

« Götterdämmerung »

Wargame fantastique avec figurines dans le monde d'Aarklash
v0.2

jlb & Myrddin

4 février 2007

Chapitre 1

Introduction

1.1 Qu'est ce que « Götterdämmerung »

« Götterdämmerung » est un wargame (jeu de bataille) avec figurines se déroulant dans le monde d'Aarklash. Comparé au jeu officiel, Rag'Narok, « Götterdämmerung » introduit des profils plus simples pour les combattants, avec notamment la suppression de plusieurs compétences, la fusion Attaque-Force et Défense-Résistance, la suppression de certains profils redondants, un système de commandement différent, un système de Point de Moral, etc. L'objectif de la conception a été de placer le commandement au centre de la bataille, d'accélérer le jeu et de mettre en place un système qui soit à la fois plus réaliste et plus amusant.

1.2 Quelle est la complexité

« Götterdämmerung » est par certains aspects complexe et par d'autres simple. La simplification des profils contribue à la simplicité mais les séquences de combat et de tir sont plus complexes (quoique).

Chapitre 2

Lexique, définitions et caractéristiques

2.1 Lexique

ATT Valeur d'attaque d'un combattant. L'ATT mesure l'aptitude d'un combattant à porter des coups et la puissance de ces coups.

Ligne de vue. Zone où un combattant peut se déplacer ou tirer (2.3.1).

DEF Valeur de défense d'un combattant. La DEF mesure l'aptitude d'un combattant à parer et à encaisser un coup.

En ligne droite s'applique aux Tirs (??), aux Marches (??) et aux Charges (??). Pour tirer, marcher ou charger *en ligne droite*, la cible (pour un Tir) ou la position finale (pour une Marche ou une Charge) d'un combattant doit se trouver totalement à l'intérieur de sa Ligne de Vue (2.3.1).

INI Valeur d'initiative d'un combattant. L'INI mesure la capacité d'un combattant à attaquer le premier lors d'un combat au corps à corps.

JI ou Jet Individuel. Un JI est un jet d'1 dé à 10 faces pour chacun des combattants qui participent à une action au sein d'une unité [EXC : certains combattants peuvent disposer de plusieurs dés pour un JI]. Le 0 est interprété comme un 0, pas comme un 10.

JU ou Jet d'Unité. Un JU est un jet de 2 dés à 6 faces dont on fait la somme (le résultat est donc compris entre 2 et 12) qui vaut pour une unité quelque soit le nombre de combattants. Certains JU (??, 6.2.11) font appel à un dé coloré. Il est donc nécessaire qu'un des dés soit blanc (ou noir) et que l'autre dé soit coloré pour les JU.

MOU Valeur de mouvement, mesurée en cm, d'un combattant. Le MOU d'une unité est égal au plus petit des MOU des combattants dont elle est composée. Un combattant ou une unité peut se déplacer de MOU cm lors de son Activation.

Normale Une unité est Normale si elle n'est ni en Rupture (5.2, 5.3), ni en Déroute (5.3.1), ni Berserk (5.3.4). Une unité peut avoir 0 Point de Moral et être Normale.

Point de Moral Capacité d'une Unité à endurer un combat sans fléchir (5.1).

QT ou Qualité de Troupe. La QT mesure le moral et la discipline d'un combattant et son aptitude à exécuter les ordres de manière fiable.

Unité Groupement de plusieurs combattants de même profil (Unité homogène) *ou* de plusieurs combattants de même profil et d'un meneur Personnage, Moine-Guerrier ou Guerrier-Mage (Unité hétérogène) *ou* de plusieurs combattants Guerrier-Mage ou Moine-Guerrier (Unité mystique) *ou* de plusieurs combattants Guerrier-Mage ou Moine-Guerrier et d'un meneur Personnage mystique (Unité mystique).

2.2 Définitions

2.2.1 Distances

Les distances sont mesurées en *cm*. Les valeurs employées sont des multiples de 2,5 *cm* pour être gentil avec nos amis anglo-saxons.

Distance entre 2 combattants

La distance entre deux combattants A et B est mesurée en partant du point du socle de A le plus proche de B et en allant au point du socle de B le plus proche de A.

Distance entre 2 unités

La distance entre deux unités U et V est égale à la distance entre les combattants les plus proches de U et V.

2.2.2 S'éloigner de

Plusieurs règles demandent à une unité, lorsqu'elle fait un Mouvement de s'éloigner d'une unité ennemie (Déroute : 5.3.1, Désengagement : 3.2.2). *S'éloigner de* a un sens différent selon que l'unité ennemie est Au Contact de l'unité qui doit s'éloigner ou non.

Unité Libre de tout Adversaire

Une unité Libre de tout Adversaire qui doit s'éloigner d'une unité ennemie doit terminer son Mou-

vement à une distance *strictement* $>$ à celle qui est mesurée au début de son Mouvement.

Unité Au Contact

Si l'unité est Au Contact d'une unité ennemie, cette dernière est toujours considérée comme l'unité ennemie la plus proche. Si l'unité est Au Contact de plus d'une unité ennemie, considérez que ces dernières ne forment qu'une seule unité. Une unité Au Contact qui doit s'éloigner d'une unité ennemie doit terminer son Mouvement à une distance *minimum* \geq à $\text{MOU} \div 2 \setminus$ de l'unité ennemie. Le MOU considéré est celui de l'unité qui s'éloigne. Lorsqu'une unité Au Contact *s'éloigne de*, les combattants sont déplacés en commençant par le plus éloigné et en terminant par le plus proche. En cas d'égalité de distance, le joueur choisit l'ordre de déplacement. Il se peut qu'après le Mouvement, certains combattant satisfassent la distance minimum et d'autres non. Ceux qui ne la satisfont pas sont éliminés (Déroute : 5.3.1) ou bien subissent une attaque (Désengagement : 3.2.2, Recul 5.3.2).

2.3 Caractéristiques des combattants et des unités

2.3.1 Ligne de vue d'un combattant

Un combattant a une ligne de vue sur une zone délimitée par 2 droites à 45° passant par les 2 angles avants du socle du combattant. La figure 2.1 illustre ce point.

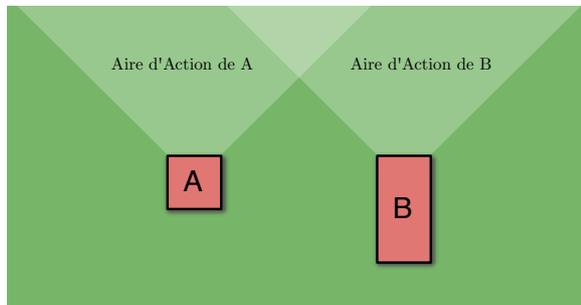


FIG. 2.1 – Ligne de vue d'un combattant à socle carré et d'un combattant à socle de cavalerie.

2.3.2 Ligne de vue d'une unité

La ligne de vue d'une unité est formée en effectuant l'union des lignes de vue des combattants qui sont au premier rang.

