

WARHAMMER UNDERWORLDS



LIVRE DE RÈGLES

SOMMAIRE

SOUS-MONDES EN GUERRE	4	JOUER UNE PARTIE	28
COLLECTIONNER		Séquence de Jeu	28
DES FIGURINES CITADEL.....	6	Placer les Plateaux.....	28
		Placer les Pions d'Objectif.....	30
RASSEMBLER VOTRE BANDE	7	Piocher les Cartes	30
Les Farstriders	8	Placer les Combattants.....	31
La Garde Sépulcrale	9	LA PHASE D'ACTION	32
ASSEMBLER ET		Étapes d'un Tour.....	32
PEINDRE DES FIGURINES.....	10	Étape d'Activation.....	34
Guide d'Assemblage et de Peinture		Action de Mouvement	34
des Farstriders	12	Action d'Attaque.....	36
Guide d'Assemblage et de Peinture		Séquence de Combat	38
de la Garde Sépulcrale	14	Soutien	39
JOUER À WARHAMMER		Dégâts	40
UNDERWORLDS	16	Hors de Combat	40
ESSAYER LE JEU EN TOURNOI	17	Mots-clés d'Action d'Attaque	41
PILES DE RIVAUX:		Action de Garde	42
OUVRIR, MÉLANGER, JOUER	18	Action d'Étourdissement.....	42
CONSTITUTION DE PILE:		Action de Choc	42
LA STRATÉGIE.....	19	Action de Charge	42
INTRODUCTION	20	Étape de Pouvoir.....	43
But du Jeu.....	20	Modificateurs.....	44
Contenu du Set d'Initiation.....	20	Réactions	45
Les Bandes	22	LA PHASE DE FIN	47
Cartes de Combattant	23	SUITE DE LA PARTIE	48
Traits	23	ÉTAPES SUIVANTES	49
Les Piles	24	GLOSSAIRE	50
Le Champ de Bataille.....	26	Les Salles en Changement Perpétuel	
		de la Cité Miroir	55
		Références.....	55

PRODUIT PAR LE STUDIO WARHAMMER
Avec nos remerciements aux Godbeasts, aux Katophrane Relics
et au Seraphon Agenda pour leurs bons et loyaux services

Warhammer Underworlds: Set d'Initiation © Copyright Games Workshop Limited 2023. Warhammer Underworlds: Set d'Initiation, GW, Games Workshop, Warhammer, le logo "marteau ailé" de Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Stormcast Eternals, ainsi que les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes et personnages associés, et leurs diverses déclinaisons, sont * ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Games Workshop Limited, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Royaume-Uni

WARHAMMER.COM



SHADESPIRE ÉTAIT AUTREFOIS UNE CITÉ DE MERVEILLES ET DE MAGIE, UNE MÉTROPOLE MARCHANDE ÉRIGÉE SUR LA TERRE IMPITOYABLE DU ROYAUME DE LA MORT. DES PEUPLES INNOMBRABLES VIVAIENT ENTRE SES MURS, CRÉANT ENSEMBLE DES ARTÉFACTS D'UNE BEAUTÉ ET D'UN POUVOIR ÉTOURDISSANTS. LE PLUS PRÉCIEUX SECRET DE LA CITÉ ÉTAIT LE TRAITEMENT DE L'OMBREVERRE, UN MATÉRIAU MIRACULEUX CAPABLE D'ABRITER L'ESSENCE DES MORTS POUR L'ÉTERNITÉ. AINSI, LES KATOPHRANES DE SHADESPIRE DIRIGÈRENT LA CITÉ LONGTEMPS APRÈS LEUR MORT, LEUR SAGESSE CONSERVÉE AU CŒUR DE MIROIRS ORNEMENTÉS, FONTAINES DE VERRE, PIERRES DE CRISTAL ET AUTRES MERVEILLES. CET AFFRONT COURROUÇA NAGASH, SEIGNEUR DE LA NON-VIE, QUI CHERCHA À PUNIR LES HABITANTS DE LA CITÉ POUR L'AVOIR PRIVÉ DE SA LÉGITIME DÎME D'ÂMES.

OR NAGASH ESTIMA QUE DÉTRUIRE LA CITÉ ET DRAINER SES OCCUPANTS DANS LES SOUS-MONDES SERAIT UN CHÂTIMENT TROP CLÉMENT. AU LIEU DE CELA, LE GRAND NÉCROMANCIEN ACCOMPLIT UN RITUEL QUI PUISA DANS LE POUVOIR MYSTÉRIEUX DES CONSTRUCTIONS D'OMBREVERRE DE LA CITÉ, SIPHONNANT LA LUMIÈRE ET LA GLOIRE DE SHADESPIRE POUR CRÉER UN REFLÈT TORTURÉ DE SA SPLENDEUR PASSÉE. SHADESPIRE FUT PIÉGÉE ENTRE ULGU LE ROYAUME DES OMBRES ET HYSH LE ROYAUME DE LA LUMIÈRE. LIÉES À CE SOMBRE REFLÈT, RÉFRACTÉES ENTRE CES DEUX ROYAUMES AUX ANTIPODES, LES ÂMES DES DÉFUNTS NE POUVAIENT PAS S'ÉCHAPPER DE LA CITÉ MIROIR POUR SE RENDRE DANS LES SOUS-MONDES. NUL ENTRE SES MURS NE BÉNÉFICIAIT DE LA LIBÉRATION DE LA MORT. NAGASH AVAIT À JAMAIS PRIVÉ DE CE BIENFAIT LES GENS DE SHADESPIRE.

LA CITÉ MIROIR DE SHADESPIRE EST UN PLAN CAUCHEMARDESQUE FAIT D'ILLUSIONS ET DE DÉMENGE, UN DÉDALE FLUCTUANT D'ESCALIERS SANS FIN, DE RUES ÉTROITES ET D'ARCHES VERTIGINEUSES. LA CITÉ ORIGINELLE EST VIDÉE DE TOUTE COULEUR ET DE TOUTE VIE, ET PENDANT DES MILLÉNAIRES, ELLE EST RESTÉE TELLE UNE RUINE FUNESTE. LES AVENTURIERS BRAVES, MALCHANCEUX OU IMPRUDENTS QUI POSENT LE PIED ENTRE SES MURS SONT ASPIRÉS À TRAVERS LE VOILE ENTRE LES ROYAUMES ET PIÉGÉS DANS LA CITÉ MIROIR. POUR CES ÂMES REBELLES, TOUT ESPOIR SEMBLE PERDU. IL EN EST CEPENDANT QUI N'ACCEPTERONT PAS LEUR DESTIN SANS COMBATTRE.

SOUS-MONDES EN GUERRE

Warhammer Underworlds est un jeu d'escarmouches nerveux qui met en scène deux bandes rivales qui s'affrontent dans les recoins les plus sombres des Royaumes Mortels à l'aide d'une magie dévastatrice ou de lames affûtées. Elles combattent pour l'honneur, le butin ou la gloire.

Le monde de Warhammer Age of Sigmar abrite des héros courageux et des scélérats au cœur noir, et foisonne d'histoires de bravoure altruiste ou de tyrannie cruelle. Pendant des siècles, les Royaumes Mortels, huit mondes fantastiques formés par la cristallisation de la magie, ont souffert de la corruption des Dieux du Chaos, entités primordiales d'anarchie qui se nourrissent des passions des êtres vivants. Tout espoir semblait perdu, jusqu'à ce que les armées du Dieu-Roi Sigmar arrivent dans un éclair de lumière céleste pour porter le fer aux armées du Chaos. Des guerres éclatèrent dans tous les Royaumes Mortels tandis que leurs peuples reprenaient les armes contre leurs ennemis jurés.

Suite à de glorieuses victoires et à d'innombrables bains de sang, le peuple de Sigmar parvint à établir des têtes de pont, et à fonder des cités et des forteresses. Cependant,

cette civilisation fragile est menacée sur tous les fronts. Ce n'est que par de grands sacrifices et des combats incessants qu'elle parvient à survivre. C'est l'Âge de Sigmar, une ère de grandes batailles entre les forces de l'Ordre et leurs nombreux ennemis.

Tandis que de vastes armées s'affrontent à la surface, un autre conflit fait rage sous terre, dans des sous-mondes mystérieux qui n'ont jamais vu la lumière de Hysh. C'est là que se trouvent des ruines à l'abandon : des cavernes scintillantes hantées par des âmes glaciales, d'immenses forêts carnivores peuplées de bêtes affamées, des labyrinthes d'ombre construits sous le plancher océanique... l'endroit le plus terrifiant est peut-être la légendaire Shadespire, une cité de miroirs hantée par les cadavres décharnés et ayant pourtant conservé leur conscience de ceux qui ont offensé Nagash, le Dieu de la Mort.



Ces lieux sont explorés par de nombreuses bandes d'aventuriers, qu'ils soient au service des dieux de l'Ordre, du Chaos, de la Destruction ou de la Mort. En effet, ces endroits recèlent des secrets extraordinaires, des trésors et des artefacts mystiques inestimables. Certaines bandes sont également là par hasard, car elles ont été attirées par des illusions ou par la ruse, et cherchent simplement à s'échapper tout en repoussant les attaques de leurs rivaux. Seules les âmes les plus déterminées peuvent survivre dans un tel environnement.

Warhammer Underworlds est un jeu palpitant de combat et de constitution de piles de cartes qui simule les batailles désespérées entre des bandes rivales dans les souterrains, les cavernes et les ruines des Royaumes Mortels. Il est prévu pour deux à quatre joueurs, qui choisissent une bande de héros parmi une collection de magnifiques figurines Citadel, avant de s'affronter lors de parties endiablées durant 30 à 60 minutes. Chaque joueur dispose de deux piles de cartes uniques qu'il peut modifier à loisir afin de varier ses tactiques, de personnaliser ses héros et de lancer des sorts et des attaques dévastateurs contre son adversaire.

Même si les règles sont simples à apprendre, Warhammer Underworlds est un jeu difficile à maîtriser qui demande de l'expérience et de la réflexion, si bien qu'il satisfera les joueurs les plus exigeants. Les pages suivantes vous donnent une introduction aux éléments de base de Warhammer Underworlds : des guides pour assembler et peindre vos figurines, des conseils sur la constitution des piles, comment participer à des événements ludiques, sans oublier les règles !

Votre voyage dans les profondeurs obscures des Royaumes Mortels commence ici. Rassemblez vos guerriers, fourbissez vos armes et préparez-vous à vivre mille et une aventures palpitantes !

L'AVENTURE CONTINUE

Games Workshop propose de nombreux produits pour Warhammer Underworlds afin de vous plonger dans cet univers, y compris de nouvelles bandes, des plateaux de jeu, des piles de cartes et plus encore. De plus, le système est constamment mis à jour avec des produits qui sortent au fil des saisons du jeu, et qui proposent des extensions, de nouveaux mécanismes et des lieux différents pour modifier la façon de jouer. Allez sur warhammerunderworlds.com pour en savoir plus.



COLLECTIONNER DES FIGURINES CITADEL

Au cœur du hobby Games Workshop se trouve une immense gamme de figurines Citadel, avec des héros étincelants, des soldats crasseux, d'horribles démons, des bêtes sauvages... Autant de combattants que les joueurs commandent sur une table de jeu représentant un champ de bataille. La gamme Warhammer Underworlds ne fait pas exception : elle regroupe de nombreuses bandes des Royaumes Mortels, chaque personnage bénéficiant d'une figurine exceptionnellement détaillée et charismatique.

Il suffit pour s'en convaincre de regarder les deux bandes de ce Set d'Initiation. Les horreurs squelettiques de la Garde Sépulcrale sont l'incarnation parfaite de la puissance du Grand Nécromancien Nagash, ressuscitée de la tombe et menée par le Veilleur Sépulcral afin d'anéantir ceux qui menacent les domaines de leur maître. Pour leur part, les Chasseurs d'Avant-garde appelés les Farstriders sont le strict opposé. Resplendissants dans les armures des puissants Éternels de l'Orage du Dieu-Roi, Sanson Farstrider et ses compagnons incarnent le talent martial et la gloire des osts célestes.

Et il ne s'agit que de deux bandes parmi des dizaines d'autres. Si vous le désirez, vous pourriez par exemple commander un troggoth irascible et ses animaux de compagnie fongoïdes, un boucanier ogor et son équipage, ou encore une coterie de dévots de Slaanesh décadents. Beaucoup de joueurs d'Underworlds possèdent plusieurs bandes, soit pour essayer diverses tactiques, soit pour le plaisir de peindre et de mettre en vitrine leurs figurines.

La petite quantité de figurines nécessaires pour jouer à Warhammer Underworlds rend ce jeu parfait pour découvrir le hobby. Vous n'avez pas besoin de vous soucier des guerriers à sélectionner et comment les équiper, car chaque bande est jouable dès l'ouverture de la boîte.

De plus, ces figurines ont des règles uniques qui vous permettent de les utiliser lors de vos parties de Warhammer Age of Sigmar, afin de voir comment ces héros peuvent s'en sortir sur les champs de bataille des Royaumes Mortels.



LES FARSTRIDERS



Almeric Eagle-Eye

♣ *Sanson Farstrider*

Elias Swiftblade

Les Farstriders sont des champions immortels, tout aussi capables d'engager le combat de loin qu'en mêlée.

RASSEMBLER VOTRE BANDE

Quand vous jouez à Warhammer Underworlds, votre adversaire et vous sélectionnez chacun une bande à commander. Chaque bande a sa propre personnalité et est composée de plusieurs figurines dont les forces et les faiblesses sont représentées en jeu par des aptitudes et des statistiques.

La plupart des bandes sont normalement constituées d'une poignée de combattants menés par un chef, et chacun a son propre équipement et des compétences spécifiques. Évidemment, la composition des bandes est très variable. Certaines rassemblent quelques guerriers d'élite capables de vaincre des ennemis plus nombreux, d'autres au contraire misent sur la quantité plutôt que sur la qualité. Chaque bande propose un style de jeu unique, avec toutes sortes d'aptitudes et des choix de cartes à tester.

Les stratégies de base de votre bande sont en général centrées sur son leader. C'est souvent le membre le plus puissant et le plus imposant de la bande, versé dans les arts de la magie ou du combat, parfois même les deux ! Les leaders sont capables d'infliger de gros dégâts

et de commander efficacement le reste de la bande, il est donc important de les protéger, car s'ils meurent prématurément, cela peut s'avérer être une catastrophe pour votre bande, qui risquera de ne plus avoir accès à des aptitudes essentielles. Il est d'ailleurs possible que l'adversaire axe sa stratégie sur l'assassinat de votre leader, cela pour mieux se couvrir de gloire !

Chacun de vos autres combattants aura ses propres caractéristiques et aptitudes, et il est important de bien les connaître si vous voulez remporter vos batailles. Certains sont d'excellents guerriers, d'autres sont capables d'encaisser de gros dégâts, voire d'intercepter les coups dirigés contre votre leader. Quelques-uns sont en mesure de lancer des sorts et des malédictions sur l'ennemi.

Apprendre à combiner les aptitudes de votre bande et en tirer le meilleur parti en utilisant intelligemment vos piles de cartes est la clé pour remporter la victoire à Warhammer Underworlds. Il y a tant d'options possibles que vous avez une infinité de tactiques à essayer pour prendre votre adversaire à contre-pied et arracher une victoire glorieuse !

LA GARDE SÉPULCRALE



Le Champion



Le Veilleur Sépulcral



Le Faucheur



Le Requérant Implacable



Le Prince de Poussière



Le Requérant Ressuscité



Le Requérant Zélé

La Garde Sépulcrale submerge l'ennemi sous le nombre, ses guerriers ressuscitant dès qu'ils sont abattus !

LES FARSTRIDERS

Les Farstriders sont un trio de Chasseurs d'Avant-garde, des éclaireurs et des rangers pour le compte des Éternels de l'Orage. Ils appartiennent aux Marteaux de Sigmar, le plus célèbre des Osts de l'Orage du Dieu-roi, et ils se considèrent donc à juste titre comme comptant parmi les plus grands guerriers des Royaumes Mortels. Ce n'est pas de l'arrogance, car ils ont prouvé leur valeur d'innombrables fois sur le champ de bataille.

Le chef de la bande, le vétéran Sanson Farstrider, était une légende pour ses camarades avant même de recevoir pour mission d'explorer les ruines de Shadespire et de tenter de comprendre la malédiction qui les enserrait. L'essentiel de la cité avait déjà été pillé de ses reliques, mais le Faucon Stellaire de Farstrider, Gyrfalche, survola les ruines et repéra un point d'entrée potentiel vers les souterrains : un immense puits qui plongeait vers les ténèbres.



Les Farstriders atteignirent rapidement le bord de ce précipice, et ressentirent une terrible appréhension quand ils scrutèrent le vide et la pénombre, au milieu de laquelle il était possible de discerner les silhouettes de structures antiques, loin en contrebas. Malgré tout, jamais un Marteau de Sigmar n'avait reculé devant son devoir. Confectionnant des cordes robustes, les trois compagnons descendirent en rappel dans les cavernes.

Ils n'avaient pas encore touché le sol lorsqu'ils tombèrent dans une embuscade. Des yeux jaunes s'allumèrent sur la paroi autour d'eux, et une volée de shurikens empoisonnés siffla dans les airs. Les Chasseurs d'Avant-garde ripostèrent avec leurs pistolets Tourmente. Toutefois, Ces assassins skavens rusés ne visaient pas les Éternels de l'Orage, mais les cordes qu'ils utilisaient. Elles furent sectionnées les unes après les autres, et les guerriers de Sigmar tombèrent dans le vide.

La chute sembla durer des heures, mais ils ne heurtèrent jamais le sol. À la place, ils s'éveillèrent dans la nécropole dévastée de la Cité Miroir. Elle était le terrible reflet de ce à quoi ressemblait jadis Shadespire. Grâce à leurs talents d'éclaireurs, les Farstriders commencèrent à explorer ce dédale, mais se rendirent rapidement compte qu'ils étaient incapables d'en comprendre l'étrange topographie en perpétuel changement. Même Sanson, pourtant un des meilleurs pisteurs des Marteaux de Sigmar, était désorienté. Malgré tout, ils ne cédèrent pas au désespoir, car ils étaient persuadés que quelque part dans ces ruines cauchemardesques, il existait un moyen de défaire la malédiction de Shadespire, et ils le découvriraient, même si cela devait leur prendre mille ans.

Depuis, ils errent, sous les attaques constantes de spectres, de doppelgangers jaillis des miroirs et d'âmes en perdition. Ils ont terrassé des milliers d'ennemis, tout en étant morts chacun plusieurs fois. Sanson admet d'ailleurs que sans le sixième sens d'Almeric Eagle-Eye, et les talents d'escrimeur d'Elias Swiftblade, le nombre de leurs trépas serait beaucoup plus élevé.

“En avant, camarades. On ne peut pas s'arrêter. On ne doit pas sombrer dans le pessimisme ni le désespoir. Continuons en nous fiant à la sagesse du Dieu-Roi. Il n'y a nulle malédiction qui ne puisse être levée, aucun mal qui dure pour l'éternité.”

