

TRENCH CRUSADE™



TRENCH CRUSADE

RÈGLES NUMÉRIQUES

1.0.2

MISE À JOUR OF 1.1

CRÉDITS & COPYRIGHT

Conception du jeu

Andy Chambers, Brook Close, Sammie
Dae, Giovanni C. Fiorini, Jervis Johnson,
Tuomas Pirinen

Production

Alexander Winberg

Conception graphique

Viktor Pushkarev

Relecture

Eadwine Brown,
Adam Wier, Eric Wier,
Gregory Wier

Textes additionnels

Andy Chambers, Mike Franchina, Mira
Manga, Valin Mattheis, James Sherriff

Édition

Marc Gascoigne, Mira Manga

Mise en page

Matteo Ceresa

Illustration de couverture

« Cardinal des Maladies »
Mike Franchina



Artistes

Guy Davis[GD]	Mark Gibbons[MG]	Martin McCoy[MM]
Artem Demura[AD]	Moritz Krebs[MK]	Viktor Pushkarev[VP]
Mike Franchina[MF]	Valin Mattheis[VM]	Patrick Wagesreither.....[PW]

VERSION FRANÇAISE

Studio BAND OF GAMERS

Haut Commandement

Mathieu Saintout

Conseil de Guerre

Thierry Allegro, Jérémy Berliocchi,
Pier-Alban Bignell,
Raphaël Crouzat, Hugo Favier Cals
& Matthieu Sonnati

Interprète Assermenté

Jérôme Vivas

Censeurs du Dogme

Olivier Larue & Robin Schulz

Mascotte officielle

Chani, la bergère australienne



© 2025 Factory Fortress Inc. Tous droits réservés.

Ce livre et tout son contenu, y compris – mais sans s'y limiter – les textes, les règles, les personnages, les contextes, les illustrations et la maquette, sont la propriété intellectuelle de Factory Fortress Inc. et sont protégés par les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique et internationales.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, distribuée ou transmise, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, qu'il soit électronique ou mécanique, ce qui inclut la photocopie et l'enregistrement, sans la permission écrite préalable des détenteurs des droits, sauf dans le cas de courtes citations incluses dans des revues critiques ou des articles. Aucune partie de cette publication ne peut être utilisée pour « entraîner » un grand modèle de langage ou dans le cadre de l'apprentissage automatique et des architectures de réseau neuronal artificiel. La créativité humaine est précieuse, et les créatifs méritent qu'on les paie. L'acheteur est autorisé à effectuer des copies pour son usage personnel non commercial durant la partie.

Toute utilisation commerciale, y compris – mais sans s'y limiter – la reproduction dans des produits, des publications et des plates-formes numériques, est strictement interdite sans autorisation écrite préalable.

Toute marque et marque de service, ainsi que tout nom de produit et logo, qui apparaissent dans cette publication, sont la propriété de Factory Fortress Inc.

Cette œuvre est une œuvre de fiction. Les noms, les personnages et les incidents décrits dans ces pages constituent le fruit de l'imagination des auteurs. Toute ressemblance avec des personnes ayant existé, vivantes ou non, des événements et des lieux est purement fortuite.

WWW.TRENCHCRUSADE.FR



urant la Première Croisade, les armées de l'Église capturèrent la Ville Sainte. Les chevaliers Templiers découvrirent des chambres fortes cachées sous le plus sacré des temples. Dans leurs profondeurs ténébreuses gisait un antique artefact démoniaque. Les Templiers, dévorés par la cupidité et la faiblesse dans leur cœur, tombèrent à genoux. Ils avaient trouvé un nouveau seigneur.

Témoins de la sagesse impie révélée par l'objet, ils se tournèrent vers les ténèbres, frayèrent avec les diables et commirent toutes sortes de rites indicibles. Ce fut la Suprême Hérésie. Jérusalem se retrouva réduite à une fosse dépravée où l'Infernal suintait dans notre royaume terrestre, où l'Enfer et notre plan mortel se trouvèrent mêlés dans la corruption.

Depuis huit siècles, l'Église mène sa croisade pour reprendre la Ville Sainte. Le paysage en a été complètement dévasté, couturé de milliers de kilomètres de tranchées, de boue et de cratères. La guerre se livre désormais entre des armées équipées d'armes terrifiantes. Chaque camp contrôle des créatures surnaturelles au potentiel si colossal qu'elles en deviennent quasi invincibles. Pourtant, malgré cette effroyable puissance, les armées se trouvent dans l'impasse.

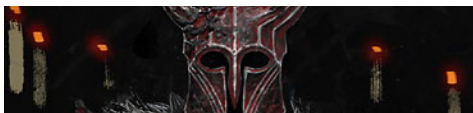
Voici
TRENCH * CRUSADE



INTRODUCTION 7

LE MONDE BRÛLE 7

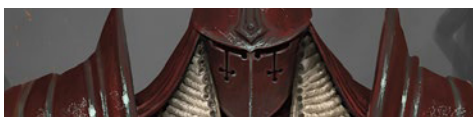
LE NÉCESSAIRE
POUR JOUER 8



UN MONDE EN FLAMMES 10

BRÈVE ET INCOMPLÈTE
CHRONOLOGIE DE
TRENCH CRUSADE 10

UNE GUERRE SANS FIN 13



RÈGLES DE BASE 14

LE TOUR DE JEU 14

LA PHASE D'INITIATIVE 14

LA PHASE D'ACTIVATION 14

Actions 14

Attaques 16

Attaques de tir 16

Tirer dans un corps à corps 16

Modificateurs d'attaques de tir 16

Attaques au corps à corps 17

Modificateurs d'attaques

au corps à corps 17

Marqueurs Sang 19

Jets de massacre 19

Marqueurs Bénédiction 20

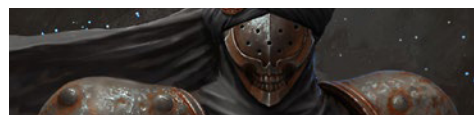
Résultats *À terre* 20

Fin de la phase d'activation 20

LA PHASE DE MORAL 21

Bandes Secouées 21

Fin du tour 21



RÈGLES COMPLÈTES 22

LE NÉCESSAIRE POUR JOUER 22

Joueurs 22

Bandes et figurines 22

Champ de bataille 22

Terrain 23

Mètre ruban ou règle 23

Dés (d6 et d3) 23

Scénario 23

CONCEPTS FONDAMENTAUX 23

Mots-clés 23

Jets de résolution 24

Table de réussite 24

+DÉS et -DÉS 25

Marqueurs Sang 27

Marqueurs Bénédiction 28

Profil 29

AUTRES PRINCIPES DE RÈGLES 30

Fractions et décimales 30

Mesurer les distances 30

Ligne de vue 30

Points sur le champ de bataille

ou sur les éléments de terrain 30

Précision de la figurine 30

Placement des Figurines 31

Mesures anticipées 31

Relances 31

Départager 31

TOURS DE JEU 32

séquence de jeu 32

1. PHASE D'INITIATIVE 32

2. PHASE D'ACTIVATION 33

Actions 34

Actions standards 34

MOUVEMENT 35

Déplacements 35

Charges 36

Replis 37

Terrain 38

Escalader et Sauter 39

ATTAQUES 42

Attaques de tir 42

Attaques au corps à corps 45

Blessures 46

Table de blessure 48

3. PHASE DE MORAL 50

GAGNER LA PARTIE 51



GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS

52

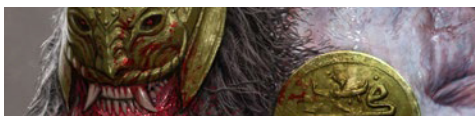
Bénéfices des mots-clés	52
Glossaire des mots-clés	52



TERRAINS DE TRENCH CRUSADE

58

LE CHAMP DE BATAILLE	58
ÉLÉMENTS DE TERRAIN	58
Terrain standard	60
Terrain dégagé	60
Monuments	60
Zones de terrain	61
Collines	61
Terrain linéaire	62
Sections de tranchées	62
Ruines	63
Ruines d'angle	63
Rivières et ruisseaux	63
ARCHÉTYPES DE CHAMPS DE BATAILLE	65
No man's land	65
Ruines dévastées	66
Lignes de tranchées	67



ÉQUIPEMENT

68

Descriptions de l'Équipement	68
Limites d'équipement	69
ARMES DE TIR	70
ARMES DE CORPS À CORPS	75
GRENADES	78
BOUCLERS	80
ARMURE	80
MATÉRIEL	81



RÈGLES DE CAMPAGNE 87

MÉCÈNES	87
Seigneur temporel	87
Saint guerrier	88
Saint érudit	89
Noble infernal	90
Sublime Porte	91
L'ordre de la Mouche	92
Mammon	93
L'Antipape d'Avignon	94
PARTIES EN CAMPAGNE	95
Sélectionner un scénario de campagne	96
Forces de campagne	97
Table de seuil de bande	98
Exploits glorieux	98
Points de gloire *	99
PHASE DE CAMPAGNE	100
Étapes de la phase de campagne	100
ÉTAPE DE TRAUMATISMES	101
Table des traumatismes	102
ÉTAPE DE PROMOTION ET EXPÉRIENCE	104
Promotions	104
Expérience	105
De force et de corps à Corps	107
Table de compétences de tir	108
Compétences de discrétion et de vitesse	109
Compétences diverses	110
ÉTAPE DE RENFORTS	112
Séquence de renforts	112
ÉTAPE D'EXPLORATION	113
Séquence d'exploration	113
Compétences d'exploration	115
Table d'exploration des lieux courants	116
Table d'exploration des lieux rares	118
Table d'exploration des lieux légendaires	120
ÉTAPE D'INTENDANCE	122
OBJETS DE GLOIRE	124
TABLES D'OBJETS DE GLOIRE	124
CARTULAIRE DES OBJETS DE GLOIRE	127
CHIEN DE TRANCHÉE	132

Introduction

Un monde en
flammes

Règles de base

Règles complètes

Glossaire des
mots-clés

Terrains de
Trench Crusade

Équipement

Règles de
campagne

Objets de gloire

Scénarios



SCÉNARIOS

140

Préparer la partie 140

LISTE DES SCÉNARIOS 140

FORMAT DES SCÉNARIOS 141

Plan de la partie 141

Forces 141

Le champ de bataille 142

Déploiement 142

Règles spéciales 143

Durée de la partie 144

Conditions de victoire 144

Exploits glorieux 145

Points de gloire 145

I - REVENDIQUER LE
NO MAN'S LAND 146

II - CHASSE AUX HÉROS 149

III - EN QUÊTE DE RELIQUES 153

IV - GUERRE DE TRANCHÉES 156

V - TRAIN BLINDÉ 159

VI - CHASSE AU DRAGON 163

VII - RAID DE
RÉAPPROVISIONNEMENT 170

VIII - D'EN DESSOUS 173

IX - CHAMPS DE GLOIRE 180

X - RETENEZ VOTRE SOUFFLE 182

XI - DOMINER LES HAUTEURS 187

XII - LA GRANDE GUERRE 190



Le monde brûle

Trench Crusade est un jeu de figurines d'escarmouche, qui plonge les joueurs et les joueuses dans une horrible chronologie alternative. Durant les Croisades, l'ordre hérétique des Templiers osa défier le Tout-Puissant en brisant ses serments sacrés et en libérant les forces de l'Enfer sur la Terre. À présent, plus de huit siècles plus tard, en l'an de grâce 1914, cette guerre brutale et sans pitié entre les armées du Paradis et de l'Enfer continue de faire rage. Il ne s'agit pas d'une simple lutte pour la survie, mais d'un affrontement cataclysmique qui décidera du destin même de l'âme humaine.

Tandis que les deux camps de la Grande Guerre se préparent à de nouvelles offensives massives, un conflit différent se déroule dans le paysage dévasté et brisé du No Man's Land. Là, de petites bandes de combattants rôdent dans les terres couvertes de cratères, creusées par l'artillerie et ravagées par des siècles de guerre. Ces groupes rassemblent des informations et des artefacts anciens, débusquent les éclaireurs hostiles et les cibles précieuses. Certains se composent de saboteurs et d'assassins, lesquels œuvrent loin derrière les lignes ennemies. Nombre de ces bandes sont en mission sacrée (ou impie !) pour obtenir des reliques ou accomplir des rituels sanglants dans des temples, des églises et des basiliques depuis longtemps perdus. D'autres écument le front à la recherche de vaisseaux dignes d'être possédés ou sacrifiés.

Le livre que vous tenez constitue un portail vers des parties se déroulant dans le monde de *Trench Crusade*. Vous y découvrirez tout le nécessaire pour charger au combat et rejoindre les innombrables âmes coincées dans ce conflit sans fin.

Dans la première section, vous trouverez une carte dépeignant le principal théâtre de la guerre et une chronologie des événements significatifs de l'histoire du monde, ainsi que les descriptions des domaines que dirigent certaines des plus grandes puissances d'Europe ou d'au-delà, présentées sous la forme de dépêches de l'Index géographique. Ces textes détaillent les diverses factions qui s'affrontent pour la suprématie sur les champs de bataille de 1914. Ils vous aideront à vous familiariser avec le genre d'unités que vous commanderez au combat, ainsi qu'avec leur armement et leurs motivations pour participer à la Grande Guerre. Vous pourrez ainsi choisir en connaissance de cause votre propre bande à diriger au combat.

Suit une galerie de figurines converties et peintes par des professionnels de talent venus des quatre coins du monde. La conversion et la peinture de figurines constituent une part importante du hobby. Nous espérons que ces exemples vous inspireront pour créer votre propre concept, qui reflétera le caractère de votre bande, ainsi que votre personnalité et votre créativité.

Vous trouverez ensuite les règles. Elles se divisent en deux sections : les **règles de base**, recouvrant les fondamentaux, et les **règles complètes**, offrant des conseils plus détaillés. Vous découvrirez un système de jeu facile à apprendre et à mémoriser, quoique sa pleine maîtrise puisse demander un peu de temps et de finesse.

Après les règles de base, vous trouverez une section vous expliquant comment lier les batailles individuelles en une campagne. Les **règles de campagne** constituent le cœur battant du jeu *Trench Crusade*. Elles vous permettent de créer vos propres histoires, lesquelles verront votre bande aller de ses humbles débuts jusqu'à son statut de légende de la Grande Guerre. On racontera alors ses exploits à voix basse dans les bunkers et les casemates du No Man's Land. Vous perdrez des guerriers et recruterez de nouveaux membres au fil du temps. D'autres souffriront de graves blessures, mais certains survivront pour développer différentes compétences mortelles ou acquérir du matériel dévastateur.

Un éventail de **scénarios** palpitants pour vos futures parties suit ces règles : vous y trouverez entre autres, des raids audacieux sur des tranchées et des batailles sur des trains blindés.

Introduction

Un monde en
flammes

Règles de base

Règles complètes

Glossaire des
mots-clés

Terrains de
Trench Crusade

Équipement

Règles de
campagne

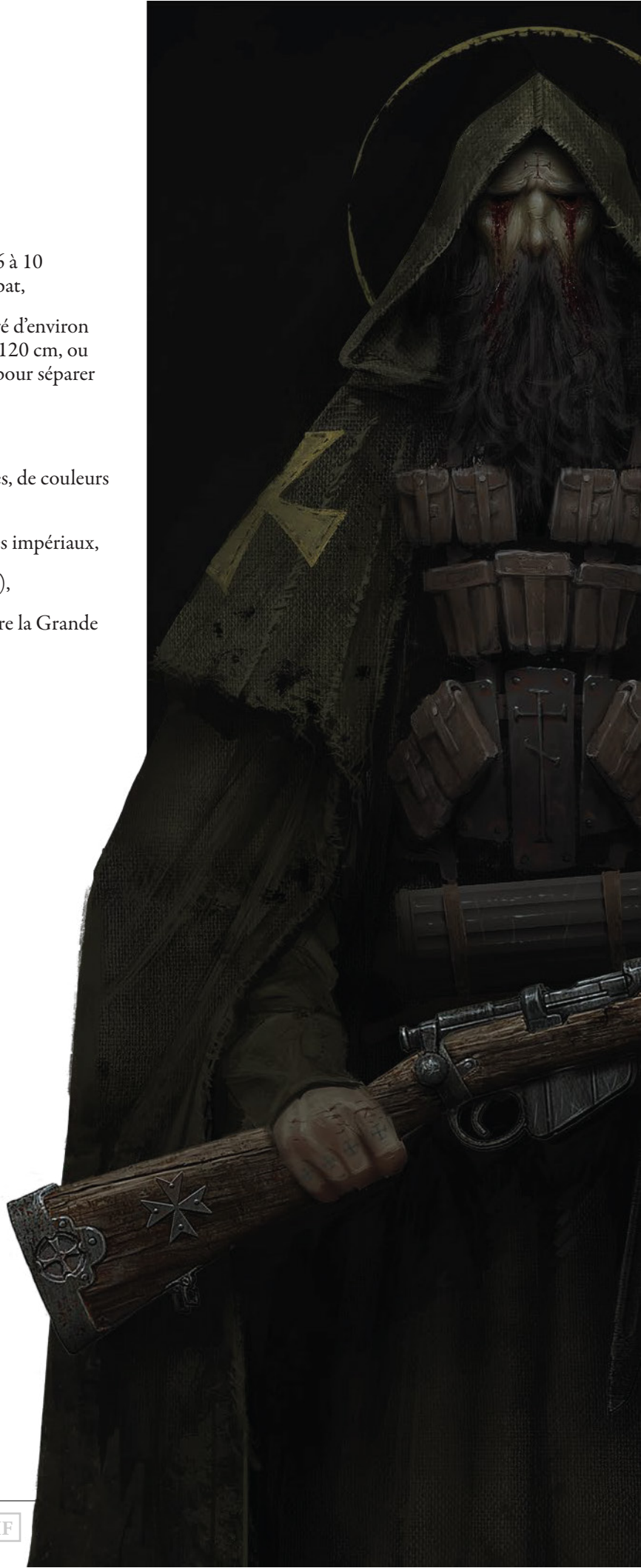
Objets de gloire

Scénarios

Le nécessaire pour jouer

En bref:

- ✦ Une bande composée de 6 à 10 figurines à mener au combat,
- ✦ Un champ de bataille carré d'environ 90 cm x 90 cm, 120 cm x 120 cm, ou toute surface avec 60 cm pour séparer les deux forces,
- ✦ Des décors (beaucoup),
- ✦ Trois jeux de dés à six faces, de couleurs différentes,
- ✦ Un mètre ruban en pouces impériaux,
- ✦ Les Règles (vous les tenez),
- ✦ Des amis. Personne ne livre la Grande Guerre seul.



En détail

Trench Crusade est un jeu de figurines, ou *wargame*, et il vous faudra donc des figurines de soldats pour représenter la bande sous vos ordres. Une bande ordinaire se compose, au début de la campagne, de 6 à 10 figurines. Vous pouvez les acquérir en ligne sur le site trenchcrusade.fr ou dans les boutiques spécialisées.

Nous proposons, pour *Trench Crusade*, toute une gamme de figurines physiques ou numériques, mais nous aimons au moins autant apporter notre soutien aux fabricants de figurines indépendants. Nous encourageons les joueurs à utiliser les figurines qui donnent vie à leur vision : à vous de façonner le champ de bataille !

Vous aurez besoin d'une table sur laquelle jouer. Nous vous recommandons une surface de jeu carrée de 90 cm de côté. Néanmoins, vous pouvez jouer sur n'importe quelle surface tant que vous avez un espace de 60 cm entre les deux forces au début du jeu. Dans toutes les parties, vos troupes auront besoin de couverts derrière lesquels se recroqueviller pour éviter les tirs ennemis, des tours en ruine pour abriter les tireurs embusqués et, bien entendu, des tranchées omniprésentes dans lesquelles engager un combat rapproché désespéré contre vos adversaires. Une règle générale domine, dans *Trench Crusade* : plus il y a de terrains, meilleure est la partie ! Nous avons inclus un guide des terrains complet pour vous aider à créer des champs de bataille immersifs, que ce soit en utilisant des terrains prêts à l'emploi, des modèles fabriqués de toutes pièces ou des éléments improvisés.

Il vous faudra aussi un mètre pour déterminer si vos fusils à verrou se trouvent à portée effective. *Trench Crusade* utilise l'archaïque système de mesures impériales : veillez donc à ce que votre mètre ruban comprenne ces unités ésotériques.

Ensuite, vous aurez besoin de quelque chose à blâmer pour vos pertes et vos défaites durant les parties. Nous appelons ces boucs émissaires des *dés*. *Trench Crusade* utilise des dés à six faces, que la plupart des wargamers possèdent déjà en quantité astronomique. Nous recommandons l'emploi d'au moins trois jeux de six dés de différentes couleurs.

Et le plus important : vous aurez besoin d'amis ! Un groupe de hobbyistes au même état d'esprit, voilà l'élément essentiel d'une expérience de wargame appréciable. Les clubs de jeu et les magasins de hobby et de jeux constituent l'endroit idéal pour commencer à chercher des camarades. Vous trouverez en ligne une communauté prospère pour *Trench Crusade*, sur divers forums, canaux et réseaux sociaux.

Enfin, souvenez-vous de la règle d'or du wargame : il n'existe aucune manière de mal pratiquer le hobby, tant que l'on se montre respectueux et honorable envers les camarades de jeu de l'autre côté de la table, et envers la communauté dans son ensemble.

Bon jeu !

UN MONDE EN FLAMMES

Brève et Incomplète Chronologie de Trench Crusade

- **env.1072** : D'inquiétants signes célestes avertissent de la perturbation du plan de Dieu. Les cultes hérétiques se multiplient. L'ordre des chevaliers Templiers est fondé. Il jette son dévolu sur la capture du mont du Temple.
- **1099** : La Première Croisade capture Jérusalem. Les chevaliers Templiers commettent l'acte de Suprême Hérésie : La porte de l'Enfer apparaît sur Terre. Le cataclysme détruit Jérusalem.
- **1101** : L'année des Trois Batailles. Les Hérétiques, qu'ont renforcés les armées du troisième cercle de l'Enfer, conquièrent l'intégralité du Levant.
- **1102** : L'antique cité d'Antioche est fortifiée et devient le principal point de résistance contre les forces de l'Enfer.
- **1106** : Cobar devient le Premier tyran des Soixante-Six.
- **1109** : Le Grand Sultanat de l'Invincible Mur de Fer des deux Cornes perçant les Cieux est fondé. Les décennies suivantes le verront unifier les factions islamiques. Le Grand Mur de Fer d'Iskandar réémerge et on le fortifie contre les Hérétiques.
- **1117** : Les Dix-Sept Martyrs légendaires se rendent dans les domaines de l'Enfer pour convertir les Hérétiques. Ils sont capturés, torturés et préservés dans les affres de la mort, piégés pour l'éternité au sein d'autels chauffés à blanc.
- **1165** : Le Vieux sur la Montagne et ses Hashashins défendent la forteresse montagnarde d'Alamut. On rapporte que le château résisterait encore, malgré des siècles de siège.
- **1215-1306** : Les guerres du Triclavianisme. L'Église est divisée, prise dans un violent conflit interne. Les domaines des Hérétiques s'étendent à mesure que les Fidèles se tournent les uns contre les autres. Des millions de personnes périssent par le fer et le feu.
- **1312** : Le Sfdpoe Nfub-Disjtu crée les premiers Communiantes. Leur déploiement dans la guerre stabilise les premières lignes.
- **1346-1353** : Belzébuth déverse le Graal noir. Des dizaines de millions de victimes sont infectées et se transforment en vaisseaux métastatiques de la pire peste que l'humanité ait jamais connue. Les Guerres Cadavériques commencent.
- **1429** : La sainte vivante Jeanne d'Arc repousse le Graal noir hors d'Europe continentale.
- **1477** : Dieu s'empare de la cité d'Argos, qu'il rase.

Un monde en flammes

Règles de base

Règles complètes

Glossaire des mots-clés

Terrains de Trench Crusade

Équipement

Règles de campagne

Objets de gloire

Scénarios

- **1503 :** Le Prophète de Guerre Angelos, guidé par saint Éloi, découvre la formule de l'acier d'orichalque. Malgré un coût de production exorbitant, le métal se révèle d'une efficacité immense contre toutes les armes à projectiles, et il reste encore utilisé de nos jours.
- **1545 :** Une arme infernale mystérieuse anihile Antioche.
- **1573 :** L'ordre sacré du Dragon interrompt l'avancée infernale après la destruction de Byzance. La rumeur évoque un million d'Hérétiques empalés sur les collines de Valachie.
- **1588 :** L'Église unifiée compile la Nouvelle Bible synchrétique orthodoxe.
- **1595 :** Les remparts de la Nouvelle-Antioche sont achevés.
- **1666 :** L'année des Six Infortunes. Lors d'un raid surprise, la toute récente flotte hérétique capture Gibraltar. Le Rocher devient la Forteresse maritime et sert de base d'opérations aux Hérétiques contre l'Europe. Les forces de l'Enfer accèdent ainsi à l'Atlantique.
- **1670 :** En raison des incessants raids de la flotte hérétique sur les côtes de la Couronne d'Angleterre, celle-ci commence à construire la forteresse des Falaises Blanches de Douvres.
- **1703 :** Contre toute attente, une petite force de chevaliers hébraïques, frappant depuis sa forteresse secrète, détruit le fort templier d'Acre.
- **1721 :** Le troisième siège de la Nouvelle-Antioche est levé par les armées combinées du sultan Ibrahim, que renforcent un contingent de guerriers tughlûq venu de l'est et une flotte d'aide des États papaux de l'ouest.
- **1789 :** La flotte de l'amiral hérétique Amminadab lance une invasion à grande échelle des Highlands. Une guérilla acharnée fait rage pendant des décennies et voit les Écossais tenter de repousser les envahisseurs. La population est dévastée.
- **1805 :** La flotte hérétique aux ordres du grand capitaine Ranga triomphe de la marine anglaise à la bataille des Falaises Ensanglantées. L'amiral Nelson périt au combat.
- **1807 :** La flotte du Basilic Hérétique envahit l'Irlande. Le grand roi Muiredach dirige les clans contre les occupants, mais périt à la bataille de Waterford. Les Irlandais mènent une campagne de guérilla de cent ans pour récupérer leurs terres.
- **1866 :** Dans le plus grand secret, des scientifiques hérétiques, aidés par le démon Marbas, construisent les premiers sous-marins modernes.
- **1870 :** Lancée depuis Gibraltar, la flotte de sous-marins hérétiques inflige de lourdes pertes aux marines marchandes, causant une famine généralisée.
- **1872 :** Les forces hérétiques assaillent la ville de Rijeka et s'en emparent. Elles la fortifient, puis lancent leur conquête de l'Europe continentale.
- **1892 :** L'Irlande expulse les Hérétiques. Un audacieux raid mené par les colonnes volantes de Fianna coule le vaisseau amiral hérétique, l'Hymne d'obscénité, au mouillage.

Un monde en flammes

Règles de base

Règles complètes

Glossaire des mots-clés

Terrains de Trench Crusade

Équipement

Règles de campagne

Objets de gloire

Scénarios

- **1894 :** L'année de La Trinité brisée. Lors d'une frappe synchronisée, trois maîtres des Commandos de la Mort (Caïn, Barabbas et Haman) assassinent le pontife suprême, la grande prophétesse Aelia et le saint empereur romain, plongeant ainsi les Fidèles dans la tourmente. En parallèle, les Légions Hérétiques, aux ordres des nobles du septième cercle de l'Enfer, lancent une offensive éclair contre le Levant et l'Europe, avec l'appui d'une colossale avant-garde de chars.
- **1899 :** L'Église lance son programme spatial.
- **1905 :** La flotte de ravitaillement de la Nouvelle-Antioche tombe dans une embuscade et succombe face à la flotte hérétique. Les épaves s'échouent sur la côte du Levant, créant le front de Carcasses. Achish, seigneur des Soixante-Six, lance le huitième siège de la Nouvelle-Antioche et frappe au même moment le Sultanat de Fer. Son objectif consiste à diviser et détruire les armées des Fidèles. Le duc de la Nouvelle-Antioche meurt au combat, mais une force de secours montée à la hâte finit par défaire les armées hérétiques.
- **1907 :** La construction de la forteresse ambulante de Britannia s'achève.
- **1910 :** La bataille de Córdoba se termine sur une impasse sanglante. L'artillerie hérétique oblitère l'antique cité, mais ses forces ne parviennent pas à accéder au cœur de l'Hispanie.
- **1914 :** Présent. Les deux camps se préparent pour des offensives majeures. Les escarmouches et les raids s'intensifient dans toutes les vastes étendues du No Man's Land, à mesure que les Fidèles et les Hérétiques se disputent des informations cruciales, des reliques puissantes et des positions stratégiques.

Une guerre sans fin

La Terre a été fendue en deux, comme par une épée ensanglantée, partagée entre les Fidèles et les puissances déchues de l'Enfer. Il ne peut jamais y avoir de véritable paix entre eux. Même si des décennies peuvent s'écouler, tandis que les deux camps, épuisés et exsangues, rassemblent leurs forces et reforment leurs rangs, le conflit reprendra toujours. La Principauté de Nouvelle Antioche se dresse vaillamment face à la puissance du Diable. Ici, le duc Constantin XI commande les armées des Fidèles. Il porte sur ses épaules le destin du continent européen.

Des quatre coins de la Chrétienté, pieux et déments se rassemblent en nombres vertigineux et forment de gigantesques processions de Pèlerins des Tranchées. Ces hommes et ces femmes cherchent à se jeter contre les forces démoniaques et hérétiques, désespérés de gagner leur salut dans la bataille. À l'est, derrière la protection du Grand Mur de Fer, le Sultan rassemble ses forces tandis qu'elles luttent pour contenir les marées de Shaytan. Face aux Fidèles, depuis les terres baignées par l'ombre ardente de l'Enfer, viennent les Seigneurs des Soixante-Six, ourdissant des complots pour la domination et l'avènement d'un nouveau seigneur suprême, reflet sur Terre de la politique changeante de l'Enfer. Au milieu des champs de carnage, les cadavres se relèvent en titubant alors que le Prince de la Décomposition, Belzébuth, mène sa propre guerre privée contre toute vie avec son Graal Noir.

