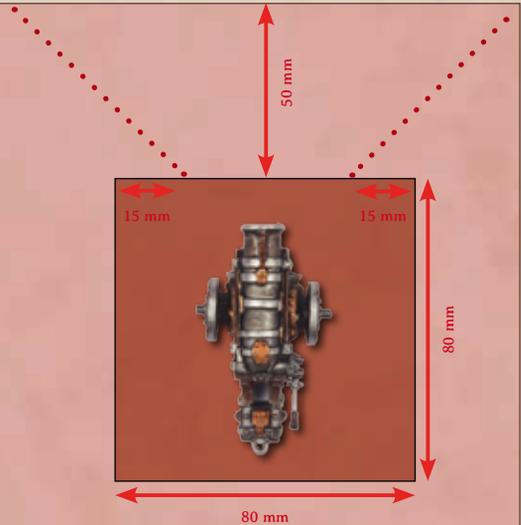


Schéma I – Machines de guerre



INDÉPENDANT

Les unités qui possèdent cette règle sont en général constituées d'une unique figurine qui représente un personnage de taille à peu près humaine, à pied ou sur une monture. Naturellement, elles fonctionnent très différemment des régiments ou des très grandes créatures. Les règles suivantes représentent leurs spécificités :

Ligne de vue

Avant de recevoir un ordre, une figurine indépendante peut pivoter gratuitement pour s'orienter dans la direction de son choix.

Les figurines indépendantes ne bloquent jamais les lignes de vue et n'offrent aucun couvert contre les attaques à distance.

Mouvement

Les figurines indépendantes possèdent la règle spéciale Agile.

Tir

Les figurines indépendantes peuvent pivoter gratuitement pour s'orienter dans la direction de leur choix, avant de choisir une cible pendant la phase de tir.

Les ennemis qui tirent sur une figurine indépendante subissent un modificateur supplémentaire de -1.

Corps-à-corps

Lorsqu'une unité charge une figurine indépendante, elle doit entrer en contact avec le côté dans l'arc duquel elle se trouvait initialement, comme pour n'importe quelle unité. Par contre, c'est la figurine indépendante qui se tourne pour s'aligner avec la face avant du socle de l'unité, et non l'inverse.

Les ennemis ne doublent ni ne triplent jamais leurs Attaques lorsqu'elles combattent une figurine indépendante (y compris contre une Machine de guerre personnage).

De même, une figurine indépendante ne double ni ne triple jamais ses propres Attaques lorsqu'il attaque un ennemi sur les flancs ou dans le dos. Toutefois, elle

triple quand même ses Attaques contre les Machines de guerre.

Si une figurine indépendante est mise en Déroute et que l'unité qui l'a chargée (y compris si cette unité est une autre figurine indépendante) décide d'avancer d'un D6" droit devant elle, elle peut entrer en contact avec une autre unité ennemie. On considère alors qu'il s'agit d'une charge réussie. L'unité qui charge est alignée normalement avec le nouvel ennemi et peut immédiatement attaquer de nouveau !

Si le mouvement de charge initial ou le mouvement de réorganisation a fait passer l'unité qui charge au-dessus d'un obstacle ou à travers un terrain difficile, elle est considérée comme Gênée durant ce combat supplémentaire.

Notez également que si le nouvel ennemi est une autre figurine indépendante, et qu'elle est à son tour mise en Déroute, l'unité qui charge peut avancer de nouveau d'un D6" droit devant elle, et ainsi de suite. Vous pouvez écraser autant de figurines indépendantes que vous arriverez à en attraper en une seule charge !



RÈGLES SPÉCIALES

Certaines unités, voire même des armées entières, possèdent ce qu'on appelle des « règles spéciales ». Chacune de ces règles spéciales est une exception aux règles normales. Certaines sont décrites avec les unités qui les possèdent, mais les plus fréquentes sont listées dans les pages suivantes.

Achamé

« Être ébranlé sur un champ de bataille, c'est bon pour les petites filles avec de grands yeux et des rubans dans les cheveux... et les Elfes. » – Proverbe nain.

Lorsque cette unité commence un tour en étant Ébranlée, lancez un dé. Sur un 4+, elle ignore les effets de l'état Ébranlée, et subit les effets de l'état Désorganisée à la place.