- Sanson Farstrider

LA GARDE SÉPULCRALE

Les Raclemorts de Shadespire ne sont pas comme les serviteurs morts-vivants ressuscités habituellement par les nécromants et les praticiens de la magie noire. En effet, leur âme reste piégée dans leur corps en décrépitude à cause de la malédiction de Nagash, par conséquent ils conservent une partie des souvenirs de leur vie même après que leur corps ne soit plus qu'un squelette. Piégées dans une dépouille en décomposition et privées du soulagement de la mort, la plupart de ces âmes succombent à la folie.

Au fil du temps, beaucoup se sont vouées au Dieu de la Mort, en espérant que si elles suppliaient Nagash de leur pardonner, il finirait par les libérer de leur éternelle agonie. Bien entendu, de tels espoirs sont vains. Le Grand Nécromancien ne connaît pas la pitié et n'envisagera jamais d'abréger les souffrances de ceux qui l'ont jadis offensé. En revanche, c'est un être froid et calculateur qui a conscience de l'avantage de disposer de soldats à l'intérieur de la Cité Miroir, car de plus en plus d'intrus s'y aventurent. C'est pourquoi il daigne accorder une once de pouvoir à certains de ses "adorateurs", mais pas plus que nécessaire pour punir les intrus et ceux qui refusent de se prosterner devant sa grandeur. La Garde Sépulcrale fait partie de ces serviteurs du Grand Nécromancien.

Le plus redoutable de ces guerriers est le Veilleur Sépulcral, l'ancien Maréchal de Shadespire. Sa dévotion envers Nagash est telle que ce dernier lui a accordé le pouvoir d'insuffler une ardeur fanatique à ses soldats, afin que ces derniers punissent ceux qui s'opposent à la volonté du Grand Nécromancien. Bien que piégé dans une existence cauchemardesque, le Veilleur Sépulcral reste un guerrier rusé largement capable de surclasser les bandes de mortels qui explorent la Cité Miroir.

Le Veilleur s'est entouré de guerriers de confiance, tous d'anciens citoyens de Shadespire quand elle était encore un lieu pour les vivants. Son lieutenant est le Prince de Poussière. C'était jadis un guerrier d'origine noble qui commandait des légions de milliers de guerriers et qui combattait pour la gloire de Shadespire dans le Royaume de la Mort. Ce passé illustre a été balayé par des siècles de décrépitude, et aujourd'hui le Prince ne se souvient pas de grand-chose, en dehors de ses talents martiaux, qu'il met à profit pour abattre ses ennemis avec sa masse, tout en parant les coups avec son bouclier. Il est épaulé par le Faucheur et le Champion, deux autres citoyens de Shadespire désormais morts qui obéissent aux ordres du Veilleur Sépulcral.

En plus de ces champions, le Veilleur peut faire appel à des hordes de guerriers squelettes équipés de lames rouillées et de boucliers vermoulus. On les appelle les Requérants, car ils espèrent racheter leurs péchés envers Nagash en le servant de façon inconditionnelle. Bien que faibles, les Requérants sont implacables, et immortels tant que dure la malédiction de Shadespire. Pire encore, le Veilleur Sépulcral peut user de ses pouvoirs nécromantiques pour reconstituer ses guerriers s'ils sont abattus afin qu'ils retournent au combat.

"Priez le grand Nagash ! Louez la mansuétude de ce Seigneur de la Mort, et que ceux qui refusent souffrent pour l'éternité !"

- Mantra des Requérants



ASSEMBLER ET PEINDRE DES FIGURINES

Pour beaucoup de collectionneurs, assembler et peindre leurs figurines est la facette du hobby Warhammer qu'ils préfèrent. Les figurines Citadel sont magnifiquement détaillées, et lorsqu'elles sont peintes et posées sur la table de jeu, le résultat est tout simplement époustouflant.

Malgré tous leurs détails, les figurines Citadel sont conçues pour être faciles à assembler. Les bandes de cette boîte peuvent être assemblées sans colle. Il suffit de détacher les divers éléments avec une pince de modélisme et de les assembler comme indiqué sur le guide d'assemblage. Ainsi, il ne faut qu'une poignée de minutes pour assembler vos bandes de héros. Et si vous voulez, vous pouvez immédiatement jouer avec, en les laissant de la couleur du plastique, afin de découvrir sans plus attendre le plaisir de jouer à Warhammer Underworlds.

Cependant, beaucoup de hobbyistes aiment prendre le temps de peindre leurs figurines, en utilisant le Système de Couleurs Citadel, qui est à la fois simple et efficace, avec toute une gamme de pots de peinture disponibles dans les magasins Games Workshop ou sur notre boutique en ligne. Les peintres vétérans auront plaisir à mettre en couleurs ces figurines, en inventant des schémas de couleurs et en mettant en valeur les détails de chaque zone et les surfaces texturées.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de peindre vos figurines Warhammer Underworlds, et ce que vous choisissiez de suivre les guides étape par étape de ces pages, ou une méthode complètement différente. Faites preuve de créativité !

GUIDES DE PEINTURE

Le site citadelcolour.com est une source d'inspiration parfaite pour les hobbyistes débutants et vétérans. Il propose des guides de peinture pour de nombreuses armées, des schémas de couleurs, et explique comment utiliser le Système de Couleurs Citadel.

En souscrivant à Warhammer+, vous avez accès aux vidéos Citadel Colour Masterclass on warhammertv.com.

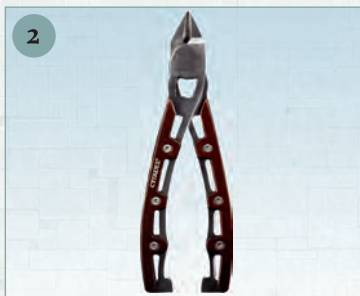
WARHAMMER+



Vous pouvez trouver toutes les peintures et outils nécessaires pour donner vie à vos figurines sur warhammer.com et dans votre magasin Warhammer le plus proche. Par ailleurs, beaucoup de revendeurs indépendants ont nos produits en stock.

Les figurines Citadel sont livrées en pièces détachées, mais leur assemblage un processus simple et amusant. Vos figurines sont livrées sur des grappes en plastique (1), chaque élément étant numéroté. Pour les monter, il vous suffit d'une pince à plastique (2), vendue en magasin Warhammer. Suivez ensuite les instructions des pages 12-15 pour assembler vos figurines (3).

Plus tard, vous pourrez même essayer des méthodes plus ambitieuses, comme combiner des éléments de kits différents pour créer une figurine unique. C'est une excellente façon de personnaliser une bande!



Une fois vos figurines assemblées, vous pouvez commencer à leur donner vie avec notre pinceau. Quel que soit votre niveau en peinture, vos figurines auront fière allure une fois qu'elles seront alignées sur une étagère ou la table de jeu, et vous ressentirez un sentiment de fierté immense. Il est toujours bon de prendre le temps de choisir à l'avance le schéma de couleurs de votre bande, car c'est lui qui définira la personnalité de vos figurines. Une fois que vous êtes prêt à commencer, sachez que Games Workshop propose une énorme gamme de peintures et de pinceaux, ainsi que les informations, les conseils et les guides pour devenir rapidement un peintre accompli.



À l'aide du Système de Couleurs Citadel, vous pouvez suivre un processus simple en 3 étapes pour que votre figurine soit "Parée au Combat". Après avoir sous-couché la figurine avec une peinture en bombe, peignez des couleurs avec des peintures Base (1). Ensuite, l'application de peintures Shade (2) ajoutera de la profondeur. Enfin, les peintures Layer (3) mettront en valeur les détails en les éclaircissant. C'est aussi simple que ça!

Si vous voulez peindre votre bande le plus vite possible, les peintures Contrast sont faites pour vous. Quand elles sont appliquées sur une sous-couche spéciale en aérosol, elles apportent de la couleur et du contraste en une seule application, afin que vos figurines soient Parées au Combat en un rien de temps. Ce Requérant à droite a été peint uniquement avec l'application de peintures Contrast qui n'auront nécessité qu'une seule couche!



GUIDE D'ASSEMBLAGE DES FARSTRIDERS

À LIRE EN PREMIER

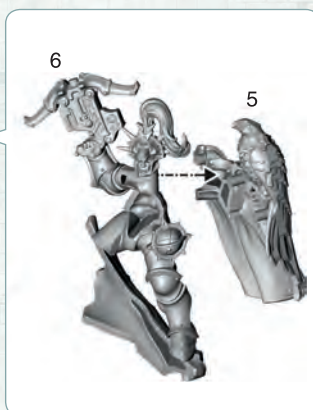
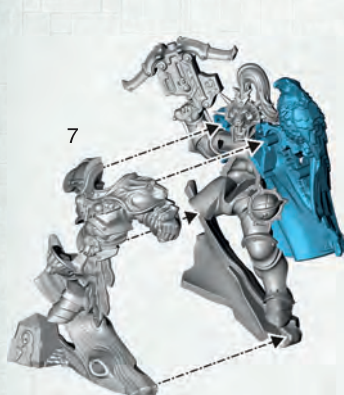


AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, LISEZ ATTENTIVEMENT CES INSTRUCTIONS ET CONSERVEZ-LES POUR RÉFÉRENCE. Retirez précautionneusement les figurines de leurs grappes, en demandant si nécessaire l'aide d'un adulte, puis assemblez-les comme indiqué.

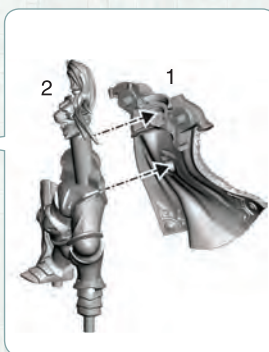


AUCUNE COLLE REQUISE

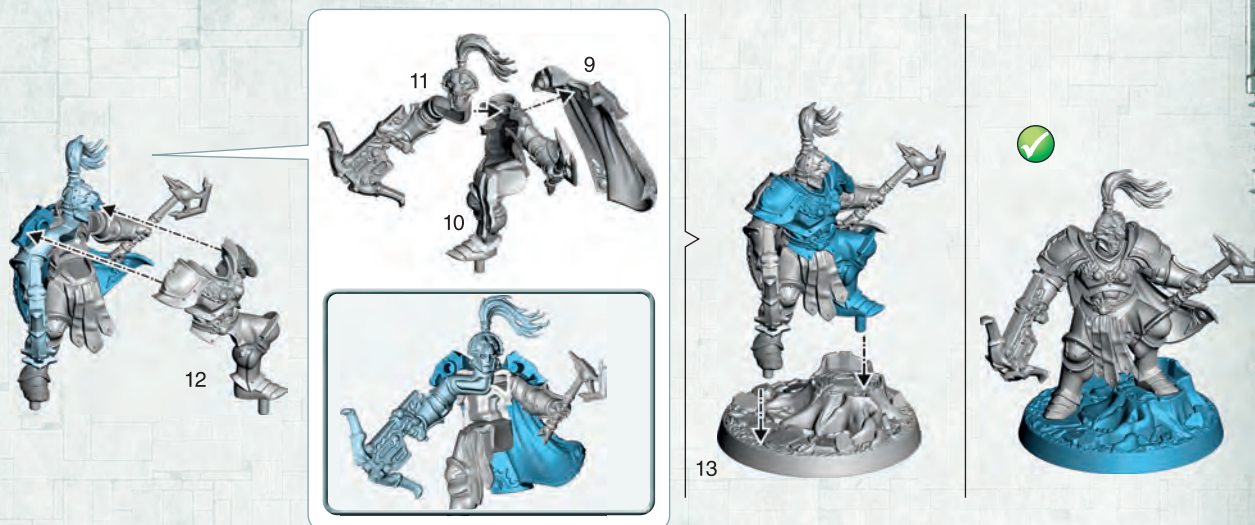
1. SANSON FARSTRIDER



2. ELIAS SWIFTBLADE



3. ALMERIC EAGLE-EYE



LES FARSTRIDERS - GUIDE DE PEINTURE

Ces figurines sublimes ont été peintes de main de maître par l'équipe 'Eavy Metal. Si vous voulez peindre vos figurines aux couleurs des Marteaux de Sigmar, ce guide vous explique comment procéder!



BASE NAGGAROTH NIGHT
LAYER SOTEK GREEN
LAYER TEMPLE GUARD BLUE
LAYER BAHARROTH BLUE

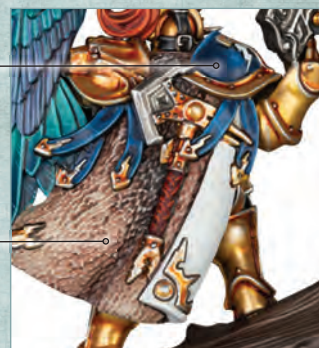
BASE MEPHISTON RED
SHADE CARROBURG CRIMSON
LAYER EVIL SUNZ SCARLET
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE RETRIBUTOR ARMOUR
SHADE REIKLAND FLESHSHADE
LAYER LIBERATOR GOLD
LAYER STORMHOST SILVER



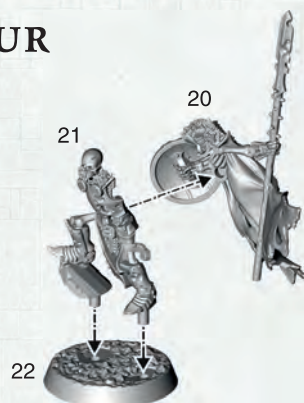
BASE KANTOR BLUE
SHADE NULN OIL
LAYER TECLIS BLUE
LAYER FENRISIAN GREY

BASE RHINOX HIDE
SHADE NULN OIL
LAYER GORTHOR BROWN
LAYER KARAK STONE

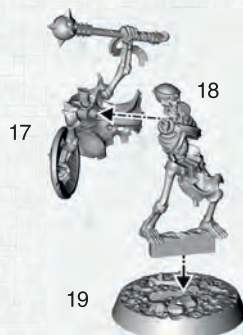


GUIDE D'ASSEMBLAGE DE LA GARDE SÉPULCRALE

1. LE VEILLEUR SÉPULCRAL



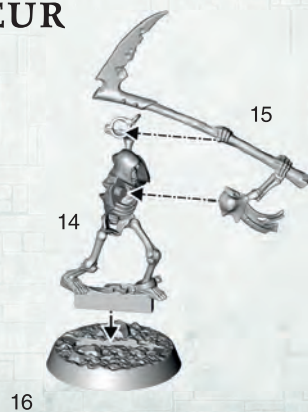
2. LE PRINCE DE POUSSIÈRE



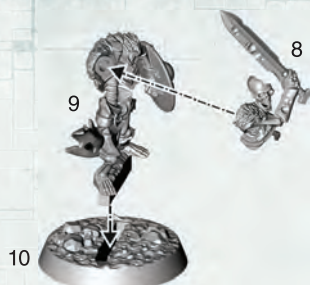
3. LE CHAMPION



4. LE FAUCHEUR



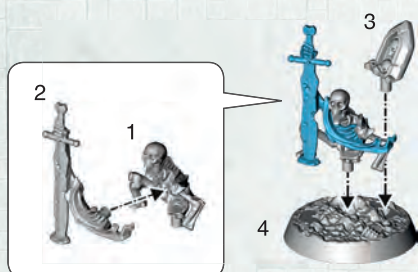
5. REQUÉRANT IMPLACABLE



6. REQUÉRANT ZÉLÉ



7. REQUÉRANT RESSUSCITÉ



GARDE SÉPULCRALE - GUIDE DE PEINTURE

Cette figurine a été peinte une fois de plus par le studio 'Eavy Metal. Si ce schéma de couleurs squelettique vous fait frissonner, le guide ci-dessous est tout indiqué !

BASE ZANDRI DUST

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER SCREAMING SKULL

LAYER WHITE SCAR

BASE BALTHASAR GOLD

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER HASHUT COPPER

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE ABADDON BLACK

LAYER ESHIN GREY

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE RHINOX HIDE

SHADE NULN OIL

LAYER GORTHOR BROWN

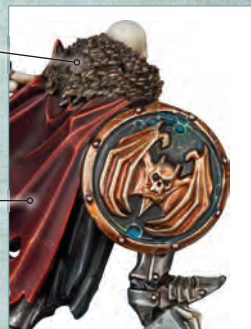
LAYER BANECLADE BROWN

BASE KHORNE RED

SHADE NULN OIL

LAYER EVIL SUNZ SCARLET

LAYER BESTIGOR FLESH



JOUER À WARHAMMER UNDERWORLDS

Un troggoth fou furieux abat le tronc d'arbre qui lui sert de massue sur votre champion Éternel de l'Orage blessé tandis que tirs crépitant de foudre rebondissent sans effet sur sa peau pierreuse. Alors que le monstre brandit son arme pour réduire en bouillie la tête de votre héros, un de ses alliés vise avec son pistolet Tourmente... Il n'a pas le droit à l'erreur, et doit occire la bête ou son camarade mourra !

C'est le genre de situation qui vous attend dans une partie de Warhammer Underworlds. Ce jeu vous permet de plonger au cœur des combats sans préambule, car il se focalise sur des affrontements haletants et faciles à mettre en scène grâce à un système de piles de cartes à constituer selon vos désirs, afin de simuler le style de combat de votre bande et vos préférences personnelles.

Lors de chaque partie de Warhammer Underworlds, vous aurez deux piles de cartes : une pile d'objectifs de 12 cartes, et une pile de pouvoirs de 20 cartes. La pile d'objectifs permet à votre bande de marquer des points de gloire, qui déterminent le vainqueur de la partie. Chaque carte présente une ou des conditions à remplir, comme infliger un certain nombre de dégâts en une seule attaque, sécuriser un point du champ de bataille pendant plusieurs tours, ou envoyer vos guerriers dans le territoire de l'adversaire. Pour sa part, votre pile de pouvoirs contient des améliorations pour rendre vos combattants plus puissants, et des manœuvres pour effectuer des actions spéciales.

Si on ajoute à cela la variété des bandes disponibles, ce système de constitution de piles de cartes rend chaque partie de Warhammer Underworlds absolument unique. Chaque bande a son propre style de jeu, avec des mécaniques spécifiques et des aptitudes de cartes qui vous encouragent à expérimenter et modifier vos piles pour essayer de nouvelles tactiques.



Domitan l'Œil de l'Orage et Ephelim l'Impénétrable sont deux combattants parmi ceux de la boîte de base Warhammer Underworlds: Wyrdhollow.

WARHAMMER UNDERWORLDS WYRDHOLLOW



ESSAYER LE JEU EN TOURNOI

Il est possible de jouer à Warhammer Underworlds de nombreuses façons. Pour beaucoup de gens, le jeu en tournoi est le défi ultime à relever, car il permet à un joueur de se mesurer à des adversaires expérimentés. Peu de choses sont aussi satisfaisantes que constituer une pile de cartes en vue d'un événement compétitif, et de réfléchir à votre stratégie, puis de voir que cela vous permet de triompher sur la table de jeu.

Warhammer Underworlds a été conçu dans cette optique, et les différents événements compétitifs organisés dans le monde entier vous donnent de nombreuses occasions de mettre à l'épreuve votre talent de joueur.

Warhammer Underworlds dispose d'un programme officiel de Jeu Organisé qui met en avant le jeu compétitif. Il permet de constituer des groupes de jeu dans les magasins du monde entier, si bien que quel que soit l'endroit où vous vivez vous aurez un lieu où vous rendre pour jouer avec d'autres personnes. Il est très facile de trouver votre magasin le plus proche qui organise ce genre d'événement afin de vous tenir au courant des événements à venir.