2.4 Formation d'une unité

Une unité est formée d'un ou plusieurs combattants disposés sur un ou plusieurs rangs. Les combattants

qui occupent l'avant de l'unité sont au premier rang. Les combattants qui occupent l'arrière de l'unité sont au dernier rang. Le nombre de combattants doit être le même sur chaque rang sauf sur le dernier qui peut être incomplet. Si le dernier rang est incomplet, les combattants sont disposés comme le joueur le souhaite. Les combattants doivent être disposés de manière à occuper un rectangle et les socles doivent être alignés. La figure 2.2 montre quelques exemples de formations autorisées et interdites.

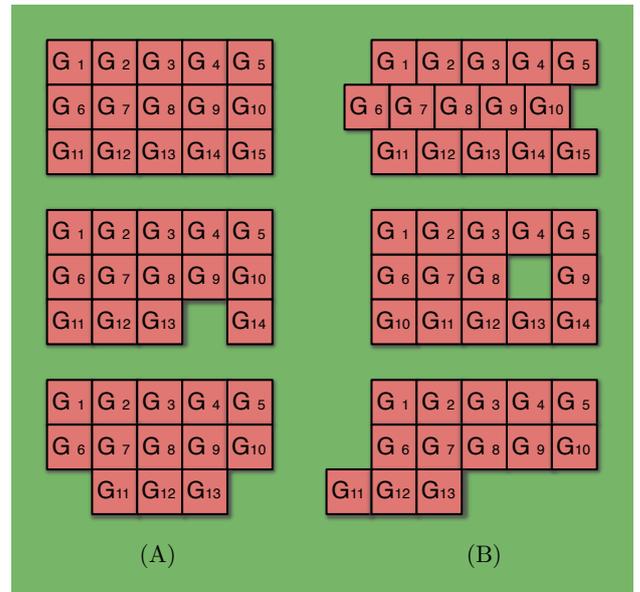


FIG. 2.2 – L'avant des combattants correspond au haut de la lettre d'identification. Les formations (A) sont autorisées : les 2 premiers rangs comprennent le même nombre de combattants, le dernier rang contient soit le même nombre soit un nombre inférieur. Les formations (B) sont interdites : les socles des combattants de la première ne sont pas alignés, sur la deuxième, le deuxième rang est incomplet et la troisième n'occupe pas un rectangle

2.4.1 Front d'une unité

Le Front d'une unité est formé par les côtés avants des socles des combattants situés sur la première ligne de l'unité.

2.4.2 Flancs d'une unité

Une unité possède un flanc gauche formé par les côtés gauches des socles des combattants de la colonne gauche de l'unité. Une unité possède un flanc droit formé par les côtés droits des socles des combattants de la colonne droite de l'unité.

2.4.3 Arrière d'une unité

L'arrière d'une unité est formé par le dernier côté de l'unité et correspond au côté arrière des combattants et, quand le dernier rang est incomplet aux côtés gauche ou droit de certains combattants du dernier rang. La figure 2.3 illustre ce point.

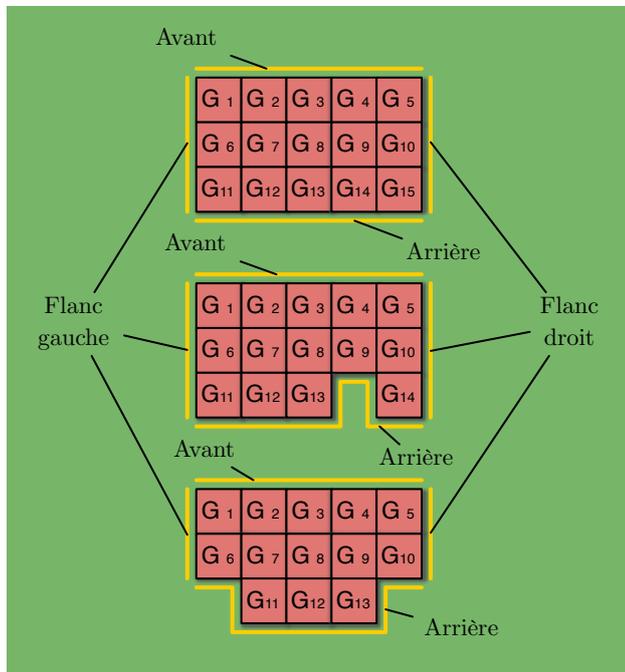


FIG. 2.3 – Définition de l'avant, des flancs et de l'arrière pour plusieurs configurations d'unités

2.5 État d'une Unité

2.5.1 Pertes

Plusieurs types d'attaques entraînent des pertes : les Tirs d'Unités, les Tirs d'Artillerie, les Attaques Magiques ou les Attaques Divines et les attaques au Corps-à-corps. La façon dont les pertes sont retirées dépend du type d'attaque.

Pertes au Corps-à-corps

Les blessures au Corps-à-corps sont réparties de manière à entraîner le retrait du nombre maximum de combattants.

exemple : Une unité constituée de 8 Gardes d'Alahan (1 cran de blessure) et d'Alahel (3 crans de blessure) subit 6 blessures ; 6 Gardes d'Alahan doivent être retirés.

Le Vainqueur de Passe d'Arme effectue cette répartition en premier et retire les combattants ennemis en sélectionnant en priorité ceux qui sont au contact du plus grand nombre de combattants amis. Le Vaincu de Passe d'Arme effectue ensuite la même opération. Si le nombre de blessures entraîne des pertes

supérieures au nombre de combattant ennemis au contact *au moment du retrait*, les dés correspondant aux blessures excédentaires, en commençant par le plus petit¹, sont perdus.

2.5.2 Désorganisation

Une Unité peut être Désorganisée. Le fait d'être Désorganisée a une influence sur les Test d'INI (4.1), Les Tirs (??), les Contrôles de Moral (5.1) et les Mouvements d'Assaut de l'adversaire (4.1.5). Une unité qui n'est pas Désorganisée devient Désorganisée lorsque :

- Elle reçoit un ordre de Mouvement, Assaut ou Soutien (3.1.2, 3.2, ??, ??) alors qu'elle est marquée Bougée.
- Elle obtient un double à son JU de Contrôle de Moral (5.1).

Une Unité déjà Désorganisée qui subit à nouveau un résultat Désorganisée selon les conditions indiquées ci-dessus perd 1 Point de Moral et reste Désorganisée. La désorganisation est un état temporaire qui ne dure que le tour en cours : une Unité Désorganisée redevient normale à la fin du tour.