Les adorateurs mortels des démons et les Hérétiques sont renforcés par les armées de la Cour du Serpent à Sept Têtes, les fantassins de l'Enfer. Dans une sombre majesté, les terribles cohortes de chasse de l'Enfer cherchent à saigner la Terre à blanc. Entre les camps en guerre s'étend le No Man's Land : un enchevêtrement infini de tranchées, de blockhaus et de bunkers, de villages, de bourgs et de villes en ruine, criblés par une artillerie dévastatrice, formant un paysage d'horreur hanté par les fantômes des morts. Temples brisés, synagogues, mosquées, églises, basiliques et cathédrales se dressent comme les témoins solennels d'une bataille aussi spirituelle que matérielle.

Les périls en mer ne sont guère moins terribles, où les marines hérétiques dominent leurs homologues fidèles. Le maintien des routes commerciales vitales exige toute la force des amiraux et capitaines chargés de la tâche presque impossible de rivaliser avec les puissants cuirassés et sous-marins des Hérétiques. Ce n'est qu'en Méditerranée que Fidèles et Hérétiques s'affrontent à forces presque égales, enfermés dans un fragile équilibre des puissances.

Aucune région du monde n'est véritablement à l'abri des griffes de l'Enfer, qui s'étendent sans cesse pour saisir leur proie convoitée : la domination absolue sur la Création.

RÈGLES DE BASE

La première section du livre de règles s'intitule les « Règles de base » et explique comment jouer à *Trench Crusade* dans un format rapide et accessible. Les « Règles de base » sont suivies de la section des « Règles complètes », qui propose des explications plus détaillées ainsi que des informations supplémentaires sur leur fonctionnement.

Si vous utilisez les « Règles de base » et que vous rencontrez une situation dont la résolution vous paraît incertaine, consultez les « Règles complètes » pour y trouver la réponse.

Le tour de jeu

Une partie de *Trench Crusade* se divise en tours, eux-mêmes découpés en trois phases : la **phase d'Initiative**, la **phase d'Activation** et la **phase de Moral**.

La phase d'Initiative

Le joueur ayant le plus petit nombre de figurines dans sa bande a l'Initiative et peut choisir d'agir en premier ou laisser la priorité à son adversaire. Si les deux joueurs disposent du même nombre de figurines, chacun jette un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'Initiative.

La phase d'Activation

Lorsqu'il est votre tour de jouer, vous devez choisir un combattant de votre bande qui n'a pas encore été activé et l'activer. Votre adversaire doit ensuite activer un combattant à son tour, et ainsi de suite, à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les figurines aient été activées.

Une figurine ne peut pas être activée plus d'une fois par tour.

ACTIONS

La figurine activée peut effectuer **une fois** chacune des ACTIONS suivantes, dans l'ordre que vous souhaitez :

- * **Déplacement ou Charge ou Repli** : vous pouvez utiliser une ACTION pour que votre figurine, au choix, *se déplace*, *charge* ou *se replie* (**une seule option**).
- * **Déplacement** : vous pouvez déplacer votre figurine sur une distance en pouces inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement, dans n'importe quelle direction (aucun jet requis). Votre figurine peut franchir sans pénalité les obstacles mesurant 1" ou moins de haut, et elle peut escalader les surfaces abruptes si vous réussissez tout d'abord un *jet de résolution risqué*. Les terrains difficiles peuvent être traversés en divisant par deux votre Mouvement. Une ACTION de Déplacement ne peut pas être utilisée pour amener un combattant à moins de 1" d'une figurine ennemie (vous devez utiliser une ACTION de Charge à la place).
- * **Charge** : désignez, comme cible de la charge, une figurine ennemie visible et située à 12" ou moins de votre figurine active. Jetez ensuite un dé, ajoutez le résultat à la caractéristique de Mouvement de votre figurine et déplacez celle-ci vers la cible par le chemin le plus court. Si votre figurine finit ce mouvement à 1" ou moins de sa cible, elle peut *combattre* (► voir ci-après). Si la charge n'a pas permis à la figurine active de terminer son mouvement à moins de 1" d'une figurine ennemie, elle doit quand même se déplacer du résultat maximum, vers la figurine ennemie désignée comme cible de la charge.
- * **Repli** : pour déplacer une figurine qui se situe à 1" ou moins d'un ennemi, vous devez choisir l'ACTION de Repli. Une figurine qui se replie est déplacée d'un nombre de pouces inférieur ou égale à sa

caractéristique de Mouvement dans n'importe quelle direction et doit terminer son repli à plus de 1" de toute figurine ennemie. Toute figurine ennemie à moins de 1" au début du repli peut effectuer une ACTION de Combat avec une arme de corps à corps contre la figurine qui se replie avant que vous l'éloigniez. Si cette attaque met votre figurine *À terre* ou *Hors de combat*, elle ne se déplace pas.

- * **Course :** il est possible d'effectuer une ACTION de Course en plus d'une ACTION de Déplacement, Charge ou Repli. Vous pouvez déplacer votre figurine d'une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement, dans n'importe quelle direction, mais vous devez tout d'abord faire un *jet de résolution risqué*. Si vous réussissez, votre figurine peut se déplacer normalement. Si vous échouez, son activation prend fin.
- * **Tir :** vous pouvez effectuer une attaque de tir avec votre figurine si elle se trouve à plus de 1" de tout ennemi et possède une arme de tir (► voir « Attaques de tir »). Votre figurine ne peut pas effectuer une attaque de tir et une ACTION de Charge ou de Combat lors de la même activation, à moins d'utiliser une arme dotée du mot-clé ASSAUT.
- * **Combat :** vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps si votre figurine se trouve à 1" ou moins d'une ou plusieurs figurines ennemies et possède une arme de corps à corps (► voir « Attaques au corps à corps »).
- * **Autre :** certaines figurines disposent d'autres types d'ACTIONS qu'elles peuvent effectuer durant leur activation.

Jets de résolution

Pour faire un jet de résolution, vous devez lancer un certain nombre de dés, **en garder deux**, les additionner et consulter la table ci-dessous pour vérifier le résultat.

Les instructions de l'action que vous effectuez vous diront ce qui se passe en cas de réussite et en cas d'échec. Si vous échouez dans le cadre d'un *jet de résolution risqué*, alors l'activation de votre figurine prend fin et votre adversaire peut à présent activer l'une de ses figurines !

Dans certains cas, le nombre de dés lancé lors d'un jet de résolution est modifié en ajoutant +DÉS ou -DÉS comme indiqué plus bas.

TABLE DE RÉUSSITE

Jet	Résultat
2-6	Échec
7-11	Réussite
12+	Réussite critique. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE aux attaques (de tir ou de corps à corps).

+DÉS et -DÉS

Les règles indiquent souvent des modificateurs aux jets de résolution sous la forme de +DÉS et -DÉS, et notamment « +1 DÉ » ou « -1 DÉ ».

* Pour chaque +DÉ, ajoutez 1 dé au jet de résolution. Jetez ensuite tous les dés et conservez uniquement **les deux résultats les plus élevés**.

Exemple : +1 DÉ signifie que vous jetez 3 dés (2 dés de base plus 1 dé supplémentaire) et conservez les deux résultats les plus élevés. Si vous ajoutez +2 DÉS, vous lancez 4 dés (2 dés de base plus 2 dés supplémentaires) et conservez les deux résultats les plus élevés, et ainsi de suite.

* Pour chaque -DÉ, ajoutez 1 dé au jet de résolution. Jetez ensuite tous les dés et conservez **les deux résultats les plus bas**.

Exemple : -1 DÉ signifie que vous jetez 3 dés (2 dés de base plus 1 dé supplémentaire) et conservez les deux résultats les plus bas.

Si vous ajoutez aussi bien des +DÉS que des -DÉS à un même jet de résolution, retirez une paire de +DÉ et -DÉ jusqu'à ce que vous n'ayez plus qu'un seul type de modificateur.

Exemple : si un jet présente +2 DÉS et -1 DÉ, retirez l'un des +DÉ et le -DÉ, ce qui vous laisse un +1 DÉ à ajouter au jet.

ATTAQUES

Le combat se divise entre les attaques de tir et les attaques au corps à corps. Vous effectuez une attaque de tir quand vous effectuez l'ACTION de Tir, et une attaque au corps à corps quand vous effectuez l'ACTION de Combat avec une figurine.

ATTAQUES DE TIR

1. Choisissez une arme de tir et désignez une cible que votre figurine voit et qui se trouve à portée de l'arme.
2. Faites un jet de résolution pour la figurine attaquante.
3. Si le jet est un échec, l'attaque rate et ne déclenche aucun effet. Si le jet est une réussite, l'attaque touche. Effectuez alors un jet de blessure pour la cible. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE en cas de réussite critique de l'attaque.

TIRER DANS UN CORPS À CORPS

Si la cible se trouve à 1" ou moins d'au moins une figurine amie, jetez un dé pour déterminer qui est touché par le tir : un résultat de 1 à 3 vous oblige à attaquer une figurine amie à 1" ou moins de l'adversaire désigné ; un résultat de 4 à 6 vous permet d'attaquer votre cible initiale. Effectuez ensuite un jet de résolution comme d'ordinaire.

MODIFICATEURS D'ATTAQUES DE TIR

Les modificateurs suivants se cumulent :

Tirer depuis une position surélevée : ajoutez +1 DÉ si la figurine attaquante se trouve à 3" ou plus au-dessus de la cible.

Couvert : ajoutez -1 DÉ si la cible est à couvert. Une figurine est à couvert si elle se trouve au contact d'un élément de terrain d'au moins ½" de haut et au moins aussi large que son socle, et si cet élément de terrain se dresse entre elle et le tireur.

Portée longue : ajoutez -1 DÉ si la cible se situe à plus de la moitié de la portée de l'arme.



ATTAQUES AU CORPS À CORPS

1. Choisissez une arme de corps à corps et désignez une cible qui se situe à 1" ou moins de votre figurine.
2. Faites un jet de résolution pour la figurine attaquante.
3. Si le jet est un échec, l'attaque rate et ne déclenche aucun effet. Si le jet est une réussite, l'attaque touche. Effectuez alors un jet de blessure pour la cible. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE en cas de réussite critique de l'attaque.

MODIFICATEURS D'ATTAQUES AU CORPS À CORPS

Les modificateurs suivants se cumulent :

Armes de corps à corps multiples : si votre figurine est équipée de deux armes de corps à corps, elle peut attaquer avec les deux, l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Ajoutez -1 DÉ à la seconde attaque.

Peur : ajoutez -1 DÉ si votre adversaire dispose du mot-clé PEUR. Si les deux figurines provoquent la PEUR, l'effet est annulé.

Obstacle défendu : ajoutez -1 DÉ si la cible est à couvert. Une figurine est à couvert si elle se trouve au contact d'un élément de terrain d'au moins ½" de haut et au moins aussi large que son socle, et si cet élément de terrain se dresse entre elle et l'attaquant.

Charge plongeante : une figurine peut tenter une charge plongeante contre une figurine ennemie située à au moins 3" en contrebas d'elle. Dans ce cas, placez la figurine en contrebas, à 1" ou moins de la figurine ennemie et faites un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, la figurine est mise *À terre* et vous devez faire un jet de blessure de chute pour elle (► voir « Chutes »). Si le jet est une réussite, vous n'avez pas besoin de faire de jet de blessure de chute, et vous pouvez ajouter +1 DÉ à la prochaine attaque au corps à corps qu'effectue cette figurine.

CHUTES

Quand une figurine saute, plonge ou chute sur une distance de 3" ou plus, elle court le risque de se blesser. Pour vérifier si cela se produit, effectuez un jet de blessure pour la figurine, en ajoutant +1 DÉ BLESSURE par tranche de 3" ainsi parcourue.



JETS DE BLESSURE

Pour effectuer un jet de blessure, jetez deux dés, ajoutez +DÉS BLESSURE ou –DÉS BLESSURE à votre jet. +/–DÉS BLESSURE fonctionne comme +/–DÉS, mais modifie les jets de blessure et non les jets de résolution.

Conservez les deux résultats les plus élevés (ou les moins élevés dans le cas de –DÉS BLESSURE). Appliquez ensuite au résultat tout MODIFICATEUR BLESSURE présent, et vérifiez le total final sur la table ci-dessous.

Table de blessure

Jet	Résultat
1 ou moins	<i>Pas d'effet.</i> La figurine s'en tire indemne, et la blessure ne cause aucun effet.
2-6	<i>Blessure légère.</i> Placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible.
7-8	<i>À terre.</i> Placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible et indiquez qu'elle est <i>À terre</i> (► voir ci-dessous). Si la figurine était déjà <i>À terre</i> , placez 2 MARQUEURS SANG à côté d'elle au lieu d'un seul.
9+	<i>Hors de combat.</i> La figurine a subi une blessure grave ou a été tuée, et elle est donc retirée du jeu.

Jet de blessure et modificateurs du résultat

Les modificateurs se cumulent. Le maximum d'un –MODIFICATEUR BLESSURE est de –3 au total.

✱ **Marqueurs Bénédiction :** ajoutez –1 DÉ BLESSURE par MARQUEUR BÉNÉDICTION dépensé.

✱ **Marqueurs Sang :** ajoutez +1 DÉ BLESSURE par MARQUEUR SANG dépensé.

✱ **Réussite critique :** ajoutez +1 DÉ BLESSURE.

✱ **À terre :** ajoutez +1 DÉ BLESSURE dans le cas d'une attaque au corps à corps contre une cible *À terre*.

✱ **Capacité et/ou mot-clé :** ajoutez +/– DÉ BLESSURE et/ou +/– MODIFICATEUR BLESSURE des capacités et mots-clés s'appliquant au jet de blessure.

✱ **Armure :** ajoutez – MODIFICATEUR BLESSURE de la valeur d'armure de la figurine (si applicable).

✱ **Équipement :** ajoutez le ou les – MODIFICATEUR BLESSURE liés à l'équipement de la figurine.



MARQUEURS SANG

Durant une bataille, vos combattants s'exposent à des blessures. Elles sont indiquées à l'aide de MARQUEURS SANG.

Chaque fois que l'une de vos figurines subit une blessure, placez un MARQUEUR SANG à côté d'elle. Quand vous effectuez un jet de résolution pour la figurine, votre adversaire peut choisir de dépenser un ou plusieurs MARQUEURS SANG pour ajouter -1 DÉ par marqueur ainsi déboursé.

En outre, chaque fois que votre adversaire effectue un jet de blessure pour la figurine, il peut décider de dépenser un ou plusieurs MARQUEURS SANG pour ajouter +1 DÉ BLESSURE par marqueur ainsi déboursé, augmentant alors la probabilité d'une blessure grave.

Une figurine ne peut pas avoir plus de 6 MARQUEURS SANG en même temps. Nous vous recommandons d'utiliser un dé rouge pour tenir le compte des MARQUEURS SANG alloués à une figurine.

JETS DE MASSACRE

Quand vous effectuez un jet de blessure pour une figurine ennemie, vous pouvez dépenser 6 MARQUEURS SANG (ou 3 MARQUEURS SANG si la cible est *À terre*) pour convertir le jet de blessure en *jet de massacre*.



MARQUEURS BÉNÉDICTION

Les MARQUEURS BÉNÉDICTION fonctionnent comme les MARQUEURS SANG, mais ils améliorent les jets de résolution et les chances de la figurine.

Chaque fois que votre figurine reçoit une bénédiction, placez un MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté d'elle.

Quand vous effectuez un jet de résolution pour la figurine, vous pouvez choisir de dépenser un ou plusieurs MARQUEURS BÉNÉDICTION pour ajouter +1 DÉ par marqueur ainsi utilisé.

Quand votre adversaire effectue un jet de blessure pour votre figurine, vous pouvez dépenser un ou plusieurs MARQUEURS BÉNÉDICTION pour ajouter -1 DÉ BLESSURE par marqueur ainsi utilisé.

RÉSULTATS À TERRE

Les règles suivantes s'appliquent à une figurine *À terre* :

- * Si la figurine est mise *À terre* lors de son activation, celle-ci prend fin immédiatement.
- * Ajoutez -1 DÉ à tout jet que vous effectuez pour une figurine *À terre*.
- * Ajoutez +1 DÉ BLESSURE à toute attaque au corps à corps contre une cible *À terre*.
- * Une figurine *À terre* ne peut se déplacer tant qu'elle ne s'est pas relevée sauf si elle chute (► voir « Chutes »).
- * Une figurine *À terre* se relève à sa prochaine activation. Cependant, sa caractéristique de Mouvement est réduite de moitié pour le reste de cette activation (y compris en charge).

Vous pouvez signaler qu'une figurine est *À terre* en la couchant.

FIN DE LA PHASE D'ACTIVATION

Après que vous avez entrepris toutes les ACTIONS que vous souhaitiez, ou si vous ratez un *jet de résolution risqué*, l'activation de votre figurine prend fin.

Votre adversaire peut à présent activer l'une de ses figurines. Les joueurs activent ainsi leurs figurines, à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'entre eux n'ait plus de figurines à activer.

Son adversaire peut dans ce cas activer toutes ses figurines restantes, l'une après l'autre, jusqu'à les avoir toutes activées.

Les joueurs passent alors à la phase de Moral.

La phase de Moral

Durant la phase de Moral, si la moitié (arrondie au supérieur) des figurines de votre bande est *À terre* ou *Hors de combat*, vous devez faire un jet de résolution, qu'on appelle un test de Moral.

En cas de réussite, votre bande poursuit comme si de rien n'était; en cas d'échec, elle est Secouée.

BANDES SECOUÉES

Traitez tous les jets de résolution entrepris pour une bande Secouée comme des *jets de résolution risqués*. Durant la phase de Moral du prochain tour, vous devez faire un nouveau test de Moral pour votre bande, même si, désormais, moins de la moitié de ses figurines sont *À terre* ou *Hors de combat*. En cas de réussite, votre bande n'est plus Secouée (mais peut le redevenir si elle rate un autre test de Moral lors d'un prochain tour). En revanche, si vous échouez à nouveau, votre bande fuit, et vous perdez immédiatement la partie !

FIN DU TOUR

Après la phase de Moral, le tour prend fin et un nouveau commence.



MM

RÈGLES COMPLÈTES

La section « Règles complètes » du livre de règles de *Trench Crusade* développe les règles de base. Elle explique les règles plus en détail, en ajoute de nouvelles et fournit des exemples sur leur fonctionnement, mais elle n'altère en aucune façon les Règles de base. Des sections supplémentaires suivent ces règles complètes : elles présentent la création d'une bande, ainsi que des scénarios qui vous permettent de jouer une grande diversité de parties de *Trench Crusade*.

Le nécessaire pour jouer

JOUEURS

C'est vous et votre adversaire ! Les règles suivantes partent du principe que la partie se dispute entre deux joueurs.

► Si vous voulez jouer à plus de deux joueurs, vous trouverez des scénarios sur le site Internet de *Trench Crusade*, à www.trenchcrusade.fr.

BANDES ET FIGURINES

Chaque joueur commande une bande de guerre, constituée en général de six à vingt figurines. Bien qu'aucune règle gravée dans le marbre ne dicte les figurines que vous devez utiliser, nous vous recommandons d'opter pour la gamme *Trench Crusade* pour des raisons évidentes. Cependant, si vous préférez utiliser d'autres figurines, pas de souci : aucun Brûleur de sorcières ne sera envoyé pour vous purger de votre impureté !

Figurines amies et ennemies

Les règles désignent les figurines de votre bande sous le terme de « figurines amies », et celles de la bande adverse sous le terme de « figurines ennemies ». Si une règle qui s'applique à une figurine (ou à une pièce d'équipement transportée par une figurine) stipule que « vous » pouvez faire quelque chose avec elle, cette règle s'adresse au joueur qui commande la bande dont fait partie cette figurine.

Profils

Chaque figurine de votre bande dispose d'un profil qui décrit son efficacité au combat et les armes qui composent son équipement.

► voir « Profil » dans la section « Concept fondamentaux » des règles.

CHAMP DE BATAILLE

Vous aurez aussi besoin d'une surface sur laquelle jouer, que les règles qui suivent appellent « le champ de bataille ». La plupart des parties peuvent se dérouler sur une table de salle à manger classique, pourvu qu'elle mesure au moins 30" de large. Certaines parties exigent cependant un champ de bataille plus important : 36" sur 36" ou 48" sur 48" constituent une taille idéale dans ce cas.

► Vous trouverez plus d'informations sur la façon d'installer votre champ de bataille, ainsi que sur la nécessité d'un plus grand espace, dans la section « Scénarios », page 140.

TERRAIN

Vous aurez aussi besoin de terrains et de décors, et plus vous en avez, mieux c'est ! *Trench Crusade* est un jeu de positionnement et de tactique, donc différents types d'élévations, de couverts et d'éléments de terrain variés amélioreront tous vos parties.

► Vous trouverez les règles pour installer le terrain pour une partie dans la section « Terrain », page 58.

MÈTRE RUBAN OU RÈGLE

Vous aurez besoin d'un mètre ruban ou d'une règle pour mesurer les distances. *Trench Crusade* utilise le système de mesure impérial : toutes les mesures sont exprimées en pouces, alors veillez à ce que votre instrument de mesure en dispose.

DÉS (D6 ET D3)

Chaque joueur aura besoin de plusieurs dés à six faces appelés « d6 ». Ils servent à déterminer si une tâche qu'effectue une figurine (par exemple porter une attaque ou sauter entre deux bâtiments) est couronnée de succès (► voir les règles d'Actions).

Jets de d3

Parfois, vous devrez lancer un d3. Pour ce faire, jetez un d6 et divisez par 2 le résultat, en arrondissant au supérieur : 1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2, 5 ou 6 = 3.

SCÉNARIO

Enfin, vous devrez choisir un scénario pour la partie que vous vous apprêtez à jouer. Le scénario vous indique comment installer le terrain, où déployer vos bandes, combien de tours dure la partie et comment le vainqueur est déterminé. S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le scénario 1 : *Revendiquer le No Man's Land* (► voir page 146).

Concepts fondamentaux

Cette section des règles explique les principes essentiels qui sous-tendent le déroulement d'une partie de *Trench Crusade*.

MOTS-CLÉS

Certains mots, dans les règles, sont écrits en CAPITALES, comme ACTION ou MARQUEUR SANG. Il s'agit là de « mots-clés », qui définissent des capacités de base, des règles, des types de troupes et des catégories de dégâts dans le jeu.

► Un glossaire de tous les mots-clés du jeu se trouve à la page 52.

JETS DE RÉOLUTION

Au cours d'une partie de *Trench Crusade*, vous devrez souvent faire un jet de résolution pour une figurine et vérifier son résultat sur la table de réussite pour voir si cette figurine accomplit sa tâche avec succès.

Exemple : si vous souhaitez qu'une figurine saute par-dessus un trou, vous devez faire un jet de résolution afin de vous assurer qu'elle parvient bien de l'autre côté. De même, si une figurine effectue une attaque de tir, vous devez faire un jet de résolution pour la figurine afin de voir si l'attaque touche la cible, et ainsi de suite.

Les règles vous indiquent quand vous devez faire un jet de résolution et ce que son résultat signifie.

Exemple : si le jet de résolution d'une attaque de tir se solde par un échec, l'attaque rate la cible. En cas de réussite, l'attaque touche, et vous effectuez un jet de blessure pour la cible. En cas de réussite critique, l'attaque touche, et vous effectuez un jet de blessure pour la cible avec +1 DÉ BLESSURE.

Procédure d'un jet de résolution

Pour faire un jet de résolution pour une figurine, suivez ces étapes :

1. Prenez deux d6.
2. Ajoutez tout +DÉ et -DÉ (► voir « Combiner +DÉ et -DÉ », page suivante).
3. Lancez tous les dés.
4. Conservez les deux résultats les plus élevés, hormis si vous avez ajouté des -DÉS, auquel cas vous gardez les deux résultats les plus bas.
5. Additionnez les deux résultats gardés et consultez la table de réussite.



TABLE DE RÉUSSITE

Jet	Résultat
2-6	Échec : le jet est un échec.
7-11	Réussite : le jet est une réussite.
12+	Réussite critique : le jet est une réussite critique.

Jets de résolution risqués

Parfois, les règles vous demanderont un *jet de résolution risqué* pour une figurine. Ce jet s'effectue de la même manière qu'un jet de résolution classique. Cependant, en cas d'échec, l'activation de la figurine prend fin (► voir « Phase d'Activation », page 33).

Une règle s'applique de la même façon à un jet de résolution et à un *jet de résolution risqué*. Si une figurine effectue un *jet de résolution risqué* dans le cadre d'une ACTION en dehors de son activation et que le jet est un échec, l'ACTION s'interrompt immédiatement.

+DÉS ET -DÉS

Les règles demandent souvent d'ajouter des dés à un jet. Ces demandes s'expriment sous la forme « +1 DÉ » ou « -1 DÉ » (par exemple, tirer depuis une position surélevée ajoute +1 DÉ aux attaques de tir contre les ennemis).

✧ **+DÉ** : pour chaque +DÉ, ajoutez 1 dé au jet de résolution. Lancez ensuite tous les dés et les conservez **deux résultats les plus élevés**.

Exemple : +1 DÉ signifie que vous jetez 3 dés (2 dés de base plus 1 dé supplémentaire) et conservez les deux meilleurs. Si vous ajoutez +2 DÉs, vous lancez 4 dés (2 dés de base plus 2 dés supplémentaires) et conservez les deux meilleurs, et ainsi de suite.

✧ **-DÉ** : à l'inverse, pour chaque -DÉ, ajoutez 1 dé au jet de résolution. Lancez ensuite tous les dés et conservez **les deux résultats les plus bas**.

Exemple : -1 DÉ signifie que vous jetez 3 dés (2 dés de base plus 1 dé supplémentaire) et conservez les deux plus bas. Si vous ajoutez -2 DÉs, vous lancez 4 dés (2 dés de base plus 2 dés supplémentaires) et conservez les deux plus bas, et ainsi de suite.

Exemple de jeu : le joueur effectue un jet de résolution pour un Pèlerin des tranchées afin de voir si son attaque de tir touche la figurine hérétique. Celle-ci, à couvert, ajoute -1 DÉ au jet de résolution de l'attaque de tir effectuée par le tireur. Aucun autre modificateur ne s'applique à l'attaque. Le joueur lance 3 dés pour son attaque et obtient 5, 5 et 1. Il doit conserver les deux plus bas résultats (5 et 1) : son jet de résolution donne 6, soit un échec. Le tir du Pèlerin des tranchées rate sa cible !

Combiner +DÉ et -DÉ

Si vous ajoutez aussi bien des +DÉS que des -DÉS à un même jet de résolution, retirez une paire de +DÉ et -DÉ jusqu'à ce que vous n'ayez plus qu'un seul type de modificateur. Par exemple, si un jet présente +2 DÉs et -1 DÉ, retirez l'un des +DÉ et le -DÉ, ce qui vous laisse un +1 DÉ à ajouter au jet.

Dés de Blessure

Parfois, les règles mentionnent +/-DÉ BLESSURE. Ces dés fonctionnent de la même manière que +/-DÉ, à l'exception qu'ils s'ajoutent à un jet de blessure plutôt qu'à un jet de résolution (► voir les règles de blessure, page 46).

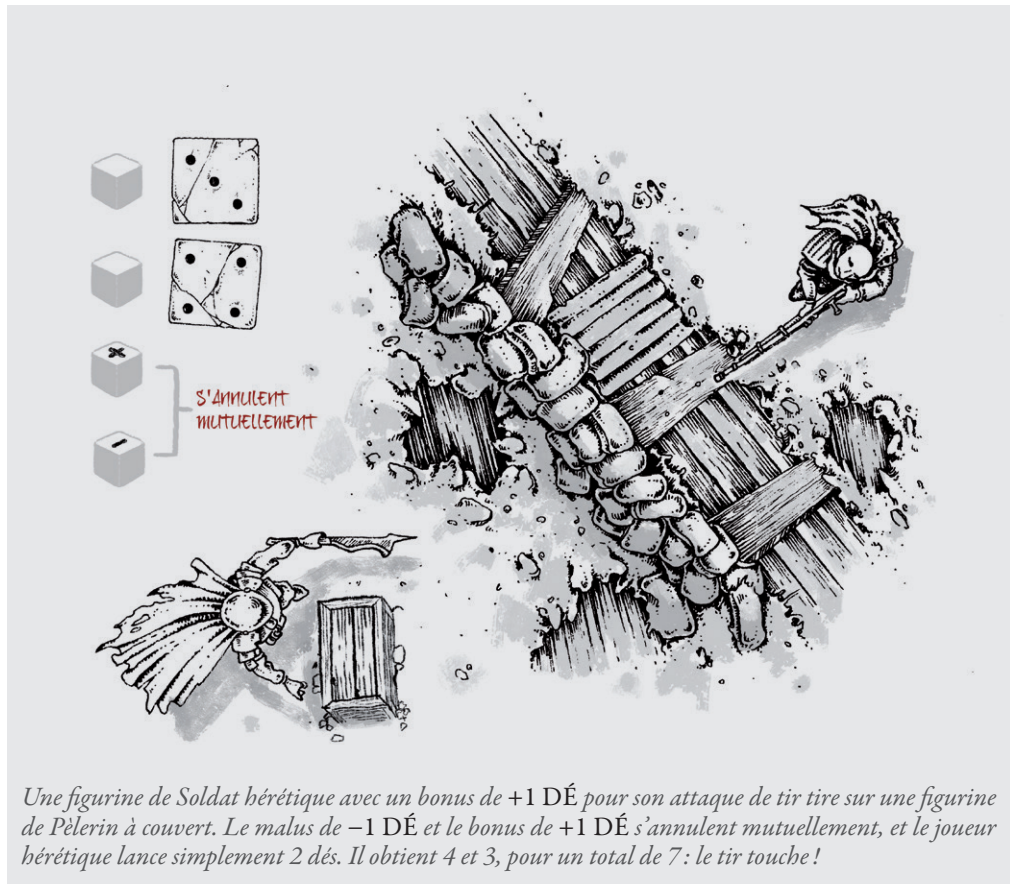
Dés et Dés de blessure

Notez que si une figurine ou une pièce d'équipement présente le mot-clé +/-DÉ, celui-ci s'applique uniquement aux jets de résolution, jamais aux jets de blessure. De même, si une figurine ou une pièce d'équipement présente le mot-clé +/-DÉ BLESSURE, celui-ci s'applique uniquement aux jets de blessure, jamais aux jets de résolution.