Les packs de Jeu Organisé sont un moyen simple pour les magasins de mettre en place des tournois et des événements, en utilisant les règles mises à jour les plus récentes, et les listes de cartes autorisées afin de s'assurer que les tactiques changent constamment tout en assurant des parties équilibrées. Mieux encore, un pack de Jeu Organisé contient des lots exclusifs pour les vainqueurs, comme des cartes avec des illustrations uniques, de nouveaux portraits de vos combattants préférés, et bien plus encore !

Vous pouvez télécharger les règles de Jeu Organisé sur warhammerunderworlds.com ou warhammer-community.com pour jouer chez vous, à votre magasin le plus proche ou à l'occasion d'un événement !

Non seulement les événements qui ont lieu sont des occasions de s'amuser, mais ce sont aussi des endroits où se faire de nouveaux amis, ou tout simplement pour découvrir l'univers de Warhammer Age of Sigmar. Affûtez votre lame, révisez vos sortilèges et pénétrez dans l'arène : il est temps de vous faire un nom dans les Royaumes Mortels !



Le Jeu Organisé est un programme prévu pour aider les joueurs du monde entier à prendre part à des événements compétitifs aussi bien chez eux, qu'à leur magasin le plus proche, ou lors d'une convention !

PILES DE RIVAUX: OUVREZ, MÉLANGEZ, JOUEZ

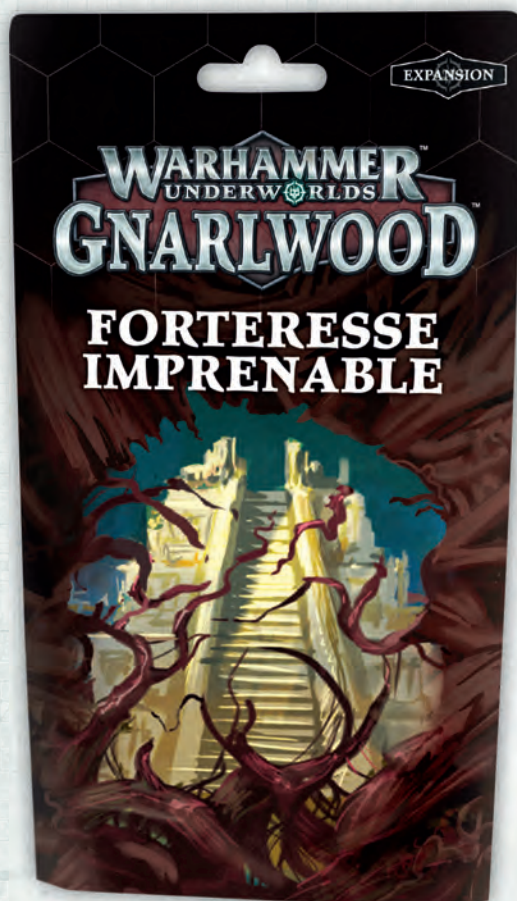
Warhammer Underworlds propose une grande profondeur de jeu et une variété immense. Les centaines de cartes et les milliers de combinaisons possibles peuvent sembler intimidantes de prime abord pour ceux qui souhaitent simplement commencer à jouer sans passer des heures à apprendre par cœur toutes les cartes existantes.

Rivaux est une façon de jouer à Warhammer Underworlds qui permet de plonger directement dans l'action. La pile de Rivaux d'une bande est constituée de carte arborant le symbole de la bande. Ainsi, si vous avez une bande, vous avez aussi toutes les cartes nécessaires pour commencer à jouer et vous amuser avec vos combattants. C'est idéal pour les joueurs qui se lancent dans le jeu organisé, et c'est une bonne façon de vous habituer à une nouvelle bande, ou pour agrandir petit à petit votre collection sans être submergé par toutes les options disponibles. De plus, il existe plusieurs piles de Rivaux universelles disponibles,

conçues pour être jouées au format Rivaux, et qui sont basées sur un style de jeu distinct. Par exemple, Forteresse Imprenable vous permet de tenir plus fermement les objectifs importants, alors qu'Assaut Bestial vous permet de triompher en comptant sur des compagnons bestiaux. Toute bande peut utiliser une pile de Rivaux universelle, en remplacement de sa pile de bande. Le faire peut permettre de découvrir de nouvelles tactiques à essayer !

De plus, le format de Jeu Organisé Rivaux contient des règles additionnelles destinées à faciliter les parties de Warhammer Underworlds. Vous les trouverez sur warhammerunderworlds.com ou warhammer-community.com, ainsi qu'une liste de plateaux de jeu et de cartes additionnelles utilisables dans ce format.

Beaucoup de magasins organisent des tournois et des événements utilisent le format Rivaux, ce qui le rend parfait pour plonger dans l'univers du jeu compétitif.



CONSTITUTION DE PILE: LA STRATÉGIE

Un des plaisirs de Warhammer Underworlds survient quand vous parvenez à dominer une situation tactique grâce à une stratégie que vous avez élaborée en sélectionnant minutieusement les cartes de vos piles. Peut-être tirerez-vous l'amélioration parfaite pour votre leader, le transformant en une machine à tuer. Peut-être arracherez-vous la victoire in extremis en marquant une carte d'objectif et en glanant le point de victoire qu'il vous manquait.

Les façons de personnaliser vos piles ne manquent pas. Vous avez deux piles à constituer, chacune offrant une quantité infinie de combinaisons possibles, si bien que vous pouvez prendre la direction tactique que vous voulez avec votre bande.

Votre pile d'objectifs gouverne les actions à accomplir pour remporter la partie. Chaque bande a sa propre pile d'objectifs qui représente ses talents intrinsèques, que ce soit son aptitude à infliger des dégâts, à tendre des pièges à l'ennemi voire à ressusciter ses combattants morts. Vous pouvez vous concentrer sur ces tactiques, ou les combiner avec d'autres cartes d'objectif universel pour vous offrir plus de possibilités.

Votre pile de pouvoirs est tout aussi adaptable. Les cartes d'amélioration servent à renforcer vos combattants en les équipant de nouvelles armes, d'artéfacts ou en augmentant leurs capacités. Les cartes de manœuvre servent à effectuer des attaques ou des actions uniques. Ce sont souvent des subterfuges qui donnent par exemple une action de Mouvement supplémentaire, ou permettent de donner le coup de grâce à un ennemi.

Les cartes d'amélioration et de manœuvre ont souvent des restrictions, si bien qu'elles ne sont pas forcément utilisables avec tous les combattants de votre bande. Malgré tout, le choix est tellement vaste que vous trouverez toujours chaussure à votre pied.

La constitution de piles est un processus extrêmement gratifiant quand on gagne en expérience en jouant à Warhammer Underworlds, mais aussi quand on est novice, car cela permet d'imaginer toutes sortes de ruses et de tactiques pour une bande. Il suffit de faire preuve de créativité et de ne pas avoir peur d'essayer de nouvelles combinaisons qui pourront potentiellement vous apporter la victoire !



INTRODUCTION

Warhammer Underworlds est un jeu de stratégie rapide aux ruses multiples pour deux joueurs. Chacun y dirige une bande de combattants à la recherche de gloire sur un champ de bataille secret des Royaumes Mortels. Si vous débutez à Warhammer Underworlds, nous vous conseillons de lire l'exemple de partie de ce livret "À lire en Premier" avant d'apprendre les rudiments du jeu.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner des points de gloire, qui sont donnés en réalisant des objectifs et en éliminant l'ennemi. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de gloire l'emporte !

RÈGLES STANDARDS ET AVANCÉES

Les règles qui suivent sont appelées règles standards. Elles vous dévoilent tout ce qu'il faut savoir pour jouer à Warhammer Underworlds. Les règles avancées vont plus loin dans le détail, mais vous n'en aurez pas besoin à chaque partie. Les règles avancées sont présentées dans des encadrés, que vous pouvez ignorer pour vos premières parties.

TERMINOLOGIE

Si vous tombez dans les règles sur un terme que vous ne comprenez pas, référez-vous au Glossaire (p. 50-54). Quand un mot en **gras**, ou en *gras italique*, il s'agit d'un mot-clé (p. 25).

CONTENU DU SET D'INITIATION

CARTES



Cartes de combattant des Farstriders



Cartes d'objectif des Farstriders



Cartes de pouvoir des Farstriders



Cartes de combattant de la Garde Sépulcrale



Cartes d'objectif de la Garde Sépulcrale



Cartes de pouvoir de la Garde Sépulcrale

PIONS ET MARQUEURS

Vous avez noté que ce set est livré avec des pions d'élément générique et un pion de déviation recto verso. Même si ce set ne les utilise pas, certaines extensions de bande et des Boîtes de Base incluent des règles additionnelles qui s'en servent.



38 Points de Gloire
(non dépensé/dépensé)



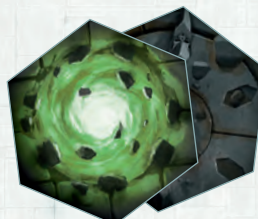
8 pions d'activation
(inutilisé/utilisé)



24 marqueurs de blessure/
marqueurs génériques



6 marqueurs de Résurrection

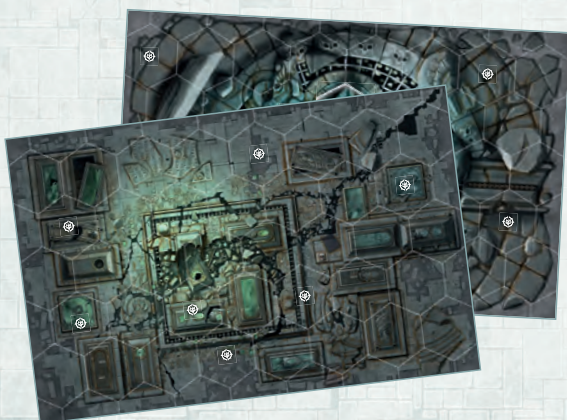


13 pions de Charge/Mouvement 13 pions de Garde/Commotion 2 pions d'élément générique 1 pion de déviation recto verso



9 pions d'objectif

PLATEAUX



2 plateaux recto verso qui représentent des ruines de la Cité Miroir

AVANT DE JOUER

Cette section explique les règles à connaître et le matériel dont vous aurez besoin pour jouer une partie de Warhammer Underworlds.

LES BANDES

Quand vous jouez à Warhammer Underworlds, votre adversaire et vous choisissez chacun une bande. Chaque bande a sa personnalité et ses propres combattants, identifiés par leurs cartes de combattant (voir ci-contre) et représentés par des figurines. Vous pouvez utiliser tous les deux la même bande si vous disposez chacun d'un exemplaire des figurines et de leurs cartes de combattant. Si vous jouez avec un seul exemplaire du Set d'Initiation, décidez qui prendra quelle bande. Le Set d'Initiation inclut deux bandes : les Farstriders et la Garde Sépulcrale. Les Farstriders sont composés de trois combattants : Sanson Farstrider, Almeric Eagle-Eye et Elias Swiftblade. La Garde Sépulcrale est composée de sept combattants : le Veilleur Sépulcral, le Prince de Poussière, le Faucheur, le Champion et les Requérants (le Ressuscité, l'Implacable et le Zélé). Il existe aussi des extensions et des Boîtes de Base qui proposent d'autres bandes et de nouvelles règles fascinantes !



RÈGLES AVANCÉES BANDES ET COMBATTANTS

Parfois, une règle se réfère à une bande. Cela signifie tous les combattants de cette bande, toutes les cartes du joueur de cette bande, et le joueur de cette bande.

Si une règle se réfère à un combattant ami, cela signifie un combattant de votre bande. Chaque combattant de l'autre bande est appelé combattant ennemi.

Un combattant sur le champ de bataille est appelé un combattant survivant. Quand un combattant n'est pas sur le champ de bataille, on dit qu'il est hors de combat (p. 40).



Almeric Eagle-Eye



♠ Sanson Farstrider



Elias Swiftblade



Le Requérant Implacable



Le Faucheur



Le Requérant Ressuscité



Le Prince de Poussière

CARTES DE COMBATTANT

La carte d'un combattant vous dit ses caractéristiques (sa rapidité, sa robustesse, l'armure qu'il porte, son agilité), ses actions d'Attaque, et ses autres actions.

- 1 - Photo de la figurine de votre combattant
- 2 - Nom de votre combattant
- 3 - Icônes montrant les traits du combattant (ci-dessous)
- 4 - Caractéristique Mouvement du combattant
- 5 - Caractéristique Défense du combattant
- 6 - Caractéristique Blessures combattant
- 7 - Action(s) d'Attaque du combattant (p. 36)
- 8 - Les aptitudes additionnelles sont données ici
- 9 - Condition d'Exaltation du combattant (ci-contre)
- 10 - Symbole de bande du combattant
- 11 - Symbole de Grande Alliance du combattant



EXALTATION

Les combattants de Warhammer Underworlds ont des forces cachées, et dans les bonnes conditions, ils peuvent les utiliser au combat. Quand la condition d'Exaltation d'un combattant est atteinte, il devient Exalté à la prochaine étape d'Exaltation. Celle-ci a lieu avant chaque étape d'activation (p. 34) et suit chaque activation et chaque étape de pouvoir (p. 43).

Quand a combattant est Exalté, retournez sa carte de combattant pour révéler ses caractéristiques et ses aptitudes quand il est Exalté.

TRAITS

Certains combattants ont une ou plusieurs icônes de traits sur leur carte de combattant, ou peuvent en recevoir grâce à des manœuvres ou des améliorations.

- 👑 **Leader** - Chaque bande a un seul leader. Il n'y a pas de règle additionnelle pour un leader.
- 🦇 **Vol** - Quand il effectue une action de Mouvement, ce combattant peut traverser des cases bloquées ou occupées. Il doit terminer son action de Mouvement sur une case vide.



RÈGLES AVANCÉES COMBATTANTS IMPOSANTS

Tant qu'un combattant a une caractéristique Blessures de 5 ou plus (y compris les modificateurs), c'est un combattant Imposant. Le butin (p. 40) qu'il rapporte quand il est mis hors de combat est meilleur.



RÈGLES AVANCÉES EXALTATION

À chaque étape d'Exaltation, en commençant par le joueur qui a effectué la dernière activation, chaque joueur Exalte chacun de ses combattants ayant rempli leur condition d'Exaltation.

Un combattant conserve ses améliorations, pions et marqueurs quand il est Exalté. Une fois un combattant Exalté, il le reste pour toute la partie.

Si un combattant Exalté devait être de nouveau Exalté, cela n'a aucun effet.



Le Requérent Zélé



Le Champion



👑 Le Veilleur Sépulcral

LES PILES

Chaque joueur utilise des piles de Rivaux pour jouer à Warhammer Underworlds. Les piles de Rivaux d'une bande consistent en une pile de 12 cartes d'objectif et une pile de 20 cartes de pouvoirs (qui sont un mélange d'améliorations et de manœuvres). Chaque pile de Rivaux est spécifique à une bande et ses cartes portent le symbole de cette bande. Vous ne pouvez pas regarder les cartes dans les piles de l'adversaire.

Ce jeu est livré avec des piles de Rivaux pour les Farstriders et la Garde Sépulcrale. Pour votre première partie, ne mélangez pas ces piles avant de jouer.

Voici le symbole de bande des Farstriders.



Voici le symbole de bande de la Garde Sépulcrale.



CARTES D'OBJECTIF (P. 47)

Les cartes d'objectif vous récompensent avec des points de gloire quand vous remplissez une ou plusieurs conditions. La plupart des cartes d'objectif s'utilisent à la phase de fin de chaque round (p. 47).

1 - Symbole de carte d'objectif

2 - Symbole de faction

3 - Nom de la carte

4 - Mot(s)-clés(s)

5 - Condition(s)

6 - Récompense

7 - Symbole de pile de Rivaux



CARTES D'AMÉLIORATION (P. 44)

Les cartes d'amélioration sont utilisées pour renforcer l'efficacité de vos combattants. Vous pourrez jouer ces cartes lors de l'étape de pouvoir à l'étape de pouvoir qui suit l'étape d'activation d'un joueur (p. 43) et à la phase de fin à la fin de chaque round (p. 47). Certaines améliorations sont limitées à des combattants spécifiques.

1 - Symbole de carte d'amélioration

2 - Symbole de faction

3 - Nom de la carte

4 - Mot(s)-clé(s)

5 - Effet

6 - Les éventuelles restrictions

7 - Symbole de pile de Rivaux



CARTES DE MANŒUVRE (P. 43)

Ces cartes ont de nombreuses utilisations. Ce sont soit des subterfuges, soit des sorts (bien qu'il n'y ait pas de sort dans ce set). Vous pourrez jouer ces cartes lors de l'étape de pouvoir qui suit l'étape d'activation d'un joueur (p. 43).

1 - Symbole de carte de manœuvre

2 - Symbole de faction

3 - Nom de la carte

4 - Mot(s)-clé(s)

5 - Effet

6 - Les éventuelles restrictions

7 - Symbole de pile de Rivaux



RÈGLES AVANCÉES RÈGLES DE CARTE

MOTS-CLÉS

Certaines cartes comportent des mots-clés. Ils servent de deux façons : certains sont en **gras**, et se réfèrent à une règle d'une carte ou de ce livret, auquel cas vous pouvez rapidement trouver la règle en question en consultant le Glossaire. D'autres sont en **gras italique**, et indiquent des cartes qui interagissent avec d'autres cartes (ainsi, un combattant avec le mot-clé **bagarreur** sera affecté par une aptitude affectant les **bagarreurs**). Sur certaines cartes anciennes, tous les mots-clés sont écrits en **gras** uniquement.

“NE PEUT PAS”

Si plusieurs règles se contredisent, et que l'une d'elles stipule “ne peut pas”, cette dernière prend le pas (par exemple, si un combattant a une règle qui dit qu'il ne peut pas être poussé, une règle qui permet de pousser un combattant ne l'affectera pas).

“MAIS MA CARTE DIT...”

Certaines cartes permettent de faire des choses normalement interdites par les règles de ce livre. Quand une carte contredit les règles de ce livre, c'est elle qui prend le pas (même si la règle du livre stipule “ne peut pas”).

APTITUDES

Les règles d'une carte de combattant ou d'une carte de pouvoir sont appelées des aptitudes.

Un joueur ne peut utiliser une aptitude que s'il peut en appliquer toutes les consignes.