2.6 Tours et phases de jeu

Une partie de « Götterdämmerung » est une succession de plusieurs tours de jeu. Lorsque l'on joue en scénario, le nombre de tours est fixé. On peut aussi jouer jusqu'à ce qu'un certain taux de pertes soit atteint pour l'un des camps. Chaque tour de jeu est divisé en 4 phases. Lors de chaque phase, les deux joueurs (ou plus) sont actifs et *peuvent* ou *doivent* effectuer les actions indiquées. Les phases sont les suivantes :

Phase Tactique (??). Chaque joueur *doit* effectuer un Jet de Tactique (??). Le vainqueur décide, en cas d'égalité de grade de Commandant quel Commandant agit en premier (3.1.1), décide du premier Corps-à-corps à résoudre (??), remporte une Passe d'Arme en cas d'égalité en nombre de blessures (4.1.2). Le résultat final du Jet de Tactique permet de disposer d'ordre supplémentaires qui sont distribués au Commandants (??).

Phase d'Activation (3). Tour à tour, les joueurs activent leurs Commandants du moins gradé au plus gradé, distribuent et exécutent les ordres (3.1.2). Les ordres permettent d'effectuer des Mouvements (3.2), des Manœuvres (3.2), des Charges (??), des Tirs (??), de lancer des sorts (?? ou d'accomplir des miracles (??).

Phase de Corps-à-corps (4). Chaque Corps-à-corps est résolu. Le vainqueur du Jet de Tactique décide du Corps-à-corps à résoudre en premier.

Phase de Rupture (5). Chaque unité dans l'état Rupture passe un Contrôle de Rupture (5.3).

Chapitre 3

Phase d'Activation

Lors de la phase d'activation, chaque joueur active tour à tour un Commandant (voir 3.1.1) qui distribue un ou plusieurs ordres aux Unités à portée de commandement. Les Unités qui ont reçu un ordre l'exécutent ensuite (3.1.2). La procédure d'exécution d'un ordre varie selon le type d'ordre.

3.1 Commandement

3.1.1 Commandants et Meneurs

Un Commandant est un combattant doté des Compétences Décision/ x et Commandement/ y . x est le nombre d'ordres (3.1.2) que le Commandant peut donner lors de son activation, y est la distance de commandement. Un Meneur est un combattant qui n'est pas doté de s Compétences Décision/ x et Commandement/ y à l'origine. Un combattant devient Meneur en augmentant son coût en PA de 50%↗ si il n'est pas Personnage (??) et de 25%↗ si il est Personnage. Un Meneur acquiert les Compétence Décision/1 et Commandement/0. Il ne peut donner des ordres (3.1.2) qu'à l'Unité dont il fait partie.

État major ou EM

Un Commandant peut être assisté d'un EM. Un EM est constitué d'un Musicien *et* d'un Porte-étendard qui sont incorporés à l'Unité du Commandant. Lorsqu'un Commandant est assisté d'un EM, la valeur x est augmentée de 1 et la valeur y de 10 cm. Un Meneur peut être assisté d'un EM qui est incorporé à son Unité. Sa valeur x est augmentée de 1. Sa valeur y reste inchangée.

Un combattant *peut* devenir Musicien ou Porte-étendard en augmentant son coût en PA de 50%↗. Ses caractéristiques restent par ailleurs inchangées.

Grade des Commandants

Les valeurs x et y des Compétences Décision/ x et Commandement/ y (éventuellement modifiées par la présence d'un EM) établissent une hiérarchie des Commandants. Plus la valeur x est élevée et plus le Commandant a un grade élevé. Si les valeurs x de deux

Commandants sont égales, celui qui a la valeur y la plus grande est le plus gradé.

Ordre d'activation des Commandants

Lors d'un tour de jeu, les Commandants, quel que soit le camp, sont activés dans l'ordre donné par la hiérarchie [EXC : 3.1.1], du moins gradé au plus gradé. **exemple :** *Les Lions d'Alahan affrontent les Orques du Bran-Ô-Kor. Les Lions disposent de 2 Commandants : Agonn l'Ardent (Décision/2, Commandement/10), La Lionne Rousse 2nd inc. à pied (Décision/3, Commandement/15), les Orques de 3 Commandants : Vorak (Décision/2, Commandement/10), Rajhak (Décision/2, Commandement/15) et Umran Kal (Décision/4, Commandement/20). L'ordre d'activation sera donc : Agonn ou Vorak puis Rajhak puis La Lionne Rousse et enfin Umran Kal.*

En cas d'égalité de grade de Commandants appartenant à des camps différents, le vainqueur du jet de tactique décide dans quel ordres les Commandants seront activés. En cas d'égalité de grade de Commandants du même camp, le joueur décide de l'ordre d'activation.

Prise de Décision

Juste avant qu'un Commandant donne un ordre, un Commandant qui n'a pas encore été activé et de grade \geq peut tenter de Prendre la Décision. Pour cela, il défasse un ordre [EXC : Autorité 6.2.3] et effectue un JU de difficulté 9 avec sa valeur de Décision. Le modificateur suivants s'applique : -1 si il a déjà tenté une prise de Décision pendant le tour de jeu. Si le Commandant réussit son JU, il est aussitôt activé et peut donner un ou plusieurs ordres. Si après cette Prise de Décision, il lui reste des ordres, il pourra à nouveau tenter une prise de Décision ou bien attendre son tour dans la hiérarchie pour les donner. Une prise de Décision peut être tentée lors de l'activation d'un Commandant suite à une prise de Décision.

3.1.2 Ordres

Un Commandant libre de tout adversaire peut donner jusqu'à x ordre(s) lors de son activation (x étant sa valeur de Décision). Il peut se donner un ordre ou

donner un ordre à une unité située à une distance $\leq y$ à condition que l'unité soit non commandée ou bien commandée par un Commandant situé plus bas dans la hiérarchie.

Exécution d'un ordre

Quand un Commandant donne un ordre, il est aussitôt exécuté avant que l'on passe à l'ordre suivant.

Types d'ordre

Il existe 5 types d'ordres : Mouvement, Assaut, Défense, Soutien et Harangue.

Mouvement. Un ordre de Mouvement permet à une Unité de se déplacer de sa valeur de MOU au maximum et/ou d'effectuer une manœuvre. Voir 3.2 et ???. Plusieurs ordres de Mouvement peuvent être donnés par tour à une même Unité.

Assaut. Un ordre d'Assaut permet à une Unité de se déplacer de sa valeur de MOU additionnée d'un bonus dépendant du type de combattant et d'entrer en contact avec une Unité adverse afin de la combattre au Corps-à-corps. Voir Engagement (??), Charge (??) et Corps-à-corps (4). Un seul ordre d'Assaut peut être donné par tour à une même Unité.

Défense. Un ordre de Défense permet à une Unité de mener un combat au Corps-à-corps de manière défensive. Voir ??. Un seul ordre de Défense peut être donné par tour à une même Unité.

Soutien. Un ordre de Soutien permet à une Unité d'effectuer un Tir (??), une Incantation (??) ou une Divination (??). Un seul ordre de soutien peut être donné par tour à une même Unité [EXC : ??, ??].

Harangue. Un ordre de Harangue permet à une Unité de regagner un Point de Moral (5.1). Plusieurs ordres de Harangue peuvent être donnés par tour à une même Unité.