MM

Exemple de jeu: Un Pèlerin des tranchées effectue une attaque de tir avec un fusil à verrou sur un Soldat hérétique. Le Soldat hérétique est à couvert, ce qui ajoute -1 DÉ au jet de résolution pour l'attaque de tir du Pèlerin des tranchées. Aucun autre modificateur ne s'applique. Le Pèlerin des tranchées lance 3 dés et obtient 5, 5 et 1. Il doit conserver les deux plus bas résultats (5 et 1) et obtient donc un jet de résolution de 6. Le jet de résolution est un échec et le tir du Pèlerin des tranchées manque sa cible.



MARQUEURS SANG



Durant une bataille, vos combattants peuvent subir des blessures à cause d'attaques ennemies, de l'utilisation de pouvoirs surnaturels, de chutes et d'autres sources.

Dans *Trench Crusade*, les blessures sont représentées par des MARQUEURS SANG.

En plus des blessures physiques, ces MARQUEURS SANG peuvent représenter l'épuisement, les commotions cérébrales, le stress post-traumatique, la tension mentale et ainsi de suite.

Placer les marqueurs Sang

Chaque fois que l'une de vos figurines subit une blessure, ajouter un MARQUEUR SANG à côté d'elle.

Une figurine ne peut pas avoir plus de 6 MARQUEURS SANG en même temps. À ce stade et jusqu'à ce qu'elle en ait de nouveau moins de 6, ignorez toute instruction vous demandant de placer d'autres MARQUEURS SANG à côté d'elle.

Dépenser des marqueurs Sang

Chaque fois que vous effectuez un jet de résolution pour une figurine amie avec des MARQUEURS SANG, votre adversaire peut déclarer qu'il dépense un ou plusieurs d'entre eux, qu'il retire alors de la figurine. Pour chaque MARQUEUR SANG qu'il utilise ainsi, ajoutez -1 DÉ au jet de résolution.

Exemple : si vous effectuez un jet de résolution pour une figurine avec 3 MARQUEURS SANG, votre adversaire peut choisir de dépenser 1, 2 ou 3 de ces MARQUEURS SANG pour vous imposer -1, -2 ou -3 DÉs au jet de résolution.

En outre, quand votre adversaire fait un jet de blessure pour une figurine de votre bande avec des MARQUEURS SANG, il peut déclarer qu'il dépense un ou plusieurs d'entre eux, qu'il retire alors de la figurine. Pour chaque MARQUEUR SANG qu'il débourse ainsi, il ajoute +1 DÉ BLESSURE à son jet de blessure, augmentant donc la probabilité d'une blessure grave (► voir page 46).

MARQUEURS BÉNÉDICTION

Les MARQUEURS BÉNÉDICTION fonctionnent comme les MARQUEURS SANG. Ils sont souvent donnés par des pouvoirs surnaturels, des reliques saintes ou d'autres sources.

Placer les marqueurs Bénédiction

Chaque fois que l'une de vos figurines reçoit une bénédiction, ajoutez un MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté d'elle.

Une figurine ne peut pas avoir plus de 6 MARQUEURS BÉNÉDICTION en même temps. À ce stade et jusqu'à ce qu'elle en ait de nouveau moins de 6, ignorez toute instruction vous demandant de placer d'autres MARQUEURS BÉNÉDICTION à côté d'elle.

Dépenser des marqueurs Bénédiction

Chaque fois que vous effectuez un jet de résolution pour une figurine amie avec des MARQUEURS BÉNÉDICTION, vous pouvez déclarer que vous dépensez un ou plusieurs d'entre eux, que vous retirez alors de la figurine. Pour chaque MARQUEUR BÉNÉDICTION que vous déboursez ainsi, ajoutez +1 DÉ au jet de résolution.

En outre, quand votre adversaire effectue un jet de blessure pour une figurine de votre bande avec des MARQUEURS BÉNÉDICTION, vous pouvez déclarer que vous dépensez un ou plusieurs d'entre eux, que vous retirez alors de la figurine. Pour chaque MARQUEUR BÉNÉDICTION que vous déboursez ainsi, ajoutez -1 DÉ BLESSURE au jet de blessure, réduisant donc la probabilité d'une blessure grave.

Tenir le compte des marqueurs Sang et Bénédiction

Vous pouvez tenir le compte des MARQUEURS SANG et des MARQUEURS BÉNÉDICTION en plaçant un dé d'une couleur appropriée à côté de la figurine. Utilisez la face supérieure du dé pour indiquer le nombre de MARQUEURS ajoutés à la figurine. Vous pouvez aussi recourir à des petits pions en carton ou à des cubes de bois. Par exemple, utilisez un dé rouge pour suivre les MARQUEURS SANG, et un dé jaune pour suivre les MARQUEURS BÉNÉDICTION.

PROFILS

Chaque figurine dispose d'un profil qui détermine son efficacité en jeu. En outre, les profils d'équipement couvrent les armes, les armures et le matériel que transporte une figurine.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de profil de figurine et un exemple de profil d'équipement.

► La section « Équipement », page 68, présente le profil d'Équipement.

Azabs – Coût : 25 ☉

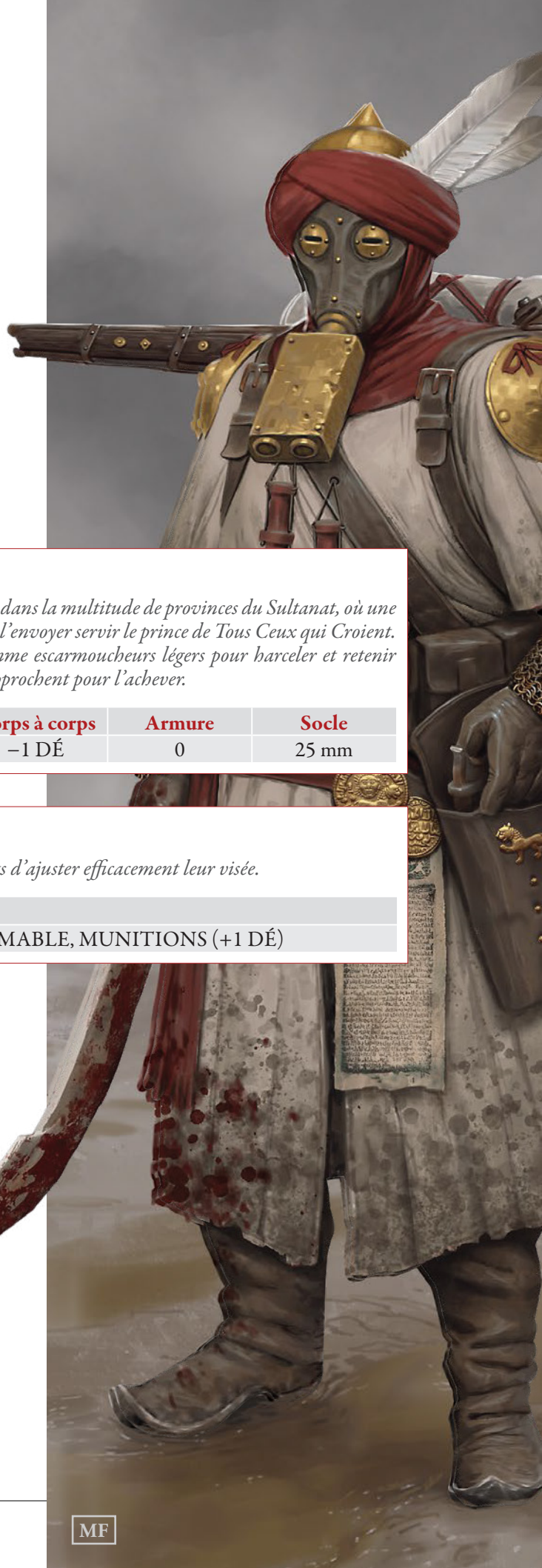
Les Azabs sont des soldats que l'on recrute dans la multitude de provinces du Sultanat, où une maison sur vingt doit équiper un soldat et l'envoyer servir le prince de Tous Ceux qui Croient. Leurs supérieurs les utilisent souvent comme escarmoucheurs légers pour harceler et retenir l'ennemi le temps que les soldats lourds approchent pour l'achever.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
6"/Infanterie	+0 DÉ	–1 DÉ	0	25 mm

BALLES TRAÇANTES

Les balles traçantes permettent aux soldats d'ajuster efficacement leur visée.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE, MUNITIONS (+1 DÉ)



Autres principes de règles

FRACTIONS ET DÉCIMALES

Chaque fois que les règles parlent de fractions, conservez les décimales si la valeur modifiée se rapporte à une distance, comme la portée d'une arme ou le Mouvement d'une figurine. Dans tous les autres cas, arrondissez à l'entier supérieur.

Exemple : si votre bande comprend 9 figurines et que les règles vous demandent d'affecter la moitié de votre effectif global, arrondissez 4,5 à 5 ; au contraire, si une figurine dotée d'une caractéristique de Mouvement de 9" voit cette valeur divisée par 2, elle est réduite à 4,5".

MESURER LES DISTANCES

Quand vous mesurez la distance depuis ou jusqu'à une figurine ou un élément de terrain, mesurez toujours à partir du socle. En l'absence de socle, mesurez à partir de la partie la plus proche de la figurine.

« En contact »

Deux figurines sont en contact si au moins une partie de chaque figurine ou de leur socle est en contact. Une figurine est en contact avec un élément de terrain si au moins une partie de la figurine ou de son socle est en contact avec l'élément de terrain.

« À X" ou moins »

Quelque chose se trouve à X" ou moins d'autre chose si la distance entre les deux points les plus proches de ces deux choses est égale ou inférieure à X". Par exemple, si la distance entre une figurine et un élément de terrain est de 12", alors la figurine et l'élément de terrain se situent à 12" ou moins l'un de l'autre.

LIGNE DE VUE

Vous devrez souvent vérifier si une figurine a une « ligne de vue » sur une autre figurine ou un élément du terrain. Si vous n'êtes pas sûr qu'une figurine ait une ligne de vue sur sa cible, baissez-vous et regardez de derrière l'attaquant. Vérifiez que vous pouvez voir une partie de la figurine comme la tête, le corps, les bras ou les jambes de la cible (ne tenez pas compte du socle de la figurine, de ses pieds ou de ses mains, ni de tout ce qu'elle porte ou qui lui est attaché, comme une arme ou une bannière), ou, dans le cas d'un terrain, n'importe quelle partie de l'élément ciblé. Les figurines peuvent voir tout autour d'elles (à 360°, donc) et vous pouvez les faire pivoter face à n'importe quelle direction avant de vérifier la ligne de vue.

Ligne de vue partielle

Une figurine a une ligne de vue partielle si elle ne peut pas voir l'intégralité d'une figurine ciblée.

POINTS SUR LE CHAMP DE BATAILLE OU SUR LES ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Il peut également être nécessaire de vérifier la ligne de vue vers un point situé sur le champ de bataille ou sur un élément de terrain. Dans ce cas, ce point est considéré comme mesurant 1 mm de large et 1 mm de haut, et vous disposez d'une ligne de vue vers celui-ci si vous pouvez en voir la moindre partie.

PRÉCISION DE LA FIGURINE

Quand il s'agit de s'assurer que les figurines de votre partie correspondent à leur taille indiquée et à l'équipement, aux armes et à l'armure qu'elles possèdent, nous vous recommandons de suivre ce précepte : « Soyez strict avec vous-même et indulgent envers autrui. »

PLACEMENT DES FIGURINES

Quand vous déployez ou déplacez une figurine, vous ne pouvez pas placer son socle de sorte qu'il chevauche un terrain infranchissable ou le socle d'une autre figurine. Vous pouvez placer une figurine de sorte qu'une partie de son socle se trouve sur le champ de bataille ou sur un élément de terrain et que le reste soit « dans le vide », tant que plus de la moitié du socle repose sur le champ de bataille ou sur un élément de terrain. Avec l'accord de votre adversaire, placez la figurine dans un emplacement sûr, à proximité, afin d'éviter tout risque de chute (considérez qu'elle se trouve toujours à cet emplacement pour les besoins de la partie).

Déploiement et redéploiement

Certaines règles peuvent vous demander de déployer ou de redéploiement une figurine. Dans ce cas, placez-la comme décrit ci-dessus. Redéploiement une figurine n'est pas considéré comme un déplacement.

MESURES ANTICIPÉES

À moins que les règles ne vous disent autre chose, vous êtes autorisé à mesurer les distances à tout moment. Par exemple, vous pouvez mesurer la distance pour voir si vous êtes à portée de tir, de charge et ainsi de suite.

RELANCES

Certaines règles évoquent des relances. Pour effectuer une relance, jetez de nouveau les dés utilisés lors du premier jet. Vous ne pouvez pas relancer plus d'une fois un même dé. Si les règles vous permettent de relancer un jet de $Xd6$ (par exemple $2d6$ ou $3d6$), vous devez relancer tous les dés utilisés dans le jet.

DÉPARTAGER

Parfois, une règle demande aux joueurs de se « départager ». Pour cela, chacun jette un $d6$, et le plus haut résultat l'emporte. Vous ne pouvez pas relancer ou modifier le dé utilisé pour vous départager, sauf en cas d'égalité : dans ce cas, chacun relance le dé.



Tours de jeu

Une partie de *Trench Crusade* se divise en tours. Le scénario utilisé indique en combien de tours elle se joue et comment le vainqueur est déterminé à l'issue de la partie.

SÉQUENCE DE JEU

Un tour de *Trench Crusade* comporte les phases suivantes.

- 1. Phase d'Initiative :** déterminez quel joueur a l'Initiative, puis accomplissez les « tâches de début de tour ».
- 2. Phase d'Activation :** les joueurs activent à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, jusqu'à ce que chaque figurine de chaque bande ait été activée une fois.
- 3. Phase de Moral :** un joueur doit effectuer un test de Moral si au moins la moitié de ses figurines sont *À terre* ou *Hors de combat*. Un joueur perd la partie s'il rate un test de Moral lors de deux tours consécutifs. Après les tests de Moral, les joueurs accomplissent les « tâches de fin de tour », et un nouveau tour commence.

1. Phase d'Initiative

Au début de chaque tour, vous devez déterminer quel joueur a l'Initiative ce tour-ci, puis accomplir toute tâche de début de tour. Le joueur ayant l'Initiative choisit qui effectue la première activation de la phase d'activation.

Déterminer l'Initiative

Pour déterminer qui a l'Initiative, comptez pour chaque bande le nombre de figurines encore sur le champ de bataille et qui ne sont ni *À terre* ni *Hors de combat*. Le joueur avec le moins de figurines a l'Initiative pour le reste du tour. Si les deux joueurs disposent du même nombre de figurines, ils se départagent et le vainqueur remporte l'Initiative pour le reste du tour.

Tâches de début de tour

Certaines règles appellent les joueurs à effectuer certaines choses « au début du tour » : ce sont les « tâches de début de tour ». S'il faut en accomplir plus d'une, le joueur avec l'Initiative détermine dans quel ordre elles se déroulent.

Événements simultanés

Si deux choses se produisent en même temps, le joueur avec l'Initiative détermine l'ordre dans lequel on les accomplit.

2. Phase d'Activation

Durant la phase d'Activation, les joueurs activent à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, jusqu'à ce que chaque figurine de chaque bande ait été activée une fois. Le joueur avec l'Initiative décide qui active une figurine en premier.

Réaliser des activations

Quand vient votre tour d'activer une figurine, vous pouvez activer toute figurine de votre bande que vous n'avez pas encore activée lors de ce tour. Vous pouvez alors effectuer des ACTIONS avec la figurine activée, comme expliqué ci-dessous.

Quand l'activation de votre figurine est terminée, votre adversaire active l'une des siennes. Si un joueur n'a plus de figurines à activer, son adversaire active toutes ses figurines restantes l'une après l'autre, jusqu'à ce qu'il ait activé toutes ses figurines. Passez alors à la phase de Moral.

Indiquer l'activation d'une figurine en plaçant un petit marqueur à côté d'elle peut se révéler fort utile. Dans le feu de l'action, il est bien trop facile d'oublier si une figurine a été activée ou non !



MM

ACTIONS

Quand vous activez une figurine, vous pouvez effectuer une ou plusieurs ACTIONS avec elle, **dans l'ordre de votre choix**. Cependant, vous ne pouvez réaliser chaque type d'ACTION qu'**une seule fois par activation**, sauf indication contraire dans les règles.

Vous pouvez décider d'activer une figurine et n'effectuer aucune action avec elle.

Exemple : vous pouvez tirer, puis vous déplacer, puis courir avec une figurine durant son activation, ou courir, puis charger, puis combattre, mais vous ne pouvez pas tirer, courir et tirer à nouveau.

ACTIONS STANDARDS

Les ACTIONS standards, que toutes les figurines peuvent effectuer, sont listées ci-dessous.

En plus de celles-ci, certaines figurines peuvent réaliser des ACTIONS répertoriées dans leur bande ou dans les règles spéciales d'une pièce d'équipement ou d'une compétence de campagne dont disposent ces figurines. Ces ACTIONS peuvent être entreprises quand la figurine est activée, en plus de toute ACTION standard listée ci-dessous, mais chacune ne peut être entreprise qu'une fois par activation.

✱ **Déplacement ou Charge ou Repli :** vous pouvez effectuer l'une des ACTIONS suivantes avec une figurine.

✱ **Déplacement :** déplacez votre figurine sur une distance en pouces inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement, dans n'importe quelle direction (► voir « Déplacements »). Une ACTION de Déplacement ne peut pas être utilisée pour amener une figurine à moins de 1" d'une figurine ennemie (vous devez utiliser une ACTION de Charge à la place).

✱ **Charge :** désignez, comme cible de la charge, une figurine ennemie en ligne de vue et à 12" ou moins d'elle. Jetez ensuite un dé, ajoutez le résultat à la caractéristique de Mouvement de votre figurine et déplacez celle-ci vers la cible (► voir « Charges »). Vous ne pouvez pas effectuer l'ACTION de Charge avec une figurine qui se trouve déjà à 1" ou moins d'une figurine ennemie. Une figurine ne peut pas effectuer l'ACTION de Tir et une ACTION de Charge ou de Combat durant la même activation, à moins d'utiliser une arme disposant du mot-clé ASSAUT.

✱ **Repli :** un repli est un type de déplacement spécial. Il sert à éloigner d'une figurine ennemie une figurine située à 1" ou moins d'elle (► voir « Replis »).

✱ **Course :** déplacez votre figurine sur une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement, dans n'importe quelle direction (► voir « Déplacements »), mais vous devez d'abord effectuer un *jet de résolution risqué* pour elle. Si vous réussissez, votre figurine peut se déplacer (elle ne peut ni charger ni se replier). Si vous échouez, l'activation de cette figurine prend fin. Une course peut suivre ou précéder une ACTION de Déplacement, de Charge ou de Repli, et ce avant ou après celle-ci. Par exemple, une figurine peut courir, puis tirer, puis se déplacer.

✱ **Tir :** cette ACTION vous permet d'effectuer une attaque de tir avec la figurine (► voir « Attaques de tir »).

✱ **Combat :** cette ACTION vous permet d'effectuer une attaque au corps à corps avec la figurine (► voir « Attaques au corps à corps »).

✱ **Autre :** certaines figurines disposent d'autres ACTIONS qu'elles peuvent effectuer durant leur activation.

Mouvement

Une ACTION de Déplacement, de Charge, de Repli ou de Course vous permet de prendre l'une de vos figurines et de la déposer à un autre endroit du champ de bataille. Une course se déroule de la même façon qu'un Déplacement, à ceci près que vous devez faire un *jet de résolution risqué* avant de bouger votre figurine dans le cadre d'une ACTION de Course. Une charge et un repli se déroulent comme un déplacement normal, mais dans chacun de ces cas, des règles supplémentaires s'appliquent à l'exécution du déplacement (► voir les règles de « Charges » et de « Replis », plus bas).

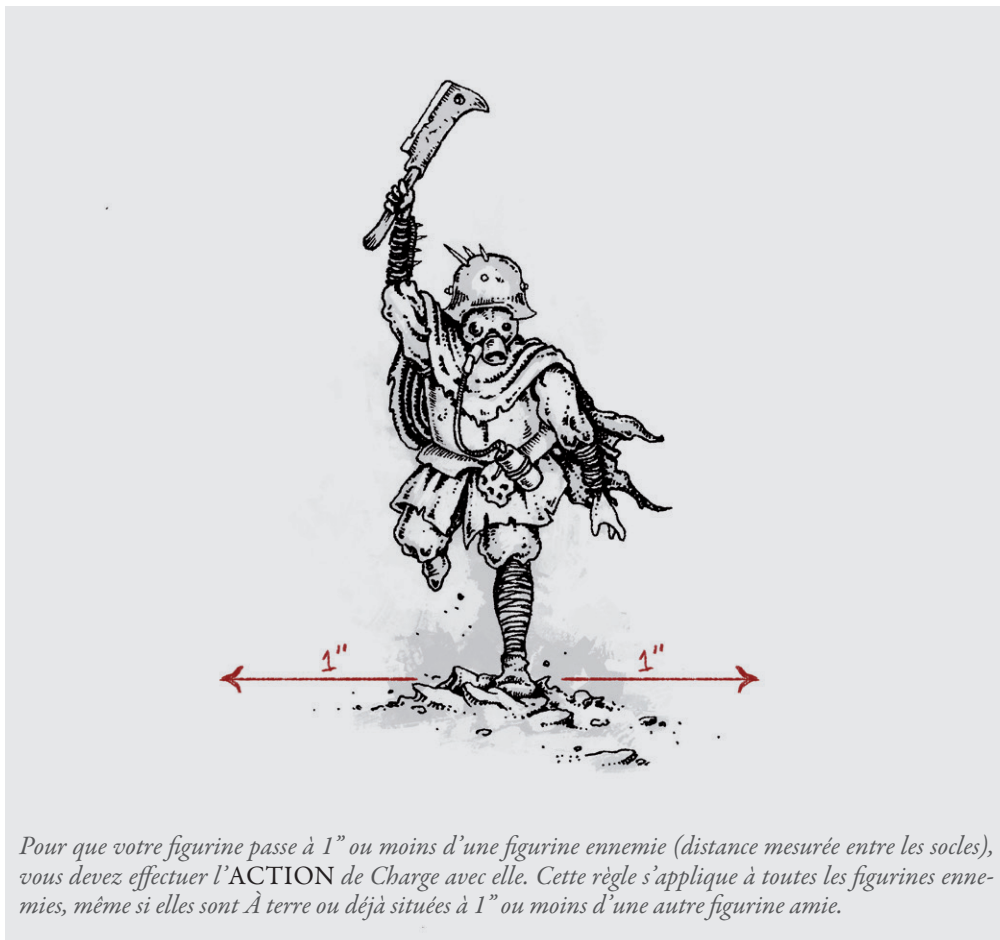
DÉPLACEMENTS

Pour déplacer une figurine, prenez-la et déplacez-la sur le champ de bataille ou à travers les éléments de terrain. La longueur de ce trajet ne peut pas dépasser la caractéristique de Mouvement de la figurine, sauf indication contraire. Vous pouvez déplacer la figurine dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, et la pivoter librement pour l'orienter comme vous le souhaitez au cours du déplacement, tant que la distance parcourue n'excède pas sa caractéristique de Mouvement. Quand vous déplacez une figurine, les règles qui suivent s'appliquent :

- * Une figurine peut passer à travers une figurine amie uniquement si elle dispose d'assez de mouvement pour la traverser complètement.
- * Une figurine peut se déplacer hors du champ de bataille uniquement si une règle l'y autorise de manière explicite.
- * Une figurine peut se placer à 1" ou moins d'une figurine ennemie uniquement si elle charge (► voir « Charges »).
- * Une figurine qui commence son déplacement à 1" ou moins d'une ou plusieurs figurines ennemies peut se déplacer uniquement si :
 - * elle reste tout du long à 1" ou moins de toutes les figurines ennemies qui se trouvaient à 1" ou moins d'elle quand elle a commencé son mouvement, ou
 - * elle se replie (► voir « Replis »).
- * À la fin du déplacement, aucune partie du socle de la figurine ne peut se trouver à une distance en pouces supérieure à sa caractéristique de Mouvement par rapport à sa position de départ.

CHARGES

Effectuer une ACTION de Charge avec une figurine vous permet d'exécuter un type de déplacement spécial, appelé charge, qui sert à amener cette figurine à 1" ou moins d'une figurine ennemie.



Déclarer une charge

Après avoir déclaré une ACTION de Charge avec une figurine, vous devez désigner pour cible de la charge une figurine ennemie en ligne de vue et située à 12" ou moins de votre figurine.

Figurines ennemies interposées

Vous ne pouvez pas charger une figurine ennemie si cela vous amène à passer à 1" ou moins d'une autre figurine ennemie qui n'est pas la cible de la charge. Dans un tel cas, vous devez choisir la figurine ennemie interposée comme cible de la charge, ou charger dans une autre direction.

Bonus de charge

Après avoir désigné une cible, jetez un d6 et ajoutez le résultat à la caractéristique de Mouvement de la figurine qui charge (avec un maximum de 12"). Ce jet de d6 est appelé le « bonus de charge » de la figurine.

Déplacements de charge

Après avoir déterminé le bonus de charge, déplacez la figurine qui charge vers la cible. Quand vous effectuez un déplacement de charge avec une figurine, les règles additionnelles suivantes s'appliquent :

- ✦ La figurine doit emprunter le plus court itinéraire disponible qui l'amène directement à la cible.
- ✦ Sauter, escalader ou traverser un terrain dangereux reste optionnel lors d'une charge, pourvu que l'itinéraire emprunté pour éviter les obstacles reste aussi court que possible.
- ✦ La cible doit s'arrêter dès que son socle touche celui de sa cible, à moins que la poursuite de son déplacement lui permette de rester en contact avec sa cible et de finir à 1" ou moins d'autres figurines ennemies.

Si, après avoir terminé le déplacement, la figurine qui charge se retrouve à 1" ou moins de sa cible, elle est considérée comme ayant réussi sa charge. En revanche, si elle n'atteint pas sa cible, la charge se solde par un échec, mais la figurine qui a chargé doit rester là où son déplacement l'a amenée.

Remarquez que terminer une charge ne vous permet pas automatiquement de combattre : pour faire une attaque au corps à corps après une charge, vous devez effectuer l'ACTION de Combat avec la figurine, pourvu qu'elle puisse le faire.

REPLIS

Effectuer une ACTION de Repli avec une figurine vous permet d'exécuter un type de déplacement spécial, appelé repli, qui sert à éloigner d'une figurine ennemie une figurine amie qui se trouve à 1" ou moins d'elle.

Avant qu'une figurine ne fasse (ou ne soit contrainte de faire) un mouvement de repli, votre adversaire peut faire une ACTION de Combat avec chaque figurine ennemie située à 1" ou moins de la figurine se repliant. Lorsqu'une figurine attaque une figurine ennemie qui se replie, elle ne peut effectuer qu'une seule attaque de corps à corps avec une seule arme (elle ne peut pas utiliser la règle « Attaques au corps à corps multiples » ; toutefois, si l'arme utilisée possède le mot-clé BALAYAGE (X), celui-ci s'applique normalement).

Après la résolution de cette ou ces attaque(s), vous pouvez déplacer la figurine qui se replie tant qu'elle n'a pas subi de résultat *À terre* ou *Hors de combat* (► voir « Blessures »). Une figurine qui se replie doit terminer son mouvement à plus de 1" de toute figurine ennemie. Si cela est impossible, elle ne peut pas se déplacer du tout. Notez que redéployer une figurine ne compte pas comme un mouvement de repli.



MK

TERRAIN

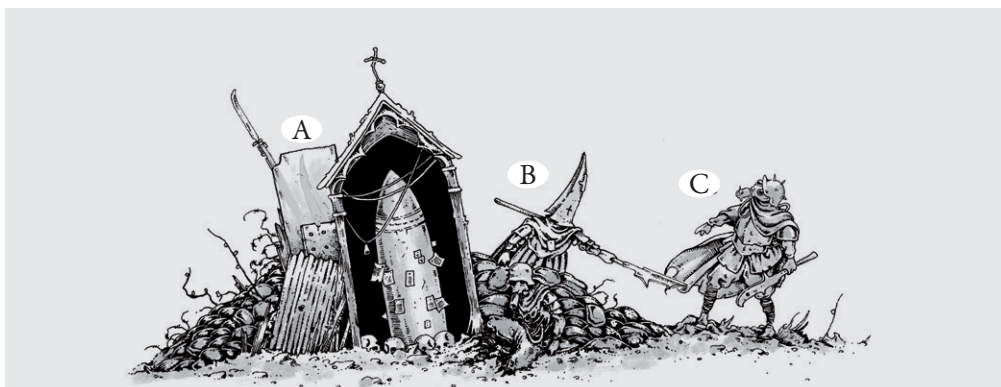
Le terrain sur un champ de bataille de *Trench Crusade* est représenté par des modèles de décor, les « éléments de terrain » (► voir la section « Terrain », page 58).

Types de terrain

Au début de la partie, les joueurs doivent s'accorder sur le type de terrain que chaque décor représente. Il existe quatre types de terrain dans *Trench Crusade* : dégagé, difficile, dangereux et infranchissable. Un terrain peut être à la fois difficile et dangereux. Les joueurs doivent aussi se mettre d'accord sur les bords ou les limites de chaque élément de terrain difficile, dangereux ou infranchissable, de façon à pouvoir dire sans mal quand une figurine y pénètre, et déterminer quelles surfaces d'un élément de terrain il est possible d'escalader ou depuis lesquelles on peut sauter.

- * **Dégagé** : le terrain dégagé inclut toute zone dans laquelle rien ne gêne une figurine, et il s'agit du terrain le plus fréquent dans *Trench Crusade*. Les figurines se déplacent librement en terrain dégagé.
- * **Difficile** : le terrain difficile comprend les lits de roche, les marais, les cratères, et ainsi de suite. Ces terrains ont le mot-clé TERRAIN DIFFICILE (► voir « Terrains Difficiles »).
- * **Dangereux** : le terrain dangereux comprend le fil barbelé, les champs de mines, les incendies, les zones couvertes de gaz empoisonné, et ainsi de suite. Ces terrains ont le mot-clé TERRAIN DANGEREUX (► voir « Terrains Dangereux »).
- * **Infranchissable** : le terrain infranchissable comprend les falaises, les grands monuments sur lesquels rien ne permet à une figurine de tenir, les étendues de lave, et ainsi de suite. Ces terrains ont le mot-clé TERRAIN INFRANCHISSABLE (► voir « Terrains Infranchissables »).
- * **Couvert** : une figurine gagne le mot-clé COUVERT si elle se trouve au contact d'un élément de terrain d'au moins ½" de haut et au moins aussi large que son socle, et si cet élément de terrain se dresse entre elle et la figurine qui la prend pour cible, de sorte à bloquer en partie la ligne de vue entre les deux combattants (► voir « Ligne de vue partielle »).