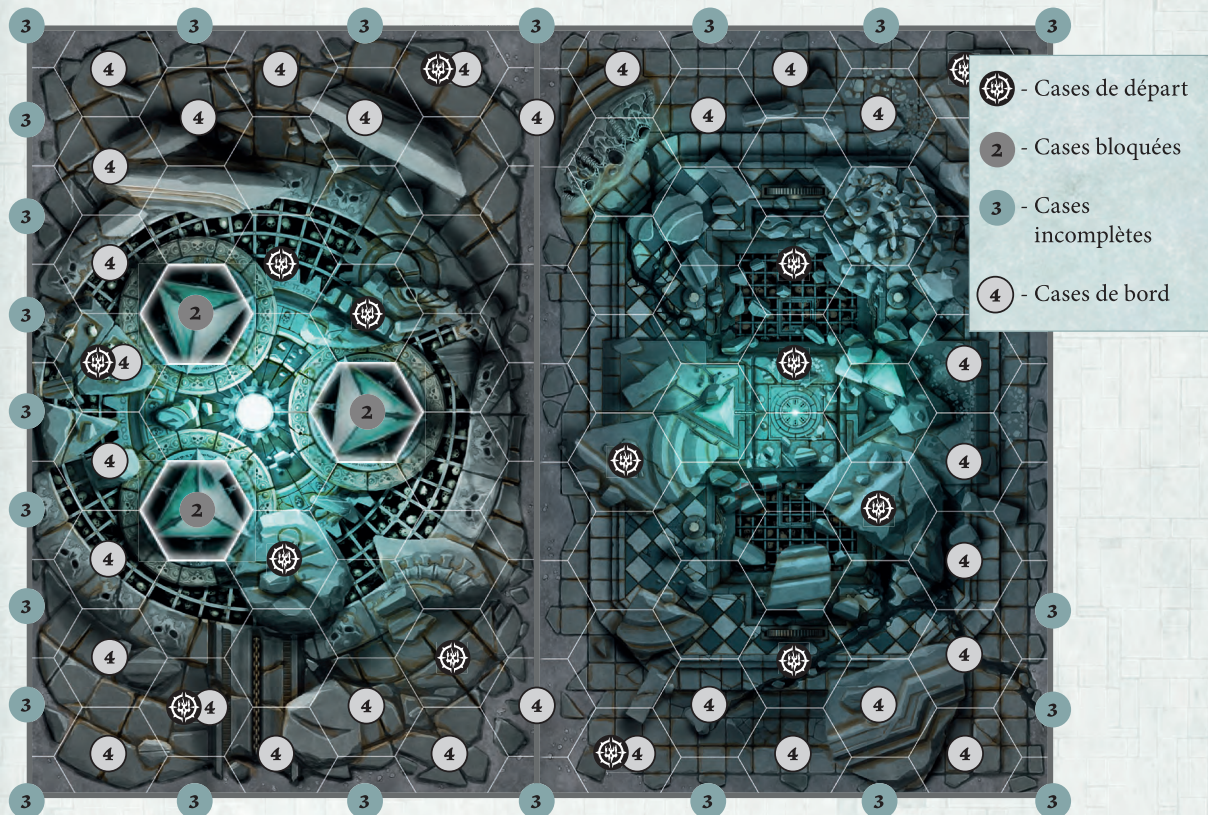
Par exemple, si une aptitude dit de choisir deux combattants amis, et que vous n'avez qu'un seul combattant survivant ami, vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude.

Certaines aptitudes décrivent une condition supplémentaire à remplir avant de pouvoir les utiliser (les plus répandues sont les réactions, décrites pages 45-46). Un joueur ne peut utiliser une telle aptitude que lorsque sa condition est remplie.



LE CHAMP DE BATAILLE

Une partie de Warhammer Underworlds utilise un champ de bataille composé de deux plateaux de jeu. En voici un exemple. Il est divisé en hexagones appelés cases. Quand un combattant ou un pion d'objectif (p. 30) est posé sur le champ de bataille, on dit qu'il est placé. Il doit l'être sur une seule case. Une case ne peut pas contenir plus d'un combattant.



CASES INCOMPLÈTES

Les cases incomplètes au bord du champ de bataille ne font pas partie du champ de bataille et ne font pas partie du jeu.

CASES DE DÉPART

Certaines cases contiennent un symbole blanc Warhammer Underworlds – elles sont utilisées lorsque vous placez vos combattants et sont appelées cases de **départ**.



CASES BLOQUÉES

Certaines cases ont une bordure blanche épaisse. Ce sont des cases **bloquées**. Un combattant ne peut pas se déplacer sur ou à travers ces cases, et elles bloquent les lignes de vue sur ce qui se trouve au-delà (p. 37).



Ce schéma montre trois cases bloquées.

CASES DE BORD

Une case complète sur le bord du champ de bataille est une case de **bord**.

CASES OCCUPÉES

Une case avec un combattant est une case **occupée**.

CASES VIDES

Une case ni occupée ni bloquée est une case **vide**.



RÈGLES AVANCÉES CASES

Si une case n'est pas adjacente à six cases, c'est une case de bord (souvenez-vous que les cases incomplètes ne sont pas des cases). Une case peut être une case de bord en plus de tout autre type (ex: une case de bord qui serait aussi une case bloquée). Il en va de même pour les cases "occupées" et "vides".

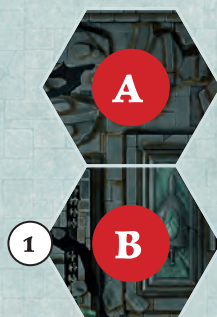


RÈGLES AVANCÉES DISTANCES ET DIRECTIONS

Ces schémas vous montrent ce que veulent dire les règles lorsqu'elles se réfèrent aux distances. On considère toujours qu'un combattant se situe à zéro case de lui-même. Quand vous mesurez une distance entre deux cases, mesurez par le chemin le plus court possible (qui peut passer à travers des cases bloquées).

Quand une règle dit de pousser un combattant (ou un pion) "en l'éloignant" d'une case, d'un combattant ou d'un pion, cela signifie que chaque case dans laquelle il est poussé doit l'éloigner de la case, du combattant ou du pion en question. Cette distance est comptée en cases par la route la plus courte, même si cela signifie prendre en compte une case bloquée.

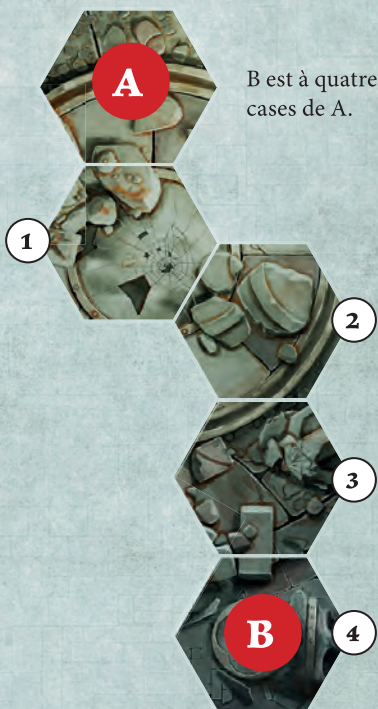
Quand une règle dit de pousser un combattant (ou un pion) "vers" une case, un combattant ou un pion, cela signifie que chaque case dans laquelle il est poussé doit le rapprocher de la case, du combattant ou du pion en question. Cette distance est comptée en cases par la route la plus courte, même si cela signifie prendre en compte une case bloquée.



B est à une case de A. Ces cases sont adjacentes.



B est à deux cases de A.



B est à quatre cases de A.

JOUER UNE PARTIE

SÉQUENCE DE JEU

Une partie de Warhammer Underworlds suit la séquence suivante :

PLACEMENT

1. PLACEZ LES PLATEAUX
2. PLACEZ LES PIONS D'OBJECTIF
3. PIOCHEZ LES CARTES
4. PLACEZ LES COMBATTANTS

ROUND 1

PHASE D'ACTION
PHASE DE FIN

ROUND 2

PHASE D'ACTION
PHASE DE FIN

ROUND 3

PHASE D'ACTION
PHASE DE FIN

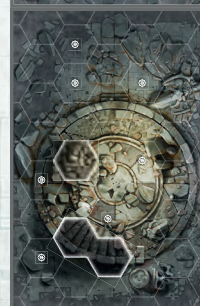
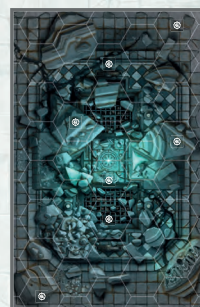
VICTOIRE

PLACEZ LES PLATEAUX

Les joueurs tirent au dé (voir ci-contre). Le gagnant désigne un joueur. Le joueur désigné choisira un plateau en premier. Cela lui donne un désavantage lorsque le champ de bataille est placé, mais aussi l'avantage lorsqu'il s'agira de placer les pions d'objectif (p. 30).

Le joueur désigné choisit un plateau de sa collection et décide quelle face du plateau il utilisera comme territoire. L'autre joueur choisit ensuite un plateau et une face de la même manière, puis place les deux plateaux faces choisies visibles, de sorte que les grilles correspondent, et qu'il y ait au moins quatre cases complètes reliant les longueurs des plateaux entre elles, ou au moins deux cases complètes reliant les largeurs des plateaux entre elles.

Voici quelques exemples de dispositions de champ de bataille.



TIR AUX DÉS

Lorsqu'une règle demande de **tirer aux dés**, chaque joueur prend une combinaison quelconque de quatre dés d'attaque ou de défense, et les jette. Puis on compare les résultats :

- Si un joueur obtient plus de symboles ☀ que son adversaire, il a gagné.
- Sinon, si un joueur obtient plus de symboles ☾ que son adversaire, il a gagné.
- Sinon, si un joueur obtient plus de symboles ☉ que son adversaire, il a gagné.
- S'il n'y a toujours aucun vainqueur, on recommence.

RÈGLES AVANCÉES RELANCES

Lorsqu'une règle vous dit de relancer un dé, relancez-le immédiatement après le premier jet. Si on vous enjoint à relancer un jet impliquant plusieurs dés, relancez tous les dés simultanément, sauf si le contraire est spécifié. Quel que soit le nouveau résultat, il remplace le précédent, même s'il est pire. Sauf mention contraire, vous ne pouvez pas relancer un dé qui a été relancé.

Si plusieurs règles vous permettent de relancer 1 dé, par exemple lors d'un jet d'attaque ou de défense, si vous jetez plusieurs dés, vous pouvez relancer 1 dé pour chacune de ces règles. Comme ce sont des aptitudes séparées, vous pouvez relancer les dés un par un, mais vous ne pouvez pas relancer un dé qui a déjà été relancé.

Les modificateurs pour un dé s'appliquent aussi à sa relance (p. 44). Ainsi, quand vous tirez aux dés pour voir qui choisit le premier joueur effectuant une activation au premier round, le joueur qui a fini de placer ses combattants en premier ajoute un ☀ à son jet. Si ce jet est relancé, il ajoute aussi un ☀ à cette relance (ainsi qu'à toute relance ultérieure).

DÉS

La légende ci-dessous présente les différents symboles sur chacun des dés utilisés à Warhammer Underworlds. La plupart des règles ne montrent que le symbole lui-même, mais chacun a aussi un nom ; ils vous serviront à les désigner à l'oral.

DÉ D'ATTAQUE



Réussite critique



Attaque – Rupture



Attaque – Fureur



Soutien – Simple



Soutien – Double

DÉ DE DÉFENSE



Réussite critique



Défense – Blocage



Défense – Esquive



Soutien – Simple



Soutien – Double

PLACEZ LES PIONS D'OBJECTIF

Warhammer Underworlds utilise 5 pions d'objectif recto verso. Le recto affiche une valeur, allant de 1 à 5, tandis que le verso est neutre.

Mélangez les cinq pions avec la face numérotée cachée. Donnez-en trois au joueur qui a choisi le premier plateau de jeu, et deux à l'autre. En gardant la face numérotée cachée, les joueurs placent tour à tour et un à un leurs pions sur le champ de bataille, en commençant par celui qui a choisi le premier plateau de jeu. Quand un joueur place un pion, il le pose avec la face numérotée cachée sur n'importe quelle case, avec les exceptions suivantes : il ne peut pas le poser sur une case de départ, une case bloquée ou une case de bord (p. 26-27), ni à deux cases ou moins

d'un autre pion. Si un pion ne peut pas être placé à cause de ces exceptions, il peut être posé sur une case de bord. Une fois tous les pions placés, retournez-les.

Les pions d'objectif indiquent des zones importantes que doivent contrôler les bandes. Un combattant (et sa bande) compte comme tenant un objectif s'il est sur le pion d'objectif en question.



Pion d'objectif

PIOCHEZ LES CARTES

Chaque joueur mélange séparément ses piles d'objectifs et de pouvoirs, et les pose face cachée à côté du champ de bataille. Chaque joueur pioche ensuite trois cartes d'objectif et cinq cartes de pouvoir. Pour **piocher** une carte, un joueur prend celle du dessus de la pile concernée.

DÉFAUSSER

Quand un joueur **défausse** une carte, il la place face visible sur une pile près de la pile du même type de cartes, il aura donc une pile de défausse d'objectifs pour les cartes d'objectif et une pile de défausse de pouvoirs pour les cartes de pouvoir. Sauf mention contraire, les règles des cartes dans les piles de défausse n'ont pas d'effet. N'importe quel joueur peut regarder les cartes de n'importe quelle pile de défausse.

RÈGLES AVANCÉES MULLIGAN

Une fois qu'un joueur a pioché ses cartes, il peut utiliser un unique "mulligan" pour tenter d'améliorer sa main. Pour ce faire :

- Il défausse toutes ses cartes d'objectif, ou toutes ses cartes de pouvoir, ou toutes ses cartes.
- Ensuite, il pioche des cartes pour remplacer celles défaussées : une carte d'objectif par carte d'objectif défaussée, une carte de pouvoir par carte de pouvoir défaussée.
- Enfin, il remélange les cartes défaussées dans leurs piles respectives.

Le joueur qui a choisi le premier plateau de jeu est le premier à décider d'effectuer ou non un mulligan. Une fois qu'il a pris sa décision, c'est à l'autre joueur de décider s'il effectue ou non un mulligan.

RÈGLES AVANCÉES VOTRE MAIN

Les cartes qu'un joueur a piochées mais qu'il n'a pas encore jouées sont appelées sa main, et sont tenues secrètes de son adversaire.

RÈGLES AVANCÉES TOMBER À COURT DE CARTES

Si un joueur doit piocher une carte mais que la pile concernée est vide, il ne peut pas piocher de carte. Les cartes défaussées ne sont pas remélangées dans la pile.

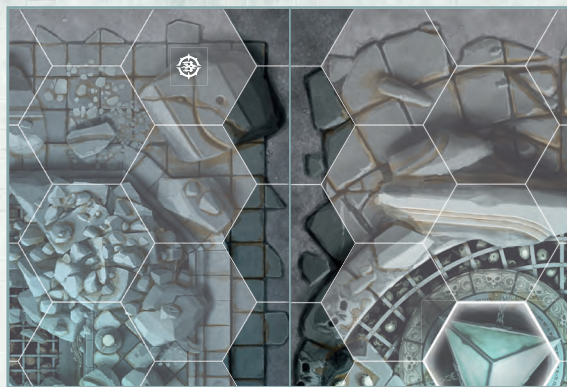
RÈGLES AVANCÉES DÉTRUIRE

Parfois, une règle vous dira de **détruire** une amélioration, ou qu'une amélioration est détruite. Cela n'affecte que les améliorations données à un combattant : une amélioration de votre main ne peut pas être détruite. Quand cela se produit, placez l'amélioration détruite face visible sur la pile de défausse de pouvoir du joueur auquel appartient la carte.

TERRITOIRE D'UN JOUEUR

Le territoire d'un joueur est formé par toutes les cases de son plateau. Les cases des plateaux des autres joueurs sont le territoire ennemi. Les cases complétées grâce au placement de plusieurs plateaux sont le territoire de personne.

Les cases les plus sombres ci-contre ont été complétées lorsque les plateaux ont été placés côte à côte. Elles représentent le territoire de personne.



PLACEZ LES COMBATTANTS

Les joueurs tirent à nouveau aux dés. Le gagnant désigne un joueur. Le joueur désigné place un de ses combattants sur une case de départ vide de son territoire. Puis les joueurs placent tour à tour un combattant à la fois, selon le même principe, jusqu'à ce que tous les combattants des bandes aient été placés. Si un joueur n'a plus de combattants à placer, l'autre joueur continue de placer les siens jusqu'à ce que tous les combattants aient été placés.



LA PHASE D'ACTION

À présent, vous êtes prêt à vous battre ! Chaque partie est divisée en trois rounds, et chaque round en une phase d'action et une phase de fin.

Au début de chaque phase d'action, les joueurs tirent aux dés. Cela se produit avant tout le reste se produisant au début d'une phase d'action. Au premier round, le joueur qui a fini de placer sa bande en premier ajoute un  à son jet. Le gagnant désigne le joueur qui effectue la première activation à cette phase d'action.

ÉTAPES D'UN TOUR

Le tour d'un joueur compte deux étapes majeures :

- Étape d'activation
- Étape de pouvoir

À l'étape d'activation, le joueur effectue une activation, qui implique généralement d'activer un combattant pour effectuer une action, comme une action de Mouvement ou une action d'Attaque. Notez que si la plupart des activations permettent l'action d'un combattant, activations et actions sont deux choses différentes !

Pendant l'étape de pouvoir, les deux joueurs peuvent jouer des cartes de pouvoir (p. 43-44). Après l'étape de pouvoir, c'est au tour de l'autre joueur. Quand les deux joueurs ont joué chacun quatre tours, la phase d'action s'achève et la phase de fin commence.

Le tour d'un joueur comprend aussi des étapes mineures :

- Étapes de réaction
- Étapes d'Exaltation
- Étapes d'instantanéité

On les appelle étapes mineures car souvent elles n'auront pas lieu et seront ignorées. Chaque étape mineure est décrite plus loin (l'étape de réaction page 45-46, l'étape d'Exaltation page 23, et l'étape d'instantanéité page 47).

ÉTAPES D'UN TOUR

Ce schéma décrit quand ont lieu les diverses étapes pendant le tour d'un joueur.

Le tour commence par un ensemble d'étapes mineures (celles-ci sont rarement utilisées, à part par certaines bandes).

ÉTAPE DE RÉACTION (◆)

ÉTAPE D'EXALTATION

ÉTAPE D'INSTANTANÉITÉ

ÉTAPE D'ACTIVATION

ÉTAPE DE RÉACTION (◆)

ÉTAPE D'EXALTATION

ÉTAPE D'INSTANTANÉITÉ

ÉTAPE DE POUVOIR

ÉTAPE DE RÉACTION (◆)

ÉTAPE D'EXALTATION

ÉTAPE D'INSTANTANÉITÉ



RÈGLES AVANCÉES

ÉTAPES DE RÉACTION SUPPLÉMENTAIRES

L'étape d'activation et l'étape de pouvoir peuvent compter des étapes de réaction n'apparaissant pas dans le schéma ci-dessus. Ces étapes ont lieu à certains moments de la partie, comme après une étape de la séquence de combat (p. 38) ou après avoir joué une carte de pouvoir (p. 43). La façon de résoudre ces étapes est décrite en détail pages 45-46, mais dans les règles qui suivent, le symbole d'étape de réaction (◆) est utilisé après une règle pour indiquer qu'une fois que cette règle est résolue, il y a une étape de réaction.

ÉTAPE D'ACTIVATION

Vous utiliserez la plupart de vos étapes d'activation pour activer vos combattants. Lorsque vous activez un combattant, il effectue une action. Faire ainsi utilise l'une de vos quatre activations pour la phase. Tous les combattants peuvent effectuer les actions suivantes :

- **Mouvement** (voir ci-dessous)
- **Attaque** (p. 36-41)
- **Charge** (p. 42)
- **Garde** (p. 42)
- **Étourdissement** (p. 42)
- **Choc** (p. 42)

D'autres actions que peuvent effectuer les combattants se trouvent sur les cartes de combattant et d'amélioration.