Agile

Cette règle est l'apanage des créatures volantes, des unités légèrement armées comme les tirailleurs et la cavalerie légère, et des personnages héroïques qui s'aventurent seuls sur le champ de bataille. Elle les rend bien plus manœuvrables et leur permet de harceler leurs ennemis avec leurs armes de tir.

Cette unité peut effectuer un pivot supplémentaire autour de son centre d'au maximum 90 degrés lorsqu'elle effectue un ordre de mouvement (y compris une Charge !). Elle ne peut pas effectuer ce pivot supplémentaire lorsqu'elle reçoit l'ordre Halte !

De plus, l'unité ne subit pas le modificateur de -1 sur ses tirs lorsqu'elle se déplace et tire.



Attaque de souffle (n)

Cette règle sert pour le souffle des dragons et toutes les autres attaques qui remplissent une zone entière des flammes ou de gaz toxique.

L'unité possède une attaque à distance pour laquelle vous lancez (n) dés au lieu de la caractéristique Attaques de l'unité. Cette attaque à une portée de 12" et touche toujours sur du 4+, quels que soient les modificateurs applicables.

Parfois, cette règle spéciale est indiquée comme Attaque de souffle (Att). Dans ce cas, utilisez la caractéristique Attaques de l'unité comme valeur de n.

Avant-garde

Cette unité est entraînée à agir devant la force principale, pour reconnaître le terrain et récolter des informations sur l'ennemi.

L'unité peut réaliser un seul ordre Marche forcée ! ou En avant ! une fois le déploiement terminé. Si les deux armées ont des unités dotées de cette règle spéciale, lancez un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé décide qui déplace l'une de ses unités dotées d'Avant-garde le premier, puis les joueurs alternent jusqu'à ce que toutes les unités dotées d'Avant-garde aient été déplacées.

Brutal

Être recouvert par les entrailles et les fluides vitaux de ses anciens camarades est une expérience particulièrement démoralisante...

Lorsque vous testez le Moral d'une unité ennemie au corps-à-corps avec une ou plusieurs de vos unités ayant cette règle spéciale, ajoutez 1 à votre total.

Charge fracassante (n)

Cette règle est l'apanage des chevaliers armés de lances de cavalerie, et des autres unités qui comptent sur leur élan pour mener une charge dévastatrice.

Toutes les touches infligées au corps-à-corps par cette unité gagnent un modificateur de +(n) sur leurs jets pour blesser. Ce bonus s'ajoute à la Force dévastatrice de l'unité (si elle possède aussi cette règle spéciale). Toutefois, l'unité perd ce bonus lorsqu'elle est Désorganisée et pendant les charges gênées.

Drain de vie (n)

Ces créatures surnaturelles se nourrissent du sang et de l'énergie vitale de leurs ennemis.

Dans un corps-à-corps, cette unité se débarrasse d'une blessure précédemment subie pour chaque blessure qu'elle provoque, jusqu'à un maximum de n.

Éclaireur

Est-ce une affinité mystique pour la nature, ou simplement une très bonne connaissance du terrain ?

L'unité ne subit aucune pénalité de mouvement dans les terrains difficiles, qu'elle traite comme des terrains dégagés.

Les unités dotées d'Éclaireur ne sont pas Gênées lorsqu'elles chargent à travers un terrain difficile.

Élite

Les créatures possédant cette règle spéciale accomplissent de véritables prouesses – ce sont de véritables experts de l'art de la guerre.

Chaque fois que l'unité fait un jet pour toucher, elle peut relancer tous les dés qui ont obtenu un 1 naturel avant l'application de modificateurs.



Entraves

Cette règle représente tous les moyens physiques ou surnaturels permettant de ralentir l'élan d'un ennemi (des filets lestés aux sorts d'envoûtement).

Lorsque des ennemis attaquent cette unité au corps-à-corps depuis son arc avant, ils subissent un modificateur supplémentaire de -1 à leurs jets pour toucher.

Explosion (n)

Cette règle sert pour toutes les armes qui explosent à l'impact ou qui infligent de très nombreuses blessures en un seul tir.

Si l'attaque de l'unité touche sa cible, celle-ci subit autant de touches que le nombre entre parenthèses, plutôt qu'une seule touche.

Par exemple, si une unité est touchée par une attaque ayant *Explosion (D6+3)*, elle subira entre quatre et neuf touches au lieu d'une seule. Une fois le nombre de touches déterminé, faites un jet pour blesser normal pour chaque touche infligée.