Se déplacer dans un terrain



Dans cet exemple, le terrain bloque la ligne de vue vers la figurine A (dont la baïonnette ne compte pas) et l'on ne peut donc ni voir ni attaquer la figurine. La figurine B est à couvert, et l'on dispose uniquement d'une ligne de vue partielle sur elle. Les attaques qui la prennent pour cible subissent donc un malus de -1 DÉ. La figurine C, en terrain dégagé, n'obtient aucune protection de la part du couvert.

Une figurine est considérée comme étant « dans » un élément de terrain si plus de la moitié de son socle se trouve à l'intérieur des limites de cet élément de terrain.

ESCALADER ET SAUTER

Le terrain jusqu'à 1" de hauteur, les parapets de tranchées d'une hauteur maximale de 3", ainsi que les échelles, les rampes, les cordes, les escaliers et tout autre appareil destiné à grimper sont considérés comme du terrain dégagé. En outre, une figurine peut escalader une paroi abrupte et sauter par-dessus des trous comme décrit ci-après.

Escalader des surfaces abruptes

Si l'une de vos figurines commence un déplacement à 1" ou moins d'une surface abrupte telle qu'un mur, vous pouvez déclarer qu'elle tente de l'escalader (pour monter ou descendre). Pour ce faire, la figurine doit disposer d'assez de mouvement pour arriver en haut ou en bas de la surface (elle ne peut donc pas s'arrêter sur le mur).

Vous devez faire un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas de réussite, vous pouvez déplacer la figurine directement en haut ou en bas, de sorte qu'elle se tienne au sommet ou au pied de la surface abrupte. Elle peut alors terminer son déplacement s'il lui reste du mouvement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas déplacer la figurine et son activation prend fin.



Sauter par-dessus un trou

Vous pouvez déclarer qu'une figurine tente de sauter dans le cadre de son Déplacement, ce qui lui permet de franchir un trou d'une largeur inférieure ou égale à la moitié de sa caractéristique de Mouvement. Cependant, la distance totale que parcourt la figurine (sur la terre ferme et en l'air) ne doit pas excéder la distance qu'elle est en mesure de couvrir. Par exemple, une figurine avec une caractéristique de Mouvement de 6" pourrait se déplacer de 3" puis tenter de sauter par-dessus un trou de 3" de large.

Déplacez la figurine jusqu'au bord du trou, puis faites un *jet de résolution risqué*. En cas de réussite, vous pouvez déplacer la figurine de l'autre côté du trou et terminer son déplacement s'il lui reste du mouvement. En cas d'échec, la figurine chute, comme décrit ci-dessous, et son activation prend fin (votre adversaire peut choisir de quel côté du trou elle chute).



Dans cet exemple, la figurine de Pèlerin des tranchées effectue une ACTION de Déplacement sur 2\", puis fait un jet de résolution risqué pour escalader l'échelle sur 3\". Une fois en haut, la figurine effectue une ACTION de Course pour avoir assez de mouvement pour sauter jusqu'à la potence. Ces deux actions nécessitent deux jets de résolution risqués (l'un pour la course, et l'autre pour le saut).

Sauter entre deux bords de hauteurs inégales

Si la figurine saute au-dessus d'un trou pour atterrir en contrebas, appliquez les règles de saut en contrebas (► voir « Sauter en contrebas ») si la figurine réussit à sauter par-dessus le trou.

En revanche, si elle saute au-dessus d'un trou pour arriver à un point plus élevé, ajoutez la différence de hauteur à la distance horizontale du saut. Le saut peut devenir impossible si la distance modifiée dépasse la distance que peut parcourir la figurine.

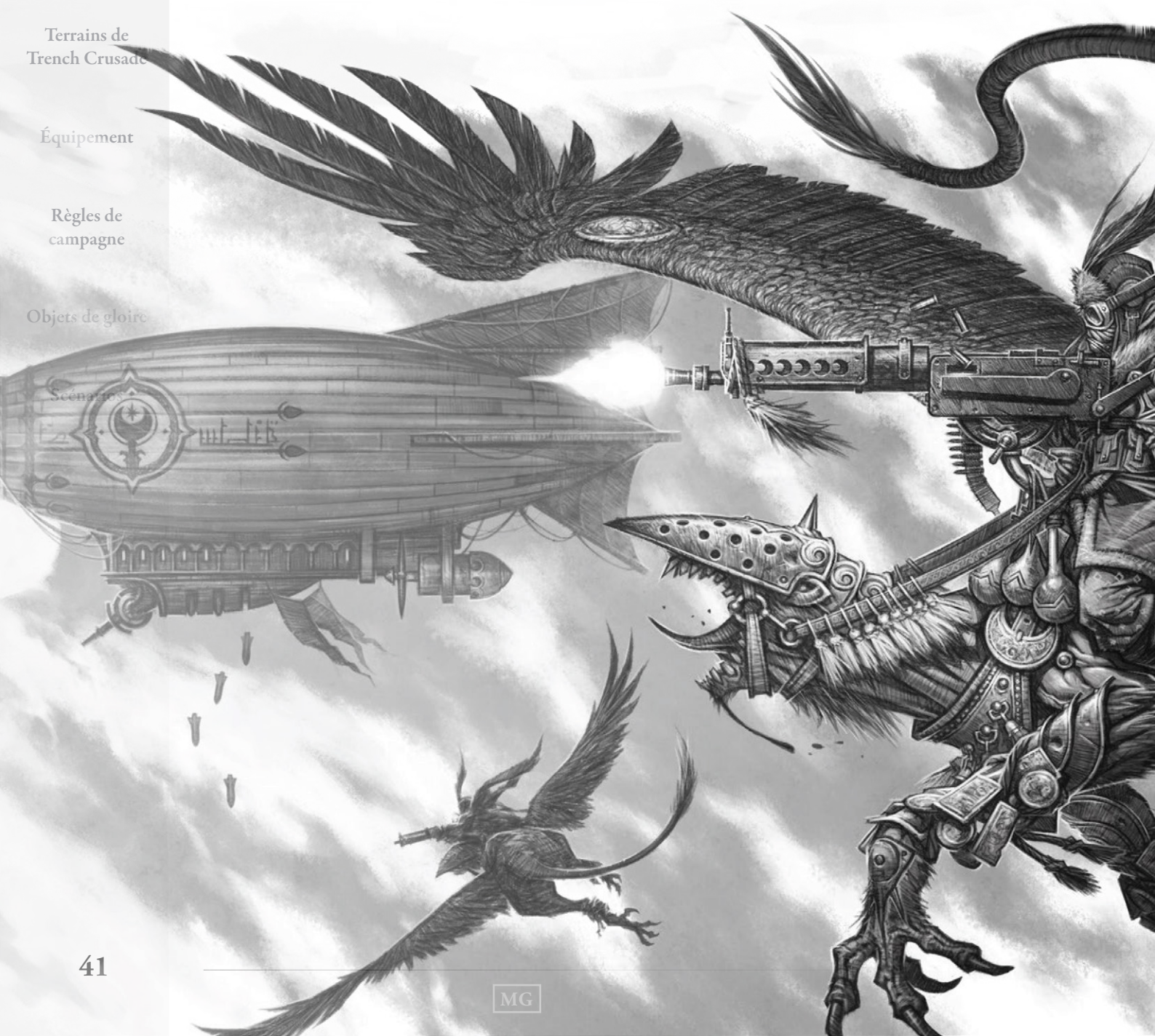
Sauter en contrebas

Une figurine que vous déplacez peut sauter en contrebas dans le cadre de son déplacement. Sauter en contrebas n'affecte pas la distance dont vous pouvez déplacer la figurine (un saut en contrebas est « gratuit »). Cependant, si une figurine saute en contrebas de 3" ou plus, on considère qu'elle chute et vous devez donc effectuer un jet de blessure pour elle avant de poursuivre son déplacement (► voir « Chutes »).

Chutes

Quand une figurine chute, déplacez-la de son emplacement actuel jusqu'à la première surface plane qu'elle peut occuper directement sous cet emplacement.

Si elle chute de 3" ou plus, vous devez effectuer un jet de blessure afin de voir si elle se blesse. Ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet par tranche complète de 3" de chute (par exemple, une chute de 3 à 5" ajoute +1 DÉ au jet, et une chute de 6 à 8" +2 DÉs).



Attaques

Quand vous effectuez l'ACTION de Tir avec une figurine, vous faites une attaque de tir avec elle. Quand vous effectuez l'ACTION de Combat avec une figurine, vous faites une attaque au corps à corps avec elle. Les règles de cette section détaillent la résolution de ces deux types d'attaques.

ATTAQUES DE TIR

Afin de porter une attaque de tir, une figurine doit être équipée d'une arme de tir et doit se situer à plus de 1" de toute figurine ennemie, sauf précision contraire. Aucune figurine ne peut charger et porter une attaque de tir durant la même activation, à moins d'utiliser une arme de tir avec le mot-clé ASSAUT.

SÉQUENCE D'ATTAQUE DE TIR

Une attaque de tir suit la séquence suivante :

1. Choix de l'arme
2. Désignation de la cible
3. Vérification de la ligne de vue
4. Vérification de la portée
5. Détermination des modificateurs
6. Jet de résolution pour la figurine attaquante

Choix de l'arme

Quand vous déclarez une attaque de tir avec une figurine, vous devez commencer par choisir l'arme de tir dont elle est équipée et avec laquelle elle va tirer. Vous trouverez la liste des armes d'une figurine dans son profil.

Désignation de la cible

Quand une figurine effectue une attaque de tir, vous devez choisir une figurine ennemie comme cible de l'attaque. Cette cible doit se trouver dans la ligne de vue du tireur et à portée de l'arme utilisée pour l'attaque (► voir « Ligne de vue » dans les règles de base, et « Mesure de la portée », ci-dessous).

TIRER DANS UN CORPS À CORPS

Si vous souhaitez tirer sur une figurine ennemie qui se trouve à 1" ou moins d'au moins l'une de vos figurines, jetez un d6 pour déterminer qui essuie l'attaque : un résultat de 1 à 3 vous oblige à attaquer l'une de vos figurines ; un résultat de 4 à 6 vous autorise à attaquer la cible initiale.

Sauf indication contraire, le seul moment où vous décidez au hasard quelle figurine subit un effet est lorsque vous effectuez une attaque de tir contre une cible à 1" ou moins d'une autre figurine de votre bande.

Exemple : si une figurine amie effectuait une attaque de tir avec une arme dotée du mot-clé EXPLOSION contre une cible à 1" ou moins d'une autre figurine de votre bande, alors vous détermineriez au hasard la cible avant d'effectuer le jet de résolution pour voir si l'attaque touche. Cependant, vous n'attribueriez pas au hasard les jets de blessure pour les figurines prises dans le souffle de l'arme après que l'attaque a touché. De même, si une règle vous permettait de placer un MARQUEUR SANG à côté d'une figurine ennemie, vous ne tireriez pas au sort la figurine à côté de laquelle placer ce marqueur si la figurine ennemie se trouvait à 1" ou moins d'une figurine amie.

Mesure de la portée

La cible est à portée si la plus courte distance entre le socle de la figurine attaquante et celui de la cible est inférieure ou égale à la portée de l'arme utilisée. Vous trouverez la portée de chaque arme dans son profil.

Portée courte et portée longue

Si la distance entre la figurine attaquante et la cible est inférieure ou égale à la moitié de la portée de l'arme, alors l'attaque s'effectue à portée courte.

Si la distance entre la figurine attaquante et sa cible excède la moitié de la portée de l'arme, alors l'attaque s'effectue à portée longue. Ajoutez -1 DÉ au jet de résolution d'une attaque de tir à portée longue.

Certaines armes et compétences affectent les attaques effectuées à portée courte ou longue, comme l'indique le profil de l'arme ou la description de la compétence.

Détermination des modificateurs d'attaque de tir

Vous devez maintenant déterminer les éventuels modificateurs qui affectent l'attaque. Un modificateur ajoute $+/-$ DÉ au jet de résolution.

- * **Position surélevée** ($+1$ DÉ) : ajoutez $+1$ DÉ au jet si la figurine du tireur se tient à un emplacement situé à $3''$ ou plus au-dessus de sa cible. Utilisez les socles des figurines pour déterminer la différence de hauteur.
- * **Couvert** (-1 DÉ) : ajoutez -1 DÉ au jet si la cible est à couvert par rapport à la figurine attaquante (► voir page 38).
- * **Portée longue** (-1 DÉ) : ajoutez -1 DÉ au jet si la cible se situe à portée longue de l'attaque (► voir colonne précédente).



Un Pèlerin des tranchées tire avec son mousquet sur un Soldat hérétique. L'Hérétique est à couvert, ce qui ajoute -1 DÉ à toute attaque de tir. Le Pèlerin jette 3d6 et obtient 5, 5 et 1. Il garde les deux plus bas résultats, pour un total de 6. Le Pèlerin avait besoin d'un 7 pour toucher : son tir manque sa cible !

Jet de résolution d'une attaque de tir

Enfin, effectuez un jet de résolution pour la figurine attaquante.

En cas d'échec, l'attaque rate et rien d'autre ne se produit.

En cas de réussite, la cible est touchée, et vous devez effectuer un jet de blessure (► voir « Blessures »).

En cas de réussite critique, la cible est touchée et vous ajoutez +1 DÉ au jet de blessure.



GD

ATTAQUES AU CORPS À CORPS

Afin de porter une attaque au corps à corps, une figurine doit être équipée d'une arme de corps à corps et doit se situer à 1" ou moins d'une cible.

Séquence d'attaque au corps à corps

Une attaque au corps à corps suit la séquence que voici :

1. Choix de l'arme
2. Désignation de la cible
3. Détermination des modificateurs
4. Jet de résolution pour la figurine attaquante

Choix de l'arme

Quand vous déclarez une attaque au corps à corps avec une figurine, vous devez commencer par choisir l'arme de corps à corps dont elle est équipée et avec laquelle elle va frapper. Vous trouverez la liste des armes d'une figurine dans son profil.

Désignation de la cible

Quand une figurine effectue une attaque au corps à corps, vous devez choisir une figurine ennemie comme cible de l'attaque. Cette cible doit se trouver à 1" ou moins de la figurine attaquante et dans la ligne de vue de celle-ci (► voir « Ligne de vue » dans les « Règles de base »).

Détermination des modificateurs d'attaque au corps à corps

Vous devez maintenant déterminer les éventuels modificateurs qui affectent l'attaque. Un modificateur ajoute +/− DÉ au jet de résolution.

- * **Charge plongeante (+1 DÉ)** : ajoutez +1 DÉ au jet si l'attaquant effectue une charge plongeante (► voir ci-dessous).
- * **Obstacle défendu (−1 DÉ)** : ajoutez −1 DÉ au jet si la cible est à couvert par rapport à la figurine attaquante (► voir page 38).
- * **Arme secondaire (−1 DÉ)** : ajoutez −1 DÉ au jet si la cible porte son attaque avec une arme secondaire (► voir « Armes de corps à corps multiples » ci-dessus).

Armes de corps à corps multiples

Une figurine équipée de deux armes de corps à corps peut, en une seule ACTION de Combat, effectuer deux attaques au corps à corps séparées, une avec chaque arme, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez désigner la même cible ou deux cibles différentes pour ces attaques.

L'arme utilisée pour la seconde attaque est désignée comme « l'arme secondaire » (► voir « Modificateurs d'attaque au corps à corps », plus bas).

Si une figurine possède deux armes de corps à corps et que l'une ou les deux disposent du mot-clé BALAYAGE (X), choisissez-en une et effectuez une attaque au corps à corps avec celle-ci ; si elle possède le mot-clé BALAYAGE, résolvez toutes ses attaques l'une après l'autre. Ensuite, choisissez l'autre arme et effectuez une attaque au corps à corps avec celle-ci en appliquant le modificateur d'arme secondaire ; si elle possède le mot-clé BALAYAGE, résolvez toutes ses attaques l'une après l'autre en appliquant le modificateur d'arme secondaire.

Jet de résolution d'une attaque au corps à corps

Enfin, effectuez un jet de résolution pour la figurine attaquante.

En cas d'échec, l'attaque rate et rien d'autre ne se produit.

En cas de réussite, la cible est touchée, et vous devez effectuer un jet de blessure (► voir « Blessures »).

En cas de réussite critique, la cible est touchée et vous ajoutez +1 DÉ au jet de blessure.

Charge plongeante

Vous pouvez convertir une charge en charge plongeante si votre figurine effectue un saut d'au moins 3" et atterrit à 1" ou moins de la cible de la charge. Effectuez un *jet de résolution risqué* pour la figurine. S'il se solde par un échec, la figurine est mise *À terre* et vous devez faire un jet de blessure de chute pour elle (► voir « Chutes »). En cas de réussite, vous n'avez pas besoin de faire de jet de blessure de chute, et vous pouvez ajouter +1 DÉ à la prochaine attaque au corps à corps qu'effectue cette figurine.

BLESSURES

Dans les parties de *Trench Crusade*, les figurines peuvent subir des blessures à cause d'attaques, de chutes ou du franchissement d'un terrain dangereux. Quelle qu'en soit la raison, quand une figurine ennemie encaisse une blessure, vous devez effectuer un jet de blessure pour elle, comme le décrit la section « Effectuer un jet de blessure ».

Jets de blessure

Un jet de blessure se déroule d'une manière proche d'un jet de résolution, en lançant 2d6 plus tout dé supplémentaire, et en conservant les deux résultats les plus élevés ou les plus bas, qu'on additionne alors.

Cependant, quand vous effectuez un jet de blessure, vous pouvez ajouter des DÉ BLESSURE et des MODIFICATEURS BLESSURE à la place de +/- DÉ.

* DÉ BLESSURE : + ou - DÉ BLESSURE s'ajoutent à un jet de blessure de la même façon que + ou - DÉ s'ajoutent à un jet de résolution (► voir « Jets de résolution »).

* MODIFICATEUR BLESSURE : + ou - MODIFICATEUR BLESSURE s'appliquent au résultat du jet de blessure. Effectuez le jet de blessure, en y ajoutant tout + ou - DÉ BLESSURE, puis ajoutez ou retirez tout MODIFICATEUR BLESSURE au résultat.

Exemple : un jet de blessure présente +1 DÉ BLESSURE et -1 MODIFICATEUR BLESSURE. Vous jetez 3 dés et obtenez 2, 4 et 5. Vous gardez les deux meilleurs pour un total de 9. Vous appliquez ensuite -1 MODIFICATEUR BLESSURE, en soustrayant 1 du jet, pour un résultat final de 8. Vous consultez la table de blessure, qui indique *À terre*.

Si une règle dit qu'une figurine est *À terre* ou *Hors de combat*, appliquez le résultat de la table des blessures en intégralité (ce qui signifie qu'une figurine qui est *À terre* reçoit aussi un MARQUEUR SANG).

JETS DE MASSACRE

Quand vous effectuez un jet de blessure pour une figurine ennemie, vous pouvez dépenser 6 MARQUEURS SANG (ou 3 MARQUEURS SANG si la cible est *À terre*) pour convertir ce jet en *jet de massacre*.

Pour effectuer un *jet de massacre*, lancez 3d6 et additionnez les trois résultats. Ajoutez +/–DÉS BLESSURE et +/–MODIFICATEURS BLESSURE de la même façon que pour un jet de blessure et conservez les trois résultats les plus élevés ou les plus bas, au lieu de deux.

Si l'attaque provoquant le jet de blessure possède le mot-clé MORTEL (► voir « MORTEL »), lancez 4d6 et additionnez les quatre résultats.

Effectuer un jet de blessure

Pour effectuer un jet de blessure pour une figurine, suivez les étapes que ci-dessous :

1. Prenez 2d6.
 2. Ajoutez tout +/–DÉ BLESSURE (► voir « Jets de blessure »).
 3. Lancez tous les dés.
 4. Gardez les deux résultats les plus élevés, sauf si vous avez ajouté –DÉ BLESSURE, auquel cas, vous gardez les deux résultats les plus bas.
 5. Additionnez les résultats des deux dés gardés.
 6. Ajoutez tout +/–MODIFICATEUR BLESSURE au jet.
 7. Vérifiez le résultat final sur la table de blessure ci-dessous.
- Le –MODIFICATEUR BLESSURE ne peut pas excéder 3.

TABLE DE BLESSURE

Jet	Résultat
1 ou moins	Pas d'effet. La figurine s'en tire indemne, et la blessure ne cause aucun effet.
2-6	Blessure légère. Placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible.
7-8	À terre. Placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible et indiquez qu'elle est <i>À terre</i> . Si la figurine était déjà <i>À terre</i> , placez 2 MARQUEURS SANG à côté d'elle au lieu d'un seul.
9+	Hors de combat. La figurine a subi une blessure grave ou a été tuée, et elle est donc retirée du champ de bataille.

Modificateurs courants du jet de blessure

Les modificateurs suivants se cumulent.

- * **Marqueur Bénédiction** : ajoutez –1 DÉ BLESSURE pour chaque MARQUEUR BÉNÉDICTION dépensé.
- * **Marqueur Sang** : ajoutez +1 DÉ BLESSURE pour chaque MARQUEUR SANG dépensé.
- * **Réussite critique** : ajoutez +1 DÉ BLESSURE.
- * **À terre** : ajoutez +1 DÉ BLESSURE dans le cadre d'une attaque au corps à corps contre une cible *À terre*.
- * **Capacités et/ou mots-clés** : ajoutez +/–DÉ BLESSURE et +/–MODIFICATEUR BLESSURE pour chaque capacité et mot-clé applicable au jet de blessure.
- * **Armure** : ajoutez le –MODIFICATEUR BLESSURE de la valeur d'armure de la figurine (si applicable).
- * **Équipement** : ajoutez le ou les –MODIFICATEUR BLESSURE liés à l'équipement de la figurine.

Exemple de jeu : un Soldat hérétique effectue une attaque de tir et parvient à toucher un Castigateur des Pèlerins des tranchées, avec 2 MARQUEURS SANG et une armure standard. Le joueur hérétique décide d'utiliser les deux MARQUEURS SANG pour augmenter la probabilité que le tir inflige une blessure. Il lance donc 4d6 (2d6 + 2 DÉ BLESSURE dus aux MARQUEURS SANG) et obtient 2, 5, 4 et 1. Puisqu'il a ajouté deux +DÉ BLESSURE, il conserve les deux meilleurs résultats, pour un total de 9. L'armure du Castigateur ajoute –MODIFICATEUR BLESSURE, ce qui réduit de 1 le total, pour un résultat modifié de 8. Le joueur hérétique consulte la table de blessure et découvre que le Castigateur est *À terre* !

Résultat À terre

Les règles suivantes s'appliquent à une figurine *À terre* :

- * Si une figurine est mise *À terre* lors de son activation, celle-ci prend fin sur-le-champ.
- * Lorsqu'une figurine est mise *À terre* (de quelque façon que ce soit, comme une capacité, un *jet de résolution risqué* raté ou autre), elle est considérée comme ayant reçu le résultat *À terre* de la table de blessure, et reçoit donc 1 MARQUEUR SANG.
- * Ajoutez -1 DÉ à tout jet de résolution que vous effectuez pour une figurine *À terre*.
- * Ajoutez +1 DÉ BLESSURE à toute attaque au corps à corps contre une cible *À terre*.
- * Jusqu'à ce que la figurine se relève, elle ne peut être déplacée pour aucune raison, sauf si elle chute.
- * Une figurine *À terre* se relève à sa prochaine activation. Cependant, sa caractéristique de Mouvement (y compris tout bonus de charge qu'elle recevrait) est réduite de moitié pour le reste de cette activation.
- * Une figurine à 1" ou moins d'un rebord quand elle tombe *À terre* risque de chuter dans le vide. Faites un jet de résolution pour la figurine avant de la mettre *À terre*. En cas de réussite, elle est mise *À terre* mais ne chute pas. En cas d'échec, elle chute du rebord le plus proche, puis est mise *À terre* (► voir « Chutes »).

Vous pouvez signaler une figurine *À terre* en plaçant à côté d'elle un marqueur ou en la couchant. Dans ce dernier cas, veillez à la positionner de sorte que son centre repose sur l'emplacement où se trouvait le centre de son socle (n'ajoutez pas -DÉ à la figurine *À terre* puisqu'elle n'a pas encore été mise *À terre*). Quand vous mesurez la distance depuis ou jusqu'à la figurine *À terre*, vous pouvez mesurer jusqu'à tout point de celle-ci, pas uniquement jusqu'à son socle. Notez qu'une figurine couchée sera plus difficile à voir, mais les deux méthodes restent sinon identiques, et vous pouvez décider laquelle utiliser pour vos figurines.



3. Phase de Moral

Votre bande peut abandonner le combat si elle subit trop de pertes. Durant la phase de Moral, si la moitié (arrondie au supérieur) des figurines de votre bande est *À terre* ou *Hors de combat*, vous devez faire un type spécial de jet de résolution : le « test de Moral ». Un test de Moral s'effectue de la même manière qu'un jet de résolution pour une figurine. S'il se solde par une réussite, votre bande continue comme si de rien n'était ; dans le cas contraire, elle est Secouée.

Note : souvenez-vous que, quand vous comptez vos figurines, vous devez arrondir au supérieur les décimales. Par exemple, une bande avec 5 figurines n'a pas besoin d'effectuer de test de Moral tant qu'au moins 3 d'entre elles ne sont pas *À terre* ou *Hors de combat* (la moitié de 5 étant 2,5, que l'on arrondit à 3).

Bandes Secouées

Tous les jets de résolution entrepris pour les figurines d'une bande Secouée deviennent des *jets de résolution risqués* (sauf s'il s'agit déjà de *jets de résolution risqués*).

En outre, vous devez faire un autre test de Moral pour votre bande à la fin du prochain tour, même si, désormais, moins de la moitié de ses figurines est *À terre* ou *Hors de combat*. En cas de réussite, votre bande n'est plus Secouée (mais peut le redevenir si elle rate un autre test de Moral lors d'un prochain tour). En revanche, si vous échouez à ce second test de Moral, votre bande fuit, et vous perdez immédiatement la partie !

Fin du tour

Pourvu qu'aucune bande n'ait fui, les joueurs accomplissent les tâches de fin de tour (► voir ci-dessous). Un nouveau tour peut ensuite commencer.

Tâches de fin de tour

Certaines règles appellent les joueurs à effectuer certaines actions « à la fin du tour » : ce sont les « tâches de fin de tour ». S'il faut en accomplir plus d'une, le joueur ayant l'Initiative détermine dans quel ordre elles se déroulent.

SONNER LA RETRAITE

Si un test de Moral pour votre bande se solde par un échec, vous pouvez choisir de fuir immédiatement et de concéder la victoire plutôt que de voir votre bande Secouée. Il vaut parfois mieux battre en retraite pour minimiser les pertes plutôt que de se battre jusqu'au dernier !

Gagner la partie

Vous gagnez immédiatement une partie de *Trench Crusade* si la bande de votre adversaire fuit (► voir « Phase de Moral », ci-dessus).

Si elle n'en fait rien, le vainqueur de la partie est déterminé après la fin du dernier tour. Le scénario choisi pour la partie indique combien de tours elle dure, et la manière dont vous déterminez le vainqueur.



GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS

Les règles gouvernant tous les mots-clés du jeu se trouvent ici. Une figurine, une pièce d'équipement, un marqueur, un élément de terrain peuvent tous avoir un ou plusieurs mots-clés. Ils définissent la base des capacités, des règles, des types de troupes et des catégories de dégâts du jeu. Les mots-clés apparaissent en CAPITALES pour que vous les repériez facilement.

BÉNÉFICES DES MOTS-CLÉS

Les mots-clés présentent deux bénéfices : ils font office de **traits** et peuvent produire un **effet**. Un mot-clé qui provoque un effet peut aussi servir de trait.

* **Trait** : un mot-clé auquel font référence les règles.

* **Effet** : un mot-clé qui confère une règle spéciale à la figurine avec ce mot-clé, où qui porte un équipement avec ce mot-clé.

GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS

+/-DÉ (Effet) : des dés qui s'ajoutent aux jets de résolution (► voir page 114). Si le mot-clé s'applique à une arme, les dés s'ajoutent uniquement aux jets de réussite des attaques portées avec elle.

+/-DÉ BLESSURE (Effet) : des dés qui s'ajoutent aux jets de blessure (► voir page 115). Si le mot-clé s'applique à une arme, les dés s'ajoutent uniquement aux jets de blessure des attaques portées avec elle.

+/-MODIFICATEUR BLESSURE (Effet) : des modificateurs qui s'appliquent au résultat d'un jet de blessure. Si le mot-clé s'applique à une arme, le modificateur s'ajoute uniquement aux jets de blessure des attaques portées avec elle.

ACTION (Trait) : une activité qu'une figurine peut accomplir lors de son activation. Les ACTIONS standards comprennent le Déplacement, la Course, le Tir et le Combat.

ARTIFICIEL (Trait) : cette figurine n'est pas d'origine biologique, mais a été construite à partir d'éléments non organiques.

ASSAUT (Effet) : les attaques de tir effectuées avec cette arme dotée de mot-clé n'empêchent pas la figurine d'effectuer une ACTION de Charge ou de Combat lors d'une même activation.

AUTOMATIQUE (X) (Effet) : quand vous déclarez une ACTION de Tir et que vous choisissez une arme dotée de ce mot-clé, vous pouvez effectuer un nombre d'attaques de tir égal à X, l'une après l'autre. Ces attaques peuvent prendre pour cible différentes figurines ennemies, pourvu qu'elles se trouvent toutes à 6" ou moins les unes des autres et respectent les critères d'éligibilité standards. Résolez chaque attaque séparément, en répétant les étapes 2 à 6 de la séquence d'attaque de tir. Tout MARQUEUR SANG ou MARQUEUR BÉNÉDICTION dépensé affecte uniquement le jet de blessure de l'attaque lors de laquelle on le dépense, et ne modifie donc pas les jets de blessure des attaques suivantes.