Vous pouvez aussi utiliser une étape d'activation pour effectuer une action de joueur. Elle n'implique pas vos combattants ; à la place, ces actions permettent à un joueur de faire quelque chose. Faire ainsi utilise l'une

de vos quatre activations pour la phase. Les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes :

- **Piocher une carte de pouvoir.**
- **Défausser une carte d'objectif puis piocher une carte d'objectif.**
- **Passer** (renoncer à une activation).

Dans le feu de l'action, on peut perdre le compte des activations effectuées ! C'est pourquoi les joueurs ont quatre pions d'activation. Chaque fois que vous effectuez une activation, retournez un des pions.



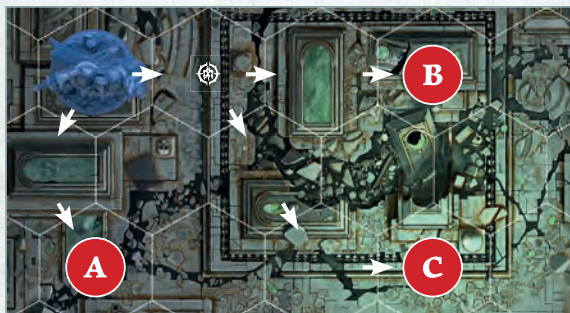
ACTION DE MOUVEMENT

Quand un de vos combattants effectue une action de Mouvement, déplacez-le sur une case adjacente jusqu'à un nombre de fois égal à sa caractéristique de Mouvement. Voir sa carte de combattant (p. 23). Ce mouvement peut se faire dans n'importe quelle direction. Quand un combattant termine une action de Mouvement, donnez-lui un pion de Mouvement (voir ci-dessous).

Un combattant avec un pion de Mouvement ne peut pas effectuer d'action de Charge.



Un combattant change parfois de position sans effectuer d'action de Mouvement (ex : il est poussé, voir ci-dessous). Dans ce cas, ne lui donnez pas de pion de Mouvement.



Sur ce schéma, Sanson Farstrider aurait besoin d'une caractéristique de Mouvement d'au moins 2 pour aller sur la case A, d'au moins 3 pour aller sur la case B et d'au moins 4 pour aller sur la case C.



RÈGLES AVANCÉES ACTION DE MOUVEMENT

Un combattant qui effectue une action de Mouvement ne peut pas la finir dans la case où il l'a commencée.

Quand un combattant effectue une action de Mouvement, sauf dans le cas d'une action de Charge (p. 42), donnez-lui un pion de Mouvement, même s'il n'a pas été activé pour effectuer l'action de Mouvement.



PIONS ET MARQUEURS

Certaines règles disent de **donner** un pion à un combattant. Quand vous le faites, placez le pion indiqué près du combattant concerné.

Certaines règles disent à la place d'utiliser un marqueur, qu'il faudra alors placer sur une carte de combattant ou de pouvoir. Les plus courants sont les marqueurs de blessure. Pour donner un marqueur à un combattant, placez-le sur sa carte de combattant. Le verso d'un marqueur de blessure peut servir à représenter n'importe quel type de marqueur.



*Pion
de Charge/Mouvement*



*Marqueurs
de Blessure/Génériques*



Pion de Garde/Commotion



RÈGLES AVANCÉES PIONS ET MARQUEURS

Quand vous donnez un pion à un combattant, on dit alors que le combattant a ce pion, et quand le combattant change de position sur le champ de bataille, ses pions le suivent.

Quand vous donnez un marqueur à un combattant, ou que vous placez un marqueur sur l'amélioration d'un combattant, on dit que le combattant a ce marqueur.

Les règles nomment parfois les marqueurs, afin de les distinguer de la même façon que les mots-clés (p. 25). Elles expliqueront comment utiliser ces marqueurs, et leur signification.

Certaines règles stipulent de **retirer** un pion ou un marqueur. Cela signifie que vous enlevez le pion à côté du combattant, ou le marqueur de la carte sur laquelle il est posé. Si le combattant ou la carte n'a pas le pion ou le marqueur indiqué, vous ne pouvez pas le retirer.

POUSSÉE

Quand une règle vous dit de **pousser** un combattant, déplacez sa figurine dans une case adjacente autant de fois qu'indiqué par la règle. Chaque poussée peut se faire dans n'importe quelle direction sauf mention contraire. Un combattant poussé ne peut pas terminer cette poussée dans la case où il l'a commencée.



ACTION D'ATTAQUE

Chaque combattant a au moins une **action d'Attaque** sur sa carte de combattant.

Toutes les actions d'Attaque ont les informations suivantes :

- 1 - **Nom.**
- 2 - **Caractéristique de Portée :** Un combattant effectuant une action d'Attaque peut cibler un combattant visible (voir ci-contre) à un nombre de cases inférieur ou égal à la caractéristique de Portée de l'action d'Attaque (ainsi, une action d'Attaque de Portée 1 peut cibler uniquement des combattants ennemis à 1 case du combattant effectuant l'action d'Attaque).
- 3 - **Caractéristique Dés :** C'est un nombre et un symbole. Le nombre vous indique combien de dés d'attaque jeter pour l'action d'Attaque. Plus vous jetez de dés, plus l'action d'Attaque a de chances de réussir. Le symbole vous indique quel symbole (↗ ou ✕) est requis pour une réussite.
- 4 - **Caractéristique Dégâts :** Elle indique la quantité de dégâts que le combattant attaquant inflige à la cible si l'action d'Attaque réussit.
- 5 - Certaines actions d'Attaque ont un texte de règles qui indique des aptitudes communes, comme Fracassant et Recul (p. 41) ou incluent des règles modifiant le fonctionnement de l'action d'Attaque.



RÈGLES AVANCÉES ACTIONS D'ATTAQUE

Un combattant peut gagner des actions d'Attaque additionnelles en recevant une amélioration d'action d'Attaque (p. 44), ou parfois en étant Exalté (p. 23).

Un combattant doit avoir une cible valide à portée et en ligne de vue (voir ci-dessous) pour effectuer une action d'Attaque. Quand votre combattant effectue une action d'Attaque, vous ne pouvez pas cibler un combattant ami.

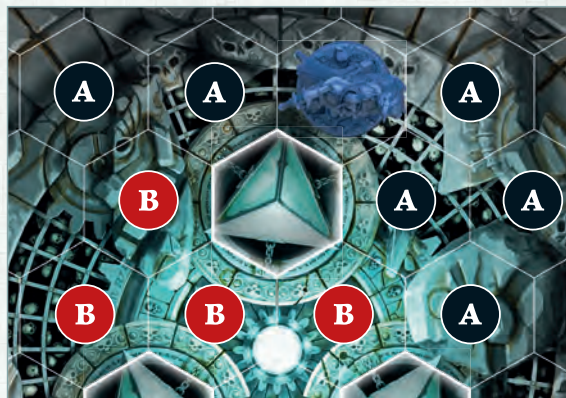
La distance à la cible n'affecte pas la caractéristique de Portée (ex: une action d'Attaque de Portée 3 ciblant un combattant adjacent reste une action d'Attaque de Portée 3). Certaines cartes stipulent, par exemple, "actions d'Attaque de Portée 3+" : cela concerne alors toutes les actions d'Attaque ayant une caractéristique de Portée de la valeur indiquée ou supérieure.

Quand une action d'Attaque a des règles supplémentaires, ces règles n'affectent que cette action d'Attaque, sauf si le contraire est spécifié.

LIGNE DE VUE

La ligne de vue est utilisée pour déterminer quels combattants sont **visibles** les uns des autres. Elle sert en général à vérifier si un combattant peut effectuer une action d'Attaque qui en cible un autre. Un combattant a une ligne de vue dans toutes les directions, quelle que soit l'orientation de sa figurine.

Pour déterminer si un combattant a une ligne de vue sur une case, tracez une ligne imaginaire du centre de sa case vers le centre de la case en question. Si cette ligne traverse ou touche au moins une case bloquée, ou franchit le bord du champ de bataille, le combattant n'a pas de ligne de vue sur la case en question. Sinon, il a une ligne de vue sur cette case, et tout ce qui est sur cette case est **visible** de ce combattant. Un combattant (ou une case occupée) ne bloque pas les lignes de vue, et vous pouvez tracer une ligne de vue le long du bord d'une case incomplète (mais pas à travers).



Sur ce schéma, Sanson Farstrider a une ligne de vue sur toutes les cases marquées A, mais n'a pas de ligne de vue sur la moindre des cases marquées B.

SÉQUENCE DE COMBAT

Lorsque vous choisissez un de vos combattants pour effectuer une action d'Attaque, suivez cette séquence. Un combattant qui effectue une action d'Attaque est appelé l'attaquant au cours de la résolution de cette action, et son joueur est le joueur attaquant. Les symboles d'étape de réaction (◆) ci-dessous indiquent quand une réaction peut avoir lieu (p. 45).

1 - Déclarez l'action d'Attaque : Choisissez une des actions d'Attaque de votre combattant, et une cible à portée de l'action d'Attaque et visible de l'attaquant. (◆)

2 - Jet d'Attaque : Jetez un nombre de dés d'attaque égal à la caractéristique de Dés de l'action d'Attaque. (◆)

3 - Jet de Défense : Le joueur de la cible jette un nombre de dés de défense égal à la caractéristique de Défense de la cible. La caractéristique de Défense de la cible indique quel symbole (♣ ou ♠) est une réussite. (◆)

4 - Déterminez la Réussite : Résolvez ainsi cette étape.

Piégée : Vérifiez d'abord si la cible est **piégée**. C'est le cas s'il n'y a pas de case vide adjacente à la cible étant plus éloignée de l'attaquant que la case où se trouve la cible. Un combattant qui ne peut pas être poussé ou repoussé, comme un combattant en Garde (p. 36), ne peut pas être piégé. Si la cible est piégée et que vous avez obtenu au moins une réussite (y compris des symboles ♠) ajoutez une réussite au nombre de réussites obtenues.

Comptez les réussites critiques : Comptez le nombre de symboles ♠ des jets d'attaque et de défense.

- Si vous en avez obtenu plus que votre adversaire, il s'agit d'une "touche critique". L'action d'Attaque réussit. Passez à l'étape 5. (◆)
- Si votre adversaire en a obtenu plus que vous, il s'agit d'une "défense critique". L'action d'Attaque échoue. Passez à l'étape 8. (◆)
- Autrement, comptez les réussites (voir à droite).

Comptez les réussites : Comptez les réussites des jets d'attaque et de défense. Un résultat ♠ est toujours une réussite. De plus, les symboles de soutien peuvent être des réussites (voir plus loin).

- Si vous avez obtenu plus de réussites que votre adversaire, et au moins un symbole ♠ il s'agit d'une "touche critique". L'action d'Attaque réussit. Passez à l'étape 5. (◆)
 - Si vous avez obtenu plus de réussites que votre adversaire, mais aucun symbole ♠, il s'agit d'une "touche". L'action d'Attaque réussit. Passez à l'étape 5. (◆)
 - Si vous avez obtenu le même nombre de réussites, et que vous avez obtenu au moins une réussite, c'est une "égalité". L'action d'Attaque échoue. Passez à l'étape 7. (◆)
 - Sinon, c'est un "échec". L'action d'Attaque échoue. Passez à l'étape 8. (◆)
- 5 - Infligez les Dégâts :** L'attaquant inflige à la cible des dégâts égaux à la caractéristique Dégâts de l'action d'Attaque (p. 40). (◆)
- 6 - Vérifiez si la cible est hors de combat :** Si la cible a un nombre de marqueurs de blessure supérieur ou égal à sa caractéristique de Blessures, elle est mise hors de combat (p. 40). Dans ce cas, passez à l'étape 8. (◆)
- 7 - Repoussez la cible :** Si la cible n'est pas piégée, elle peut être repoussée : le joueur attaquant peut choisir de pousser la cible en l'éloignant d'une case de l'attaquant. Autrement, le combattant n'est pas repoussé. (◆)
- 8 - Séquence de fin :** L'action d'Attaque se termine, on dit qu'elle a été résolue. (◆)



RÈGLES AVANCÉES SÉQUENCE DE COMBAT

Un combattant qui ne peut pas être poussé ou repoussé (par exemple s'il est en Garde, p. 42) ne peut pas être piégé.

Notez qu'un combattant ne gagne pas de pion s'il effectue une action d'Attaque. Un même combattant peut effectuer plusieurs actions d'Attaque au même round.

Une touche critique ou une défense critique n'a pas d'avantage par rapport à une touche ou une défense "normale", cependant certains combattants ont des aptitudes critiques, comme Létal, qui fonctionnent quand une action d'Attaque aboutit à une touche critique (p. 41).

SOUTIEN

Les combattants ont rarement le luxe d'affronter leurs adversaires en combat singulier, leurs alliés leur venant en aide et faisant obstacle aux ennemis.

- L'attaquant reçoit du soutien pour chaque autre combattant ami adjacent à sa cible. Ces derniers sont en **soutien** de l'attaquant.
- La cible reçoit du soutien pour chaque autre combattant ami adjacent à l'attaquant. Ces derniers sont en **soutien** de la cible.

Dans cet exemple :

- Si le Combattant A cible le Combattant D, ou si le Combattant D cible le Combattant A, le Combattant A a un combattant en soutien (le Combattant B).
- Si le Combattant B cible le Combattant D, ou si le Combattant D cible le Combattant B, chacun d'eux a un combattant en soutien (le Combattant A soutient le Combattant B et le Combattant C soutient le Combattant D).
- Si le Combattant E cible le Combattant B, ou si le Combattant B cible le Combattant E, le Combattant E a deux combattants en soutien (le Combattant C et le Combattant D).

Si un combattant a un combattant en soutien, les jets de  sont des réussites dans ses jets d'attaque ou de défense. Si un combattant a deux combattants en soutien ou plus, les jets de  et  sont des réussites dans ses jets d'attaque ou de défense.



DÉGÂTS

Lorsqu'on **inflige des dégâts** à un combattant, prenez autant de marqueurs de blessure que les dégâts infligés (en général, la caractéristique de Dégâts de l'action d'Attaque qui l'a ciblé et a réussi) et donnez-les au combattant en les plaçant sur sa carte de combattant. (◆) Vérifiez alors si le combattant a été mis hors de combat (voir ci-dessous).



RÈGLES AVANCÉES QUI A INFLIGÉ DES DÉGÂTS ?

Parfois, vous devrez déterminer qui ou ce qui a infligé des dégâts à un combattant :

- Si une action d'Attaque ou une amélioration d'un combattant inflige des dégâts, on considère que c'est ce combattant qui a infligé ces dégâts et, le cas échéant, a mis la cible hors de combat.
- Si une autre carte inflige les dégâts, on considère que c'est la bande du joueur qui a joué cette carte qui a infligé les dégâts et, le cas échéant, a mis la cible hors de combat.

HORS DE COMBAT

Si un combattant a un nombre de marqueurs de blessure égal ou supérieur à sa caractéristique de Blessure, il est mis hors de combat. Ôtez-le du champ de bataille, il ne joue plus aucun rôle dans cette partie. (◆)

BUTIN

Quand un combattant ennemi est mis hors de combat, gagnez 1 point de gloire. Les points de gloire que vous gagnez ainsi sont appelés **butin**. Un combattant imposant (p. 23) rapporte 1 point de gloire supplémentaire.



RÈGLES AVANCÉES HORS DE COMBAT

Quand un combattant est mis hors de combat, ôtez tous ses pions du champ de bataille. En outre, ôtez tous les marqueurs de sa carte de combattant et de ses améliorations. Notez que ces pions et marqueurs ne comptent pas comme ayant été retirés. Ne détruisez pas les améliorations du combattant.

Un combattant mis hors de combat ne peut rien faire : ses aptitudes ne font rien, il ne peut plus être activé, être Exalté, entreprendre d'action ou de réaction, vous ne pouvez plus utiliser les actions ou réactions de ses améliorations, etc. Cependant, ses traits ou ses mots-clés s'appliquent toujours.

MOTS-CLÉS D'ACTION D'ATTAQUE

FRACASSANT

Si une action d'Attaque a le mot-clé **Fracassant**, les résultats  ne peuvent pas être des réussites sur le jet de défense.

INÉVITABLE

Si une action d'Attaque a le mot-clé **Inévitable**, les résultats  ne peuvent pas être des réussites sur le jet de défense.

LÉTAL

Si une action d'Attaque a le mot-clé  **Létal** 1, quand elle obtient une touche critique, elle a +1 Dégât jusqu'à ce qu'elle ait été résolue.

BALAYAGE

Quand un combattant effectue une action d'Attaque avec le mot-clé **Balayage**, il effectue cette action d'Attaque une fois par combattant ennemi adjacent, en ciblant un de ces combattants avec chacune de ces actions d'Attaque.



RÈGLES AVANCÉES BALAYAGE

Le nombre d'actions d'Attaque effectuées dans le cadre d'une action d'attaque de Balayage, et les cibles de ces actions d'Attaque sont déterminés au début de l'action. Si le nombre d'actions d'Attaque est supérieur à 1, l'action d'Attaque est résolue comme une super-action (voir plus loin).

Le joueur attaquant résout les actions d'Attaque dans l'ordre de son choix. Comme chaque action d'Attaque est résolue séparément, si une règle affecte "la prochaine action d'Attaque", elle n'affectera que la première action d'Attaque, pas toute la super-action. De plus, chaque action d'Attaque a ses propres étapes de réaction () comme pour les autres actions d'Attaque.

COMMOTION

Si une action d'Attaque a le mot-clé **Commotion**, après cette action d'Attaque, si elle réussit, donnez à la cible un pion de Commotion. Cela se produit avant l'étape réaction qui suit cette action d'Attaque.

Si une action d'Attaque a le mot-clé  **Commotion**, après cette action d'attaque, si elle obtient une touche critique, donner un pion de Commotion à la cible. Cela se produit avant l'étape réaction qui suit cette action d'Attaque.

Si une carte vous dit de **commotionner** un combattant, donnez-lui un pion de Commotion.

Quand un combattant reçoit un pion de Commotion, retirez-lui ses pions de Garde. Un combattant avec un ou plusieurs pions de Commotion est **commotionné** : quand il est la cible d'une action d'Attaque, l'attaquant peut relancer un dé d'attaque du jet d'attaque.

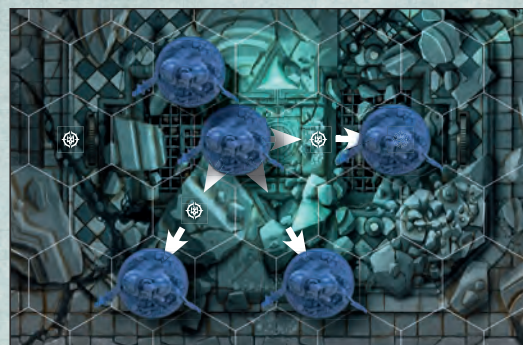
RECU

Si une action d'Attaque a le mot-clé **Recul** 1 lors de l'étape Repoussez la Cible, le joueur attaquant peut repousser la cible d'une case supplémentaire.