Force dévastatrice (n)

Cette règle représente les effets dévastateurs des touches de corps-à-corps infligées par des créatures à la force terrifiante, ou équipées d'armes de corps-à-corps très lourdes voire même magiques.

Toutes les touches infligées au corps-à-corps par cette unité gagnent un modificateur de +(n) sur leurs jets pour blesser.

Furie

Certains guerriers ou certaines créatures sont tout simplement trop emportés par leur soif de sang pour faire la moindre pause dans leurs assauts implacables.

Même quand elle est Ébranlée, cette unité peut déclarer une Contre-charge.

Furtif

L'unité a un talent particulier pour se cacher, ou bénéficie d'une protection magique qui la rend particulièrement difficile à cibler avec des attaques à distance.

Les ennemis tirant sur cette unité subissent un modificateur supplémentaire de -1.



Lent

Cerveauuuuu... ceeeeervauuuu...

Cette unité ne peut pas recevoir l'ordre Marche forcée !, sauf pendant un mouvement d'Avant-garde.



Motivant

La bravoure d'un général héroïque, ou la présence d'une très grande bannière, peut convaincre des guerriers de tenir leur position un peu plus longtemps. Quant aux créatures comme les morts-vivants (qui s'intéressent rarement aux bannières), la proximité de leur général ou d'une bannière magique les emplit d'une énergie surnaturelle.

Si cette unité, ou une unité amie non alliée à 6" ou moins de cette unité, est mise en Déroute, l'adversaire doit relancer le test de Moral. Le second résultat est conservé.

Notez qu'une unité peut aussi avoir Motivant (unité spécifique) ; dans ce cas, l'unité n'inspirera qu'elle-même et l'unité en question.

Pavois

Si vous avez peur de manquer de couverts, il vaut mieux en emmener un avec vous au combat !

Toutes les attaques (à distance et au corps-à-corps) d'ennemis situés dans l'arc avant de l'unité considèrent sa Défense comme étant de 6+.

Indépendant

Cette règle est détaillée page 71.

Phalange

De face, cette unités ressemble à une forêt de piques acérées pointées sur vous.

Les unités qui chargent la face avant de cette unité ne peuvent pas utiliser la règle spéciale Charge fracassante.

Perforant (n)

Cette règle est utilisée pour les attaques de tir qui pénètrent les armures sans peine (les tirs de fusil par exemple), ainsi que pour des attaques magiques à distance.

Toutes les touches infligées à distance par cette unité gagnent un modificateur de +(n) sur leurs jets pour blesser.

Rechargez !

Certaines armes à projectile particulièrement puissantes prennent un temps conséquent à recharger, ce qui les rend moins flexibles.

L'unité ne peut tirer que si elle a reçu un ordre Halte ! durant ce tour.

Régénération (n)

Les créatures dotées de cette règle spéciale sont très difficiles à tuer, car leurs blessures guérissent à une vitesse incroyable.

Chaque fois que cette unité reçoit un ordre de mouvement (y compris Halte !), et avant de faire quoique ce soit, lancez un nombre de dés équivalent au nombre actuel de blessures de l'unité. Pour chaque résultat de (n) ou plus, l'unité se débarrasse d'une blessure.

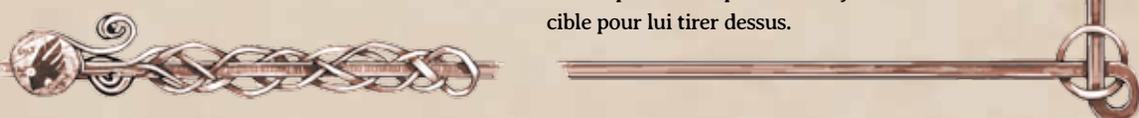
Tir indirect

Les tirs de l'unité décrivent de grands arcs dans les airs, couvrant sans peine la distance qui la sépare de sa cible, et annulant la majorité des couverts. Cependant, si des ennemis se rapprochent trop, il lui sera impossible de les toucher.

L'unité effectue des tirs en cloche pour atteindre ses cibles depuis le ciel, ce qui signifie qu'elle ne subit pas le modificateur de -1 sur ses tirs dû aux couverts.

Par contre, l'unité ne peut pas tirer sur une cible à 12" ou moins d'elle.

Notez que l'unité qui tire a toujours besoin de voir sa cible pour lui tirer dessus.



Tout-terrain

L'unité est assez nombreuse ou agile pour traverser n'importe quel obstacle.