BALAYAGE (X) (Effet) : quand vous déclarez une ACTION de Combat et que vous choisissez une arme dotée de ce mot-clé, vous pouvez effectuer un nombre d'attaques au corps à corps égal à X, l'une après l'autre. Ces attaques peuvent prendre pour cible différentes figurines ennemies avec lesquelles l'attaquant est engagé au corps à corps. Résolvez chaque attaque séparément, en répétant les étapes 2 à 4 de la séquence d'attaque au corps à corps. Tout MARQUEUR SANG ou MARQUEUR BÉNÉDICTION dépensé affecte uniquement le jet de blessure de l'attaque lors de laquelle on le dépense, et ne modifie donc pas les jets de blessure des attaques suivantes.

BÉNI (X) (Effet) : quand vous déployez cette figurine pour la première fois de la partie, placez à côté d'elle un nombre de MARQUEURS BÉNÉDICTION égal à X.

BLOCAGE (Effet) : si une figurine ennemie déclare une attaque au corps à corps après avoir effectuée une ACTION de Charge sur une figurine avec ce mot-clé, ou équipée d'une arme avec ce mot-clé, ajoutez -1 DÉ au jet de résolution de l'attaque.

CHEF (Effet) : ajoutez +1 DÉ aux tests de moral de votre bande si au moins une figurine amie avec ce mot-clé, ni *À terre* ni *Hors de combat*, est présente sur le champ de bataille.

CHEVROTINE (Effet) : ajoutez -1 DÉ BLESSURE aux jets pour les attaques effectuées à portée longue avec une arme dotée de ce mot-clé, à la place du modificateur habituel de portée longue (-1 DÉ).

CONSOMMABLE (Effet) : durant une campagne (► voir page 254), un équipement avec ce mot-clé est perdu à la fin d'une partie où on l'utilise.

COUVERT (Effet) : une figurine avec ce mot-clé bénéficie des modificateurs d'attaque Couvert ou Obstacle défendu (► voir page 115).

CRITIQUE (Effet) : ajoutez +2 DÉS BLESSURE au lieu de +1 DÉ BLESSURE quand vous obtenez une réussite critique dans le cadre d'une attaque portée avec une arme avec ce mot-clé.

DÉPLOYABLE (Effet) : un équipement représenté par une figurine ou un élément de terrain qui peut être déployé sur le champ de bataille pendant la partie.

DÉMONIAQUE (Effet) : la figurine bénéficie du mot-clé IMMUNITÉ FEU.

DÉVIATION (Effet) : certaines armes avec le mot-clé EXPLOSION présentent aussi le mot-clé DÉVIATION. Quand vous effectuez une attaque avec cette arme, désignez une cible et résolvez l'attaque comme décrit dans les règles d'EXPLOSION. Cependant, en cas d'échec au jet de résolution, le projectile dévie au lieu de juste rater. Retranchez le résultat du jet de résolution de 7 pour voir sur quelle distance il dévie. Par exemple, avec un jet de résolution de 4, le point d'impact dévie de $(7 - 4) = 3$ ". Votre adversaire déplace le point d'impact d'autant de pouces dans la direction de son choix en ligne de vue de la cible d'origine vers un point du champ de bataille, un élément de terrain ou le socle d'une autre figurine. Si cela est impossible pour une raison particulière, l'attaque est ratée. Ensuite, résolvez l'attaque comme décrit dans les règles d'EXPLOSION.

ÉLITE (Trait) : les plus héroïques et aguerries des figurines d'une bande.

ENCOMBRANT (Effet) : une arme avec ce mot-clé nécessite les deux mains pour la manier, même si la figurine est dotée du mot-clé FORT. Cependant, il reste possible de l'utiliser avec un bouclier avec la restriction Combo bouclier.

ÉQUIPE-FEU (Effet) : cette figurine appartient à un groupe de deux figurines, dont chacune doit avoir ce mot-clé. Vous pouvez créer des Équipes-feu quand vous recrutez une bande ou à l'étape d'Intendance. Indiquez sur votre fiche de bande quelles figurines composent les Équipes-feu. Vous pouvez activer en même temps des figurines amies appartenant à la même Équipe-feu. Dans ce cas, vous pouvez effectuer leurs ACTIONS dans l'ordre que vous souhaitez, et vous pouvez passer librement d'une figurine à l'autre. Cependant, si l'activation de l'un des membres de l'Équipe-feu prend fin durant une activation simultanée, celle de son coéquipier s'achève aussi. Une figurine ne peut faire partie que d'une seule Équipe-feu.

EXPLOSION X" (Effet) : une arme de tir avec le mot-clé EXPLOSION (X") entraîne une explosion de X pouces de rayon (y compris à la verticale). Quand vous effectuez une attaque avec cette arme, vous devez sélectionner la cible de l'attaque, qui peut être une figurine ennemie ou bien un emplacement du champ de bataille ou un élément de terrain. La cible doit toutefois se trouver en la ligne de vue et à portée de l'arme. Si le jet de résolution se solde par un échec, l'attaque rate et rien ne se produit, sauf si l'arme a aussi le mot-clé DÉVIATION (► voir « DÉVIATION »). En cas de réussite ou de réussite critique, effectuez un jet de blessure pour chaque figurine ayant une ligne de vue sur la cible du tir et se trouvant dans son rayon d'explosion. Mesurez la portée de l'explosion à partir du centre du socle de la figurine ciblée, ou du centre du point d'impact. Vous devez faire un jet de blessure pour toute figurine dont au moins une partie du socle est dans le rayon d'explosion. De plus, toute figurine amie située à 1" d'une figurine ennemie touchée par l'explosion est aussi touchée. Si vous obtenez une réussite critique, vous ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet de blessure, mais uniquement pour la figurine qui était la cible de l'attaque.

FEU (Effet) : après avoir effectué un jet de blessure avec cette arme, placez 1 MARQUEUR SANG additionnel à côté de la cible même sur un résultat *Pas d'effet*.

FORT (Effet) : une figurine avec ce mot-clé gagne le mot-clé IMMUNITÉ LOURD. De plus, elle peut manier une arme de corps à corps à deux mains comme s'il s'agissait d'une arme de corps à corps à une main.

GAZ (Effet) : après avoir effectué un jet de blessure avec cette arme, placez 1 MARQUEUR SANG additionnel à côté de la cible même sur un résultat *Pas d'effet*.

GOLEM (Effet) : cette figurine considère le résultat *Hors de combat* comme un résultat *À terre*, sauf s'il lui a été infligé par un *jet de massacre*. De plus, vous ne pouvez pas retirer de MARQUEURS SANG d'une figurine amie avec ce mot-clé (mais votre adversaire le peut). Enfin, cette figure bénéficie des mots-clés IMMUNITÉ PEUR et IMMUNITÉ GAZ, mais ne peut pas avoir le mot-clé ROBUSTE.

GRAAL NOIR (Trait) : cette figurine appartient au Graal Noir.

HÉRÉTIQUE (Trait) : cette figurine appartient aux Légions Hérétiques.

IGNORE [MODIFICATEUR] (Effet) : ignorez le modificateur de jet de résolution ou de jet de blessure spécifié. Par exemple, le jet de résolution d'une attaque portée avec une arme de tir dotée du mot-clé IGNORE COUVERT ne subit pas le modificateur de -1 DÉ pour une cible à couvert.

IGNORE ARMURE (Effet) : ignorez –DÉS BLESSURE et –MODIFICATEURS BLESSURE de la caractéristique d'armure d'une cible, ainsi que de tout bouclier ou armure dans son équipement, dans le cadre des attaques avec ce mot-clé.

IMMUNITÉ [MOT-CLÉ] (Effet) : une figurine dotée du mot-clé IMMUNITÉ [MOT-CLÉ] n'est pas affectée par le mot-clé spécifié. Par exemple, une figurine avec IMMUNITÉ SHRAPNEL est immunisée contre l'effet du mot-clé SHRAPNEL.

INFILTRATEUR (Effet) : quand vous déployez cette figurine pour la première fois de la partie, vous pouvez la déployer à tout endroit du champ de bataille, pourvu qu'elle soit hors de la ligne de vue de tous les ennemis et au moins à 8" de l'ennemi le plus proche. Déployez les INFILTRATEURS après les figurines sans ce mot-clé. Déployez normalement, dans votre zone de déploiement, tout INFILTRATEUR que vous ne pouvez déployer dans ces conditions.

LA COUR (Trait) : cette figurine appartient à la Cour du Serpent à Sept Têtes.

LANCE-FLAMMES (Effet) : une attaque de tir effectuée avec une arme dotée de ce mot-clé réussit automatiquement. N'effectuez aucun jet de résolution pour cette attaque. Notez cependant qu'elle ne vous permet donc pas d'obtenir de réussite critique.

LOURD (Effet) : une figurine dotée d'un équipement avec ce mot-clé perd son bonus de charge, elle effectuera donc sa charge uniquement avec sa caractéristique de mouvement, sans d6 supplémentaire. Une arme de tir ou une grenade dotée de ce mot-clé ne permet pas à une figurine, durant la même activation, d'effectuer une attaque de tir en plus d'une ACTION Déplacement, Charge, Repli ou Course. Une figurine est limitée à un seul équipement avec ce mot-clé.

MARQUEUR BÉNÉDICTION (Trait) : la figurine se trouve sous l'influence d'une amélioration surnaturelle ou chimique, qui lui offre des bénéfices temporaires. (► voir « Marqueurs Bénédiction », page 119).

MARQUEUR SANG (Trait) : les MARQUEURS SANG sont placés à côté de figurines souffrant d'une blessure (► voir « Marqueurs Sang », page 118).

MARQUEUR INFECTION (Trait) : la figurine subit l'influence d'une maladie surnaturelle ou chimique qui produit des effets temporaires (► voir « Marqueurs Infection », page 209).

MINÉ (Effet) : lorsqu'une figurine se déplace en contact avec un marqueur ou un élément de terrain avec le mot-clé MINÉ, une mine explose, sauf si la figurine possède le mot-clé IMMUNITÉ SHRAPNEL. Si la mine explose, elle touche automatiquement la figurine qui l'a déclenchée. Faites pour elle un jet de blessure avec le mot-clé SHRAPNEL et le marqueur ou l'élément de terrain perd le mot-clé MINÉ. Si la figurine n'est pas *À terre* ou *Hors de combat*, elle peut poursuivre son déplacement normalement. Les figurines dotées du mot-clé VOL ne déclenchent pas de mine en volant par-dessus, mais uniquement en se posant en contact d'un marqueur ou d'un élément de terrain MINÉ.

MORTEL (Effet) : lorsque vous faites un jet de blessure pour une attaque effectuée avec une arme dotée de ce mot-clé, lancez 3d6 et additionnez-les. Les +DÉS BLESSURE ou –DÉS BLESSURE s'applique normalement, sauf que vous conservez les trois plus hauts résultats ou les trois plus bas.

MUNITIONS (MOT-CLÉ) (Effet) : si une figurine possède un équipement avec ce mot-clé, elle peut l'utiliser lors de la prochaine partie à laquelle elle participe. Quand la figurine est déployée, vous devez préciser quelle arme va être dotée de ces MUNITIONS. L'arme gagne le [MOT-CLÉ] jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez utiliser de MUNITIONS avec les armes ayant déjà les mots-clés EXPLOSION, FEU, GAZ ou SHRAPNEL. Une arme ne peut avoir deux types de MUNITIONS en même temps.

NOUVELLE-ANTIOCHE (Trait) : cette figurine appartient à la Principauté de la Nouvelle-Antioche.

PÈLERIN (Trait) : cette figurine appartient aux Pèlerins des tranchées.

PERFORANT (Effet) : une arme avec ce mot-clé réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) le –MODIFICATEUR BLESSURE total que sa cible obtient de son armure et/ou de ses boucliers. Par exemple, face à une cible avec une armure standard et un bouclier de tranchée, le –MODIFICATEUR BLESSURE passerait de –2 à –1.

PEUR (Effet) : ajoutez –1 DÉ à une attaque au corps à corps qui prend pour cible cette figurine. Les figurines qui provoquent la PEUR y sont immunisées.

PISTOLET (Effet) : un pistolet peut servir d'arme de corps à corps ou d'arme de tir, et peut servir de ces deux façons au cours d'une même activation. En tant qu'arme de tir, il utilise la portée indiquée dans son profil et la caractéristique de tir de la figurine attaquante. En tant qu'arme de corps à corps, il utilise, au choix, la caractéristique de tir ou de corps à corps de l'attaquant, et il peut aussi servir d'arme secondaire.

RECHARGEMENT (Effet) : l'activation d'une figurine qui effectue une attaque avec une arme dotée de ce mot-clé se termine dès que l'ACTION qui a permis cette attaque s'achève.

RÉGÉNÉRATION (X) (Effet) : lorsque vous activez une figurine avec ce mot-clé, vous pouvez lui retirer X MARQUEUR SANG avant d'effectuer ses ACTIONS.

RÉSISTANT (Effet) : l'effet IGNORE ARMURE n'affecte pas les –DÉS BLESSURE et –MODIFICATEURS BLESSURE d'un équipement avec ce mot-clé. IGNORE ARMURE affecte normalement tout autre équipement de la figurine prise pour cible.

RISQUÉ (Effet) : si vous devez effectuer un jet de résolution pour une figurine avec une pièce d'équipement dotée de ce mot-clé, alors ce jet devient un *jet de résolution risqué* (l'activation de la figurine ou l'ACTION de la figurine prend fin en cas d'échec). Par exemple, le jet de résolution d'une attaque avec une arme dotée du mot-clé RISQUÉ devient un jet de résolution risqué. Ignorez cet effet si le jet de résolution est déjà un jet de résolution risqué.

ROBUSTE (Effet) : la première fois que cette figurine subit un résultat *Hors de combat* sur la table de blessure, elle le considère comme un résultat *À terre*.

SHRAPNEL (Effet) : après avoir effectué un jet de blessure avec une arme possédant ce mot-clé, placez 1 MARQUEUR SANG additionnel à côté de la cible même sur un résultat *Pas d'effet* sur la table de blessure.

SULTANAT (Trait) : cette figurine appartient au Sultanat du Mur de Fer.

TENU (Effet) : cette pièce d'équipement nécessite d'être tenue à la main et ne peut pas être posée. En conséquence, une figurine avec ce mot-clé ne peut être équipée que d'une arme à une main ou d'un bouclier. Elle ne peut être équipée ni d'une arme à deux mains, ni d'une arme et d'un bouclier (même si le bouclier présente la restriction Combo bouclier). Elle peut néanmoins porter des grenades.

TERRAIN DANGEREUX (Effet) : si vous activez une figurine se trouvant dans un élément de terrain avec ce mot-clé, ou si une figurine traverse un terrain dangereux lors de son déplacement, vous devez effectuer un *jet de résolution risqué* pour cette figurine. En cas de réussite, vous poursuivez le déplacement de la figurine, et vous n'avez pas besoin d'effectuer de nouveau jet si elle traverse un autre terrain dangereux dans le cadre de ce déplacement. En cas d'échec, cependant, vous devez effectuer un jet de blessure pour la figurine, et son activation prend fin.

TERRAIN DIFFICILE (Effet) : chaque 1" effectué par une figurine dans un élément de terrain avec ce mot-clé compte pour 2".

TERRAIN INFRANCHISSABLE (Effet) : une figurine ne peut traverser ou terminer son mouvement sur un élément de terrain avec ce mot-clé.

TIRAILLEUR (Effet) : si un ennemi déclare comme cible d'une charge une de vos figurines avec ce mot-clé, vous pouvez choisir d'esquiver la charge, pourvu que votre figurine ne soit pas à 1" ou moins d'une figurine ennemie. Lorsqu'une figurine esquive, lancez 1d3 et déplacez-la d'un nombre de pouces égal au résultat. Elle doit terminer ce déplacement à plus de 1" de toute figurine ennemie. Si ce déplacement place une autre de vos figurines entre celle qui esquive et celle qui effectue la charge, votre adversaire doit alors choisir la figurine interposée comme cible de sa charge.

VOL (Effet) : quand vous effectuez un mouvement, un repli ou une charge avec une figurine dotée de ce mot-clé, vous pouvez mesurer la distance «en l'air». La figurine doit terminer son déplacement au sol ou sur un élément de terrain. Vous devez toujours faire un *jet de résolution risqué* si la figurine s'active ou termine son mouvement dans un terrain dangereux, et elle ne peut pas traverser un terrain infranchissable. Une figurine avec ce mot-clé ne fait pas de jet de blessure en cas de chute.

TERRAINS DE TRENCH CRUSADE

Tout comme un véritable champ de bataille présente des caractéristiques telles que des bâtiments, des collines et des forêts, le champ de bataille d'une partie de *Trench Crusade* nécessite ses propres éléments pour fournir du couvert aux combattants de votre bande. Le terrain que vous placez dessus se compose de modèles individuels, les **éléments de terrain**.

Le champ de bataille

La surface sur laquelle se déroule la partie est appelée le **champ de bataille**. Il vous en faut un avant de pouvoir y placer les éléments de terrain. Vous pouvez jouer la plupart des parties sur une table de salle à manger, mais certaines nécessitent une surface carrée de 36" ou 48" de côté. Si vous souhaitez vous lancer dans l'un de ces scénarios grand format, il vous faudra sans doute une table de jeu spéciale. Une table à manger classique vous offrira assez de place pour tous les autres scénarios.

Éléments de terrain

En plus du champ de bataille, il vous faut aussi tous les éléments de terrain que vous pouvez trouver. Vous pouvez acheter des décors en plastique adaptés pour en faire des éléments de terrain, un peu comme vous achetez les figurines qui représentent les membres de votre bande. Nous vous recommandons d'utiliser les modèles de la gamme de terrain de *Trench Crusade*, toujours plus vaste, mais nous ne voyons pas d'inconvénient à ce que vous vous procuriez des décors produits par d'autres sociétés. Bon nombre de joueurs aiment fabriquer les éléments de terrain de leurs parties en partant de matériaux de modélisme, comme du plasticard, des plaques de mousse ou du carton mousse, de la colle PVA et du sable de modélisme. Contentons-nous de dire qu'une rapide recherche sur Internet vous donnera toutes sortes d'exemples de terrain à utiliser, ainsi que des articles d'introduction sur la création de décors.



Un champ de bataille de Trench Crusade

Ne vous inquiétez pas si vous débutez dans le hobby du *wargame* et n'avez pas encore eu l'occasion de rassembler une grande collection de terrains. Utilisez simplement les éléments de terrain à votre disposition, et complétez l'ensemble avec des objets du quotidien qui représenteront de véritables modèles. Par exemple, employez des livres pour figurer des collines basses, des stylos en guise de murets ; des cailloux de votre jardin ou du parc peuvent se transformer en rochers, et des brindilles en arbres tombés. Placer une couverture épaisse sur quelques livres donnera un paysage de collines ondulantes et de ravines dans lequel se battre.

Le plus important à retenir, c'est qu'il est tout à fait valable d'utiliser ce qui vous tombe sous la main pour livrer une partie ; après tout, la Terre ne s'est pas faite en un jour, alors pas d'inquiétude s'il vous faut un peu de temps pour créer votre champ de bataille idéal ! Ne vous faites pas de soucis : très bientôt, votre collection d'éléments de terrain grandira, et vous pourrez renvoyer vos livres sur vos étagères et vos cailloux et brindilles dans le jardin (mais vous vous rendrez peut-être compte que vous gardez un souvenir affectueux de ces premières parties et des décors improvisés dans lesquels vous les disputiez).



Un champ de bataille improvisé

TERRAIN STANDARD

Après avoir installé le champ de bataille, il vaut mieux discuter ensemble de chaque élément de terrain afin de vous accorder sur la façon de le traiter. Vous pouvez représenter le terrain de tant de manières qu'il nous est impossible d'énumérer chaque élément de terrain que vous pourriez employer. Nous avons donc établi la liste suivante, qui couvre la grande majorité des types de terrain utilisés dans *Trench Crusade*. Chacun d'entre eux est détaillé plus loin.

- * Terrain dégagé
- * Monuments (statues, sanctuaires, autels, etc.)
- * Zones de terrain dangereux (marais, fil barbelé, etc.)
- * Zones de terrain difficile (décombres, cratères, arbres tombés, etc.)
- * Zones de terrain infranchissable (lave ou feu de l'Enfer, parois rocheuses abruptes, etc.)
- * Collines
- * Terrain linéaire (murs, haies, etc.)
- * Tranchées
- * Ruines (tour, maison, etc.)
- * Ruines d'angle (deux murs perpendiculaires en ruine)
- * Rivières et ruisseaux

TERRAIN DÉGAGÉ

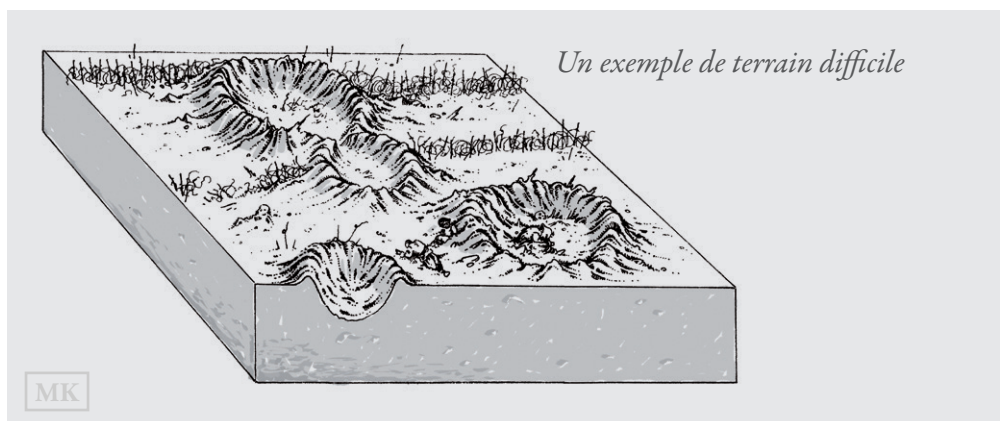
Le terrain dégagé compose chaque zone du champ de bataille où rien ne vient gêner une figurine. Il s'agit du type de terrain le plus courant dans *Trench Crusade*. On peut déplacer les figurines librement sur le terrain dégagé.

MONUMENTS

Un monument est un élément de terrain infranchissable individuel, comme une statue, un sanctuaire ou un autel. Seules les figurines ayant le mot-clé VOL peuvent le traverser. Si un scénario comprend un ou plusieurs marqueurs ou objectifs, les joueurs peuvent s'accorder sur l'utilisation d'un monument adapté en lieu et place de ces marqueurs. La partie n'en est que plus intéressante lorsque l'on sait qu'on se bat pour capturer une statue ou un sanctuaire, et non un pion en carton tout bête !

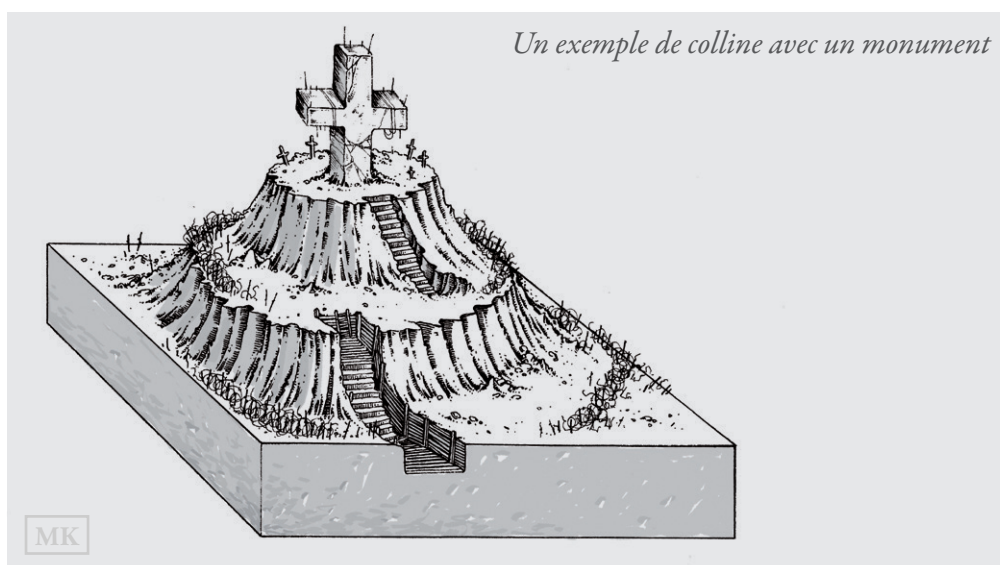
ZONES DE TERRAIN

« Zone de terrain » constitue un terme fourre-tout pour les zones de terrain dangereux, difficile et infranchissable. Il est crucial de s'accorder sur les limites d'une zone de terrain afin de savoir si une figurine y pénètre. Pour ce faire, vous pouvez soit monter le terrain sur un socle adapté, soit marquer son périmètre avec un peu de coton, soit vous assurer que vous et votre adversaire ayez bien en tête ces limites.



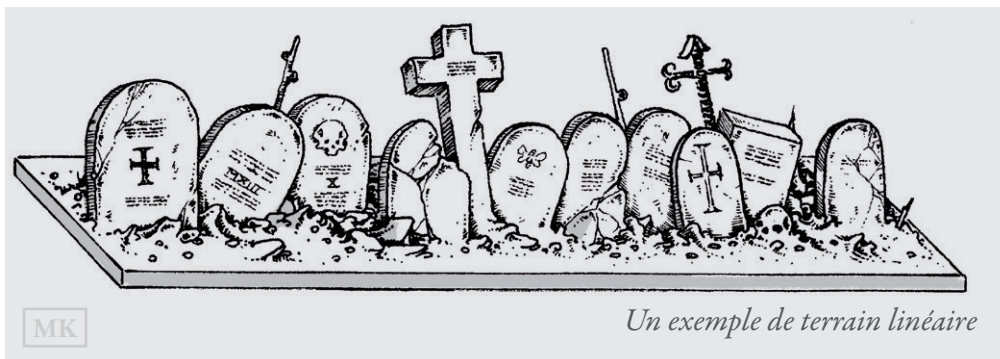
COLLINES

Une colline peut être de toute taille et hauteur, mais nous vous conseillons d'en limiter la largeur à 12" au maximum. Une colline assez élevée peut bloquer la ligne de vue des figurines qui se trouvent de l'autre côté, ou offrir un avantage à une figurine qui entreprend une attaque depuis ses hauteurs. En général, une colline se compose de terrain dégagé pour ce qui est des déplacements, mais vous pouvez placer d'autres éléments de terrain dessus, comme des zones rocailleuses, des fils barbelés, des tranchées ou des ruines. Les joueurs doivent s'accorder sur la nature du terrain de ces ajouts.



TERRAIN LINÉAIRE

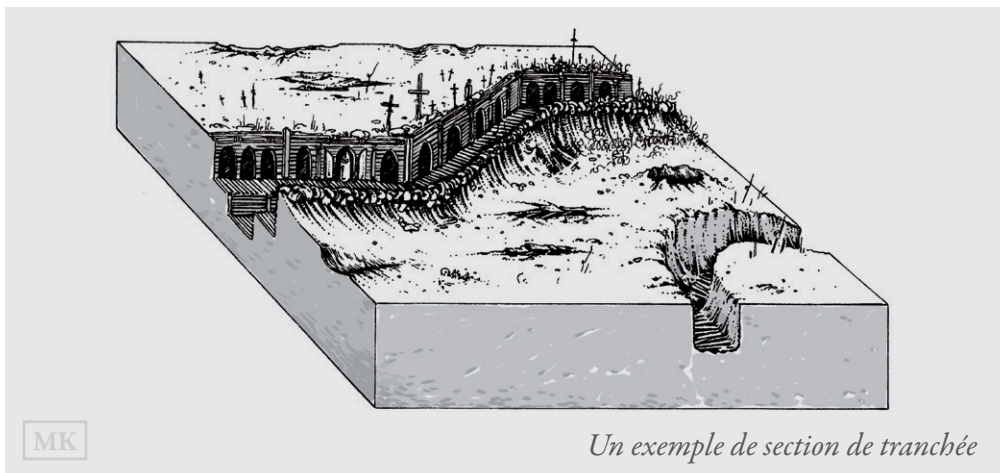
Le terrain linéaire comprend des obstacles tels que des murets et des haies. Il peut décrire des courbes, et vous pouvez positionner plusieurs sections à la suite les unes des autres pour créer un muret ou une haie de grande longueur. Le terrain linéaire peut être franchi comme du terrain dégagé s'il mesure jusqu'à 1" de haut. Sinon, il faut l'escalader grâce aux règles d'escalade de surfaces abruptes (► voir page 122).



Un exemple de terrain linéaire

SECTIONS DE TRANCHÉES

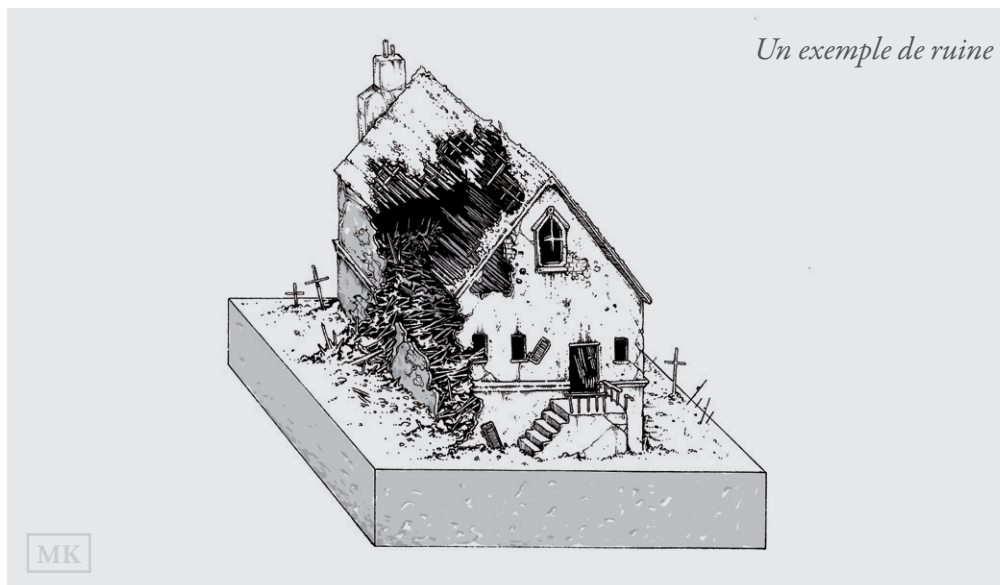
Trench Crusade doit son nom aux tranchées, celles-ci constituent donc des éléments de terrain courants ! Les tranchées se divisent en sections de 4 à 12" de long et de 2 à 4" de large. Une section de tranchée peut être courbe, et plusieurs sections peuvent s'enchaîner pour former une ligne de tranchées. Les sections de tranchées peuvent aussi comporter des embranchements, où deux, trois ou quatre lignes se rencontrent. La paroi d'une tranchée peut être grimpée comme du terrain dégagé si elle ne s'élève pas à plus de 3", mais doit être escaladée à l'aide des règles d'escalade de surfaces abruptes (► voir page 122) dans le cas contraire.