RÈGLES AVANCÉES RECU

Quand Recul repousse la cible d'une action d'Attaque de plus d'une case, la poussée doit continuer dans la même direction. Si le joueur attaquant ne peut pas pousser la cible plus loin dans cette direction, la cible n'est pas poussée plus loin.



Sur ce schéma, le Veilleur Sépulcral attaque Almeric Eagle-eye et réussit une action d'Attaque ayant Recul 1. Le joueur attaquant peut choisir une des trois cases indiquées pour repousser Almeric Eagle-eye en résultat de son action d'Attaque réussie. Les flèches montrent comment ce mouvement se poursuit à cause du Recul.



ACTION DE GARDE

Quand un de vos combattants effectue une action de **Garde**, donnez-lui un pion de Garde. Quand un combattant reçoit un ou plusieurs pions de Garde, retirez ses pions de Commotion. Un combattant avec au moins un pion de Garde est en Garde.

Un combattant en Garde compte aussi bien les  que les  comme des réussites sur ses jets de défense, et il ne peut pas être repoussé sauf si l'action d'Attaque a Recul.



RÈGLES AVANCÉES GARDE

Un combattant en Garde ne peut pas effectuer d'action de Garde.

ACTION D'ÉTOURDISSEMENT

Quand un de vos combattants effectue une **action d'Étourdissement**, choisissez un combattant ennemi sans pion Commotion adjacent à votre combattant. Commotionnez ce combattant ennemi.

ACTION DE CHOC

Quand un de vos combattants effectue une **action de Choc**, il effectue une action de Mouvement puis une action d'Étourdissement. Votre combattant est ensuite commotionné. Après cela, l'action de Choc est terminée.



RÈGLES AVANCÉES ACTIONS DE CHOC

L'action de Mouvement et l'action d'Étourdissement d'une action de Choc sont résolues comme des actions normales de ce type, avec les mêmes étapes de réaction. Si une des conditions pour effectuer l'action de Mouvement ou l'action d'Étourdissement de l'action de Choc n'est pas remplie, il ne peut pas effectuer d'action de Choc.

ACTION DE CHARGE

Quand votre combattant effectue une **action de Charge**, retirez tout d'abord tout pion de Garde que ce combattant possède (voir ci-dessus). Ce combattant effectue une action de Mouvement, puis une action d'Attaque. Donnez-lui un pion de Charge (plutôt qu'un pion de Mouvement) après l'action de Mouvement. Une fois que vous avez suivi les règles des deux actions, l'action de Charge est terminée.

Un combattant avec un ou plusieurs pions de Charge ne peut pas être activé sauf si chaque combattant ami survivant a au moins un pion de Charge. Quand un combattant avec un ou plusieurs pions de Charge est activé, il ne peut pas effectuer d'action de Mouvement ou de super-action (voir à droite).



RÈGLES AVANCÉES ACTION DE CHARGE

L'action de Mouvement et l'action d'Attaque d'une action de Charge sont résolues comme des actions normales de ce type, avec les mêmes étapes de réaction. Si une des conditions pour effectuer l'action de Mouvement ou l'action d'Attaque de l'action de Charge n'est pas remplie, le combattant ne peut pas effectuer d'action de Charge.



RÈGLES AVANCÉES SUPER-ACTIONS

Une super-action est un type d'action spécial qui combine plusieurs actions en une seule. La plus répandue est la super-action de Charge. Quand vous activez un combattant pour effectuer une super-action cela ne nécessite qu'une seule activation. Chaque action d'une super-action suit les règles d'une action de ce type. Il y a une étape de réaction () après chaque action de la super-action – voir page 45.

ÉTAPE DE POUVOIR

Les cartes de manœuvre et d'amélioration permettent de contrer les plans adverses ou, mieux, de mettre en œuvre les vôtres.

Après l'étape d'activation d'un joueur, vient son étape de pouvoir. En commençant par le joueur dont c'est l'étape de pouvoir, les joueurs effectuent tour à tour une des actions suivantes :

- Jouer une carte de pouvoir
- Recycler
- Passer

Ils jouent tour à tour jusqu'à ce qu'ils passent tous les deux lors de deux tours d'affilée. Quand cela arrive, l'étape de pouvoir se termine et le tour suivant commence.

JOUER UNE CARTE DE POUVOIR

Pour jouer une carte de pouvoir, un joueur révèle la carte de sa main qu'il veut jouer. Il suit ensuite les instructions de la carte si c'est une manœuvre, ou donne l'amélioration à un combattant ami. Plus de détails se trouvent dans les sections suivantes.



RÈGLES AVANCÉES JOUER UNE CARTE DE POUVOIR

Un joueur ne peut jouer une carte de pouvoir que s'il peut appliquer toutes les instructions de la carte. Par exemple, si une carte vous dit de choisir deux combattants amis, et que vous n'avez qu'un combattant ami survivant, vous ne pouvez pas la jouer.

Certaines cartes de pouvoir décrivent une condition supplémentaire à remplir pour les jouer (les réactions, p. 45, sont les plus fréquentes). On ne peut jouer une telle carte que si cette condition est remplie.



CARTES DE MANŒUVRE

Quand vous jouez une carte de manœuvre, révélez-la.

(♦) Suivez alors le texte sur la carte. Ensuite, on dit que la carte a été résolue, et vous la défaussez. (♦)



RÈGLES AVANCÉES CARTES DE MANŒUVRE

Certaines cartes de manœuvre se réfèrent au prochain événement d'un type donné : la prochaine activation, action d'Attaque, etc. Au lieu de défausser ces cartes immédiatement, placez-les devant vous une fois que vous les avez jouées. Il y a une étape de réaction (♦) après les avoir jouées. Elles restent devant vous jusqu'à la fin de la prochaine activation, ou jusqu'à la fin du round, ou jusqu'à ce que vous en appliquiez les effets, selon ce qui se produit en premier. Une fois ce moment atteint, les cartes de manœuvre face visible et non résolues de ce type sont défaussées sans effet.

Certaines cartes de manœuvre indiquent qu'elles **persistent** : elles ont un effet durable. Au lieu de défausser immédiatement ces cartes, laissez-les face visible devant vous une fois que vous les avez jouées. Il y a une étape de réaction (♦) une fois que vous les avez jouées. Elles ne sont pas défaussées avant que la condition indiquée soit remplie, ou qu'une autre carte les défausse. Si une carte qui persiste indique plus d'un événement jusqu'auquel elle persiste, elle persiste jusqu'à ce que le premier de ces événements se produise (donc si une carte dit "ceci persiste jusqu'à la prochaine action d'Attaque ou jusqu'à la fin du round", elle persiste jusqu'à ce qu'un de ces deux événements se produise).

Certaines cartes de manœuvre vous permettent de faire des actions additionnelles avec vos combattants sans les activer. Lorsqu'une manœuvre spécifie une ou des actions, un combattant peut les effectuer même si les règles doivent l'en empêcher. Par exemple, si une manœuvre indique qu'un combattant peut effectuer une action de Charge, il peut la faire même s'il a un pion de Mouvement.

CARTES D'AMÉLIORATION

Elles donnent des aptitudes permanentes ou des modificateurs de caractéristiques aux combattants d'un joueur.

Pour jouer une carte d'amélioration, un joueur la révèle. (♦) Il dépense ensuite un de ses points de gloire non dépensés en le retournant sur sa face dépensée. Une fois que c'est fait, il annonce à quel combattant ami il donne l'amélioration et la place à côté de la carte du combattant. (♦) Le combattant dispose de l'amélioration jusqu'à la fin de la partie



Point de gloire non dépensé/dépensé



RÈGLES AVANCÉES CARTES D'AMÉLIORATION

Certaines cartes d'amélioration listent une ou des restrictions, comme un combattant spécifique, un trait ou un mot-clé qu'un combattant peut avoir. Une carte d'amélioration avec une ou des restrictions ne peut être donnée qu'à un combattant qui respecte ces restrictions.

Un combattant peut recevoir plusieurs améliorations. Il ne peut pas recevoir d'amélioration s'il n'est pas sur le champ de bataille ou s'il est hors de combat (mais il garde les améliorations qu'il avait quand il a été mis hors de combat).

Si l'amélioration d'un combattant inclut un modificateur, ce dernier s'applique à la caractéristique correspondante du combattant (voir ci-dessous). Si elle inclut une action, le combattant peut effectuer l'action quand il est activé ou quand il a le droit à une action de ce type, ou à une action non spécifiée. Si elle inclut une réaction, elle dira quand cette réaction peut servir. Une amélioration qui inclut une action d'Attaque est appelée une **amélioration d'action d'Attaque**.

RECYCLER

Si vous avez en main une carte de pouvoir réservée à un ou plusieurs combattants, et que ceux-ci sont tous hors de combat, lors de votre tour de jouer à l'étape de pouvoir, vous pouvez défausser cette carte de pouvoir et en piocher une autre.



RÈGLES AVANCÉES SÉQUENCER

Si un joueur a plusieurs aptitudes qui doivent se résoudre en même temps (ex : au début de la phase d'action) il choisit dans quel ordre les résoudre.

Si deux joueurs ont des aptitudes qui doivent se résoudre en même temps, et que ces règles ne précisent rien d'autre, ils tirent aux dés (p. 29). Le vainqueur résout une aptitude, puis l'autre joueur résout une aptitude. Ils continuent de résoudre ainsi une aptitude tour à tour jusqu'à ce que toutes les aptitudes qu'ils veulent résoudre l'aient été. Certaines aptitudes sont optionnelles (et utilisent le verbe "pouvoir") : un joueur peut choisir de ne pas résoudre une telle aptitude, mais dans ce cas, il ne peut pas résoudre une autre aptitude optionnelle en même temps.



MODIFICATEURS

Divers effets modifient les valeurs imprimées sur les cartes ou les résultats de jets de dés. On appelle cela des modificateurs. La plupart se trouvent sur des cartes de pouvoir.

MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES

On considère qu'une caractéristique modifiée est de la valeur modifiée. Par exemple, si un combattant a sur sa carte une caractéristique de Mouvement de 3 et reçoit un modificateur de +1 en Mouvement, on considère que sa caractéristique de Mouvement est 4.

Les modificateurs se cumulent, donc si une caractéristique ou un jet est sujet à plusieurs modificateurs, appliquez-les tous.

Les modificateurs numériques qui affectent les caractéristiques de Dés et de Défense changent le nombre de dés que vous jetez lors d'un jet d'attaque ou de défense. Par exemple, +1 Dé signifie que vous augmenterez de 1 la caractéristique de Dés d'une action d'Attaque (et que vous jetterez donc un dé de plus).

RÉACTIONS

Chaque étape de réaction vous permet d'utiliser une seule réaction d'une carte de combattant, d'une carte d'amélioration ou de manœuvre. Cela ne vous coûte pas d'activation.

Chaque réaction décrit une étape de réaction (◆) où elle peut être utilisée, et peut aussi lister une ou des conditions à remplir à cette étape de réaction. Quand cette situation survient, vous pouvez utiliser la réaction en l'annonçant et, dans le cas d'une manœuvre, en révélant la carte de votre main. (◆) Résolez ensuite la réaction comme décrit sur la carte, et si c'était une manœuvre, défaussez-la. (◆) La partie reprend ensuite là où elle a été interrompue.



RÈGLES AVANCÉES SUSPENSION

Souvent, un joueur pourra effectuer une réaction durant une action ou quand une carte de pouvoir est jouée, avant que l'action ou la carte de pouvoir soit résolue. Dans ce cas, le jeu est suspendu jusqu'à ce que la réaction soit résolue. Une fois qu'elle a été résolue, finissez simplement de résoudre l'action, la manœuvre ou l'effet interrompu.

Si la réaction rend cette résolution impossible (ex: si la position d'un combattant a changé au point qu'il n'est plus à portée pour terminer son action d'Attaque), l'action, la manœuvre ou l'effet prend fin sans avoir été résolu.

Si la réaction a lieu au cours de l'action d'un combattant, ce dernier est considéré comme ayant effectué l'action en question, même s'il ne peut pas la résoudre entièrement.

LIMITE DE RÉACTIONS ET CHAINES

Dans certaines situations, plus d'une réaction pourrait servir à la même étape de réaction. Le plus souvent, ce sera après une action ou une étape d'activation. Toutefois, une seule réaction peut avoir lieu à chaque étape de réaction.

Si plusieurs joueurs veulent jouer une réaction à la même étape, ils jouent tour à tour, en commençant par celui dont c'est le tour. On appelle cela une chaîne de réactions.

APRÈS UNE ACTION/ UNE ÉTAPE D'ACTIVATION

Nombre de réactions utilisent les étapes de réaction qui ont lieu après une action ou une étape d'activation. Ces étapes de réaction sont souvent les mêmes, car la fin de la dernière action d'un combattant ou d'un joueur lors d'une activation est simultanée avec la fin de l'étape d'activation. Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas utiliser une réaction "après une action" pour la dernière action d'une étape d'activation puis une réaction "après une étape d'activation".



RÈGLES AVANCÉES LIMITES DE RÉACTIONS ET CHAINES

Certaines réactions peuvent avoir la même étape de réaction même si leurs conditions sont différentes: par exemple, une réaction pouvant être jouée après une action d'Attaque et une réaction pouvant être jouée après une action d'Attaque qui échoue: dans les deux cas, l'occasion de réaction a lieu après l'action d'Attaque.

Quand plusieurs joueurs veulent jouer une réaction à la même étape, ils jouent tour à tour, créant une chaîne de réactions (voir ci-dessous). Le joueur dont c'est le tour commence. Si la réaction se produit hors du tour de tout joueur, tirez au dé et le vainqueur choisit qui joue en premier.

CHAINES DE RÉACTIONS

Quand un joueur utilise une réaction, il commence une chaîne de réactions. Dans ce cas, l'autre joueur peut passer (et dire "je passe") ou il peut ajouter une réaction à la chaîne, qui doit partager la même étape de réaction que la réaction d'origine. Par exemple, si après une activation un joueur joue une réaction de type "après une activation", l'autre joueur peut jouer une autre réaction de type "après une activation", voire une réaction de type "après une action" tant qu'il s'agit d'une réaction à la dernière action de cette activation (voir ci-dessous). Ces réactions forment une chaîne.

Une fois que chaque joueur a ajouté une réaction à la chaîne ou passé, la chaîne est résolue selon l'ordre de ses maillons successifs. La seconde réaction de la chaîne ne peut être résolue que si le jeu en cours le permet. Par exemple, un combattant mis hors de combat ou poussé hors de portée ne peut pas effectuer une réaction à une action d'Attaque. Une réaction de manœuvre qui ne peut pas être résolue est défaussée, et si une amélioration devait être détruite si la réaction était résolue, elle est tout de même détruite.

RÉAGIR À UNE RÉACTION

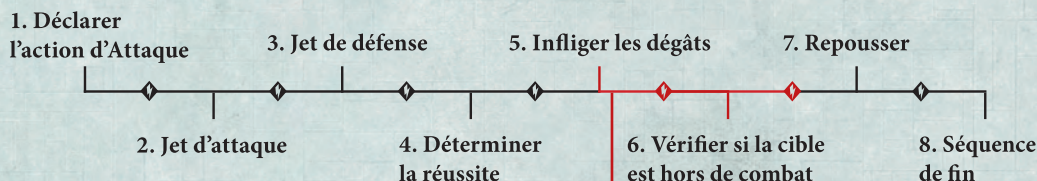
Certaines réactions peuvent être jouées en réaction à une réaction. Au lieu de rejoindre la chaîne de réactions, ces réactions commencent une chaîne secondaire. Celle-ci est construite et résolue de la même façon, immédiatement après que la réaction qui a créé l'étape de réaction pour cette chaîne secondaire est jouée ou résolue (selon les règles de la réaction). Cela peut interrompre une autre chaîne de réactions. Par exemple, si deux joueurs jouent une réaction de type "après une activation", ces deux réactions forment une chaîne, la première réaction résolue étant celle du joueur dont c'est le tour. Si après la résolution de la première réaction un des joueurs veut réagir à cette réaction, il le peut, créant ainsi une chaîne secondaire. Celle-ci est alors résolue, et enfin la seconde réaction de la chaîne d'origine est résolue (si c'est toujours possible).



RÈGLES AVANCÉES RÉACTIONS

Les schémas ci-dessous vous montrent chaque étape de réaction, c'est-à-dire les occasions lors desquelles les joueurs peuvent utiliser des réactions. Chaque symbole ♦ représente une étape de réaction, comme expliqué page 45.

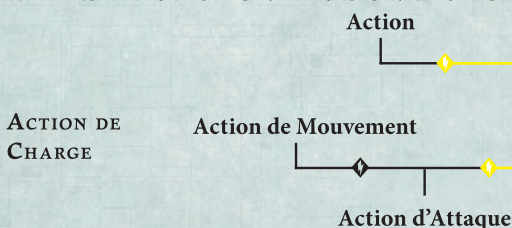
ÉTAPES DE RÉACTION PENDANT UNE ACTION D'ATTAQUE



ÉTAPES DE RÉACTION QUAND UN COMBATTANT REÇOIT DES DÉGÂTS

Ces étapes de réaction existent chaque fois qu'un combattant reçoit des dégâts, peu importe la raison (le plus souvent après les étapes 5 et 6 d'une action d'Attaque). Si un combattant reçoit des dégâts à un autre moment durant une action ou quand une carte de pouvoir est jouée, ces étapes de réaction ont lieu avant que l'action ou carte compte comme ayant été jouée, et avant tout autre étape de réaction.

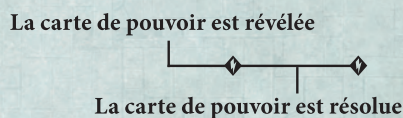
ÉTAPES DE RÉACTION APRÈS UNE ACTION



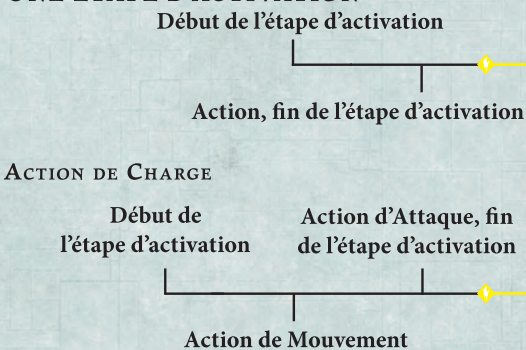
La fin de la dernière action lors d'une étape d'activation et la fin de cette étape d'activation sont simultanées, et elles partagent la même étape de réaction.

Ces exemples emploient des actions de Charge, mais toutes les super-actions sont traitées de la même manière.

ÉTAPES DE RÉACTION QUAND ON JOUE UNE CARTE DE POUVOIR



ÉTAPES DE RÉACTION APRÈS UNE ÉTAPE D'ACTIVATION



LA PHASE DE FIN

Une fois que les deux joueurs ont effectué tous leurs tours, la phase de fin commence.

À la phase de fin, vous pouvez marquer des cartes d'objectif, améliorer vos combattants, défausser des cartes et regarnir votre main. Appliquez tour à tour la séquence ci-dessous. Le joueur qui a eu le premier tour à la phase d'action effectue cette séquence en premier, puis son adversaire fait de même.