3.2 Mouvement

Quand une Unité reçoit un ordre de Mouvement, elle peut soit marcher, soit exécuter une Manœuvre. Dans les deux cas, l'Unité doit être libre de tout adversaire sauf pour la manœuvre de désengagement (3.2.2). Elle ne peut pas entrer en contact avec ou bien traverser une Unité ennemie. Elle peut traverser une Unité amie à condition que cette dernière soit en Tirailleurs et qu'à la fin du Mouvement les Unités ne se chevauchent pas. Une Unité qui reçoit un ordre de mouvement est marquée *bougée* après l'exécution de cet ordre. Une unité qui exécute un ordre de mouvement alors qu'elle est déjà marquée *bougée* est désorganisée (2.5.2).

3.2.1 Marche

Lors d'une marche, l'Unité se déplace *en ligne droite* d'une distance maximum de MOU cm.

3.2.2 Manœuvre de désengagement

Une unité en *position favorable* peut recevoir un ordre de désengagement. L'Unité effectue un JU d'INI de difficulté 10.

3.3 Assaut

3.4 Soutien

Lorsqu'une unité reçoit un ordre de soutien, elle peut effectuer soit un Tir, soit une incantation, soit une divination. Un seul ordre de soutien peut être donné par tour à une unité.

3.5 Tir

3.5.1 Tir d'armes de jet

Une unité dont les combattant possèdent un TIR peut effectuer un tir. Les tirs ont une portée illimitée. Les tirs ont une difficulté D . Chaque combattant des deux premiers rangs pour une formation compacte, ou les 3 premiers rangs pour une formation en tirailleur, dispose d'un dé. Le joueur effectue un JI, ajoute son TIR et soustrait la DEF de la cible pour obtenir un JI final. Tous les $JI \geq D$ provoquent une blessure².

Les armes de jet regroupent les arcs, les arbalètes, les fusils et les pistolets. On distingue les armes de jet à courte portée (pistolets), les armes de jet à moyenne portée (arbalètes) et les armes de jet à longue portée (arcs et fusils).

Armes de jet à courte portée

La difficulté du tir pour les armes légères à courte portée est de 1 à une distance $\leq 2,5cm$. Elle augmente de 1 par tranche de 2,5cm.

Armes de jet à moyenne portée

La difficulté du tir pour les armes légères à moyenne portée est de 1 à une distance $\leq 5cm$. Elle augmente de 1 par tranche de 5cm.

Armes jet à longue portée

La difficulté du tir pour les armes légères à longue portée est de 1 à une distance $\leq 10cm$. Elle augmente de 1 par tranche de 10cm.

Procédure de résolution

On détermine la difficulté initiale D en mesurant la distance entre le plus proche des combattants de l'unité qui tire et le plus proche des combattants de l'unité cible. L'unité qui tire effectue son JI . *En commençant par le meilleur $JI \geq D$, on consomme autant de JI que nécessaire pour éliminer le combattant cible le plus proche. On détermine ensuite la difficulté pour éliminer le nouveau combattant cible le plus proche et on recommence la procédure.*

exemple : *Une unité de 10 Archers d'Alahan sur deux rangs en formation compacte tire sur une unité de Brutes orques située à 35cm de distance. La difficulté est de 4. Les Archers d'Alahan ont un TIR de 3 et les Brutes un DEF 3. Le modificateur de JI de TIR est donc de 0. Le JI donne 6, 1, 3, 1, 2, 4, 3, 6, 9 et 8.*

Chapitre 4

Phase de Corps-à-corps

4.1 Détermination de l'initiative

La détermination de l'initiative est effectuée au moyen de la table 4.1. Pour chaque Unité, on calcule l'initiative modifiée en ajoutant à l'initiative initiale les malus ou bonus suivants : -1 si l'Unité a été chargée pendant le tour de jeu en cours, $+1$ si l'Unité a chargé pendant le tour de jeu en cours, -1 si l'Unité a subi une charge de flanc (pas de modificateur si l'unité est en Tirailleurs), -2 si l'Unité a subi une charge de dos (-1 si l'unité est en Tirailleurs). On calcule ensuite la différence d'initiative en soustrayant l'initiative finale des combattants ennemis de l'initiative finale des combattants amis. Cette différence donne la colonne de la table. Les combattant participant au combat font ensuite un JI en utilisant leurs Dés de Combat. Tous les dés dont le résultat final est \geq au seuil indiqué dans la colonne employée sont placés dans la réserve de Première Passe d'Arme (4.1.4), les autres sont placés dans la réserve de Seconde Passe d'Arme (4.1.6). Le joueur peut choisir d'enlever autant de Dés de Combat qu'il le souhaite de la réserve de Première Passe d'Arme pour les placer dans la réserve de Seconde Passe d'Arme³.

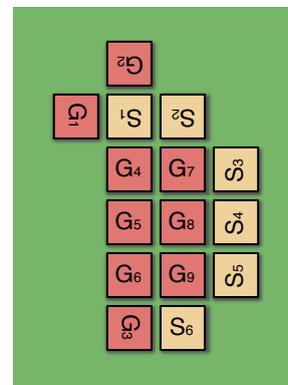
4.1.1 Passes d'Arme

Un Corps-à-corps est composé de deux Passes d'Arme (4.1.4 et 4.1.6). Au sein d'une Passe d'Arme, les combats sont simultanés. Une Passe d'Arme est résolue en utilisant la table 4.2 (table de Corps-à-corps). Les deux unités adverses soustraient la valeur de DEF de l'adversaire de leur valeur d'ATT afin de déterminer la colonne utilisée sur la table de corps-à-corps. Chaque unité effectue ensuite un JI avec les dés qui participent à la Passe d'Arme afin de déterminer le nombre de blessures subies par l'unité adverse. Les pertes sont retirées dans les deux camps selon 2.5.1.

4.1.2 Vainqueur de Passe d'Arme

Le Vainqueur de Passe d'Arme est par ordre de priorité :

1. L'unité qui a causé le plus de blessures ;



Diff INI	≤ -5	-4/-3	-2	-1	0	+1	+2	+3/+4	$\geq +5$
Seuil	9	8	7	6	5	4	3	2	1

TAB. 4.1 – Table d’initiative

- L’unité du camp ayant remporté le Jet de Tactique.

4.1.3 Contrôle de Moral

À l’issue d’une Passe d’Arme, chaque Unité effectue un Contrôle de Moral au moyen d’un JU. Voir 5.2.

4.1.4 Première Passe d’Arme

La Première Passe d’Arme est résolue selon 4.1.1. Une partie des dés utilisés pour la Première Passe d’Arme peut s’ajouter au stock de dés de la Seconde Passe d’Arme. Les pertes subies entraînent le retrait de dés du stock de Seconde Passe d’Arme.

- Si les combattants disposent de la Compétence Implacable/X, les JI qui augmentés de X sont > 9 sont placés dans la réserve de dés de la Seconde Passe d’Arme.
- Autant de dés que de dés de combat de combattants retirés comme pertes sont enlevés du stock de dés de la Seconde Passe d’Arme.