Un exemple de section de tranchée

RUINES

Une ruine est un élément de terrain individuel, de toute taille et hauteur, mais nous vous conseillons d'en limiter la largeur à 12" au maximum. Il est possible d'escalader ses murs à l'aide des règles d'escalade de surfaces abruptes (► voir page 122). Une figurine peut traverser comme du terrain dégagé tout escalier ou plancher qui resterait, mais considère toute pile de décombres comme du terrain difficile.



RUINES D'ANGLE

Les ruines d'angle se composent de deux murs en ruine, longs d'au maximum 6", placés de manière vaguement perpendiculaire, comme un L ou un T. Ils constituent une forme de terrain appréciée, car facile à fabriquer, et ils fonctionnent très bien dans les parties de *Trench Crusade*. Les ruines d'angle peuvent inclure les restes des étages supérieurs du bâtiment d'origine : dans ce cas, les figurines peuvent les escalader grâce aux règles d'escalade de surfaces abruptes (► voir page 122). Elles considèrent néanmoins toute pile de décombres comme du terrain difficile.

RIVIÈRES ET RUISSEAUX

Une rivière doit commencer sur un côté du champ de bataille et sortir d'un autre. Les ruisseaux doivent commencer sur un côté du champ de bataille et soit sortir sur un bord différent, soit se déverser dans un marais ou un lac. Un ruisseau constitue du terrain difficile et une rivière du terrain dangereux. Chacun de ces cours d'eau doit présenter au moins un point de traversée, comme un pont ou un gué, que les figurines considèrent comme du terrain dégagé.

Important : vous pouvez utiliser une rivière ou un ruisseau uniquement si le scénario vous l'impose ou si les deux joueurs acceptent d'intégrer un cours d'eau dans leur partie.

ÉLÉMENTS DE TERRAIN UNIQUES

Si vous prévoyez d'intégrer des éléments de terrain uniques que ne comprend pas la liste de terrain standard, vous devez en discuter avec votre adversaire avant le début de la partie afin de décider de leur utilisation en cours de jeu (pas d'inquiétude, c'est en général assez simple à établir !).

Décor d'ambiance

Les décors trop petits pour affecter la bataille, ou autrement anodins, constituent du « décor d'ambiance ». Citons par exemple les arbres isolés, les boîtes ou les caisses, les panneaux et ainsi de suite. Le décor éparpillé sert simplement... de décor : vous pouvez en ajouter autant que vous le souhaitez au champ de bataille, et vous pouvez l'ignorer ou le bouger quand vous installez d'autres éléments de terrain, déplacez des figurines, effectuez des attaques ou vérifiez les lignes de vue.

Bâtiments intacts

Nous vous invitons à vous limiter aux ruines, dans vos parties, puisque ces bâtiments dévastés s'avèrent plus pratiques à utiliser en jeu. Cependant, si vous le souhaitez, vous pouvez recourir à des bâtiments intacts, tels que de grands bunkers. Dans ce cas, vous devez vous accorder avec votre adversaire : les traiterez-vous comme du terrain infranchissable, ou dessinerez-vous un plan exact de leurs différents niveaux intérieurs ? Dans le second cas, quand une figurine pénètre dans un bâtiment intact, transférez-la sur le plan approprié et poursuivez-y son déplacement. Vous devez démontrer un peu de bon sens et de retenue quand vous utilisez de cette façon un bâtiment intact : vous ne pouvez pas, par exemple, faire passer une figurine par une entrée trop petite pour elle.

Tables de jeu de *Trench Crusade*

Pour créer une table de jeu, achetez juste un panneau médium, d'aggloméré ou de contre-plaqué carré, de 48" de côté. Ces matériaux se présentent souvent sous la forme de plaques géantes : il vous suffit alors de demander au vendeur de la couper en son centre pour obtenir deux tables sur lesquelles jouer. Vous pouvez en placer une directement sur votre table à manger, mais recouvrir celle-ci d'une nappe avant tout peut vous éviter de la rayer.

Vous pouvez soit jouer sur la planche en bois cachée par une couverture, soit la peindre d'un mélange de peintures mates vert et marron pour représenter les champs boueux sur lesquels se livrent les batailles de *Trench Crusade*. Certains joueurs poussent un peu plus cette étape et collent du carton mousse de 2" d'épaisseur sur leur table de jeu, avant d'y tailler des tranchées et des cratères. Vous trouverez à travers ce livre quelques exemples de ce que vous pouvez obtenir.

Archétypes de champs de bataille

Les parties de *Trench Crusade* se livrent sur tous types de terrain, des plus hauts cols de montagne aux profondeurs souterraines obscures mais, dans le cadre des scénarios de ce livre de règles, nous nous concentrons sur trois archétypes de champs de bataille : le *No Man's Land*, les *Ruines dévastées* et (bien entendu) les *Lignes de tranchées*. Le scénario que vous utilisez pour la partie vous indique clairement quel archétype de champ de bataille installer (► voir page 281). Vous pouvez alors préparer le terrain du scénario en suivant les instructions ci-dessous.

NO MAN'S LAND

Le *No Man's Land* constitue la zone qui s'étend entre les systèmes de tranchées de la Grande Guerre. Ce paysage désolé et meurtrier, quadrillé par les tirs de mitrailleuse et d'artillerie, présente quelques bâtiments en ruine, cratères, arbres tombés, épaves de char ou de canon, mais aussi d'occasionnels sanctuaires pour fournir un couvert. De jour, c'est un lieu dangereux, alors la plupart des scénarios qui s'y déroulent mettent en scène des raids nocturnes, où le couvert des ténèbres offre une certaine protection contre les tirs ennemis.

Éléments de terrain du *No Man's Land*

Les joueurs se départagent (► voir page 120), et le gagnant installe le terrain de la partie. Il doit choisir les éléments de terrain parmi la liste suivante :

- * Tranchées
- * Ruines
- * Ruines d'angle
- * Collines
- * Zones de terrain dangereux (fil barbelé, sol marécageux, etc.)
- * Zones de terrain difficile (cratères, décombres, arbres tombés, etc.)
- * Monuments (statues, sanctuaires, autels, etc.)

Nombre d'éléments de terrain

Nous vous recommandons d'utiliser au moins deux éléments de chaque type de terrain si possible. Un élément de terrain de plus de 8" de large ou de long compte double. Il s'agit d'un simple conseil, cependant, et vous pouvez donc utiliser autant d'éléments de terrain que vous le souhaitez dans un scénario au cœur du *No Man's Land*. Votre partie peut se dérouler dans un endroit totalement nu, ou alors dans une région comptant autant de terrains que vous pouvez en installer sur le champ de bataille (pourvu que vous n'enfreigniez aucune restriction sur le placement des éléments, bien entendu !).

Installation du terrain

Vous devez placer les éléments de façon à laisser au moins 3" entre chacun d'eux. Les tranchées doivent se trouver entièrement dans l'une des zones de déploiement indiquées sur le plan du scénario (► voir page 281).

RUINES DÉVASTÉES

On livre souvent bataille pour capturer une cité, une ville ou un village situé entre (ou juste derrière) les lignes de tranchées de la bande adverse. Cette guerre perpétuelle réduit rapidement en ruine des bâtiments autrefois fiers et entre lesquels, désormais, des bandes ennemies s'engagent dans des combats brutaux à courte portée. La réussite tactique et stratégique dépend de qui s'empare du contrôle des ruines, des piles de décombres et des épaves de véhicules qui jonchent le paysage dévasté.

Éléments de terrain des *Ruines dévastées*

Les joueurs se départagent (► voir page 120), et le gagnant installe le terrain de la partie. Il doit choisir les éléments de terrain parmi la liste suivante :

- * Ruines
- * Ruines d'angle
- * Zones de terrain dangereux (fil barbelé, champ de mines, etc.)
- * Zones de terrain difficile (cratères, décombres, etc.)
- * Monuments (statues, épaves de véhicule, etc.)

Nombre d'éléments de terrain

Vous aurez besoin d'au moins 6 ruines et d'au moins 2 éléments de chaque autre type de terrain. Un élément de terrain de plus de 8" de large ou de long compte double.

Installation du terrain

Commencez par installer toute ruine que vous utiliserez dans la partie. La première ruine ou les premières ruines d'angle peuvent être posées où vous le souhaitez. Les ruines et ruines d'angle suivantes doivent être installées dans un rayon de 3 à 9" d'autres ruines ou ruines d'angle. Après avoir placé toutes les ruines et ruines d'angle, vous pouvez ajouter les autres éléments de terrain, n'importe où sur le champ de bataille, mais à plus de 3" d'un autre élément.

LIGNES DE TRANCHÉES

Derrière le *No Man's Land* s'étend un système de lignes de tranchées interconnectées, parfois sur plusieurs kilomètres. Les *Lignes de tranchées* se composent de sections de tranchées reliées, assez profondes pour protéger la plupart des guerriers du feu ennemi. En conséquence, les combats se déroulent en général dans les tranchées mêmes, même s'il arrive qu'un brave soldat se risque à se hisser hors des tranchées et à courir en terrain dégagé pour prendre de flanc une position ennemie trop solide.

Éléments de terrain des *Lignes de tranchées*

Les joueurs se départagent (► voir page 120), et le gagnant installe le terrain de la partie. Il doit choisir les éléments de terrain parmi la liste suivante :

- * Tranchées
- * Ruines d'angle
- * Zones de terrain dangereux (fil barbelé, champ de mines, etc.)
- * Zones de terrain difficile (cratères, décombres, etc.)
- * Monuments (statues, épaves de véhicule, etc.)

Nombre d'éléments de terrain

Vous aurez besoin d'assez de tranchées pour relier deux bords de table opposés et d'au moins 2 éléments de chacun des autres types de terrain. Un élément de terrain de plus de 8" de large ou de long compte double.

Installation du terrain

Commencez par installer toute tranchée que vous utiliserez dans la partie. La première tranchée doit être placée de façon qu'elle entre par un côté du champ de bataille ; positionnez les suivantes de sorte à les relier à une tranchée existante. Après avoir installé toutes les tranchées, elles doivent s'étendre d'un bout à l'autre du champ de bataille : une figurine doit pouvoir entrer par un côté et sortir par le côté opposé sans avoir à quitter les tranchées. Vous pouvez ensuite ajouter les autres éléments de terrain, n'importe où sur le champ de bataille, mais à au moins 1" des tranchées et à au moins 3" d'un autre élément.

ÉQUIPEMENT

Les figurines transportent en général un équipement qui les aide à se battre, les protège des blessures et leur accorde des bénéfices ou des capacités spéciales. Cette partie des règles présente la description des types d'équipement les plus fréquents. Chaque liste de faction inclut de l'équipement supplémentaire, disponible uniquement pour les membres de cette faction (► voir page 147).

DESCRIPTIONS DE L'ÉQUIPEMENT

La description de chaque pièce d'équipement comprend les informations suivantes :

- * **Nom** : le nom de la pièce d'équipement.
- * **Description** : une description de l'équipement et de son utilisation.
- * **Profil de la pièce d'équipement** : ce profil inclut le nom de cet équipement, ainsi que les renseignements suivants :
 - * **Type** : l'utilité de cet équipement.
 - * **1 main** : une arme à 1 main.
 - * **2 mains** : une arme à 2 mains.
 - * **Grenade** : les grenades peuvent être jetées sur les figurines ennemies.
 - * **Armure** : une armure qui protégera la figurine contre les dégâts.
 - * **Bouclier** : un bouclier qui protégera lui aussi la figurine contre les dégâts.
 - * **Matériel** : un équipement porté par une figurine autre que ceux précisés dans cette liste.
 - * **Spécial** : une pièce d'équipement qui s'utilise de manière unique et ne correspond à aucune autre catégorie.
 - * **Portée** : la distance à laquelle l'équipement peut être utilisé pour porter une attaque.
 - * **Armes de tir** : si la portée s'exprime en pouces (par exemple 12"), l'équipement est une arme de tir et peut servir pour effectuer une attaque de tir.
 - * **Armes de corps à corps** : si la portée indique « Corps à corps » (ou CàC), l'équipement est une arme de corps à corps et peut servir pour porter une attaque au corps à corps contre les cibles à 1" ou moins d'elle.
 - * **Double usage** : si la portée comporte une valeur en pouces puis l'indication « Corps à corps » (comme « 12"/CàC »), l'équipement peut servir d'arme de tir et d'armes de corps à corps.
 - * **Autre** : si la portée indique « – », l'équipement ne peut pas servir à porter une attaque.
 - * **Mots-clés** : tout mot-clé qui s'applique à la pièce d'équipement.
 - * **Mots-clés d'arme** : les mots-clés des grenades et des armes à 1 ou 2 mains s'appliquent aux attaques qu'effectue la figurine qui en est équipée (ignorez-les le reste du temps).
 - * **Mots-clés d'armure et de bouclier** : les mots-clés des armures et des boucliers s'appliquent aux jets de blessure pour la figurine qui en est équipée (ignorez-les le reste du temps).
 - * **Mots-clés d'autres pièces d'équipement** : les mots-clés des autres pièces d'équipement sont ajoutés aux mots-clés du profil de la figurine. Ils s'appliquent tout le temps, sauf précision contraire.
- * **Règles spéciales** : certains équipements disposent de règles spéciales qui s'appliquent exclusivement à eux. Ces règles spéciales apparaissent sous le profil de la pièce d'équipement.

Dés et dés de blessure des armes

Notez que si une arme présente le mot-clé +/–DÉ, alors celui-ci s'applique uniquement aux jets de résolution des attaques effectuée avec l'arme. Il ne s'applique ni à une autre sorte de jet de résolution ni aux jets de blessure. Dans la même idée, si l'arme présente le mot-clé +/–DÉ BLESSURE, alors celui-ci s'applique uniquement aux jets de blessure des attaques faites avec l'arme. Il ne s'applique ni à une autre sorte de jet de blessure ni aux jets de résolution.

LIMITES D'ÉQUIPEMENT

Sauf indication contraire, une figurine est limitée à l'équipement suivant :

- * Une arme de tir à 2 mains ou deux armes de tir à 1 main ;
- * Une arme de corps à corps à 2 mains ou deux armes de corps à corps à 1 main ;
- * Un type de grenade ;
- * Une armure ;
- * Un bouclier (► voir les restrictions additionnelles ci-dessous) ;
- * Tout nombre de pièces de matériel ou spécial. Cependant, une figurine ne peut pas avoir plus d'une seule pièce de matériel ou spécial avec le même nom.

Boucliers

Un bouclier nécessite une main pour le porter et ne peut pas être retiré. En conséquence, les restrictions suivantes s'appliquent au reste de l'équipement que transporte une figurine avec un bouclier :

- * Elle peut transporter au maximum une arme de corps à corps à 1 main et une arme de tir à 1 main ;
- * Elle ne peut pas transporter d'arme à 2 mains, sauf si l'arme et le bouclier présentent tous deux la restriction COMBO BOUCLIER (► voir page 126).

Équipement à double usage

L'équipement à double usage peut servir de deux façons différentes, mais compte toujours comme une arme à 1 ou 2 mains. Par exemple, un pistolet peut servir d'arme de tir et d'arme de corps à corps, mais compte comme une seule arme à 1 main lorsque vous déterminez combien d'armes la figurine peut posséder.

Deux mains, une tête et un corps

Sauf précision contraire, on considère toujours qu'une figurine a :

- * Deux mains pour porter ses armes et son matériel ;
- * Une tête pour porter un casque ;
- * Un corps qu'elle peut couvrir d'une armure.

De plus, partez du principe qu'une figurine dispose toujours d'assez de poches, de sacs et de bourses pour transporter ses grenades et le reste de son matériel.

Toutes les entrées d'armes précisent si leur maniement requiert une main ou deux.

Une figurine peut alterner librement entre ses armes de tir et de corps à corps entre ses ACTIONS : celles qu'elle n'utilise pas pendent à son épaule, ou elle les range dans un holster ou un fourreau si nécessaire.

Armes de tir

Les armes de tir peuvent servir à porter une attaque de tir (► voir les « Règles de Base »). Les armes de tir ne peuvent pas servir à porter une attaque au corps à corps, sauf si leur profil indique « Corps à corps » sous leur portée.

Arme à chevrotine

Cette arme à pompe, au canon court, est chargée de cartouches de chevrotine. Chacune contient des plombs de calibre 8,38 mm en antimoine durci. Ce fusil de combat s'avère idéal pour les engagements rapprochés, le nettoyage des tranchées et l'élimination de fantassins peu protégés. Il présente souvent une crosse en noyer ou en un autre bois rare, et les troupes ont pour coutume de la décorer de gravures ou d'inscriptions.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	12"	+1 DÉ, CHEVROTINE

Arme automatique à chevrotine

Cette arme à chevrotine est équipée d'un chargeur automatique, une invention récente du génie prussien de Königsberg. Sa cadence de tir élevée et sa précision la rendent idéale pour le combat rapproché. Cependant, la technologie nécessite quelques perfectionnements, et des dysfonctionnements et enrayages arrivent parfois.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	12"	+1 DÉ, ASSAUT, CHEVROTINE

Arme lourde à chevrotine

Cette arme à chevrotine imposante, de calibre 8, sert à abattre à courte portée des ennemis extrêmement grands et puissants. À la Nouvelle-Antioche, on la surnomme « la Tueuse de Loups », car elle a la préférence des soldats du duc pour exécuter les Loups de guerre, les bêtes d'assaut hérétiques. Une arme lourde à chevrotine tire des cartouches d'alliage tungstène-orichalque, ce qui explique son énorme puissance d'arrêt à portée courte.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	12"	+1 DÉ, +1 DÉ BLESSURE, CHEVROTINE, LOURD

✱ **Cartouche d'alliage tungstène-orichalque** : ajoutez +1 DÉ BLESSURE aux jets des attaques de tir à portée courte.

Fusil antimatériel

Un énorme fusil à canon long conçu pour éliminer les cibles, les véhicules et les places fortes au blindage lourd. Compte tenu de l'efficacité des blindages disponibles pour les armées de la Grande Guerre, cette arme terrifiante est très demandée. Son inconvénient, cependant, réside dans son poids énorme et son recul effroyable : on la trouve donc le plus souvent entre les mains de Communiantes ou d'Oints, qui possèdent la force surnaturelle pour la manier.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	36"	+1 DÉ BLESSURE, CRITIQUE, IGNORE ARMURE, LOURD

Fusil à verrou

La machine la plus fiable de la Grande Guerre. Solide, d'une robustesse extrême et d'une précision raisonnable, le fusil à verrou constitue sans surprise l'arme de combat de la majorité des fantassins du conflit.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	24"	–

Fusil de sniper

Le fusil de sniper est un fusil à longue portée de très haute précision. D'usage répandu dans les tranchées, les soldats s'en servent pour cueillir des cibles très importantes, comme des officiers, des sapeurs et des équipes d'artillerie. L'arme, coûteuse et rare, est le plus souvent confiée aux meilleurs francs-tireurs et tireurs de précision de la bande.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	48"	+1 DÉ, CRITIQUE, RISQUÉ

✳ **Dans le mille :** en cas de réussite critique lors du jet de résolution d'une attaque de tir avec cette arme, le jet de blessure gagne le mot-clé IGNORE ARMURE.

Fusil-mitrailleur

Merveilles d'ingénierie moderne, seuls quelques prototypes de cette arme existent. Elle dispose d'une cadence de tir élevée et se recharge rapidement.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	24"	ASSAUT, AUTOMATIQUE 2

✳ **Tir concentré :** vous devez tirer sur la même cible lorsque vous effectuez 2 attaques de tir avec cette arme.

Fusil semi-automatique

Le fusil semi-automatique serait une invention de Marbas, le diable qui détient une grande sagesse et un savoir immense en arts mécaniques. L'arme excelle tant à longue portée que dans les assauts, et elle mêle précision et cadence de tir élevée, malgré sa tendance à s'enrayer.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	24"	ASSAUT

Lance-flammes

Arme terrifiante, le lance-flammes projette de grands geysers de feu et de liquide inflammable. Idéal pour nettoyer les bunkers, les tranchées et les autres fortifications, il tue de la plus horrible des façons. Les forces hérétiques l'apprécient donc tout particulièrement.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	8"	-1 DÉ BLESSURE, FEU, IGNORE ARMURE, LANCE-FLAMMES

Lance-flammes lourd

Ce lance-flammes imposant se trouve le plus souvent monté sur un véhicule blindé, mais quiconque possède une force extraordinaire peut s'en servir à pied.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	10"	-1 DÉ BLESSURE, AUTOMATIQUE 2, FEU, IGNORE ARMURE, LANCE-FLAMMES, LOURD

Lance-grenades

Un grand fusil de siège modifié pour tirer des grenades en cloche sur de longues distances.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	36"	EXPLOSION 3", IGNORE COUVERT, LOURD, SHRAPNEL

Mitrailleuse

La mitrailleuse est une arme à feu meurtrière, totalement automatique, capable d'abattre de loin des rangs entiers de fantassins. La cadence de tir dépend de l'assemblage de la platine utilisé, mais avoisine les cinq cents tirs à la minute.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	36"	AUTOMATIQUE 3, LOURD, RECHARGEMENT

Mousquet

Arme primitive d'une époque révolue, le mousquet est un long fusil à canon lisse qui tire des balles de plomb. Il reste d'usage répandu en raison de sa construction simple et de son faible prix.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	18"	-1 DÉ BLESSURE

Pistolet

Les pistolets existent en une variété stupéfiante, des revolvers aux pistolets semi-automatiques. Les forges hérétiques produisent leurs propres armes de poing, souvent très élaborées. On les utilise énormément en combat rapproché.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	12"/ CàC	PISTOLET

Pistolet automatique

Le pistolet automatique, symbole de prestige en raison de sa rareté et de son coût, démontre son excellence lors des assauts sur les tranchées ou des combats rapprochés. Il jouit d'une haute cadence de tir, bien qu'il puisse s'avérer difficile à contrôler, même par les meilleurs tireurs, à cause de son absence de crosse.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	12"/ CàC	ASSAUT, AUTOMATIQUE 2, PISTOLET



Pistolet-mitrailleur

Le pistolet-mitrailleur (ou PM) est une arme à feu entièrement automatique, qui délaisse la puissance de pénétration et la portée au profit d'une cadence de tir très élevée. Idéale pour les engagements à courte distance, elle s'avère très recherchée par les bandes, malgré sa rareté et son coût important.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	16"	ASSAUT

* **Rafales rapides** : une figurine armée d'un pistolet-mitrailleur peut entreprendre deux ACTIONS de Tir au cours de la même activation, pourvu qu'elle utilise cette arme pour ces deux attaques. Les ACTIONS de Tir peuvent être effectuées l'une après l'autre, ou combinées avec d'autres ACTIONS.

Pistolet silencieux

Cette arme de poing sophistiquée se compose d'orichalque ou d'autres métaux sacrés, ou bien de fer infernal récupéré dans les prisons mêmes de l'Enfer pour étouffer les pleurs des damnés. Quasi silencieuse, elle se révèle parfaite pour les embuscades ou pour les tirs à couvert.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	12" / CàC	ASSAUT, PISTOLET

Tromblon

Arme à feu d'une époque révolue, le tromblon est chargé de clous rouillés, de plombs, de débris de grenade et de morceaux d'obus.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	10"	SHRAPNEL

Armes de corps à corps

Les armes de corps à corps peuvent servir à porter une attaque au corps à corps (► voir les « Règles de base »). Les armes de corps à corps ne peuvent pas servir à porter une attaque de tir, sauf si leur profil indique une valeur en pouces sous leur portée.



Arme d'hast

Les pics de tranchée, les serpes à manche long, les lances et les autres armes d'hast font d'excellentes armes de défense, quoique lourdes et encombrantes.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	BLOCAGE, ENCOMBRANT

Baïonnette

La baïonnette est une lame en forme de pique ou de dague, que l'on fixe à la pointe d'une arme à feu et que l'on utilise au corps à corps.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	ENCOMBRANT

Couteau de tranchée

La quasi-totalité des soldats porte un couteau de tranchée, une dague ou un autre type de lame pour les engagements rapprochés. Cette arme modeste manque peut-être de la puissance dévastatrice d'un grand maillet, mais elle a pris d'innombrables vies au cours de la Grande Guerre.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	-1 DÉ

Épée/Hache

En raison des traditions martiales de plusieurs nations fières et des progrès en matière de protection, les épées et les haches restent extrêmement populaires, surtout parmi les unités d'élite et les officiers. Elles se révèlent d'une utilité suprême pour achever des adversaires à terre et causer de violents saignements.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	CRITIQUE

Épée/Hache à deux mains

Les claymores, les zweihänder, et même les énormes haches de bataille servent dans les tranchées quand les balles ne parviennent pas à arrêter les cibles rapides ou trop blindées. Un coup d'une telle arme peut sans mal couper membres ou têtes.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, CRITIQUE, LOURD

Fouet à lanières/Fléau

Les fouets en métal de l'Église s'avèrent parfaits pour instaurer la discipline dans les rangs des fidèles et pour tourmenter les hérétiques. De nombreux diables apprécient aussi ces armes en raison de la douleur insoutenable qu'elles infligent. Il est particulièrement difficile d'esquiver un coup de ces armes.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+1 DÉ

✳ **Peu maniable** : cette arme perd le mot-clé +1 DÉ si on l'utilise en tant qu'arme secondaire.

Gourdin de tranchée

Le gourdin de tranchée compte parmi les armes les plus courantes de la Grande Guerre, puisque les combats au corps à corps y sont fréquents et brutaux. Habituellement composé de bois avec une tête en fer, en plomb ou en acier, le gourdin de tranchée présente souvent des pics et des clous. La plupart des modèles possèdent une dragonne (que ce soit une corde ou une bande de cuir), afin d'attacher l'arme au poignet de l'utilisateur.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	–

Grand marteau/Maillet

Ces armes, aussi grandes qu'encombrantes, se composent souvent de bois solide avec une pointe en métal (de l'acier, du plomb ou du fer du Tartare). Se battre longtemps avec l'une d'entre elles nécessite une force immense. Elles s'avèrent particulièrement adaptées aux attaques contre des cibles blindées.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 MODIFICATEUR BLESSURE, LOURD

Marteau antichar

Cette arme d'hast dispose d'un explosif directionnel installé sur sa tête. Elle se révèle particulièrement efficace pour éliminer les cibles blindées, mais elle représente un grand danger pour son utilisateur.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+1 DÉ BLESSURE, CRITIQUE, IGNORE ARMURE, RISQUÉ

✳ **Dangereux** : placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la figurine qui obtient une réussite ou une réussite critique lors d'un jet de résolution pour une attaque au corps à corps avec cette arme.

Miséricorde

La miséricorde est une dague conçue pour abréger les souffrances des ennemis, en se glissant dans les fentes de l'armure, que ce soit au niveau de la visière, des jointures du cou ou de toute autre fissure vulnérable.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	–

✳ **Mise à mort** : cette arme gagne le mot-clé IGNORE ARMURE contre une cible À terre.

Grenades

Les grenades présentent une portée et peuvent servir lors d'une attaque de tir, même si elles ne sont pas à proprement parler des armes de tir (► voir « Règles de base »). Elles ne comptent pas dans le nombre d'armes de tir que peut transporter une figurine, et l'on part du principe qu'une figurine qui en est équipée en détient assez pour les utiliser à chaque tour.

Sacoches d'explosif

Les explosifs de combat sont conçus pour briser les fortifications ennemies et fissurer même les blindages les plus résistants.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	6"	+1 DÉ BLESSURE, EXPLOSION 3", CONSOMMABLE, LOURD, IGNORE ARMURE, IGNORE COUVERT, DÉVIATION

* **Explosif lourd** : une fois par partie, une figurine équipée d'une sacoches d'explosif peut l'utiliser pour effectuer une attaque de tir.

Cocktail Molotov

Conçue lors d'une bataille frontalière désespérée par des Finlandais opposés à des démons de glace, cette arme improvisée consiste en une bouteille de verre remplie d'une substance inflammable telle que de l'essence, de l'alcool ou d'un mélange semblable au napalm, avec une source d'allumage.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	6"	-1 DÉ BLESSURE, ASSAUT, FEU, IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE

* **Feu liquide** : en cas de réussite critique lors du jet de résolution d'une attaque de tir avec cette grenade, le jet de blessure gagne le mot-clé IGNORE ARMURE.

Grenades à fragmentation

Les grenades à fragmentation ou grenades à main constituent un élément de base de la guerre de tranchées. Ce qu'on appelle couramment « la grenade à frag » peut tuer un ennemi sous terre ou à couvert. Elle peut aussi forcer l'ennemi à sortir au grand jour, offrant des cibles aux fusils et aux mitrailleuses.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	ASSAUT, EXPLOSION 2", IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE, SHRAPNEL

Grenades à gaz

Les grenades à gaz sont des armes pernicieuses, dont les vapeurs toxiques agressent les poumons et les autres organes internes. Les alchimistes diaboliques du cinquième cercle se montrent particulièrement rusés dans la création de ces armes démoniaques et haïes.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	-1 DÉ BLESSURE, ASSAUT, EXPLOSION 3", GAZ, IGNORE ARMURE, IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE

Grenades incendiaires

Les grenades incendiaires peuvent embraser leur cible avec du soufre, du phosphore ou du gaz inflammable capturé dans le lac de Feu du septième cercle de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	ASSAUT, FEU, IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE

✱ **Feu liquide** : en cas de réussite critique lors du jet de résolution d'une attaque de tir avec cette grenade, le jet de blessure gagne le mot-clé IGNORE ARMURE.



Boucliers

Les mots-clés d'un bouclier s'appliquent uniquement aux jets de blessure pour la figurine qui le porte (ignorez-les le reste du temps). L'effet d'un bouclier peut se combiner à celui d'une armure, sauf précision contraire. Un bouclier ne gêne pas les lignes de vue d'une figurine équipée avec.