1. Vérifiez vos cartes d'objectif, et si vous avez rempli les conditions de la moindre d'entre elles, vous pouvez marquer cette carte d'objectif. Pour marquer une carte d'objectif, révélez-la et récupérez le nombre de points de gloire indiqués sur la carte. Placez la carte révélée ainsi face visible sur votre pile d'objectifs marqués, adjacente à votre pile de cartes d'objectif. Répétez cette étape pour toutes les autres cartes d'objectif que vous souhaitez marquer.
2. Vous pouvez défausser n'importe lesquelles de vos cartes d'objectif restantes.
3. Vous pouvez jouer vos cartes d'amélioration (voir p. 44).
4. Vous pouvez défausser n'importe lesquelles de vos cartes de pouvoir.
5. Si vous avez moins de 3 cartes d'objectif en main, piochez des cartes jusqu'à en avoir 3 en main, ou que votre pile d'objectifs soit vide (selon ce qui se produit en premier).
6. Si vous avez moins de 5 cartes de pouvoir en main, piochez des cartes jusqu'à en avoir 5 en main, ou que votre pile de pouvoirs soit vide (selon ce qui se produit en premier).

Une fois que les deux joueurs ont suivi cette séquence, ôtez les pions de Mouvement, Charge, Commotion et Garde du champ de bataille. Retournez vos pions d'activation : un nouveau round commence.



RÈGLES AVANCÉES LA PHASE DE FIN

Notez que les joueurs ne peuvent pas utiliser de manœuvre à la phase de fin, et qu'il n'y a pas d'étapes de réaction, d'Exaltation ni d'instantanéité.

On ne dit pas des pions ôtés à cette phase qu'ils ont été retirés.

TYPES DE CARTES D'OBJECTIF

OBJECTIFS INSTANTANÉS ET ÉTAPE D'INSTANTANÉITÉ

La plupart des cartes d'objectif sont marquées pendant la phase de fin, comme décrit à gauche. Toutefois, certaines cartes d'objectif sont marquées "immédiatement" après un événement (par exemple après une action ou une manœuvre) tant que la condition de la carte d'objectif est remplie. Ces cartes d'objectif sont appelées cartes d'objectif instantané, et ont le mot-clé instantané. Quand la condition d'une carte d'objectif instantané est remplie, le joueur révèle cette carte. Il la marquera à la prochaine étape d'instantanéité.

Une étape d'instantanéité précède chaque activation (p. 34), et suit chaque activation et chaque étape de pouvoir (p. 43). En commençant par le joueur qui a eu la dernière activation, chaque joueur marque chacun de ses objectifs instantanés révélés.

Quand un joueur marque une carte d'objectif instantané, il pioche sur-le-champ une autre carte d'objectif. Notez que vous ne pouvez pas marquer une carte d'objectif instantané piochée ainsi avant la prochaine étape d'instantanéité.

OBJECTIFS HYBRIDES

Certaines cartes d'objectif ont deux conditions différentes (séparées par la conjonction "ou"), chacune permettant de marquer la carte. Ces cartes d'objectif sont appelées cartes d'objectif **hybride**, et ont le mot-clé hybride. Quand vous remplissez l'une, l'autre, ou les deux conditions d'une carte d'objectif hybride, vous pouvez la marquer. Une carte d'objectif hybride peut aussi être une carte d'objectif instantané.

OBJECTIFS DOUBLES

Certaines cartes d'objectif ont deux conditions différentes (séparées par la conjonction "et"), que vous devez remplir toutes les deux pour marquer la carte. Ces cartes d'objectif sont appelées cartes d'objectif **double**, et ont le mot-clé double. Quand vous remplissez les deux conditions d'une carte d'objectif double, vous pouvez la marquer. Une carte d'objectif double peut aussi être une carte d'objectif instantané.

SUITE DE LA PARTIE

ROUNDS 2 ET 3

Le round 2 fonctionne comme le round 1 – retournez page 32 et jouez une nouvelle phase d'action et une nouvelle phase de fin.

La phase d'action du round 3 fonctionne comme les rounds 1 et 2. Néanmoins, lorsque vous arrivez à la phase de fin du round 3, chaque joueur ne joue que la première étape de la phase de fin, en marquant les cartes d'objectif dont les conditions ont été remplies, comme lors des autres phases de fin. Vous ne défaussez pas de cartes, ne jouez pas de cartes d'amélioration et ne piochez pas de cartes. Le troisième round prend fin, puis la partie prend fin.

VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de gloire (dépensés ou non) est le vainqueur. Si les joueurs ont le même nombre de points, mais qu'un seul joueur a au moins un combattant survivant, il gagne. Si chaque joueur a au moins un combattant survivant, celui dont la somme des valeurs des objectifs qu'il tient est la plus élevée l'emporte. S'il s'agit là encore d'une égalité, la partie est un match nul.

PAS D'ENNEMI EN VUE

Il peut paraître étrange que lorsque vos combattants mettent toute la bande adverse hors de combat, vous ne gagniez pas automatiquement la partie (bien qu'il y ait de fortes chances que vous soyez victorieux au final). C'est volontaire afin que vous ne quittiez pas les cartes d'objectif des yeux !

Cela signifie aussi que même si une bande est mise hors de combat au round 1 ou 2, vous devez jouer les phases restantes, afin que rien n'empêche les deux joueurs de continuer à marquer des objectifs.



LES ÉTAPES SUIVANTES

Les batailles qui font rage sous la surface des Royaumes Mortels ont également lieu ailleurs que dans la Cité Miroir. Si les Farstriders et la Garde Sépulcrale ont éveillé votre enthousiasme, sachez qu'il existe beaucoup d'autres bandes de piles de Rivaux et de Boîtes de Base à découvrir. Vous en apprendrez plus sur warhammerunderworlds.com et warhammer-community.com.

NOUVELLES BANDES

Des bandes de tous les Royaumes Mortels s'affrontent sur des champs de bataille cachés, qu'il s'agisse de nobles Éternels de l'Orage, de redoutables serviteurs du Chaos, d'orruks brutaux, des forces de la mort de Nagash...

Ces bandes sont disponibles en tant qu'extensions pour ce Set d'Initiation. Chaque extension inclut une bande représentée par ses propres cartes de combattant, des figurines faciles à assembler et des piles de Rivaux afin de commencer à jouer le plus vite possible.

Chaque bande a son style de jeu et ses forces et faiblesses. Parviendrez-vous à les maîtriser pour devenir le champion incontesté de Warhammer Underworlds?



Leona Stratosi

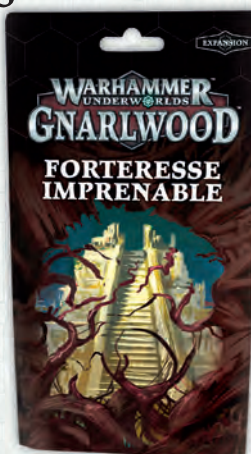


Spawnmaw

PILES DE RIVAUX UNIVERSELLES

Les piles de Rivaux universelles présentent de nouvelles tactiques, des stratégies et des styles de jeu variés pour vos parties de Warhammer Underworlds. Chaque pile de Rivaux universelle est livrée avec 12 cartes d'objectif et 20 cartes de pouvoir pour agrandir votre collection. Elles peuvent être utilisées avec n'importe quelle bande, vous donnant ainsi accès à de nouvelles stratégies ! Jouer une partie avec une pile de Rivaux universelle est aussi simple qu'ouvrir le paquet, mélanger les cartes et commencer à jouer !

De plus, quand vous combinez une pile de Rivaux universelle et la pile de Rivaux d'une bande, vous pouvez jouer au format Némésis, le plus couramment joué à Warhammer Underworlds. Prenez l'adversaire par surprise en utilisant des manœuvres et des améliorations inédites, ou en marquant des objectifs inattendus correspondant à votre style de jeu.



BOÎTES DE BASE

Si vous voulez poursuivre l'exploration des sous-mondes, chaque Boîte de Base de Warhammer Underworlds présente un nouvel environnement, qu'il s'agisse des profondeurs du Limbyrinthe ou des salles des racines magiques de Sorcecrobe. Chaque Boîte de Base inclut deux nouvelles bandes avec leurs piles de Rivaux, deux piles de Rivaux universelles, de nouveaux plateaux pour créer des champs de bataille inédits, et un livre de règles complet. C'est la meilleure façon de poursuivre votre aventure dans Warhammer Underworlds.



GLOSSAIRE

Action (p. 34) : Quelque chose que peut faire un combattant quand il est activé. Il y a des actions communes (comme Charge ou Garde) et des actions sur les cartes de combattant et d'amélioration.

Action d'Attaque (p. 36) : L'action qu'un combattant peut faire pour tenter d'infliger des dégâts à un ou plusieurs combattants ennemis.

Action de Charge (p. 42) : Une super-action qui permet de faire une action de Mouvement puis une action d'Attaque avec un même combattant. Un combattant qui fait une action de Charge reçoit un pion de Charge après l'action de Mouvement, à la place d'un pion de Mouvement.

Action de Choc (p. 42) : Une super-action qui permet de faire une action de Mouvement puis une action d'Étourdissement avec un même combattant. Un combattant qui fait une action de Choc reçoit un pion de Mouvement après l'action de Mouvement et est commotionné (*voir action d'Étourdissement*).

Action de Combattant : Une action entreprise par un combattant (par opposition à un joueur).

Action de Garde (p. 42) : Une action qu'un combattant peut faire quand il est activé. Dans ce cas, donnez-lui un pion de Garde. Un combattant avec un ou plusieurs pions de Garde ne peut pas faire d'action de Garde.

Action de Joueur : Une action effectuée par un joueur (par opposition à un combattant).

Action de Mouvement (p. 34) : Une action qu'un combattant peut faire quand il est activé pour se déplacer sur une case adjacente, et ce un nombre de fois inférieur ou égal à sa caractéristique de Mouvement.

Action d'Étourdissement (p. 42) : L'action qu'un combattant peut faire pour commotionner un combattant ennemi adjacent.

Action Passer : Une action de joueur lors de laquelle il renonce à une activation.

Adjacent : Terme servant à décrire deux cases côte à côte. Les objets sur des cases adjacentes sont eux-mêmes adjacents. Un objet n'est jamais adjacent à lui-même. Quand la règle d'un combattant ou d'une carte d'amélioration parle de combattants adjacents, cela se définit en fonction de ce combattant, sauf si autre chose est spécifié.

Amélioration d'Action d'Attaque : Une amélioration qui inclut une ou plusieurs actions d'Attaque.

Aptitude : Toute règle d'une carte de combattant ou de pouvoir (y compris les mots-clés comme Fracassant).

Aptitude Critique (p. 41) : Une aptitude avec  dans son nom, utilisée quand une action d'Attaque obtient une touche critique.

Attaquant : Un combattant qui fait une action d'Attaque.

Balayage (p. 41) : Un mot-clé d'action d'Attaque. Si une action d'Attaque a Balayage, quand elle est effectuée, elle est faite une fois contre chaque combattant ennemi adjacent, les uns après les autres.

Bande (p. 22) : Un ensemble spécifique de combattants identifié par un symbole unique sur leurs cartes de combattant. Chaque bande a accès à des cartes de pouvoir et d'objectif uniques.

Bande Ennemie : La bande d'un adversaire.

Blessures (caractéristique) : Une caractéristique d'un combattant, qu'on trouve sur sa carte de combattant. Plus son chiffre est élevé, plus le combattant peut encaisser de dégâts avant d'être mis hors de combat.

Butin (p. 40) : Chaque fois qu'un combattant ennemi est mis hors de combat, vous marquez un butin d'un point de gloire, ou deux si la cible est Imposante (c'est-à-dire qu'elle a une caractéristique de Blessures de 5 ou plus).

Carte d'Amélioration (p. 24, 44) : Un type de carte de pouvoir. Un joueur peut jouer une carte d'amélioration à l'étape de pouvoir ou à la phase de fin en dépensant un point de gloire et en donnant la carte d'amélioration à un combattant éligible.

Carte de Manœuvre (p. 43) : Un type de carte de pouvoir. La plupart des cartes de manœuvre sont jouées à l'étape de pouvoir, même si certaines précisent une condition supplémentaire devant être remplie avant de les jouer. Certaines cartes de manœuvre sont des réactions, et peuvent être jouées comme décrit par la condition de la carte.

Carte de Pouvoir (p. 43-44) : Un type de carte. Les cartes de pouvoir peuvent être des cartes d'amélioration ou de manœuvre.

Carte de Subterfuge (p. 25, 43) : Un type de carte de manœuvre, identifiée par un symbole de dague.

Carte d'Objectif (p. 24, 47) : Un type de carte. Quand la condition décrite sur une carte d'objectif est remplie, le joueur peut marquer cette carte. Il gagne le nombre de points de gloire indiqué sur la carte.

Carte d'Objectif Double (p. 47) :

Une carte d'objectif ayant deux conditions qui doivent être toutes les deux remplies pour marquer l'objectif.

Carte d'Objectif Hybride (p. 47) :

Une carte d'objectif ayant deux conditions, dont au moins une doit être remplie pour que la carte d'objectif soit marquée.

Carte d'Objectif Instantané (p. 47) :

Une carte d'objectif que vous révélez quand vous remplissez sa condition et que vous marquez lors d'une étape d'instantanéité de la phase d'action.

Case : Un espace sur le champ de bataille servant à déterminer où les combattants, les obstacles et les pions d'objectif se trouvent, et les distances qui les séparent.

Case Bloquée (p. 26) : Une case avec un bord blanc épais. Un combattant ne peut pas être sur une case bloquée, ni la traverser ou tracer une ligne de vue à travers.

Case Complétée : Une case du champ de bataille créée quand plusieurs plateaux de jeu sont placés côte à côte.

Case de Bord (p. 27) : Une case située au bord du champ de bataille.

Case de Départ (p. 26) : Un type de case, identifié par le symbole Warhammer Underworlds.

Case Incomplète (p. 26) : Une case partielle au bord du champ de bataille. Les cases incomplètes ne font partie ni du champ de bataille, ni du jeu.

Case Occupée (p. 27) : Une case contenant un combattant.

Case Vide (p. 27) : Une case qui ne contient pas de combattant et qui n'est pas bloquée.

Chaîne de Réactions (p. 45) : Une séquence de réactions résolues successivement quand plusieurs joueurs veulent jouer une réaction à la même étape de réaction.

Champ de Bataille (p. 26) :

La zone délimitée par les plateaux de jeu disposés en début de partie. Les cases Incomplètes ne font pas partie du champ de bataille.

Choisir : Terme de règles relatif à la sélection de combattants. Des synonymes comme "sélectionner", ne signifient pas la même chose que "choisir".

Cible : Un terme de règles. Un combattant qui est la cible d'une action d'Attaque est une cible.

Combattant : Un membre d'une bande. Chaque combattant est représenté par une figurine et une carte de combattant. Quand une règle se réfère à "un combattant" ou "des combattants sans préciser "ami" ou "ennemi", elle se réfère aux deux.

Combattant Ami : Un combattant de votre bande.

Combattant Ennemi : Un combattant de n'importe quelle bande adverse.

Combattant en Soutien (p. 39) : Un combattant qui apporte son soutien.

Commotion (p. 41) : Un mot-clé d'action d'Attaque. Après une action d'Attaque réussie ayant le mot-clé Commotion, donnez un pion de Commotion à la cible. Certaines cartes vous disent de commotionner un combattant : donnez à ce combattant un pion de Commotion.

Déclarer l'Action d'Attaque (p. 38) : Étape 1 de la séquence de combat.

Défausser (p. 30) : Poser une carte face visible sur une pile de défausse.

Défense (caractéristique) (p. 23) :

Une caractéristique de combattant se trouvant sur une carte de combattant et consistant en un chiffre et un symbole. Le chiffre dit combien de dés vous jetez quand il est la cible d'une action d'Attaque, et le symbole (♣ ou ♠) dit le résultat à obtenir ou une réussite. Un ✱ est toujours une réussite.

Dégâts (caractéristique) (p. 36) :

Une caractéristique d'action d'Attaque. Quand une action d'Attaque réussit, le combattant ciblé reçoit le nombre de dégâts indiqué.

Dés (caractéristique) (p. 36) : Une caractéristique d'action d'Attaque, composée d'un chiffre et d'un symbole. Quand un joueur fait une action d'Attaque, il jette un nombre de dés d'attaque égal au chiffre de sa caractéristique de Dés. Le symbole (7, ✱ ou ✱) dit le résultat à obtenir pour une réussite.

Dés d'Attaque : Les dés utilisés pour faire des actions d'Attaque.

Dés de Défense : Les dés utilisés pour les jets de défense.

Déterminer la Réussite (p. 38) : Étape 4 de la séquence de combat.

Détruire (p. 30) : Mettre face visible sur la pile de défausse une carte d'amélioration qui a été donnée à un combattant.

Donner : Terme de règles relatif aux marqueurs, pions et améliorations. On dit d'un combattant auquel on donne un marqueur, un pion ou une amélioration qu'il a ce pion, marqueur ou amélioration.

Échoue (action d'Attaque) : Terme qui indique qu'une action d'Attaque ne réussit pas. Une action d'Attaque qui échoue ne provoque pas de dégât.

Étape d'Activation (p. 34) :

Partie du tour d'un joueur en phase d'action lors de laquelle il peut faire une action avec un combattant, piocher une carte de pouvoir, défausser puis piocher une carte d'objectif, ou passer.

Étape de Pouvoir (p. 43) : Partie du tour d'un joueur à la phase d'action. Une étape de pouvoir suit chaque étape d'activation, et donne aux joueurs l'occasion de jouer des cartes de pouvoir.

Étape de Réaction (p. 45) : L'occasion d'utiliser une seule réaction. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule réaction à chaque étape de réaction.

Étape d'Exaltation (p. 23) : Une étape d'Exaltation précède et suit chaque étape d'activation et suit chaque étape de pouvoir. À chaque étape d'Exaltation, en commençant par le joueur ayant eu la dernière activation, chaque joueur Exalte chacun de ses combattants dont la condition d'Exaltation a été remplie.

Étape d'Instantanéité (p. 47) : Une étape d'instantanéité précède et suit chaque étape d'activation et suit chaque étape de pouvoir. En commençant par le joueur ayant eu la dernière activation, chaque joueur marque chacun de ses objectifs instantanés révélés.

Exalté (p. 23) : L'état d'un combattant dont la condition d'Exaltation (donnée sur sa carte de combattant) a été remplie. Quand un combattant est Exalté, sa carte de combattant est retournée pour révéler ses caractéristiques une fois Exalté.

Fracassant : Mot-clé d'action d'Attaque. Si une action d'Attaque a Fracassant, les résultats  ne peuvent pas être des réussites dans le jet de défense.

Grande Alliance (p. 23) : Chaque bande appartient à une des quatre Grandes Alliances : Ordre, Chaos, Mort ou Destruction.

Hors de Combat (p. 40) : L'état d'un combattant qui n'est pas sur le champ de bataille. Si un combattant a un nombre de marqueurs de blessure supérieur ou égal à sa caractéristique de Blessures, il est mis hors de combat, et sa figurine est placée hors du champ de bataille.

Imposant : Si un combattant a une caractéristique de Blessures de 5 ou plus (en comptant les modifications), il s'agit d'un combattant Imposant. Son butin rapporte 1 point de gloire supplémentaire.

Inévitable : Mot-clé d'action d'Attaque. Si une action d'Attaque a Inévitable, les résultats  ne peuvent pas être des réussites dans le jet de défense.