Le Vainqueur de Passe d’Arme *peut* effectuer un Mouvement d’Assaut en premier. Le vaincu *peut* ensuite effectuer son Mouvement d’Assaut.

4.1.5 Mouvement d’Assaut

Après le retrait des pertes issues de la Première Passe d’Arme, les combattants Libre de tout Adversaire *doivent* effectuer un Mouvement d’Assaut. Pour effectuer un Mouvement d’Assaut, un combattant dispose d’une capacité de mouvement de $\text{MOU} \div 2 \nearrow$. Le Vainqueur de Passe d’Arme effectue ses Mouvement d’Assaut en premier, le Vaincu de Passe d’Arme en second. Chaque joueur procède à son tour, et pour chaque combattant qui n’a pas encore effectué son Mouvement d’Assaut, de la façon suivante :

- il sélectionne le combattant le plus proche d’un combattant ennemi ;
- si ce combattant ennemi est à une distance $\leq \text{MOU} \div 2 \nearrow$, le combattant *doit* être placé Au Contact du plus proche combattant ennemi. sinon il *doit* être déplacé de manière à réduire la distance à un combattant ennemi *et* à être Au Contact du plus grand nombre de combattants de son Unité.

Tout combattant qui était Libre de tout Adversaire lors de la Première Passe d’Arme et qui se retrouve

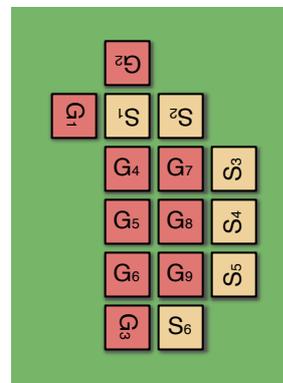


FIG. 4.2 – **exemple** : Continuons l’exemple commencé à la figure 4.1. Pour la Première Passe d’Arme, l’Unité de Soldats des plaines possède 5 dés d’attaque et l’Unité de Gardes d’Alahan possède 2 dés d’attaque. L’ATT d’un Soldat des plaines est de 3, la DEF d’un Garde d’Alahan avec pic de 2. Les Nains attaquent donc dans la colonne +1. L’ATT d’un Garde d’Alahan avec pic est de 3, la DEF d’un Soldat des plaines est de 3. Les Gardes attaquent donc dans la colonne 0. Les JI des nains donnent 8 (2 blessures), 2, 4 (1 blessure), 2 et 4 (1 blessure). Les JI des Barhans donnent 4 et 9 (2 blessures).

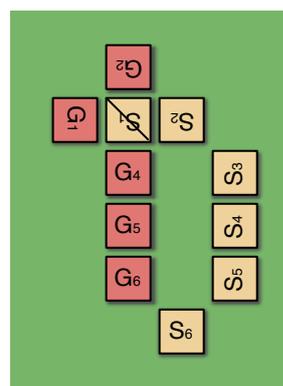


FIG. 4.3 – L’unité naine est Vainqueur de Passe d’Arme. Le joueur nain retire d’abord G_7 et G_9 , chacun en contact avec 2 Soldats puis G_3 et G_8 . Le joueur barhan retire ensuite 1 Soldat des plaines, S_1 . La seconde blessure est perdue. 4 dés correspondant aux pertes sont ensuite retirés de la réserve de Seconde Passe d’Arme de l’Unité de Gardes qui passe à 1. La perte naine enlève 1 dé de la réserve de Seconde Passe d’Arme des Soldats des plaines pour total de 1.

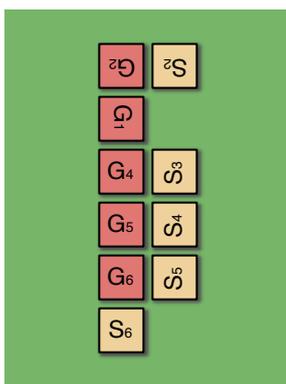


FIG. 4.4 – **exemple** : Suite de l'exemple 4.1.4. L'Unité de Soldats des plaines étant Vainqueur de Passe d'Arme, elle effectue ses Mouvements d'Assaut en premier. Le joueur nain positionne S_2 Au Contact de G_2 (il aurait pu choisir G_4), S_6 Au Contact de G_6 puis S_3 , S_4 et S_5 Au Contact de G_4 , G_5 et G_6 . Si l'Unité de Gardes était Désorganisée (2.5.2), il aurait pu placer S_2 au contact de G_1 , G_2 et G_4 . C'est ensuite au tour de l'Unité de Gardes d'Alahan d'effectuer ses Mouvements d'Assaut. Le seul combattant Libre de tout Adversaire est G_1 . Il ne peut pas venir se placer entre S_3 et S_2 car l'Unité de Soldats des plaines n'est pas Désorganisée (2.5.2). G_1 ne peut pas non plus venir Au Contact de S_2 en contournant G_2 car sa capacité de mouvement est insuffisante. Venir combler le trou entre G_2 et G_4 est la seule option possible qui permette à la fois de se rapprocher d'un combattant ennemi et de maximiser les contact avec les combattants de son Unité.

Au Contact d'un combattant ennemi lors d'un Mouvement d'Assaut ajoute ses Dés de Combat à la réserve de Seconde Passe d'Arme de son Unité.

exemple : G_5 et G_6 n'étaient pas Au Contact d'un combattant nain lors de la Première Passe d'Arme. À la suite des Mouvements d'Assaut des Soldats des plaines, ils se retrouve Au Contact de S_4 et S_5 . 2 Dés de Combat sont ajoutés à la réserve de Seconde Passe d'Arme des Gardes pour un total de 3.

4.1.6 Seconde Passe d'Arme

Après les Mouvements d'Assaut, la Seconde Passe d'Arme est résolue selon 4.1.1.

exemple : L'Unité naine effectue son JI avec son unique dé et obtient 8 (2 blessures). Les Gardes effectuent leurs JI et obtiennent 2, 6 (1 blessure) et 1. Les Soldats sont de nouveau Vainqueur de Passe d'Arme et retirent G_6 et G_2 . Les Gardes retirent au choix S_3 ou S_4

4.1.7 Mouvement de poussée

Après le retrait des pertes issues de la Seconde Passe d'Arme,

		ATT — DEF								
		≤ -6	$-5/-4$	$-3/-2$	-1	0	$+1$	$+2/+3$	$+4/+5$	$\geq +6$
II	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	2	-	-	-	-	-	-	-	1	1
	3	-	-	-	-	-	-	1	1	1
	4	-	-	-	-	-	1	1	1	2
	5	-	-	-	-	1	1	1	2	2
	6	-	-	-	1	1	1	2	2	2
	7	-	-	1	1	1	2	2	2	3
	8	-	1	1	1	2	2	2	3	3
	9	1	1	1	2	2	2	3	3	3

ТАВ. 4.2 – Table de corps-à-corps

Chapitre 5

Le Moral, la phase de Rupture

Le Moral d'une unité représente sa combativité, sa conviction d'avoir une chance raisonnable de sortir victorieuse d'un combat ou, tout au moins de résister jusqu'à l'arrivée de renforts. Le Moral d'une unité n'est pas fixe, il dépend du stress que l'unité a subi : Tirs, combats au Corps-à-corps et même Mouvement. Le Moral est compté en Points de Moral.