L'unité ne subit jamais la pénalité due aux charges gênées.

Très motivant

Les meilleurs chefs savent diriger toutes les unités d'un champ de bataille par la sorcellerie ou grâce à de nombreux messagers audacieux.

Cette règle spéciale fonctionne exactement comme *Motivant* mais sa portée est de 9". Toutes les règles qui affectent *Motivant* affectent également *Très motivant*.

Trouillard

Qu'est-ce qu'il a dit le chef? Ça ressemblait à « retraite »... oui, je suis presque sûr que c'était ça...

Lorsque cette unité souhaite charger une unité ennemie sur sa face avant, lancez un dé. Si le résultat est un 1, alors l'unité « se trompe » d'ordre et effectue une Halte ! à la place.

Cet effet ne s'applique pas quand l'unité charge une unité ennemie sur le flanc ou dans le dos, charge une figurine indépendante ou une machine de guerre, ou effectue une Contre-charge.

Vicieux

L'unité se bat avec une férocité rare. Elle utilise des lames crénelées et des crochets de torture, crève les yeux et emploie encore bien d'autres méthodes toutes plus déloyales les unes que les autres.

Chaque fois que l'unité fait un jet pour blesser, elle peut relancer tous les dés qui ont obtenu un 1 naturel avant l'application de modificateurs.

Vol

Cette règle peut représenter littéralement un déplacement dans les airs (certes pas une ascension haut dans le ciel, mais plutôt de grands bonds un peu comme ceux d'un poulet), ou même la capacité d'une créature fantomatique à traverser de la matière solide.

L'unité peut passer au-dessus de n'importe quoi (terrain infranchissable, unités ennemies, unités amies lorsqu'elle charge, etc.). Elle ne peut toujours pas atterrir au sommet de ces éléments. L'unité ne subit pas les effets des charges gênées après s'être déplacée au-dessus de terrains difficiles ou d'obstacles, sauf si elle termine son mouvement à l'intérieur ou au contact d'un de ces éléments. L'unité possède également la règle spéciale *Agile*.

Volonté de fer

Certaines unités d'élite sont capables de tenir leur position malgré des pertes terribles.

Si un test de Moral indique que cette unité est Stable, elle se débarrasse d'une blessure précédemment subie.





CONSTITUER SON ARMÉE

Vous pouvez jouer à *Kings of War* en n'alignant que quelques unités de chaque côté, sans vous soucier de savoir si l'affrontement est équitable. C'est une bonne façon de découvrir le jeu. Par contre, une fois que vous serez familiarisé avec les règles et que vous aurez amassé une importante collection de figurines, vous aurez sans doute envie d'essayer une partie opposant des forces équilibrées, pour que les deux joueurs aient une chance égale de remporter la victoire.

Pour cela, vous et votre adversaire devrez sélectionner une armée avant la partie. Tout d'abord, mettez-vous d'accord sur un nombre total de points, disons par exemple 2 000 points. Commencez ensuite à choisir vos unités dans l'une des listes d'armée présentées dans ce livre. Chaque unité coûte un certain nombre de points, indiqué dans son profil issu de la liste d'armée appropriée (en comptant les options comme les artefacts magiques). Par exemple, un régiment coûte autour de 100 points.



Au fur et à mesure que vous choisissez des unités à ajouter dans votre armée, additionnez leur coût jusqu'à atteindre le total dont vous aviez convenu. Vous pouvez bien évidemment dépenser moins que ce total, mais vous ne pouvez pas dépenser ne serait-ce qu'un point de plus. Cependant, une armée est toujours considérée comme valant exactement le total maximal convenu par les joueurs (c'est-à-dire qu'une armée de 1 995 points sera toujours considérée comme une armée à 2 000 points).

Sélection de l'armée

Pour limiter les (sales) combinaisons potentielles pouvant être alignées sur le champ de bataille, et pour garantir aux armées un minimum de « réalisme », les types d'unités que vous pouvez avoir dans votre armée doivent respecter les limitations suivantes :

Troupes

Votre armée peut inclure jusqu'à 2 Troupes par Régiment dans votre armée.