Bouclier de tranchée

Les boucliers utilisés dans la guerre de tranchées se composent d'acier renforcé d'orichalque, qui leur permet d'encaisser même des balles de gros calibre, ou de métal puisé dans la roche-mère de l'Enfer et façonné dans les armureries de Pandémonium, la capitale infernale.

Type	Portée	Mots-clés
Bouclier	–	–1 MODIFICATEUR BLESSURE

Armure

Les mots-clés d'une armure s'appliquent uniquement aux jets de blessure pour la figurine qui la porte (ignorez-les le reste du temps).

Parfois, les « Règles de base » listent le MODIFICATEUR BLESSURE d'une armure ou d'un bouclier avec les autres modificateurs de blessure. Il se trouve répété ici pour disposer d'un profil complet pour l'armure et le bouclier. Dans ce cas, veillez à ne pas appliquer ce modificateur plus d'une fois.

Armure renforcée

Les armures renforcées sont des tenues créées par un maître artisan, sur mesure pour les troupes d'élite les plus importantes. Chacune d'entre elles est richement décorée et arbore souvent la devise personnelle du guerrier qui la porte.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–2 MODIFICATEURS BLESSURE

Armure standard

Avec les progrès de la métallurgie et de la technologie, aussi bien les armées des Fidèles que des Hérétiques se trouvent parfaitement équipées d'armures d'alliage capables de supporter l'impact d'une balle ou de dévier la plus affûtée des lames. L'armure standard est en général produite en masse, ce qui ne l'empêche pas de rester très efficace même contre les armes de gros calibre.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–1 MODIFICATEUR BLESSURE

Matériel

Sauf précision contraire, une figurine peut posséder autant de pièces de matériel que voulu, mais chacune en un seul exemplaire. Par exemple, une figurine peut posséder un capirote de fer et une trousse de soins, mais pas deux capirotes de fer et deux trousses de soins.

Babiole impie

De nombreux Soldats hérétiques transportent un talisman ou un charme que leur a vendu un devin ou un diabolin dans les domaines du mal. Il peut s'agir d'un crâne, d'un fœtus préservé, d'une corne de bouc, et il est souvent couvert de runes goétiques.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✳ **Talisman** : une fois par partie, quand une figurine dotée d'une babiole impie obtient un échec lors d'un *jet de résolution risqué*, vous pouvez annoncer qu'elle utilise son talisman. Dans ce cas, son activation ne prend pas fin à cause de l'échec et la figurine peut continuer à agir normalement.

Balles dum-dum

Ces balles à tête creuse sont bien plus susceptibles de provoquer des blessures fatales que des munitions classiques.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE, MUNITIONS (CRITIQUE)

Balles perforantes

Les progrès dans la technologie du blindage ont contraint les armureries de la Grande Guerre à forger de nouveaux types de balles. Coûteuses et nécessitant beaucoup de travail, ces cartouches en tungstène durci s'avèrent plus efficaces contre les protections du champ de bataille.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE, MUNITIONS (PERFORANT)

Balles traçantes

Les balles traçantes permettent aux soldats d'ajuster efficacement leur visée.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE, MUNITIONS (+1 DÉ)

Casque de combat

Le simple casque de combat a prouvé à de nombreuses reprises son utilité sur le champ de bataille.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IMMUNITÉ SHRAPNEL

Contrat de vente d'âme

Un contrat infernal signé par un Hérétique et le démon qui viendra récolter son âme damnée à l'heure de la mort. Les flammes de l'Enfer embrasent d'un coup le signataire mortel quand il est gravement blessé.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✳ **Exode enflammé** : quand une figurine dotée d'un contrat de vente d'âme est mise *Hors de combat*, avant de la retirer du champ de bataille, ajoutez 1 MARQUEUR SANG à chaque figurine ennemie à 1" ou moins d'elle. Cette règle spéciale n'affecte pas les figurines avec le mot-clé IMMUNITÉ FEU.

Drapeau

La plupart des bandes et des unités transportent des bannières, des drapeaux, des fanions ou d'autres symboles pour rallier les troupes.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CHEF, TENU

Ikône bénie

Les petites icônes de saints, d'anges supérieurs et de guerriers saints sont une vision courante chez les Pèlerins des tranchées. On les accroche à des rosaires ou des ceintures, ou on les attache à des sanctuaires portatifs que les Pèlerins fixent sur leur dos.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✳ **Talisman** : une fois par partie, quand une figurine dotée d'une ikône bénie obtient un échec lors d'un *jet de résolution risqué*, vous pouvez annoncer qu'elle utilise son talisman. Dans ce cas, son activation ne prend pas fin à cause de l'échec et la figurine peut continuer à agir normalement.

Instrument de musique

Des cors, des tambours, des trompettes, des sifflets, des cornemuses et bien d'autres types d'instruments servent beaucoup dans les batailles de la Grande Guerre. Ils peuvent enhardir le cœur de celles et ceux qui affrontent les horreurs de l'Enfer ou réciter des hymnes terrifiants louant les seigneurs infernaux !

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	TENU

* **Fanfare** : ajoutez +1 DÉ aux jets de résolution risqués des figurines amies qui effectuent l'ACTION de Course à 4" ou moins d'au moins une figurine portant un instrument de musique.

Jumelles

Très souvent, les officiers portent des jumelles finement conçues afin d'étudier le terrain devant eux, repérer les ennemis cachés et guetter le moindre signe de mouvement.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

* **Étudier le terrain** : les figurines ennemies avec le mot-clé INFILTRATEUR ne peuvent pas être déployées à 16" ou moins d'une figurine équipée de ce matériel, à moins qu'elles se trouvent dans leur propre zone de déploiement.

Marque infernale

Un Hérétique qui a effectué un pèlerinage saint jusqu'en Enfer reçoit une marque, éternellement brûlante, de la part de son diable gardien. Le feu ordinaire ne peut plus le blesser.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IMMUNITÉ FEU

Masque à gaz

Le gaz moutarde, le phosgène et le chlore, ainsi que les vapeurs toxiques des bolges de l'Enfer, gangrènent le champ de bataille. Le masque à gaz permet aux soldats de résister à ces assauts.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IMMUNITÉ GAZ

Munitions incendiaires

Ces balles, conçues par Aym, grand duc de l'Enfer, mettent le feu à toute cible qu'elles touchent.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE, MUNITIONS (FEU)

Nécessaire d'alpinisme

Ce nécessaire comprend des cordes, des mousquetons, des élingues, des harnais d'alpinisme et des pitons pour aider un soldat à franchir à peu près tout obstacle vertical.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✱ **Corde et pitons** : ajoutez +1 DÉ aux jets de résolution risqués des figurines dotées de ce matériel quand elles tentent d'escalader une surface abrupte.

Pelle

Les pelles de combat permettent aux troupes de creuser et de se battre ainsi à couvert sur pratiquement tout champ de bataille.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✱ **Trou de combat** : si une figurine équipée d'une pelle commence la partie en terrain dégagé, elle peut bénéficier du mot-clé COUVERT jusqu'à ce qu'elle quitte sa position. De plus, elle peut se servir de ce matériel comme d'une arme de corps à corps à 2 mains au lieu de toute autre arme de corps à corps dont elle disposerait.

Pilules de martyre

Les pilules de martyre se composent d'un puissant mélange de psychotropes et de produits chimiques qui immunise un soldat contre la douleur. Cependant, elles exercent un prix terrible sur son corps.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✱ **Insensible à la douleur** : quand vous déployez une figurine équipée de pilules de martyre, vous pouvez annoncer qu'elle les consomme. Dans ce cas et jusqu'à la fin de la partie, elle présente le mot-clé IMMUNITÉ PEUR et vous ajoutez –1 DÉ BLESSURE à tous les jets pour les attaques qui la touchent.

Trousse de soins

Les premiers secours, sur le champ de bataille, ont sauvé de nombreux soldats à l'agonie. Les onctions bénies peuvent complètement refermer des plaies fatales, et le sang noir des démons qu'utilisent les médecins hérétiques permet aux troupes mutilées de retourner au combat.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✦ **ACTION de Soins**: une figurine avec ce matériel peut déclarer l'**ACTION** de Soins. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour la figurine. En cas d'échec, l'activation de la figurine prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, choisissez l'une des options suivantes :

- ✦ Retirez 1 **MARQUEUR SANG** de la figurine ou d'une figurine amie à 1" ou moins d'elle.
- ✦ Relevez une figurine amie *À terre* à 1" ou moins de la figurine.

Relique impie

Un artefact doté d'une puissance impie, comme des têtes de nephilim, des éclats profanés de la Sainte Croix ou des reliques momifiées de saints et d'évêques déchus.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	PEUR

Relique sainte

À cause de la menace qui pèse sur toute la Création, les églises, les cathédrales et les basiliques ont vidé leurs reliquaires et distribué leur contenu aux troupes en première ligne pour les aider à combattre les damnés.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	BÉNI 1

Sanctuaire de terrain

Les reliquaires saints, les artefacts bénis et les croix sacrées sont souvent transportés sur le champ de bataille pour encourager les troupes ; les Hérétiques, eux, emportent des idoles de l'Agneau d'or, des captifs torturés ou d'autres totems malveillants.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	DÉPLOYABLE

Un sanctuaire de terrain est représenté par un élément de TERRAIN INFRANCHISSABLE d'au moins ½" de haut sur un socle de 40 mm.

✦ **Lieu de prière** : la première fois que vous déployez une figurine équipée d'un sanctuaire de terrain, vous pouvez aussi déployer le sanctuaire de terrain où vous le souhaitez entièrement dans votre zone de déploiement. Durant la phase de Moral, chaque sanctuaire de terrain ami sur le champ de bataille ajoute 3 au nombre de figurines de votre bande qui ne sont ni *À terre* ni *Hors de combat*, jusqu'à un bonus maximal de 9. Une fois déployée, la figurine équipée du sanctuaire de terrain compte comme n'en étant plus équipée pour le reste de la partie.

✦ **Abattez l'autel !** : les figurines peuvent attaquer un sanctuaire de terrain comme s'il s'agissait d'une figurine ennemie. S'il est touché par une attaque, ou s'il se trouve dans la zone d'explosion d'une attaque effectuée avec une arme possédant le mot-clé Explosion, il est retiré du champ de bataille et rayé de la feuille de bande (aucun jet de blessure n'est requis).



RÈGLES DE CAMPAGNE

Ces règles présentent la façon de jouer une série de parties liées entre elles avec vos amis. Compléter une campagne nécessite au moins deux joueurs mais, plus vous pouvez en mobiliser, mieux c'est ! Vous pouvez aussi jouer des parties contre des joueurs qui ne font pas partie de la campagne. Les règles pour ce faire se trouvent toutes ici.

Commencer la campagne

Au début d'une campagne, chaque joueur recrute une bande de départ, après quoi il doit lui choisir un Mécène.

Mécènes

Choisissez un Mécène pour votre bande dans cette liste. Votre choix détermine la compétence que vous pouvez sélectionner si vous obtenez un résultat « Compétence de Mécène » dans les tables de compétence (► voir « Promotions et expérience », page 260).

SEIGNEUR TEMPOREL

Réservé à la Nouvelle-Antioche

Votre Mécène est un noble influent, peut-être un prince-marchand, un officier militaire de haut rang, un ministre, voire le puissant duc de la Nouvelle-Antioche en personne. Un tel Mécène peut aider votre bande à suivre un entraînement spécialisé et à se procurer des armes coûteuses.

Avoir un Seigneur temporel pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- * **Dotation d'armes de corps à corps** : le coût des armes de corps à corps valant 10 🍀 ou plus est réduit de 5 🍀 si votre bande compte une figurine avec cette compétence au moment de l'achat. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
- * **Dotation d'armes de tir** : le coût des armes de tir valant 20 🍀 ou plus est réduit de 5 🍀 si votre bande compte une figurine avec cette compétence au moment de l'achat. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
- * **Dotation d'armures et de matériel** : le coût des armures, des boucliers et du matériel valant 15 🍀 ou plus est réduit de 5 🍀 si votre bande compte une figurine avec cette compétence au moment de l'achat. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
- * **École de snipers** : les attaques de tir effectuées par une figurine avec cette compétence nécessitent 1 MARQUEUR SANG de moins pour convertir un jet de blessure en *jet de massacre*.
- * **Entraînement d'assaut spécialisé** : les attaques au corps à corps effectuées par une figurine avec cette compétence nécessitent 1 MARQUEUR SANG de moins pour convertir un jet de blessure en *jet de massacre*.
- * **Produits chimiques mendélistes** : l'adversaire ne peut pas dépenser les MARQUEURS SANG d'une figurine avec cette compétence pour ajouter +1 DÉ BLESSURE (il peut cependant les utiliser pour convertir comme d'habitude le jet de blessure en *jet de massacre*).

SAINT GUERRIER

Réservé aux Pèlerins des tranchées et à la Nouvelle-Antioche

Votre Mécène est un puissant saint des soldats et des guerriers, comme saint Georges le Tueur de dragons, saint Jean le Guerrier, sainte Jeanne d'Arc, voire saint Michel le Taxiarche en personne. Un tel Mécène offre un grand pouvoir en combat et une protection divine sur le champ de bataille.

Avoir un Saint guerrier pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- ✦ **À genoux !** : les figurines ennemies qui se trouvent *À terre* à 1" ou moins d'une figurine avec cette compétence ne peuvent pas se relever (même si la figurine avec cette compétence est elle aussi *À terre*).
- ✦ **ACTION Prière du guerrier** : une figurine avec cette compétence peut déclarer l'**ACTION Prière du guerrier**. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour elle. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, la figurine gagne le mot-clé PEUR jusqu'à la fin du tour, et vous pouvez lui retirer 1 MARQUEUR SANG.
- ✦ **Bénédiction du saint guerrier** : une figurine avec cette compétence gagne le mot-clé BÉNI D3.
- ✦ **David et Goliath** : ajoutez +1 DÉ aux attaques au corps à corps effectuée par une figurine avec cette compétence si la cible est montée sur un socle de 40 mm ou plus.
- ✦ **Endurer la souffrance** : une figurine avec cette compétence peut subir une Cicatrice de combat supplémentaire avant d'être déclarée inapte au service.
- ✦ **Tueur de dragons** : quand vous effectuez un jet de blessure pour une attaque au corps à corps effectuée par une figurine avec cette compétence, vous pouvez changer en 6 le résultat de l'un des d6 utilisés pour le jet de blessure.

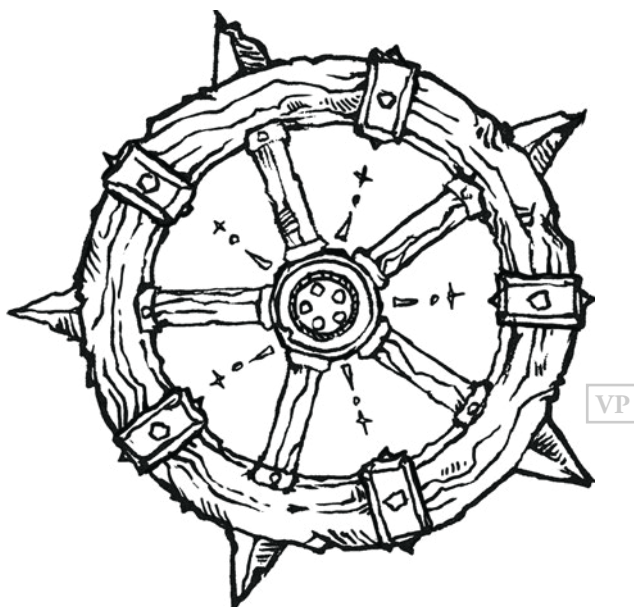
SAINT ÉRUDIT

Réservé aux Pèlerins des tranchées et à la Nouvelle-Antioche

Votre Mécène est un grand enseignant, tel que saint Patrick, saint Thomas d'Aquin ou saint Méthode. Un tel Mécène illumine les voies de la planification, des sciences, de la stratégie et des compétences organisationnelles.

Avoir un Saint érudit pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- ✦ **Arts de la guérison** : vous pouvez relancer les résultats sur la table de traumatismes des Élités (► voir page 259) pour une figurine avec cette compétence.
- ✦ **Compétences logistiques** : une bande qui comprend une figurine avec cette compétence peut augmenter de 1 toute limite sur le nombre de figurines qu'elle peut inclure, en dehors des ÉLITES, des figurines ayant un socle de 50 mm ou plus et des Mercenaires. Par exemple, si l'entrée de bande d'une figurine indique 0-2, la limite passe à 0-3. Si la figurine avec cette compétence est tuée ou autrement retirée de la bande, vous pouvez conserver les figurines en excès des limites normales, mais vous ne pouvez pas ajouter de nouvelles figurines qui nécessiteraient cette limite accrue. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
- ✦ **Connaissances scientifiques** : la Limite d'une pièce d'équipement (hors Objets de gloire) augmente de 1 si votre bande comprend une figurine avec cette compétence. Choisissez l'équipement auquel ce bonus s'applique et inscrivez-le sur votre fiche de bande. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
- ✦ **Dieu à nos côtés** : choisissez une compétence tirée d'une table de compétence accessible à la figurine, y compris toute compétence d'exploration, et donnez-la à la figurine.
- ✦ **Favoris de Dieu** : à la fin de chaque partie, votre bande gagne 1 ✪ additionnel pour chaque figurine avec cette compétence sur le champ de bataille.
- ✦ **Pièces du Paradis** : à la fin de chaque partie, votre bande gagne $d6 \times 5$ 🎲 supplémentaires par figurine avec cette compétence qui se trouve sur le champ de bataille.



NOBLE INFERNAL

Réservé aux Légions Hérétiques et à la Cour du Serpent à Sept Têtes

Votre Mécène est l'un des Déchus, un puissant noble diabolique comme Baal, Balam, Zepar, Astaroth ou Gusion. Un tel Mécène offre des pouvoirs magiques, récompense les actes maléfiques et renforce le pouvoir des péchés.

Avoir un Noble infernal pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- ✦ **ACTION Feu de l'Enfer** : une figurine avec cette compétence peut déclarer l'ACTION Feu de l'Enfer. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour elle. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez une figurine amie à 18" ou moins d'elle et dans sa ligne de vue. Tracez ensuite une ligne droite de 1 mm de largeur entre les deux points les plus proches de leurs socles. Effectuez un jet de blessure avec le mot-clé FEU pour chaque figurine (amie comme ennemie) que la ligne traverse ou touche, y compris la figurine amie désignée, mais pas la figurine qui effectue l'ACTION Feu de l'Enfer.
- ✦ **ACTION Fouet de l'Achéron** : une figurine avec cette compétence peut déclarer l'ACTION Fouet de l'Achéron. Dans ce cas, désignez 1 figurine ennemie à 6" ou moins et dans sa ligne de vue et effectuez un jet de résolution risqué. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez effectuer un jet de blessure sur la figurine ennemie avec le mot-clé IGNORE ARMURE.
- ✦ **ACTION Sacrifice de sang** : une figurine avec cette compétence peut déclarer l'ACTION Sacrifice de sang. Effectuez alors un jet de résolution pour elle. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez retirer 1 MARQUEUR SANG de la figurine et le placer à côté de toute autre figurine à 6" ou moins d'elle, dans sa ligne de vue et dépourvue des mots-clés ARTIFICIEL, GRAAL NOIR et DÉMONIAQUE.
- ✦ **Meurtre béni** : si une attaque au corps à corps effectuée par une figurine avec cette compétence met *Hors de combat* une figurine ennemie, placez 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté de l'attaquant.
- ✦ **Sadique** : ajoutez +1 DÉ et +1 DÉ BLESSURE aux attaques au corps à corps qu'effectue une figurine avec cette compétence contre une figurine *À terre*.
- ✦ **Trente pièces d'argent** : à la fin de chaque partie, votre bande gagne $d6 \times 5$ supplémentaires par figurine avec cette compétence qui se trouve sur le champ de bataille.

SUBLIME PORTE

Réservé au Sultanat de Fer

Votre Mécène est l'un des nobles de haut rang du Sultanat, comme un émir, un pacha, un vizir, voire le sultan en personne. Un tel Mécène offre des aptitudes martiales, l'accès à des armes et des armures exotiques, un entraînement de qualité supérieure et, bien entendu, la faveur du sultan.

Avoir la Sublime Porte pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- ✦ **Articles importés** : vous pouvez acheter 1 arme ou 1 armure de l'armurerie de la Nouvelle-Antioche pour une figurine avec cette compétence à la prochaine étape d'Intendance. Vous pouvez racheter cette pièce d'équipement plus tard si jamais vous la perdez durant la campagne pour une raison ou une autre.
- ✦ **Correctement guidé** : au début de la partie, après le déploiement, vous pouvez sélectionner 1 ACTION (hormis Charge, Tir et Combat) qui nécessite de choisir une figurine ennemie pour cible ou d'en désigner une pour que l'ACTION l'affecte. Pour le reste de la partie, la figurine avec cette compétence ne peut pas être choisie pour cible de cette ACTION ni être désignée pour que cette ACTION l'affecte.
- ✦ **Entraînement de janissaire** : si la toute première ACTION qu'une figurine avec cette compétence effectue durant son activation est une charge, ajoutez +1 DÉ aux attaques au corps à corps qu'elle effectue pour le reste de son activation. De plus, cette figurine gagne le mot-clé IGNORE ARME SECONDAIRE.
- ✦ **Faveur du sultan** : une bande qui comprend une figurine avec cette compétence peut augmenter de 1 toute limite sur le nombre de figurines qu'elle peut inclure, en dehors des ÉLITES, des figurines ayant sur un socle de 50 mm ou plus et des Mercenaires. Par exemple, si l'entrée de bande d'une figurine indique 0-2, la limite passe à 0-3. Si la figurine avec cette compétence est tuée ou autrement retirée de la bande, vous pouvez conserver les figurines en excès des limites normales, mais vous ne pouvez pas ajouter de nouvelles figurines qui nécessiteraient cette limite accrue. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
- ✦ **Güreş** : ajoutez +1 DÉ et +1 DÉ BLESSURE aux attaques au corps à corps qu'effectue une figurine avec cette compétence si la cible est *À terre*. De plus, vous pouvez ignorer le modificateur -1 DÉ au jet de résolution d'une figurine *À terre* si elle présente cette compétence.
- ✦ **Sabre d'Allah** : vous pouvez choisir 1 compétence de la table Compétences de force et de corps à corps pour la donner à une figurine avec la compétence Sabre d'Allah.

L'ORDRE DE LA MOUCHE

Réservé au Graal noir

Votre Mécène est l'un des puissants nobles infernaux de l'ordre de la Mouche, comme Enlil, le prince Vassago, voire Belzébut le seigneur des Mouches en personne. À travers vous, ces diables influents et putrides déversent un raz-de-marée de corruption sur le monde mortel.

Avoir L'Ordre de la Mouche pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- ✦ **ACTION Duperie de Belzébut** : une figurine avec cette compétence peut déclarer l'ACTION Duperie de Belzébut. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* pour elle. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez une figurine ennemie à 8" ou moins d'elle, puis redéployez les deux figurines en intervertissant leur position, de sorte que le centre du socle de chacune occupe l'emplacement précédent du centre du socle de l'autre. Si cela s'avère impossible pour quelque raison que ce soit (par exemple si un terrain infranchissable ou une autre figurine gêne), les deux figurines restent à leur emplacement initial.
- ✦ **Ailes de la Mouche** : la figurine gagne le mot-clé VOL si elle ne l'avait pas déjà avant.
- ✦ **Chevalier des Mouches** : ajoutez -1 DÉ au jet de résolution des attaques de tir qui prennent pour cible la figurine.
- ✦ **Peste du Graal** : au début de chaque partie, après le déploiement, pour chaque figurine avec cette compétence sur le champ de bataille, vous pouvez placer 1 MARQUEUR INFECTION à côté d'une figurine ennemie dépourvue du mot-clé GRAAL NOIR.
- ✦ **Vitalité du cafard** : l'adversaire ne peut pas dépenser les MARQUEURS SANG d'une figurine avec cette compétence pour ajouter +1 DÉ BLESSURE (il peut cependant les utiliser pour convertir comme d'habitude le jet de blessure en *jet de massacre*).
- ✦ **Yeux de la Mouche** : une figurine avec cette compétence gagne les mots-clés IGNORE COUVERT et IGNORE PORTÉE LONGUE.

MAMMON

Réservé aux Légions Hérétiques et à la Cour du Serpent à Sept Têtes (bandes de l'Avarice)

Votre Mécène est Mammon, prince de l'Avarice, trésorier de l'Enfer et roi des Imbéciles. Il apparaît tel un roi à la peau dorée sur un trône opulent, et des marques de brûlure ternissent sa splendeur. C'est le Mécène le plus populaire chez les mortels.

Avoir Mammon pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- ✧ **Dés pipés** : une fois par partie, la figurine avec cette compétence peut soit relancer tous les dés utilisés dans un jet de résolution, soit relancer tous les dés utilisés pour un jet de blessure pour une attaque qu'elle a effectuée.
- ✧ **Dettes éternelles** : les Misérables de cette bande ne rentrent jamais dans les pertes, car leur tête (conservée en sûreté par Mammon) sert à faire repousser leur corps perdu. Tout Misérable d'une bande qui comprend une figurine avec cette compétence récupère automatiquement en totalité après une bataille où il s'est retrouvée *Hors de combat*.
- ✧ **L'argent achète tout** : la Limite d'une pièce d'équipement (hors Objets de gloire) augmente de 1 si votre bande compte une figurine avec cette compétence. Choisissez l'équipement auquel ce bonus s'applique et inscrivez-le sur votre fiche de bande. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
- ✧ **Peau dorée** : la figure avec cette compétence reçoit la splendide (quoique ternie) peau dorée de son Mécène, et son sang se transforme en or en fusion. Chaque fois que vous placez 1 MARQUEUR SANG à côté d'elle, ajoutez 5 ⚔ à votre Coffre-fort.
- ✧ **Ploutocratie** : quand vous sélectionnez cette compétence pour une figurine, elle peut immédiatement former une ÉQUIPE-FEU avec une autre figurine de votre bande dépourvue du mot-clé ÉLITE. Les deux figurines reçoivent le mot-clé ÉQUIPE-FEU. De plus, si les deux figurines s'activent simultanément, vous pouvez traiter tous les *jets de résolution risqués* qu'elles doivent effectuer durant cette activation comme des jets de résolution standards.
- ✧ **Prêt sans garantie** : vous pouvez ajouter 100 ⚔ à votre Coffre-fort quand vous choisissez cette compétence pour une figurine de votre bande. Les ⚔ sont reçus une seule fois, quand vous optez pour cette compétence.

L'ANTIPAPE D'AVIGNON

Réservé au Graal noir

Votre Mécène est l'Antipape d'Avignon, le grand prêtre du Graal noir. Tandis que la majorité des souches du Graal noir infecte le corps, la variante répandue par les missionnaires de Belzébuth s'attaque avant tout à l'esprit. C'est pourquoi les apôtres de la Mouche se montrent si efficaces, de façon inquiétante, pour convertir de nouvelles personnes à leur cause, en dépit de la ruine évidente qui suit la dévotion au seigneur des Mouches.

Avoir l'Antipape d'Avignon pour Mécène vous donne accès aux compétences qui suivent :

- ✦ **ACTION Langue bien pendue** : une figurine avec cette compétence peut déclarer l'ACTION Langue bien pendue. Effectuez alors un jet de résolution pour elle. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez une figurine ennemie à 1" ou moins de la figurine qui effectue l'ACTION : cette cible doit effectuer une attaque au corps à corps contre elle-même. Vous pouvez choisir l'arme de corps à corps qu'elle utilise si elle en possède plusieurs. La figurine ennemie s'attaque une seule fois, même si elle peut porter plusieurs attaques.
- ✦ **ACTION Œil de Belzébuth** : la pression mentale écrasante de cet émissaire de Belzébuth submerge n'importe quel esprit. Une figurine avec cette compétence peut déclarer l'ACTION Œil de Belzébuth. Effectuez alors un jet de résolution pour elle. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez une figurine ennemie à 24" d'elle et dans sa ligne de vue, à couvert, et qui se trouve à plus de 1" d'une figurine de votre bande. Votre adversaire doit alors déplacer cette figurine de 1", de sorte qu'elle quitte son couvert, mais reste dans la ligne de vue de la figurine qui effectue l'ACTION et à plus de 1" de toute figurine de votre bande. Si cela s'avère impossible pour quelque raison que ce soit, la figurine ennemie ne bouge pas.
- ✦ **Festin de maladies** : si la cible d'une attaque au corps à corps effectuée par la figurine avec cette compétence présente au moins 1 MARQUEUR INFECTION, le coût en MARQUEUR SANG ou INFECTION pour convertir le jet de blessure en *jet de massacre* diminue de 1.
- ✦ **Hybride de pourceau** : ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de la figurine avec cette compétence.
- ✦ **Infection de l'esprit** : au début de chaque partie, après le déploiement, pour chaque figurine avec cette compétence sur le champ de bataille, vous pouvez désigner une figurine ennemie et la déplacer de 6" comme si elle effectuait une ACTION de Déplacement (mais pas de Charge).
- ✦ **Sagesse de Belzébuth** : la tête de ce guerrier, infectée par le Graal noir, se distend et un liquide suinte de ses nombreux trous trépanés, une vision si révoltante que les combattants ennemis hésitent souvent à approcher de l'ignoble créature. Si une figurine dotée de cette compétence est prise pour cible d'une charge, la figurine ennemie ne reçoit aucun bonus de charge et doit effectuer sa charge avec sa seule caractéristique de Mouvement.

Parties en campagne

Après avoir choisi le Mécène de votre bande, vous êtes prêt à commencer la campagne ! Une campagne se joue en reliant chaque partie que vous disputez. Vous pouvez jouer une partie de campagne contre tout joueur qui participe à la campagne : il vous suffit pour cela de décider d'un moment et d'un lieu, de vous retrouver et de choisir le scénario que vous allez jouer (► voir « Sélectionner un scénario de campagne »). Jouez ensuite la partie avec les règles habituelles. Après la partie, vous effectuez une phase de Campagne, durant laquelle vous découvrez le destin des figurines qui ont été mises *Hors de combat*, voyez si certaines gagnent de nouvelles compétences, explorez la région où se déroule la campagne et utilisez le butin récolté pour recruter plus de figurines pour votre bande.