5.1 Les Points de Moral

Une unité commence la partie avec un nombre de Points de Moral égal à sa Qualité de troupe (QT). Elle peut perdre des Points de Moral à la suite d'une attaque dirigée contre elle ou bien en gagnant.

5.1.1 Perte de Points de Moral

Une perte d'1 Point de Moral survient lorsqu'une unité déjà Désorganisée exécute un Ordre qui la rend Désorganisée. Une perte de Points de Moral survient aussi à la suite d'un Contrôle de Moral (voir 5.2).

Le nombre de Points de Moral d'une unité ne peut pas descendre en dessous de 0. Si une unité qui n'est pas en Déroute (5.3.1) subit une Perte de Points de Moral qui fait descendre le nombre de Points de Moral en dessous de 0, le résultat est ramené à 0.

5.1.2 Gain de Points de Moral

Un gain d'1 Point de Moral est obtenu lorsque l'unité exécute un ordre de Harangue (??) [EXC : si l'unité est en déroute (5.3.1)]. Un gain d'1 Point de Moral est obtenu lorsque l'unité subit un résultat Hardi (5.3.3) sur la table de Contrôle de Rupture (5.3). Le nombre de Points de Moral ne peut *jamais* dépasser la Qualité de troupe de l'unité.

5.2 Contrôle de Moral

Lorsque que l'un des événements suivants survient, l'unité effectue *immédiatement* un Contrôle de Moral :

- L'unité subit des pertes à la suite d'une Attaque à Distance ;
- L'unité subit une charge ;

- L'unité reçoit un ordre de Charge
 - L'unité vient de participer à une Passe d'Arme (qu'elle ait subi des pertes ou non) ;
- Un Contrôle de Moral consiste à effectuer un JU avec les Modificateurs de JU présentés sur la table 5.1.

TAB. 5.1 – Modificateur de JU de Contrôle de Moral. Les modificateurs sont cumulables si plusieurs conditions sont satisfaites.

+ <i>pm</i>	Nombre de Points de Moral de l'unité
-1	L'unité est Au Contact d'une unité ennemie
-1	L'unité a subi des pertes lors de l'événement qui a déclenché le Contrôle de Moral
-1	L'unité a subi des pertes \geq à la moitié de son effectif au moment de l'événement qui a déclenché le Contrôle de Moral
-1	L'unité est Désorganisée
- <i>peur</i>	Valeur de peur de l'unité à l'origine de l'événement qui a déclenché le Contrôle de Moral (non applicable dans le cas d'une attaque à distance)

Le résultat d'un Contrôle de Moral est lu sur la table de Perte de Points de Moral (table 5.2) en fonction du JU final.

TAB. 5.2 – Table de Perte de Points de Moral.

JU final	Résultat
≤ 2	-3 <i>pm</i>
3 - 4	-2 <i>pm</i>
5 - 6	-1 <i>pm</i>
≥ 7	sans effet

Lorsque le nombre de Points de Moral d'une unité qui n'est pas en Déroute (5.3.1) devient égal à 0 ou lorsqu'elle subit une Perte de Points de Moral alors que son nombre de Points de Moral est déjà égal à 0 (voir

5.1.1), placez un marqueur **Rupture** à côté de l'unité. Une unité en Rupture ne peut recevoir aucun ordre jusqu'à la fin du tour, perd tous ses dés de combat et ses compétences actives⁴.

5.3 Contrôle de Rupture

Lors de la Phase de Rupture, Les unités marquées **Rupture** doivent effectuer un Contrôle de Rupture. Un Contrôle de Rupture est un JU avec les Modificateurs de JU présentés sur la table 5.3.

TAB. 5.3 – Modificateurs de JU de Contrôle de Rupture

+QT	Qualité de troupe de l'unité
+1	L'unité possède la compétence Bravoure et est Libre de tout Adversaire
+1	L'unité possède la compétence Fanatisme et est Au Contact
+4	L'unité est dans l'état Berserk (5.3.4)
- <i>peur</i>	Valeur de Peur de l'unité ennemie si Au Contact

Le résultat d'un Contrôle de Rupture est lu sur la table de Rupture (table 5.4) en fonction du JU final.

TAB. 5.4 – Table de Déroute

JU final	Résultat
≤ 8	Déroute (5.3.1)
8 – 9	Recul (5.3.2)
10	Sans effet
11	Hardi (5.3.3)
≥ 12	Berserk (5.3.4)

5.3.1 Déroute

Lorsque le résultat sur la table de Rupture est Déroute, l'unité est en Déroute. Une unité en Déroute effectue alors un Mouvement de Déroute. Si l'Unité est Au Contact elle effectue les étapes 1 puis 2. Si l'unité est Libre de tout Adversaire, elle effectue l'étape 2 :

1. Elle doit s'éloigner de (voir 2.2.2) l'unité ennemie la plus proche en se déplaçant de *MOU cm* sans se rapprocher d'une unité ennemie située à ≤ 40 *cm au début* du mouvement de Déroute. Les combattants qui, à cette étape, ne satisfont pas la distance minimum (voir 2.2.2) sont éliminés. Puis ;
2. elle doit se déplacer en priorité vers un bord de table ami (i.e. elle doit terminer son mouvement

plus près du bord de table ami qu'elle ne l'était au début du mouvement) sans se rapprocher d'une unité ennemie située à ≤ 40 *cm au début* du mouvement de Déroute. Sinon, elle doit se déplacer vers un bord de table quelconque sans se rapprocher d'une unité ennemie située à ≤ 40 *cm au début* du mouvement de Déroute.

Si la fuite n'est pas possible en respectant les points ci-dessus, l'unité est éliminée⁵.

Posez un marqueur Déroute à côté de l'unité.

5.3.2 Recul

Lorsque le résultat sur la table de Rupture est Recul, l'unité recule. Si l'unité est Au Contact elle doit effectuer un Mouvement pour s'éloigner de (voir 2.2.2) l'unité ennemie la plus proche en se déplaçant de *MOU cm*. Les combattants qui ne satisfont pas la distance minimum (voir 2.2.2) subissent une attaque de la part des combattants ennemis qui était Au Contact au début de ce Mouvement. Il n'y a pas de Contrôle de Moral à la suite de cette attaque.

Si l'unité est Libre de tout Adversaire, elle reste sur place.

5.3.3 Hardi

Lorsque le résultat sur la table de Rupture est Hardi, l'unité reste sur place et regagne 1 Point de Moral.