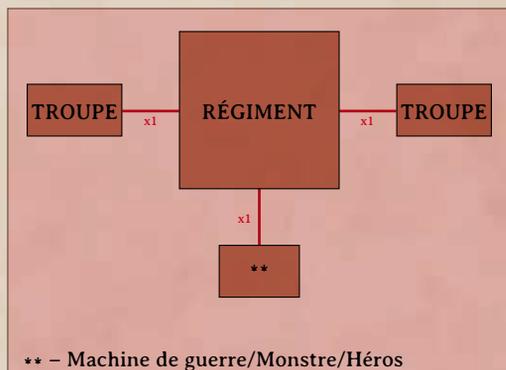
Votre armée peut inclure jusqu'à 4 Troupes par Horde dans votre armée.

Régiments

Votre armée peut compter autant de Régiments que vous le voulez. Pour chaque Régiment dans l'armée, vous pouvez également inclure :

1 Machine de guerre OU 1 Monstre OU 1 Héros

Par exemple, prendre 3 Régiments vous donnera accès à jusqu'à 3 unités supplémentaires choisies parmi les Machines de guerre, les Héros et les Monstres.



Hordes

Votre armée peut compter autant de Hordes que vous le voulez.

Pour chaque Horde dans l'armée, vous pouvez également inclure :

jusqu'à 1 Machine de guerre ET 1 Monstre ET 1 Héros

Par exemple, prendre 3 Hordes vous donnera accès à jusqu'à 3 Machines de guerre supplémentaires, jusqu'à 3 Héros supplémentaires ET jusqu'à 3 Monstres supplémentaires.

Légions

Les Légions sont considérées comme des Hordes lors de la sélection des armées.





Unités irrégulières

Notez que le nom de certaines unités est suivi d'un astérisque (par exemple : les Gargouilles*). Elles sont appelées unités *irrégulières* car elles ne sont pas représentatives du noyau, ou de la base, de leur armée. Pour représenter ce fait, une telle unité est traitée comme une Troupe lors de la sélection des armées, même s'il s'agit d'un Régiment ou d'une Horde. Elle ne débloque donc pas de Héros, de Troupe, de Monstre ou de Machine de guerre supplémentaires, et doit être débloquée par un Régiment une Horde ou une Légion de soldats « réguliers ».

Héros (Monstres)

Les Héros qui appartiennent au type d'unité Monstre (Héros (Mon)) sont uniquement considérés comme des Héros lors de la sélection des armées. Ainsi, si vous avez une Horde, vous pouvez aligner un Héros (Mon) en plus d'un Monstre.

Légendes vivantes

De plus, si le nom d'une unité est suivi d'un [1] dans sa liste d'armée, il s'agit d'une Légende vivante. Cela signifie qu'il n'existe qu'une seule unité de ce type et qu'il est donc impossible d'en inclure plusieurs dans une armée. Bien sûr, il peut arriver que les deux adversaires décident d'aligner cette même unité... Dans ce cas, l'un des deux camps abrite forcément un imposteur, et seule l'issue de la bataille déterminera lequel !

ALLIÉS ET ALIGNEMENTS

Lorsque vous utilisez des alliés, vous pouvez mélanger librement des unités de différentes listes d'armées dans votre armée, mais gardez bien en tête que vous avez besoin de Régiments/Hordes d'une armée donnée pour prendre des Troupes, des Machines de guerre, des Héros ou des Monstres de cette race, comme d'habitude.

Parties en petit format

Si vous êtes un nouveau joueur et que votre collection de figurines est encore limitée, vous voulez peut-être poser quelques unités sur la table juste pour apprendre à jouer. Ou peut-être voulez-vous faire une petite démonstration du jeu à vos amis, ou même faire découvrir à des enfants les joies des jeux de figurines. Quelles que soient les circonstances, il peut être préférable d'autoriser n'importe quel nombre de Troupes dans une armée lorsque vous jouez des parties à 750 points et moins. Les deux camps peuvent ainsi aligner des types d'unités relativement variés, et les joueurs dont les armées sont encore en cours de construction peuvent déjà les poser sur la table pour jouer quelques parties.

Si vous utilisez des alliés, vous ne pouvez choisir que 25% maximum de votre total de points d'armée dans la liste des alliés. Vous ne pouvez pas prendre de Légende vivante en tant qu'alliée. De plus, les alliances entre deux races décrites comme des ennemis jurés dans l'historique de *Kings of War* ne sont pas très « réalistes », nous avons donc attribué un Alignement à chaque armée : Bon, Mauvais ou Neutre.