Infliger les Dégâts (p. 38) : Étape 5 de la séquence de combat. Si quelque chose inflige des dégâts à un combattant, donnez-lui un nombre de pions de blessure égal aux dégâts infligés.

Jet d'Attaque (p. 38) : Le jet de dés d'un joueur quand un de ses combattants fait une action d'Attaque. Étape 2 de la séquence de combat.

Jet de Défense (p. 38) : Le jet de dés d'un joueur quand un de ses combattants est la cible d'une action d'Attaque. Étape 3 de la séquence de combat.

Joueur Attaquant : Un joueur dont le combattant fait une action d'Attaque.

Joueur Ennemi : Un adversaire.

Leader : Un type de combattant. Le leader d'une bande est indiqué par un symbole de couronne () sur sa carte de combattant.

✱ Létal (p. 41) : Un mot-clé d'action d'Attaque. Quand une action d'Attaque ayant le mot-clé ✱ Létal 1 obtient une touche critique, elle inflige +1 Dégât.

Ligne de Vue (p. 37) : Terme utilisé pour définir la visibilité. Une ligne de vue est tracée du centre de la case d'un combattant jusqu'au centre d'une autre case. Si cette ligne touche ou traverse une case bloquée, ou sort du bord du champ de bataille, il n'y a pas de ligne de vue. Sinon, le combattant a une ligne de vue sur cette case.

Main : Les cartes d'objectif et de pouvoir qu'un joueur a piochées mais qu'il n'a pas encore jouées ou marquées. Une main doit être tenue ou placée de sorte que les autres joueurs ne la voient pas. Une main ne peut pas avoir plus de trois cartes d'objectif, mais peut inclure n'importe quel nombre de cartes de pouvoir.

Marqueur (p. 35) : Utilisés par certaines cartes, et représentés par le verso des marqueurs de blessure. La carte pourra nommer le marqueur.

Marqueur de Blessures : Un marqueur qui représente les dégâts infligés aux combattants.

Modificateur (p. 44) : L'altération d'une caractéristique ou d'un jet de dés.

Mot-clé (p. 25) : Un mot en caractères gras qui se réfère soit à une règle de ce livre (comme Fracassant) ou signale une carte (comme Chasseur/Requérant) pour ce qui est des interactions avec d'autres cartes.

Mouvement (caractéristique) : Une caractéristique de combattant, figurant sur sa carte. La caractéristique de Mouvement vous dit de combien de cases ce combattant peut se déplacer quand il effectue une action de Mouvement.

Mulligan (p. 30) : L'occasion pour un joueur de défausser et de repiocher des cartes. Les joueurs peuvent faire un mulligan en début de partie si leur main initiale ne leur convient pas.

Ne Peut Pas : Terme utilisé pour établir une priorité dans les règles. Quand deux règles se contredisent, si l'une d'elles dit "ne peut pas", c'est elle qui prend le dessus.

Persiste (p. 43) : Un mot-clé. Certaines cartes de manœuvre indiquent qu'elles persistent : leur effet est continu. Laissez ces cartes face visible devant vous. Elles ne sont défaussées que lorsqu'une autre carte ou elles-mêmes spécifient le contraire.

Phase d'Action (p. 32) : La première phase de chaque round, lors de laquelle les combattants se déplacent et attaquent, et où les joueurs tentent de marquer des cartes d'objectif. Chaque partie a trois phases d'action.

Phase de Fin (p. 47) : Chaque partie a trois phases de fin. Lors des deux premières, on marque des cartes d'objectif, on joue des améliorations, et on défausse puis on pioche des cartes. Lors de la troisième, on marque des cartes d'objectif puis la partie se termine.

Piégé (p. 38) : Terme de règles. Quand on détermine le succès d'une action d'Attaque, si la cible n'est adjacente à aucune case vide qui est plus loin de l'attaquant qu'elle, la cible est piégée.

Pile : Un ensemble de cartes utilisées par un joueur. Chaque joueur a deux piles : la pile de pouvoirs et la pile d'objectifs. Elles sont mélangées séparément au début de la partie et conservées face cachée à côté du champ de bataille. Les cartes sont piochées sur le dessus des piles. Quand une pile est vide, un joueur ne peut plus y piocher de cartes.

Pile de Rivaux (p. 24) : Les piles de Rivaux sont des piles préconstruites prévues pour être jouées ensemble. Beaucoup de bandes ont leurs propres piles de Rivaux qui contiennent des cartes utilisables seulement par la bande en question. D'autres piles de Rivaux ne contiennent que des cartes universelles et peuvent être jouées avec n'importe quelle bande.

Piles de Défausse : Les endroits où on met les cartes défaussées. Chaque joueur a deux piles de défausse : la pile de défausse de pouvoirs et la pile de défausse d'objectifs. Les cartes d'une pile de défausse sont posées face visible et n'ont pas d'effet sur le jeu, sauf si le contraire est spécifié.

Pile de Pouvoirs (p. 24-25) : Une des deux piles d'un joueur, constituée de 20 cartes de pouvoir uniques.

Pile d'Objectifs (p. 24) : Une des deux piles d'un joueur, constituée de 12 cartes d'objectif uniques.

Piocher : Terme utilisé pour décrire l'acte d'un joueur consistant à prendre la carte du dessus d'une pile pour l'ajouter à sa main.

Pion de Charge : Un pion qui dit qu'un combattant ne peut pas être activé, sauf si chaque autre combattant ami survivant a aussi un pion de Charge. Quand un combattant avec un pion de Charge est activé, il ne peut pas faire d'action de Mouvement ni de super-action.

Pion de Commotion (p. 41) : Si un combattant reçoit un pion de Commotion, retirez tous ses pions de Garde. Un combattant avec au moins un pion de Commotion est commotionné. Vous pouvez relancer un dé d'attaque du jet d'attaque d'une action d'Attaque si la cible est commotionnée.

Pion de Déviation : Ce Set d'Initiation inclut un pion de Déviation. Vous n'en avez pas besoin pour utiliser le contenu de cette boîte. Vous pourrez en avoir besoin avec d'autres sets de Warhammer Underworlds. Les règles complètes pour utiliser ce pion se trouvent sur warhammerunderworlds.com.

Pion de Garde : Un pion qui indique qu'un combattant est en Garde. Les résultats  et  sont des réussites pour les jets de défense d'un combattant ayant au moins un pion de Garde. De plus, il ne peut pas être repoussé, sauf si l'action d'Attaque a Recul. Si un combattant avec au moins un pion de Commotion reçoit un pion de Garde, retirez ses pions de Commotion. Si un combattant avec au moins un pion de Garde fait une action de Charge, retirez ses pions de Garde.

Pion d'Élément : Ce Set d'Initiation inclut deux pions d'élément génériques recto verso. Vous n'en avez pas besoin pour utiliser le contenu de cette boîte. Vous pourrez en avoir besoin quand vous jouerez avec d'autres sets de Warhammer Underworlds. Les règles complètes pour utiliser ces pions se trouvent sur warhammerunderworlds.com.

Pion de Mouvement : Un pion indiquant qu'un combattant ne peut pas effectuer d'action de Charge.

Pion d'Objectif (p. 30) : Un pion placé sur le champ de bataille. Le numéro sur le pion permet de l'identifier pour ce qui est de marquer des cartes d'objectif. Ce pion ne bloque pas le mouvement ou les lignes de vue.

Placer : Un terme de règles. Quand ils sont placés, les combattants doivent être positionnés sur une case.

Point de Gloire : Un pion qui représente le succès d'une bande. Vous gagnez des points de gloire quand vous gagnez un butin et quand vous remplissez les conditions d'une carte d'objectif. Vous pouvez dépenser un point de gloire à l'étape de pouvoir ou à la phase de fin pour donner une amélioration à un de vos combattants. Dans ce cas, retournez le point de gloire pour que sa face "dépensé" soit visible. À la fin de la partie, celui qui a le plus de points de gloire (dépensés et non dépensés) l'emporte.

Portée (caractéristique) (p. 36) : Une caractéristique d'action d'Attaque, qui indique quelle distance en case cette action d'Attaque peut atteindre.

Poussée (p. 35) : Un terme de règles. Un combattant poussé est poussé d'un nombre de cases indiqué par la règle, dans n'importe quelle direction (sauf si le contraire est indiqué).

Réaction (p. 45-46) : Une aptitude d'une carte de combattant, d'amélioration ou de manœuvre, qui décrit une condition devant être remplie pour l'utiliser lors d'une étape de réaction.

Recul (p. 41) : Un mot-clé d'action d'Attaque. La cible d'une action d'Attaque réussie ayant Recul 1 peut être repoussée de 1 case supplémentaire.

Recycler (p. 44) : Un joueur peut choisir de recycler quand c'est son tour à une étape de pouvoir.

Relance (p. 29) : Un terme de règles. Quand une règle vous dit de relancer un dé, jetez-le de nouveau. Si on vous dit de relancer un jet avec plusieurs dés, rejetez-les tous, sauf si le contraire est indiqué.

Repoussé (p. 38) : Une poussée pouvant résulter d'une action d'Attaque. Un combattant repoussé est poussé d'une case en l'éloignant de l'attaquant.

Repousser (p. 38) : Étape 7 de la séquence de combat.

Réussite : Un terme de règles. Divers symboles sur les dés sont considérés comme des réussites dans les jets d'attaque et les jets de défense.

Réussit (action d'Attaque) (p. 38) : Un terme de règles. Une action d'Attaque qui réussit inflige des dégâts.

Réussite Critique : Un jet de ☉ sur un dé. Un ☉ est toujours une réussite.

Retirer (p. 35) : Un terme de règles relatif aux pions et aux marqueurs.

Round : Un tiers d'une partie. Chaque round inclut une phase d'action et une phase de fin.

Séquence de Combat (p. 38) : La séquence suivie quand un combattant fait une action d'Attaque.

Séquence de Fin (p. 38) : Étape 8 de la séquence de combat.

Soutien (p. 39) : Terme de règles. Les combattants amis adjacents aux combattants ennemis qui font une action d'Attaque ou sont la cible d'une action d'Attaque apportent leur soutien, et sont dits en soutien. Un combattant avec des soutiens a de meilleures chances de réussite.

Super-action (p. 42) : Une action constituée d'au moins deux actions.

Survivant : L'état d'un combattant sur le champ de bataille.

Territoire : Une division du champ de bataille. Le territoire d'un joueur est constitué de toutes les cases de son plateau de jeu.

Territoire Ennemi : Le territoire de n'importe quel adversaire (les cases de son plateau de jeu).

Territoire de Personne : Toute case complétée par le placement des plateaux de jeu appartient au territoire de personne.

Tir aux Dés (p. 29) : Un terme de règles. Les tirs aux dés sont utilisés pour déterminer aléatoirement un joueur, et ce pour diverses choses.

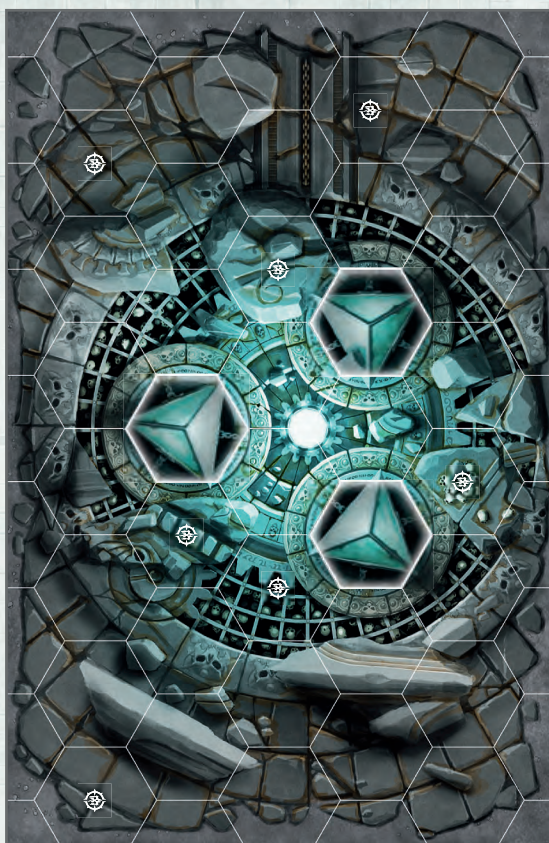
Touche Critique (p. 38) : Le résultat d'une action d'Attaque quand le jet d'attaque inclut un ou plusieurs ☉, et que l'action d'Attaque réussit.

Trait (p. 23) : Certains combattants ont un ou plusieurs traits, indiqués par des icônes sur leur carte de combattant, ou se trouvant sur des améliorations. Il y a deux traits dans ce set : vol (☘) et leader (☛).

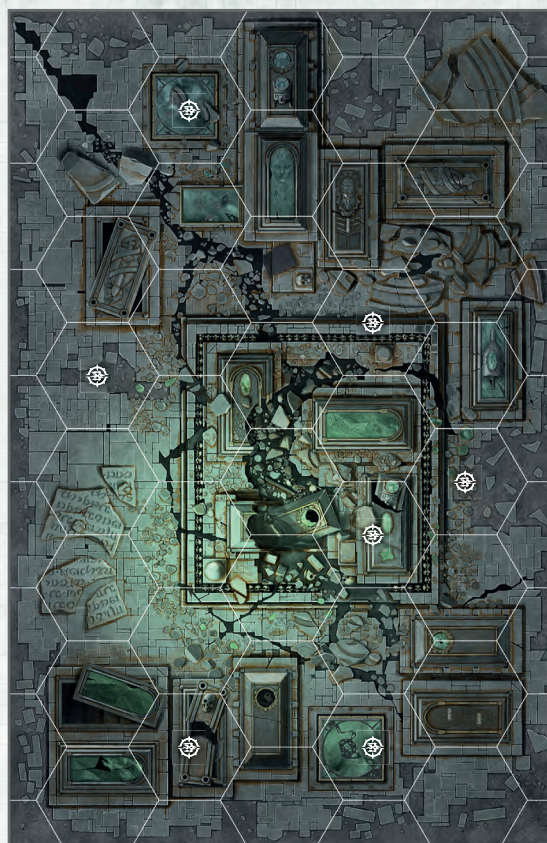
Vérifier si la Cible est Hors de Combat (p. 38) : Étape 6 de la séquence de combat.

Visible (p. 37) : Un terme de règles. Si un combattant a une ligne de vue sur une case, tout ce qui est sur cette case est visible par ce combattant.

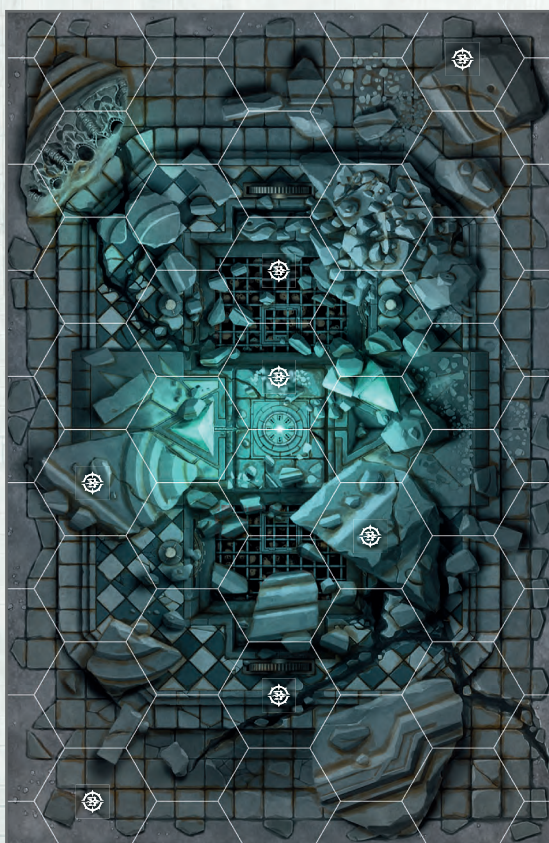
Vol (p. 23) : Un trait indiqué avec une paire d'ailes (☘) qui se trouve sur certaines cartes de subterfuge ou d'amélioration. Quand il effectue une action de Mouvement, un combattant volant peut se déplacer à travers des cases bloquées et occupées.



Réfracteur d'Âme



Reliquaire Katophrane



Les Oubliettes Maudites



La Tour Brisée

SÉQUENCE DE COMBAT

✗ pas de réussite
✓ une réussite
⚡ réussite critique

1 - Déclarer l'action d'Attaque
(choisir une action
d'Attaque et une cible)

2 - Jet d'attaque

3 - Jet de défense

4 - Déterminer la réussite
(comparer vos réussites
et celle de l'adversaire)

Si la cible est piégée et
que vous avez au moins
une réussite, ajoutez
une réussite.

JET D'ATTAQUE	JET DE DÉFENSE
✗	Tous
✓	✓✓
✓✓	⚡
⚡	⚡✓
⚡✓	⚡⚡
✓	✓
⚡	⚡
⚡✓	⚡✓
✓	✗
✓✓	✓
⚡	✓✓
⚡✓	⚡
⚡⚡	⚡✓

RATÉ – l'action
d'Attaque échoue

ÉGALITÉ – l'action
d'Attaque échoue

TOUCHE – l'action
d'Attaque réussit
Touche critique si
l'attaquant a obtenu
au moins un ⚡

8 - Séquence de fin

7 - Repousser

Non

Oui

6 - Vérifier si la cible
est hors de combat

5 - Infliger les dégâts

OPTIONS D'ACTIVATION

- Faire une action de Mouvement avec un combattant.
- Faire une action de Charge avec un combattant.
- Faire une action d'Étourdissement avec un combattant.
- Faire une action de Choc avec un combattant.
- Faire une action de garde avec un combattant.
- Faire une action imprimée sur la carte d'un combattant ou une carte d'amélioration (comme une action d'Attaque) avec un combattant.
- Piocher une carte de pouvoir.
- Défausser une carte d'objectif et piocher une carte d'objectif.
- Passer (renoncer à une activation).

SÉQUENCE DU ROUND

PHASE D'ACTION (P. 32)

- Tire aux dés pour déterminer l'ordre de jeu
- Résoudre les aptitudes "Début de la phase d'action"
- Jouer cette séquence quatre fois:
 - Tour du premier joueur
 - Tour du second joueur

PHASE DE FIN (P. 47)

Le premier puis le second joueur suivent ces étapes:

- 1 - Marquer des cartes d'objectif
- 2 - Défausser des cartes d'objectif
- 3 - Jouer des cartes d'amélioration
- 4 - Défausser des cartes de pouvoir
- 5 - Piocher des cartes d'objectif
- 6 - Piocher des cartes de pouvoir

SÉQUENCE DU TOUR

ÉTAPE DE RÉACTION (⬠)

ÉTAPE D'EXALTATION

ÉTAPE D'INSTANTANÉITÉ

ÉTAPE D'ACTIVATION

ÉTAPE DE RÉACTION (⬠)

ÉTAPE D'EXALTATION

ÉTAPE D'INSTANTANÉITÉ

ÉTAPE DE POUVOIR

ÉTAPE DE RÉACTION (⬠)

ÉTAPE D'EXALTATION

ÉTAPE D'INSTANTANÉITÉ



013207990197