5.3.4 Berserk

Lorsque le résultat sur la table de Rupture est Berserk, l'unité est marquée Berserk et reste sur place. Une unité Berserk ne fait plus de Contrôle de Moral. Un Commandant ou un Meneur qui fait partie d'une unité Berserk ne peut pas donner d'ordres. Une unité Berserk ne peut pas recevoir d'ordre. À chaque phase de Rupture, elle doit passer un Contrôle de Rupture. Elle perd son état Berserk lorsque :

- le résultat du Contrôle de Rupture, sans autre modificateur que le +4 dû à son état Berserk, est Déroute ou Recul.
- elle a éliminé toutes les unités ennemies Au Contact.

Dès qu'elle perd son état Berserk, l'unité redevient Normale avec 0 Point de Moral.

Les unités Berserk doivent charger l'unité ennemie la plus proche. Aucun ordre n'est nécessaire et aucun commandant ne peut en donner ni tenter de Prise de Décision. Au début de la phase d'Activation, si un seul des joueurs a une ou plusieurs unités Berserk, il effectue, pour chacune de ses unités Berserk dans l'ordre qu'il désire, une charge vers l'unité ennemie la plus proche. Si aucune unité ennemie n'est dans sa ligne de vue, l'unité Berserk effectue une Rotation de manière à placer l'unité ennemie la plus proche dans sa ligne de vue avant d'effectuer la charge. Quand une unité

est Berserk, elle charge à $MOU \times 2$. Si l'unité ennemie la plus proche est à une Distance $> MOU \times 2$, l'unité Berserk est déplacée de $MOU \times 2$ vers l'unité ennemie la plus proche en suivant le chemin le moins coûteux en mouvement. Si plusieurs joueurs ont une ou plusieurs unités Berserk, le vainqueur du Jet de Tactique décide quel joueur fait charger le première de ses unités Berserk. Le joueur désigné effectue la charge d'une de ses unités Berserk puis désigne un autre joueur parmi ceux qui ont une unité Berserk qui n'a pas effectué sa charge. Une fois que tous les joueurs ayant des unités Berserk ont fait chargé l'une d'entre elle, la procédure recommence jusqu'à ce que toutes les unités Berserk aient effectué leur charge.

5.4 Ralliement

Une unité en Déroute peut être ralliée par un Commandant au moyen d'un ordre de Harangue. L'unité effectue *immédiatement* un JU de Qualité de troupe de difficulté 10. Si le JU est réussi, l'unité redevient Normale avec 0 Point de Moral.

Chapitre 6

Équipement et compétences

6.1 Équipement

6.1.1 Arme Sacrée

Une unité dont les combattants sont dotés de cet équipement disposent d'un Relance Cumulative pour les Dés d'Attaque Originaux ≥ 8 .

6.1.2 Armure Sacrée

Lorsqu'une attaque est effectuée contre une unité dont les combattants sont dotés de cet équipement, Les Dés d'Attaque Originaux ≥ 8 engendrent une Relance Alternative. Lorsqu'une blessure est effectuée contre une unité dont les combattants sont dotés de cet équipement, les Dés de Blessure Originaux ≥ 8 engendrent une Relance Alternative.

6.1.3 Épée-hache

Une unité dont les combattants sont dotés de cet équipement disposent d'un Relance Cumulative pour les Dés d'Attaque Originaux = 9.

6.2 Compétences

6.2.1 Acharné

[**Passive**] Lorsqu'une unité effectue une attaque en Première Passe d'Arme contre une unité Acharné, les pertes correspondantes entraînent aussi un retrait du stock de Seconde Passe d'Arme de l'*attaquant*. De plus, à l'issu des deux Passe d'Arme, les pertes de l'unité Acharné ne sont retirées que juste avant que l'unité Acharné effectue ses Mouvements d'Assaut.

6.2.2 Ambidextre

[**Passive**] Lorsqu'une unité effectue une Première Passe d'Arme contre une unité Ambidextre, les Dés d'Attaque Originaux qui ne causent pas de blessure sont ajouté à la réserve de Seconde Passe d'Arme de l'unité Ambidextre. Ambidextre est sans effet lors de la Seconde Passe d'Arme.

6.2.3 Autorité

[**Passive**] Lorsqu'un commandant doté de cette compétence tente une Prise de Décision (3.1.1), il ne défausse pas d'ordre.

6.2.4 Bravoure

[**Passive**] Une unité dont les combattants sont dotés de cette compétence disposent lorsqu'ils *ne sont pas* engagés au Corps-à-corps d'un Modificateur de JU de +1 sur la table de Contrôle de Moral et sur la table de Contrôle de Rupture.

6.2.5 Brute Épaisse

[**Passive**] Une unité dont les combattants sont dotés de cette compétence dispose d'un Relance Alternative pour les Dés d'Attaque Originaux ≤ 2 . La Puissance d'un combattant doté de cette compétence est doublée lorsqu'il effectue une charge.

6.2.6 Charge Bestiale

[**Passive**] Quand une unité dont les combattants sont dotés de cette compétence réussit une charge, les combattant disposent d'une Relance Cumulative pour les Dés d'Attaque Originaux < 5 .

6.2.7 Coup de Maître

[**Active**] Une unité dont les combattants sont dotés de la compétence Coup de Maître/X peuvent en déclarer l'usage avant une attaque au corps-à-corps. Leur valeur d'ATT est alors augmentée de X mais les JI pairs sont des échecs.

6.2.8 Fanatisme

[**Passive**] Une unité dont les combattants sont dotés de cette compétence disposent lorsqu'ils *sont* engagés au Corps-à-corps d'un Modificateur de JU de +1 sur la table de Contrôle de Moral et sur la table de Contrôle de Rupture.

6.2.9 Furie guerrière

[**Active**] Une Unité dont les combattants sont dotés de cette compétence *peut* déclarer son emploi avant le test d'INI (4.1). Les combattant disposent d'une Relance Cumulative pour les Dés d'Attaque Originaux ≥ 5 mais les Passes d'Arme contre eux sont résolues avec une DEF $\div 2 \setminus$.

6.2.10 Juste

[**Passive**] Une unité dont les combattants sont dotés de cette compétence ne subissent pas le malus dû à la peur de leur adversaire dans leurs JU effectués sur les tables de Contrôle de Moral et de Contrôle de Rupture ils disposent lorsqu'ils *ne sont pas* engagés au Corps-à-corps d'un Modificateur de JU de +2 sur la table de Contrôle de Moral et sur la table de Contrôle de Rupture.

6.2.11 Mutagène

[**Active**] Les combattants d'une unité qui sont dotés de la compétence Mutagène/ X *peuvent* disposer de 1 à 6 points qui sont répartis entre les caractéristiques d'INI, d'ATT, de DEF et de MOU. Chaque point de Mutagène attribué au MOU l'augmente de 2,5 *cm*. Tous les combattant effectuent le même répartition. Pendant la Phase Tactique (??), chaque unité dotée de Mutagène/ X effectue secrètement un JU. Si le JU est $\leq X$, l'unité dispose de Mutagène. Le nombre de points est donné par le dé coloré du JU.