Une armée Bonne ne devrait jamais s'allier avec une armée Mauvaise, mais tout le monde peut s'allier avec une armée Neutre. Du coup, ne mélangez pas les Mauvais et les Bons dans une même armée, s'il vous plaît, sauf si votre adversaire vous l'autorise bien sûr. Vous pouvez également unir vos forces avec vos amis et jouer plusieurs armées alliées dans chaque camp, tant que les valeurs en points des deux camps sont équilibrés.

SORTS

Les artefacts magiques accordent des bonus à l'unité à laquelle ils sont donnés. Chaque unité peut recevoir un seul artefact sélectionné dans la liste suivante. Il est normalement porté par le chef de l'unité. Le coût de l'artefact est ajouté à celui de l'unité.

Sauf mention contraire dans le descriptif de l'artefact, les limitations suivantes s'appliquent :

- Chaque artefact est unique et ne peut être pris qu'une seule fois dans chaque armée.
- Les Machines de guerre ne peuvent pas recevoir d'artefact.
- Les unités de Monstres ne peuvent pas recevoir d'artefact, mais les unités de Héros (Mon) le peuvent tout à fait.
- Les Légendes vivantes (les unités ayant une limitation de [1]) ne peuvent pas recevoir d'artefact.

Les artefacts sont magiques par essence (certains d'entre eux ont même une conscience !), et tous ont le pouvoir de changer d'apparence. Ils peuvent ainsi

prendre la forme d'une arme, d'une pièce d'armure, d'un joyau ou de tout autre objet approprié à la race du guerrier qui les porte. Par exemple, une Lame du massacre pourrait être une élégante épée entre les mains d'un Elfe, mais ressembler à un énorme tranchoir de boucher entre celles d'un Orque. Cette propriété magique est bien sûr très commode du point de vue du figuriniste moyen !

Comme la présence de ces objets n'est pas évidente, les joueurs doivent préciser à leur adversaire l'artefact que porte une unité lorsqu'elle est déployée sur le champ de bataille. Si les deux joueurs sont d'accord avant le déploiement, vous pouvez choisir de jouer en mode « artefacts cachés ». C'est un peu moins loyal, mais ça peut se révéler beaucoup plus amusant...

Lorsqu'un objet mentionne des attaques de tir « normales », il ne peut pas être utilisé avec une Attaque de Souffle ou un Sort.