6.2.12 Renfort

[**Passive**] Quand un combattant doté de la compétence Renfort est éliminé, un JI est effectué. Si le JI est > 5 , le combattant est placé dans la réserve de renfort. Sinon, il est définitivement éliminé. Quand un commandant de Décision ≥ 2 donne un ordre à une unité qu'un des combattants situés dans la réserve de renfort pourrait rejoindre en respectant les règles de constitution d'unités (??), il peut ajouter ce combattant de renfort à l'unité. Il doit respecter les règles de formation (2.4) si l'unité est libre de tout adversaire. Si l'unité est au contact, il doit placer le combattant de renfort adjacent à un combattant ami et ne peut pas placer le combattant de renfort au contact d'un combattant adverse.

6.2.13 Toxique

[**Passive**] Une unité dont les combattants sont dotés de la compétence Toxique/ X *peuvent* disposer de toxique. Pendant la Phase Tactique (??), chaque unité dotée de Toxique/ X effectue secrètement un JU. Si le JU est $\leq X$, l'unité dispose de Toxique. Pendant le tour, avant une (et une seule) attaque, l'unité *peut* décider d'utiliser son Toxique. L'attaque devient alors

Toxique. Les Dés d'Attaque Originaux ou les Dés de Blessure Originaux ≥ 6 engendrent une Relance Cumulative.

6.2.14 Tueur né

[**Passive**] Une Unité dont les combattants sont dotés de cette compétence disposent d'une Relance Cumulative pour les Dés d'Attaque Originaux ≤ 4 .

Chapitre 7

Notes de conception

Notes

¹En commençant par le plus petit des dés qui causent une blessure, on ne pénalise pas les combattants dotés de la Compétence Implacable/X

²On pourra objecter que cette façon de résoudre les tirs n'est pas très réaliste puisqu'on ne distingue pas la précision du tir de la capacité du projectile à blesser. Ce résultat est une moyenne entre les deux et simplifie la résolution des tirs

³Cette possibilité représente le fait qu'une unité qui, du fait d'une différence d'initiative élevée, dispose d'une réserve de Première Passe d'Arme plus importante que la réserve de Seconde Passe d'Arme ne va pas entamer le combat en tapant dans le vide et en gaspillant ses attaques (les blessures excédentaires étant perdues) mais va se réserver pour la Seconde Passe d'Arme. C'est donc au joueur d'estimer le nombre de Dés de Combat nécessaire pour atteindre ses objectifs de Première Passe d'Arme.

⁴La Phase de Rupture ayant lieu après la Phase de Corps-à-corps, il n'y a pas de fuite immédiate. Notamment, une unité chargée qui passe dans l'état Rupture subira tout de même un combat au Corps-à-corps avant de passer son Contrôle de Rupture et d'en subir les conséquences

⁵Cette élimination ne signifie pas que les combattants sont tués. Ils peuvent avoir réussi à s'échapper mais dans une confusion telle qu'il ne forme plus une unité qui peut être ralliée

Chapitre 8

Listes d'armées

Avec certains profils, certaines compétences sont optionnelles. L'une d'entre elle est à choisir, en payant le surcoût indiqué.

8.1 Alchimistes de Dirz

8.1.1 Réguliers

Clone de Dirz

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	2	3	2	-	2

Compétences

Mutagène/4 (6.2.11)

Arbalétrier de Dirz

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	2	1	1	3	2

Équipement

Arme de jet à moyenne portée (3.5.1)

Compétences

Mutagène/3 (6.2.11)

8.1.2 Vétérans

Vétéran Alchimique

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	2	3	3	-	3

Compétences

Mutagène/5 (6.2.11)

Guerrier de l'Aube

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	3	3	3	-	4

Équipement

Épée-hache (6.1.3)

Compétences

Mutagène/5 (6.2.11)

Clone Belisarius

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	3	3	4	-	4

Équipement

Épée-hache (6.1.3)

Compétences

Mutagène/4 (6.2.11), Toxique/6 (6.2.13)

8.1.3 Spéciaux

Hybrid

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	3	3	3	2	3

Équipement

Arme de jet à moyenne portée (3.5.1)

Compétences

Mutagène/5 (6.2.11)

Guerrier Skorize

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	4	3	4	-	4

Compétences

Mutagène/5 (6.2.11), Éclaireur (??)

8.1.4 Élites

Sentinelle de Danakil

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	3	4	4	-	4

Équipement

Épée-hache (6.1.3)

Compétences

Mutagène/6 (6.2.11)

Guerrier Kératis

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
12,5	3	4	3	-	4

Équipement

Compétences

Ambidextre (6.2.2) ou Acharné (6.2.1), Brute Épaisse (6.2.5), Mutagène/6 (6.2.10)

Clone Jadharis

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
12,5	4	4	4	-	4

Compétences

Construct (??), Dur à cuire (??), Mutagène/5 (6.2.10)

Clone Centurus

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
12,5	2	6	5	-	5

Compétences

Brute Épaisse (6.2.5), Possédé (??), Mutagène/6 (6.2.11)

8.2 Lions d'Alahan

8.2.1 Réguliers

Garde d'Alahan

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	2	3	2	-	3

Compétences

Bravoure (6.2.4)

Archer d'Alahan

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	2	1	1	1	2

Équipement

Arme de jet à longue portée (3.5.1)

Compétences

Bravoure (6.2.4)

8.2.2 Vétérans

Vétéran de Kaïber avec pic

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	2	3	3	-	4

Compétences

Bravoure (6.2.4)

Joueur d'épée d'Alahan

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	3	3	2	-	4

Compétences

Bravoure (6.2.4), Feinte (??)

8.2.3 Spéciaux

Valkyrie d'Alahan

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	3	3	2	-	4

Compétences

Bravoure (6.2.4), Coup de Maître/2 (6.2.7)

Faucheur d'Alahan

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	4	2	2	3	3

Compétences

Bravoure (6.2.4), Éclaireur (??)

8.2.4 Élites

Paladin d'Alahan

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	3	4	3	-	5

Équipement

Arme Sacrée (6.1.1)

Compétences

Bravoure (6.2.4)

Garde Royal

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	4	5	4	-	6

Équipement

Arme Sacrée (6.1.1), Armure Sacrée (6.1.2)

Compétences

Juste (6.2.10)

Chevalier sur destrier

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
20	4	5/7	6	-	6

Compétences

Charge Bestiale (6.2.6), Coup de Maître/2 (6.2.7), Juste (6.2.10)

8.3 Keltois du clan des Sessairs

8.3.1 Réguliers

8.3.2 Vétérans

Fianna keltoise

MOU	INI	ATT	DEF	TIR	QT
10	4	3	2	-	3

Compétences

Furie guerrière (6.2.9)

8.3.3 Spéciaux

8.3.4 Élites