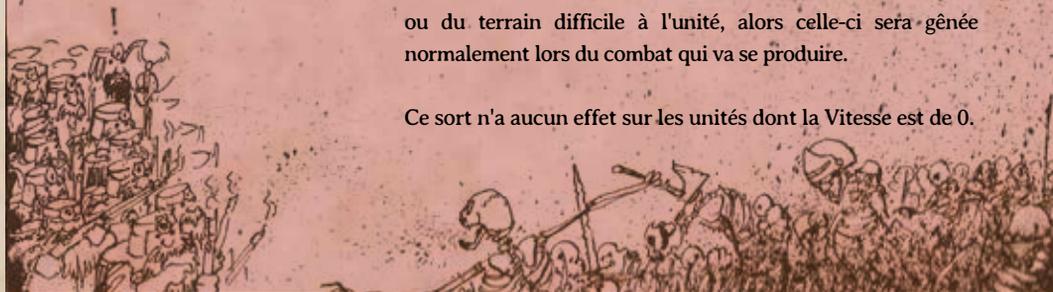


Sort Portée Règles Spéciales

| | | |
|----------------------|-----|--|
| Boule de feu (n) | 12" | Aucune – Faites les jets pour blesser normalement |
| Mélopée du fléau (n) | 12" | Unité amie uniquement, y compris les unités engagées en combat. Les touches n'infligent pas de blessure. Au lieu de cela, si au moins une touche est infligée, jusqu'à la fin du tour toutes les attaques de corps-à-corps et à distance de l'unité gagnent les règles spéciales Perforant (1) et Force Dévastatrice (1), ou augmentent leur valeur de 1 si elles en bénéficient déjà. Notez que plusieurs Mélopée du fléau affectant la même unité n'ont pas d'effets cumulatifs. |
| Rafales de vent (n) | 18" | Les touches n'infligent pas de blessure. Au lieu de cela, chaque touche repousse l'unité ennemie ciblée de 1" directement vers l'arrière si le sorcier se trouve dans l'arc avant de celle-ci, directement de côté en s'éloignant du sorcier s'il se trouve dans l'un des arcs d'un de ses flancs, ou directement vers l'avant si le sorcier se trouve dans son arc arrière. La cible s'arrête à 1" de toute unité ennemie ou juste avant d'entrer en contact avec un terrain infranchissable ou une unité amie. Ce sort n'a aucun effet sur les unités dont la Vitesse est de 0. |
| Éclair (n) | 24" | Perforant (1) – Faites les jets pour blesser normalement. |
| Soin (n) | 12" | Unité amie uniquement, y compris les unités engagées en combat. Les touches n'infligent pas de blessure. Au lieu de cela, pour chaque touche « infligée », l'unité amie se débarrasse d'une blessure précédemment subie. |
| Déferlement (n) | 12" | Unités amies dotées de la règle spéciale Lent uniquement. Les touches n'infligent pas de blessure. Au lieu de cela, pour chaque touche « infligée », l'unité amie dotée de Lent se déplace droit devant elle d'un pouce entier (en s'arrêtant juste avant d'entrer en contact avec une unité amie ou un terrain infranchissable). Si ce mouvement amène l'unité au contact d'une unité ennemie, traitez-le comme une charge réussie contre le côté du socle ennemi avec laquelle elle est entrée en contact. Cependant, l'unité chargée ne fera aucun test de Moral pour les blessures qu'elle pourrait avoir subie précédemment au cours de cette phase de Tir. |

Si le mouvement de Déferlement a fait traverser un obstacle ou du terrain difficile à l'unité, alors celle-ci sera gênée normalement lors du combat qui va se produire.

Ce sort n'a aucun effet sur les unités dont la Vitesse est de 0.



SCÉNARIOS DES PARTIES

1) Préparez vos forces

Tout d'abord, votre adversaire et vous devez sélectionner deux armées ne dépassant pas un total de points sur lequel vous vous serez mis d'accord. Utilisez pour cela le processus décrit dans « Constituer son armée », page 76.

2) Choisissez un terrain de jeu

Nous partons du principe que les parties de *Kings of War* seront jouées sur une table de 1,80 m x 1,20 m, ou sur une autre surface du même type comme un plancher.



Pour des parties plus importantes, nous vous conseillons d'augmenter la largeur de la table d'un mètre supplémentaire pour chaque tranche de 1 000 points au-delà des 2 000 points. Pour une partie à 1 500 points ou moins, nous conseillons d'utiliser un terrain plus petit, de 1,20 m x 1,20 m.

3) Déterminez le scénario

Au fait, comment gagne-t-on la partie ? Chaque scénario a des conditions de victoire différentes à remplir, que vous trouverez ci-dessous. Pour déterminer quel scénario vous et votre adversaire allez jouer, lancez un dé :

| D6 | Scénario |
|----|-----------------------|
| 1 | Massacre ! |
| 2 | Invasion ! |
| 3 | Domination ! |
| 4 | Pillage ! |
| 5 | Butin ! |
| 6 | Massacre et Pillage ! |

4) Placez le terrain

Avant de commencer la partie, vous et votre adversaire devriez placer quelques éléments de terrain sur le champ de bataille. Disposez-les de façon raisonnable, en essayant de recréer un paysage crédible du monde fantastique dans lequel vos armées vont s'affronter. Alternativement, vous pouvez demander à une troisième personne neutre de placer le terrain pour vous.

Durant cette étape, il est crucial que vous vous mettiez d'accord sur la façon dont chaque élément de terrain sera considéré : est-ce un terrain infranchissable, un obstacle, un terrain décoratif ou une zone de terrain difficile ?

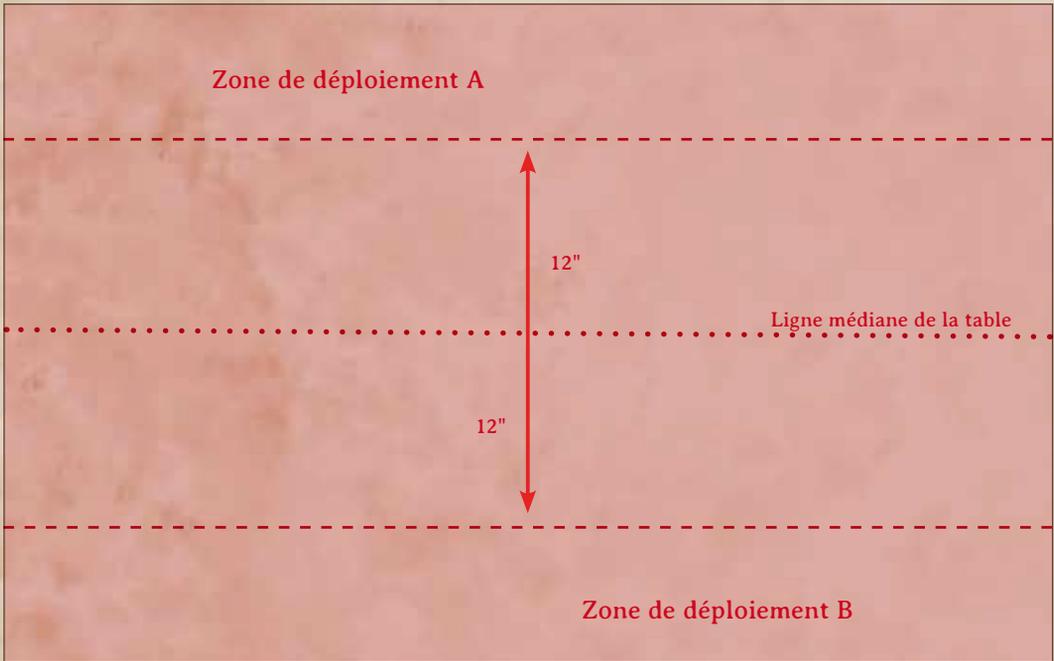
5) Déployez-vous

Après avoir déterminé le scénario et placé les éventuels objectifs, les deux joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le résultat le plus haut choisit l'une des deux longueurs du champ de bataille, qui sera son bord de table. Il place alors une de ses unités de ce côté du champ de bataille, à plus de 12" de la ligne médiane (reportez-vous au Schéma de déploiement). Son adversaire fait ensuite de même du côté opposé de la table. Les joueurs répètent alternativement ce processus jusqu'à ce que toutes leurs unités soient placées sur la table.

6) Qui commence ?

Vous et votre adversaire lancez un dé. Celui qui obtient le résultat le plus haut décide s'il prend le premier tour ou s'il le donne à son adversaire. C'est parti !

Schéma de déploiement



7) Durée de la partie

La partie dure jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 6 tours. À la fin du tour 12, un des joueurs lance un dé. Sur un résultat de 1 à 3, la partie s'achève. Sur un résultat de 4 à 6 les deux joueurs jouent un tour supplémentaire puis la partie s'arrête. Déterminez le vainqueur en fonction des conditions de victoire de chaque scénario.

Vous pouvez bien sûr changer le nombre de tours que vous désirez jouer, ou décider de jouer plutôt pendant une certaine durée (ex. : deux heures), après quoi la partie continue jusqu'à ce que les deux joueurs aient joué le même nombre de tours. Enfin, vous pouvez aussi jouer en temps limité, comme expliqué dans la section « Parties minutées » (page 88).

SCÉNARIO 1 : MASSACRE !

Objectifs

À la fin de la partie, additionnez le coût de toutes les unités ennemies que vous avez mises En déroute. Ce total est votre score. Votre adversaire fait de même, puis vous comparez les deux scores.

Si la différence entre les deux scores en faveur d'un joueur représente au moins 10% du coût maximum fixé pour les armées, alors ce joueur gagne. Si ce n'est pas le cas, la partie est un match nul. Par exemple, dans une partie où les armées sont de 2 000 points, vous aurez besoin de marquer 200 points de plus que votre adversaire pour gagner.

Corpus des règles

Ce document propose la quasi-totalité des règles du jeu. Si vous vous procurez vous un exemplaire du livre des règles de Kings of War, vous trouverez les règles supplémentaires suivantes :

Artefacts magique, parties minutés, ainsi que cinq autres scénarios.

www.manticgames.fr

Version du 30 octobre 2015

Mantic, Kings of War, et tous les personnages, noms, lieux et objets associés sont TM et © Mantic Entertainment Ltd 2015. Tous les droits sur la conception, le texte, le graphisme et les autres contenus de cette publication ainsi que sur sa sélection ou son arrangement appartiennent à Mantic Entertainment Ltd., ou l'autorisation de les utiliser a été accordée par des tiers.

Sont notamment concernés le texte, les images, le graphisme, les logos d'entreprise et les emblèmes. La création de reproductions de ce document est autorisée pour usage strictement personnel et non commercial.