Quand vous avez joué un total de onze parties en campagne, vous ne pouvez plus jouer tant que les autres joueurs n'en ont pas fait autant. Chacun doit alors disputer une douzième et dernière partie contre l'un des autres joueurs, en suivant le scénario *La Grande Guerre*. Quand tous les joueurs ont joué un total de douze parties, le vainqueur de la campagne est déterminé comme expliqué ci-dessous.

Si la campagne comprend un nombre de joueurs impairs, l'un des joueurs doit participer à une treizième partie contre le joueur impair, et choisit ensuite le résultat de sa douzième ou de sa treizième partie (pas les deux !) au moment de compter les points de victoire de campagne.

Remporter la campagne

Dans une campagne, vous marquez des points de victoire de campagne pour chaque partie que vous disputez :

- ✱ le vainqueur de la partie marque +15 points de victoire de campagne ;
- ✱ le perdant de la partie marque +7 points de victoire de campagne ;
- ✱ en cas d'égalité, chacun marque +10 points de victoire de campagne.

Tenez le compte des points de victoire de campagne que vous marquez sur votre fiche de bande. À la fin de la campagne, le joueur avec le plus de points de victoire de campagne est déclaré vainqueur.

Nouveaux venus dans une campagne

Un joueur peut vouloir rejoindre une campagne en cours. Ce n'est pas un souci : il peut recruter sa bande en se servant de la valeur de seuil de bande du joueur qui a disputé le plus de parties dans la campagne, et il reçoit en outre 4 points d'expérience par partie que le meilleur joueur a disputée. Le nouveau venu peut répartir ces points d'expérience comme il l'entend entre ses figurines d'ÉLITE.

Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le nombre de parties requises avant d'atteindre le scénario de *La Grande Guerre*. Par exemple, vous pouvez vouloir vous limiter à quatre ou cinq parties, ce qui vous permettrait de terminer une campagne en un seul week-end, ou aller jusqu'à vingt-trois et décider que chaque joueur doit jouer deux parties par mois. La bataille finale se déroulerait alors après un an de jeu !

SÉLECTIONNER UN SCÉNARIO DE CAMPAGNE

Pour déterminer le scénario que vous utiliserez pour une partie en campagne, comptez le nombre de parties que vous avez déjà disputées, et lancez un dé en consultant la table de scénario de campagne appropriée, ci-dessous. Si l'un des joueurs a joué plus de parties que l'autre, prenez le plus grand nombre pour savoir quelle table utiliser.

* Début de campagne (parties 1-3)

Lancez un d6 pour déterminer le scénario à jouer :

1	Revendiquer le No Man's Land
2	Chasse aux héros
3	Les hauts
4	En quête de reliques
5	Raid de réapprovisionnement
6	Le joueur avec le moins de parties choisit l'un des scénarios ci-dessus. En cas d'égalité, départagez-vous et le gagnant choisit.

* Milieu de campagne (parties 4-8)

Lancez un d6 pour déterminer le scénario à jouer :

1	Chasse aux héros
2	Train blindé
3	Guerre de tranchées
4	Revendiquer le No Man's Land
5	Chasse au dragon
6	Le joueur avec le moins de parties choisit l'un des scénarios ci-dessus. En cas d'égalité, départagez-vous et le gagnant choisit.

* Fin de campagne (parties 9-11)

Lancez un d6 pour déterminer le scénario à jouer :

1	Guerre de tranchées
2	Chasse au dragon
3	D'en dessous
4	Champs de gloire
5	Retenez votre souffle
6	Le joueur avec le moins de parties choisit l'un des scénarios ci-dessus. En cas d'égalité, départagez-vous et le gagnant choisit.

* Ultime Bataille (partie 12)

Guerre de tranchées

Choisir une option

Certains scénarios nécessitent des éléments de terrain spécifiques ou une grande table, qui feront peut-être défaut à certains joueurs. En conséquence, après avoir tiré au sort le scénario à jouer, les deux joueurs peuvent s'accorder sur un autre scénario de la même table.

FORCES DE CAMPAGNE

Les figurines utilisées dans une campagne constituent une Force. Parfois, vous profiterez de toutes les figurines de votre bande en guise de Force mais, d'autres fois, la valeur de seuil et la force déployée pour votre bande vous empêcheront de recourir à toutes les figurines dont vous disposez.



Valeur de seuil de bande et force déployée

À mesure que la campagne progressera, la rumeur des exploits de votre bande sur le champ de bataille se répandra et attirera l'attention de vos supérieurs, qui vous alloueront plus de troupes et de ressources et rendront disponibles des renforts plus puissants. C'est ce que représentent la valeur de seuil de bande et la force déployée. Notez que, quand elles augmentent, vous ne recevez pas automatiquement de nouvelles troupes ou du matériel en plus. Vous devez soit appeler des renforts, soit recruter plus de figurines pour votre bande (► voir la phase de Campagne, page 258).

- ✱ **Valeurs de seuil** : la valeur de seuil de votre bande est indiquée sur la table de seuil de bande ci-dessous, et elle augmente après chaque partie que vous jouez. Le coût total de toutes les figurines que vous utilisez pour une Force (comprenant leur équipement, les améliorations payées en ⚙ et toute réduction de leur coût) doit rester inférieur ou égal à votre valeur de seuil de bande.
- ✱ **Force déployée** : la force déployée par votre bande est indiquée sur la table de seuil de bande ci-dessous, et elle augmente après chaque partie que vous disputez. Quand vous jouez une partie en campagne, le nombre de figurines que vous pouvez inclure dans votre Force ne peut pas dépasser la force déployée de bande. Si un scénario limite le nombre de figurines que peuvent utiliser les camps, et si cette limite est inférieure à votre force déployée, cette limite de scénario prévaut et vous devez vous y conformer. Incluez uniquement les figurines avec une entrée de bande quand vous déterminez quelles figurines employer. Les figurines qui représentent une pièce d'équipement ou un Objet de gloire ne comptent pas.

Votre valeur de seuil et votre force déployée peuvent vous imposer de ne pas utiliser toutes les figurines de votre bande. Dans ce cas, les figurines inutilisées doivent rester sur le banc de touche : elles ne gagneront pas de points d'expérience et ne peuvent pas du tout influencer la partie.

TABLE DE SEUIL DE BANDE

Partie	Valeur de seuil	Force déployée
1	700	10
2	800	11
3	900	12
4	1 000	13
5	1 100	14
6	1 200	15
7	1 300	16
8	1 400	17
9	1 500	18
10	1 600	19
11	1 700	20
12	1 800	22

EXPLOITS GLORIEUX

Chaque scénario de *Trench Crusade* comprend une liste d'Exploits glorieux qu'une figurine peut accomplir durant la partie. Dans une campagne, vous devez noter lesquelles de vos figurines ont réalisé un Exploit glorieux et durant quelle partie. Chacun de ces exploits ne peut être accompli qu'une fois par partie, mais peut l'être dans des parties différentes au cours de la campagne.

Accomplir un Exploit glorieux présente quatre effets :

- ✱ vous marquez 1 point de victoire pour déterminer le vainqueur de la partie ;
- ✱ les figurines avec le mot-clé ÉLITE qui accomplissent au moins un Exploit glorieux remportent 1 point d'expérience (► voir page 260) ;
- ✱ vous remportez 1 Ⓢ (► voir « Points de gloire ») ;
- ✱ pour chaque Exploit glorieux accompli, vous pouvez ajouter un d6 à votre groupement de promotion après la partie (► voir page 258).

POINTS DE GLOIRE ✱

Chaque fois que vous accomplissez un Exploit glorieux au cours d'une partie, votre bande gagne 1 ✱. Plus elle a de ✱, plus sa réputation et sa renommée augmentent. Notez les ✱ de votre bande dans la case ✱ de votre fiche de bande.

Vous pouvez dépenser les ✱ lors de l'étape d'Intendance de la phase de Campagne (► voir page 267) pour acheter de l'équipement ou des combattants de votre liste de faction dont le coût s'exprime en ✱ plutôt qu'en ⚔. Vous pouvez aussi les dépenser lors de l'étape d'Intendance pour acheter des Objets de gloire (► voir page 268) ou recruter des Mercenaires pour votre bande (► voir page 240).

Ajustez le nombre de ✱ sur votre fiche de bande pour refléter votre dépense. Par exemple, si vous aviez 5 ✱ et en dépensez 3, vous devez modifier le nombre sur votre fiche pour indiquer qu'il ne vous en reste que 2.

Notez que vous n'avez pas à dépenser tous vos ✱ lors de l'étape d'Intendance : vous pouvez en conserver tout ou partie pour plus tard, si vous le souhaitez. Vous les économisez ainsi afin de pouvoir acheter un objet ou une figurine particulièrement cher dans une prochaine phase de Campagne.

Parties indépendantes

Les points de gloire sont principalement acquis dans le cadre d'une campagne et dépensés lors de l'étape d'Intendance. Cependant, si vous et votre adversaire décidez de jouer une partie indépendante (► voir page 280), vous pouvez vous accorder sur l'utilisation de ✱ quand vous créez votre bande pour une telle partie.

Dans ce cas, la ✱ peut servir de la même manière que dans une campagne, et vous pouvez la dépenser pour inclure de l'équipement ou des figurines avec un coût en ✱ ou des Mercenaires.



Phase de Campagne

Quand vous finissez une partie en campagne, vous et votre adversaire devez accomplir une **phase de Campagne**, durant laquelle vous découvrirez ce qui est advenu des figurines mises *Hors de combat* lors de la partie et si des figurines ont gagné des promotions ou appris des compétences inédites. Vous avez aussi l'occasion d'explorer le territoire aux alentours du champ de bataille en quête de butin, d'acheter du nouvel équipement et de recruter de nouvelles figurines dans votre bande.

ÉTAPES DE LA PHASE DE CAMPAGNE

Pour accomplir la phase de Campagne, vous devez suivre ses étapes dans l'ordre ci-dessous :

- * **Étape de Traumatismes** : vérifiez ce qui advient des figurines mises *Hors de combat* durant la partie.
- * **Étape de Promotion et Expérience** : promouvez des figurines, notez les points d'expérience et vérifiez si des figurines ont appris de nouvelles compétences (► voir page 260).
- * **Étape de Renforts (optionnelle)** : si votre bande a subi de lourdes pertes, vous pouvez appeler des renforts. Néanmoins, dans ce cas, vous ne pouvez pas explorer la zone ou rendre visite à l'intendant. Ne prenez donc pas cette décision à la légère (► voir page 262).
- * **Étape d'Exploration** : lancez les dés pour voir ce que votre bande découvre dans la zone qu'elle occupe actuellement (► voir page 262).
- * **Étape d'Intendance** : vous pouvez ajouter des recrues à votre bande, enrôler des Mercenaires et vendre, acheter ou réallouer de l'équipement.
- * **Étape de Fiche** : mettez à jour votre fiche de bande. Vous êtes prêt pour la prochaine partie !

Démanteler une bande

Vous pouvez démanteler votre bande à la fin de toute partie et en commencer une nouvelle. Recrutez alors une bande comme si vous étiez un nouveau venu dans la campagne (► voir page 257).

Étape de Traumatismes

Durant cette étape de la phase de Campagne, vous devez découvrir ce qui arrive aux figurines mises *Hors de combat* pendant la partie. Dans le cas d'une figurine d'ÉLITE, vous déterminez les Séquelles qu'elle subit ; pour les autres figurines, vous vérifiez si elles survivent à leurs blessures ou périssent. Si des blessures entraînent le retrait d'une figurine de votre fiche de bande, tout son équipement est perdu, sauf précision contraire.

Troupes

Les troupes se composent de toutes les figurines de votre bande dépourvues du mot-clé ÉLITE. Vous devez effectuer un jet de survie en jetant un d6 pour chaque figurine des troupes de votre bande qui a été mise *Hors de combat* durant la partie. Un résultat de 1 ou 2 indique qu'elle est morte ou terriblement blessée, et vous devez donc la retirer de votre fiche de bande. Un résultat de 3 ou plus signifie qu'elle a survécu à la bataille et peut combattre normalement.

Élites

Après les tests pour les troupes, vous devez lancer un d66 pour chaque figurine d'ÉLITE de votre bande qui a été mise *Hors de combat* durant la partie : jetez deux d6, l'un après l'autre, le premier pour les dizaines, le second pour les unités. Par exemple, si vous obtenez un 3 puis un 4, le jet de d66 donne un 34. Cherchez le d66 sur la table des traumatismes pour découvrir quelle Séquelle subit la figurine (si elle en subit une).

Figurines tuées au combat

Quand une figurine périt, tout son équipement est perdu dans le tumulte catastrophique du champ de bataille. Il n'est pas possible de réallouer l'équipement des guerriers morts.

Cicatrices de combat

Sauf précision contraire, chaque fois qu'une figurine d'ÉLITE est mise *Hors de combat*, elle reçoit une Cicatrice de combat. Cochez sur votre fiche de bande le nombre de Cicatrices de combat qu'a subies une figurine.

Inapte au service

Quand une figurine reçoit sa troisième Cicatrice de combat, l'effet cumulatif de ses blessures la rend inapte à la poursuite de son devoir au combat, et on la renvoie chez elle. Retirez la figurine de votre fiche de bande. Vous pouvez ajouter son équipement et ses Objets de gloire à l'Armurerie de votre fiche de bande, à moins qu'une règle précise que vous ne pouvez pas les retirer de la figurine.

Noter les Séquelles et les Cicatrices de combat

Vous devez noter les Séquelles et les Cicatrices de combat subies par les figurines de votre bande sur votre fiche de bande. Sauf indication contraire, une figurine ne peut subir chaque type de Séquelles qu'une seule fois. Relancez le d66 sur la table de traumatismes jusqu'à ce que vous obteniez un résultat inédit pour la figurine.

TABLE DES TRAUMATISMES

D66	SÉQUELLE
11 Mort	La blessure s'est révélée fatale. Retirez la figurine et tout son équipement de votre fiche de bande.
12 Capturé	L'ennemi capture la figurine. Avant de poursuivre l'étape de Traumatismes, vous pouvez négocier avec votre adversaire une rançon à payer en 🎲 pour la libération de la figurine. Si vous ne la payez pas, la figurine est exécutée: retirez-la avec son équipement de votre fiche de bande. Si vous payez la rançon, transférez le nombre de 🎲 de votre Coffre-fort à celui de votre adversaire, et traitez le résultat comme une Récupération totale. Reprenez ensuite l'étape de Traumatisme normalement.
13 Dégâts au système nerveux	Considérez tous les jets de résolution que vous entreprenez pour la figurine comme des <i>jets de résolution risqués</i> , à moins qu'ils le soient déjà, auquel cas vous ne subissez aucune pénalité.
14 Blessure à la main	Déterminez au hasard quelle main a été blessée. Ajoutez -1 DÉ au jet pour les attaques qu'effectue la figurine avec une arme de corps à corps tenue par la main blessée ou à 2 mains.
15 Œil crevé	Ajoutez -1 DÉ au jet pour les attaques de tir qu'effectue la figurine. Si elle subit cette Séquelle une seconde fois, elle devient aveugle et vous la retirez de votre fiche de bande au lieu de relancer le d66. Traitez cette Séquelle comme une Récupération totale si un Prêtre sniper la subit.
16 Blessure à la poitrine	Ajoutez +1 DÉ BLESSURE pour les attaques qui prennent pour cible la figurine.
21 Insomniaque	Vous devez toujours déployer cette figurine en premier dans toute partie dans laquelle vous l'utilisez, et elle perd le mot-clé INFILTRATION si elle l'avait.
22 Blessure à la tête	La figurine ne gagne plus de points d'expérience. Vous pouvez lui assigner des dés de promotion en la considérant comme une troupe de votre bande à l'étape de promotion et d'expérience. Si l'un de ces dés donne un 6, la figurine récupère la capacité de gagner des points d'expérience tout en conservant sa Séquelle.
23 Stress post-traumatique	Jetez un d6 la première fois que la figurine est déployée lors d'une partie. Un résultat de 1 ou 2 vous indique d'ajouter -1 DÉ aux jets pour cette figurine pour le reste de la partie.
24 Sombre souvenir	Notez le nom de la bande affrontée lors de la partie qui a entraîné cette Séquelle. Ajoutez -1 DÉ au jet pour les attaques au corps à corps qu'effectue la figurine si la cible est une figurine appartenant à cette bande.

25 Paranoïa	Vous ne pouvez pas déployer la figurine à 8" ou moins d'une figurine amie, et vous ne pouvez pas déployer de figurines amies à 8" ou moins de cette figurine après son déploiement.
26 Bras perdu	La figurine ne peut pas utiliser d'équipement qui nécessite 2 mains, et elle ne peut utiliser qu'une pièce d'équipement à 1 main.
31 Blessure à la jambe	Réduisez de 2" la caractéristique de Mouvement de la figurine. De plus, ajoutez -1 DÉ au <i>jet de résolution risqué</i> pour la figurine quand elle effectue l'ACTION de Course.
32 Traitement coûteux	Les blessures de la figurine nécessitent un traitement constant. Avant chaque déploiement, vous devez déduire 10 ☹ du Coffre-fort de votre bande. Ce paiement ne compte pas dans la valeur de seuil de votre bande.
33 Possession	Quand vous activez cette figurine, si elle se trouve à plus de 1" de toute figurine ennemie, elle doit commencer par effectuer une ACTION de Course (même si une autre règle l'en empêche), dont les premiers 3" doivent se faire en ligne droite si possible. Si la figurine est <i>À terre</i> au début de l'activation, elle se relève si possible et doit ensuite tenter de se déplacer de 3" en ligne droite.
34 Dégâts musculaires	La figurine ne peut pas posséder d'équipement avec le mot-clé LOURD. Toute pièce concernée quand la figurine subit la Séquelle est perdue.
35 Blessure mineure	La figurine ne peut pas servir durant la prochaine partie.
36 Dévalisé	Tout l'équipement de la figurine est perdu, sauf les pièces impossibles à perdre ou retirer au fil de la campagne.
41-63 Récupération totale	La figurine a survécu à la bataille sans conséquences graves. Elle ne subit ni Séquelle ni Cicatrice de combat.
64 Endurci	La figurine gagne le mot-clé IMMUNITÉ PEUR. Elle ne subit ni Séquelle ni Cicatrice de combat.
65 Amères leçons	La figurine gagne d3 points d'expérience supplémentaires. Elle ne subit ni Séquelle ni Cicatrice de combat.
66 Cicatrice importante	Notez le nom de la bande affrontée lors de la partie qui a entraîné cette Séquelle. Ajoutez +1 DÉ au jet pour les attaques au corps à corps qu'effectue cette figurine si la cible est une figurine appartenant à cette bande. Elle ne subit ni Séquelle ni Cicatrice de combat.

Étape de Promotion & Expérience

Durant cette étape, vous commencez par tenter de promouvoir une ou plusieurs de vos figurines de troupes au rang d'ÉLITE. Les figurines d'ÉLITE peuvent ensuite utiliser leur expérience pour apprendre de nouvelles compétences.

PROMOTIONS

Lors d'une campagne, vous pouvez promouvoir les troupes de votre bande jusqu'au rang d'ÉLITE grâce aux règles qui suivent. Les troupes de votre bande se composent de toute figurine sans le mot-clé ÉLITE.

Le groupement de promotion

Vous devez commencer par créer le groupement de dés de promotion pour découvrir combien de figurines de troupes vous êtes autorisé à promouvoir. Vous assignez les dés de promotion aux figurines de troupes de votre bande et, si au moins l'un d'eux donne un 6, la figurine est promue et gagne le mot-clé ÉLITE.

✱ Votre groupement de dés de promotion se compose de 1d6, plus 1d6 par Exploit glorieux accompli durant la partie.

Notez que ces Exploits glorieux peuvent avoir été réalisés par n'importe quelle figurine de votre bande, pas juste par les figurines de troupes. De plus, quelques compétences et Objets de gloire vous permettent d'ajouter d'autres dés au groupement de dés de promotion.

Assigner les dés de promotion

Après avoir constitué votre groupement de dés de promotion, vous devez assigner un dé aux figurines de troupes de votre bande en capacité d'être promues dans l'ordre de votre choix. Vous devez assigner au moins deux dés à chaque figurine concernée avant d'en attribuer un troisième à une même figurine, au moins trois dés à chaque figurine concernée avant d'en attribuer un quatrième à une même figurine et ainsi de suite. Tout dé de promotion non alloué est perdu.

Lancer les dés de promotion

Lancez ensuite les dés de promotion assignés à vos figurines, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Dès qu'un dé donne un 6, arrêtez de lancer et promouvez la figurine comme décrit ci-après. Lancez ensuite les dés de promotion pour la prochaine figurine, puis la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez lancé tous les dés.

Si vous avez lancé tous les dés sans promouvoir une seule figurine, notez sur votre fiche combien de dés d'affilée vous avez lancés sans obtenir de promotion. Quand le total atteint 5 dés, considérez que le prochain lancer (le sixième) donne automatiquement un 6.

Promouvoir une figurine

Quand une figurine de troupes reçoit une promotion, elle gagne immédiatement le mot-clé ÉLITE et est désormais considérée comme une figurine d'ÉLITE, notamment pour l'étape de promotions et d'expérience. Barrez son ancienne entrée sur votre fiche de bande et écrivez-en une nouvelle pour cette figurine dans la section Figurines d'Élite. Elle commence avec 0 point d'expérience, mais en gagnera au moins 1 en ayant survécu à la bataille durant laquelle elle a été promue.

Maximum d'Élites

Si votre bande compte déjà au moins six figurines avec le mot-clé ÉLITE au début de l'étape de promotion, ignorez cette dernière. De même, arrêtez les promotions dès qu'un jet de promotion réussi porte à six l'effectif des figurines d'ÉLITE de votre bande.

EXPÉRIENCE

Après les promotions, chaque figurine d'ÉLITE qui a servi durant la partie et y a survécu gagne 1 point d'expérience, même si elle a été mise *Hors de combat*. Toute figurine d'ÉLITE qui a accompli au moins un Exploit glorieux reçoit un second point d'expérience (même si elle en a réalisé plus d'un).

Notez sur votre fiche de bande le nombre de points d'expérience cumulés par chaque figurine d'ÉLITE : cochez pour cela une case d'expérience par point acquis, de la gauche vers la droite, en commençant par la rangée supérieure. Quand vous atteignez une case circulaire, vous pouvez effectuer un jet de progression pour la figurine.

Jets de progression

Pour effectuer un jet de progression pour une figurine, suivez ces étapes :

- ✦ Sélectionnez deux tables de compétences à utiliser.
- ✦ Jetez 2d6 pour chacune de ces tables, et consultez le résultat pour découvrir les compétences que la figurine peut apprendre (► voir les tables de compétences).
 1. Si vous obtenez une compétence que connaît déjà la figurine, lisez les résultats suivants de la table et utilisez la première compétence que ne maîtrise pas la figurine. Si la figurine connaît déjà toutes les compétences en dessous de votre résultat, répétez l'opération en lisant les résultats vers le haut de la table.
 2. Si vous obtenez une compétence de Mécène, utilisez l'une des compétences du Mécène de votre bande (► voir page 254).
- ✦ Choisissez l'une des deux compétences déterminées et notez-la pour votre figurine sur votre fiche de bande.

Introduction

Un monde en
flammes

Règles de base

Règles complètes

Glossaire des
mots-clés

Terrains de
Trench Crusade

Équipement

Règles de
campagne

Figurines impossibles à promouvoir

Certaines figurines de votre bande ne peuvent pas être promues, que ce soit à cause de leurs limitations inhérentes, de leur nature mécanique, du manque d'accès à un entraînement ou à du matériel nécessaire, etc.

Les figurines suivantes ne peuvent jamais être promues au rang d'ÉLITE :

La Principauté de la Nouvelle-Antioche

—

Pèlerins des tranchées

Prisonniers ecclésiastiques, Sanctuaire d'anachorète

Le Sultanat du Mur de Fer

—

Légions Hérétiques

Loup de guerre, Misérables

Le Culte du Graal noir

Amalgame, Esclaves du Graal, Esclaves de la Mouche,
Molosses du Graal noir

La Cour du Serpent à Sept Têtes

Misérables, Fiélons marqués



DE FORCE ET DE CORPS À CORPS

2D6	Compétence
2	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.
3	Tenir bon : Une figurine avec cette compétence traite le premier résultat <i>À terre</i> qu'elle subit sur la table de blessure comme un résultat <i>Blessure légère</i> .
4	Parade : Ajoutez -1 DÉ au jet de résolution pour les attaques au corps à corps qui prennent pour cible une figurine avec cette compétence.
5	Combat rapproché : Ajoutez +1 DÉ et +1 DÉ BLESSURE au jet pour les attaques au corps à corps qu'effectue une figurine avec cette compétence si elle se trouve au contact d'un élément de terrain.
6	Charge implacable : Ajoutez +1 DÉ au jet pour les attaques au corps à corps qu'effectue une figurine avec cette compétence si elle a réussi à charger plus tôt dans la même activation.
7	Maîtrise du corps à corps : Ajoutez +1 DÉ à la caractéristique de Corps à corps d'une figurine avec cette compétence.
8	Force de Samson : Ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet pour les attaques au corps à corps effectuées avec une arme de corps à corps par une figurine avec cette compétence. De plus, elle gagne le mot-clé FORT.
9	Dur à cuire : Une figurine avec cette compétence traite le premier résultat <i>À terre</i> qu'elle subit sur la table de blessure comme un résultat <i>Pas d'effet</i> .
10	Frappe chirurgicale : Une fois par activation, avant d'effectuer un jet de blessure pour une attaque au corps à corps effectuée par une figurine avec cette compétence, vous pouvez annoncer que ce jet gagne le mot-clé IGNORE ARMURE.
11	Champion : Les armes de corps à corps dépourvues du mot-clé BALAYAGE utilisées par une figurine avec cette compétence gagnent le mot-clé BALAYAGE 2. Ajoutez -1 DÉ au jet de résolution de la seconde attaque effectuée avec les armes ayant obtenu le mot-clé.
12	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.

TABLE DE COMPÉTENCES DE TIR

2D6	Compétence
2	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.
3	Chasseur : Les attaques de tir qu'effectue une figurine avec cette compétence présentent le mot-clé IGNORE COUVERT.
4	Pistolero : Les règles suivantes s'appliquent à une figurine avec cette compétence si elle possède des armes de tir dotées du mot-clé PISTOLET : * Si elle est équipée de deux armes avec le mot-clé PISTOLET, elle peut effectuer une ACTION de Tir avec une arme, puis une ACTION de Tir avec l'autre arme. * Ajoutez les mots-clés ASSAULT et IGNORE ARME SECONDAIRE à toute arme avec le mot-clé PISTOLET si elle ne l'a pas déjà.
5	Tir de loin : Ajoutez 6" à la portée des armes qui suivent quand une figurine avec cette compétence les utilise : * toute arme avec le mot-clé PISTOLET ; * toute arme avec le mot « fusil » dans son nom (comme un fusil à verrou, un fusil d'assaut, etc.) ; * toute arme avec le mot « djézaïl » ou « arquebuse » dans son nom.
6	Regard d'aigle : Les attaques de tir qu'effectue une figurine avec cette compétence gagnent le mot-clé IGNORE PORTÉE LONGUE.
7	Maîtrise du tir : Ajoutez +1 DÉ à la caractéristique de Tir d'une figurine avec cette compétence.
8	Nid de sniper : Ajoutez +2 DÉs au lieu de +1 DÉ aux jets pour les attaques de tir avec le modificateur Position surélevée qu'effectue une figurine avec cette compétence.
9	Bout portant : Quand une figurine avec cette compétence effectue une attaque au corps à corps, elle peut utiliser une arme de tir et sa caractéristique de Tir au lieu d'une arme de corps à corps et sa caractéristique de Corps à corps. Elle doit tout de même se trouver à 1" ou moins de sa cible pour effectuer l'attaque. Elle peut aussi utiliser l'arme de tir pour effectuer une attaque de tir lors de la même activation si l'arme a le mot-clé ASSAULT.
10	Tir en mouvement : Si elle ne l'a pas déjà, ajoutez le mot-clé ASSAULT à toute arme de tir qu'utilise une figurine avec cette compétence.
11	Tir dans la tête : Les attaques de tir qu'effectue une figurine avec cette compétence gagnent le mot-clé IGNORE ARMURE en cas de réussite critique.
12	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.

COMPÉTENCES DE DISCRÉTION ET DE VITESSE

2D6	Compétence
2	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.
3	Sixième sens : Une figurine avec cette compétence traite tout résultat <i>À terre</i> qu'elle subit sur la table de blessure comme un résultat <i>Blessure légère</i> si elle n'a aucun MARQUEUR SANG. Si la figurine a aussi le mot-clé ROBUSTE, une fois par partie, elle peut l'utiliser pour changer un résultat <i>Hors de combat</i> en résultat <i>À terre</i> , puis recourir à cette compétence pour changer le résultat <i>À terre</i> en résultat <i>Pas d'effet</i> .
4	Assassinat : Ajoutez +1 DÉ au jet pour les attaques qu'effectue une figurine avec cette compétence si la cible n'a pas encore été activée lors de ce tour.
5	Arpenteur des ombres : Ajoutez -2 DÉs au lieu de -1 DÉ au jet pour les attaques de tir qui prennent pour cible une figurine avec cette compétence à portée longue.
6	Athlétique : Ajoutez +1 DÉ au jet pour une figurine avec cette compétence quand elle escalade, saute et saute en contrebas. De plus, ajoutez -1 DÉ BLESSURE au jet de blessure quand elle chute.
7	Sprinteur : Ajoutez +1 DÉ au <i>jet de résolution risqué</i> quand une figurine avec cette compétence effectue l'ACTION de Course.
8	Désengagement : Les figurines ennemies ne peuvent pas effectuer d'attaque au corps à corps contre une figurine avec cette compétence quand elle se replie.
9	Aux abris ! : Quand vous déterminez le bonus de charge pour une figurine avec cette compétence, jetez 1d6 supplémentaire et conservez le résultat le plus haut.
10	Agile : Ne divisez pas par 2 la caractéristique de Mouvement d'une figurine avec cette compétence qui se relève.
11	Esquive : Ajoutez -1 DÉ au jet pour les attaques de tir qui prennent pour cible une figurine avec cette compétence.
12	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.

COMPÉTENCES DIVERSES

2D6	Compétence
2	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.
3	Chance guerrière : Une figurine avec cette compétence peut subir 1 Cicatrice de combat supplémentaire avant d'être déclarée inapte au service.
4	C'est juste une égratignure : Vous pouvez relancer le résultat de la table des traumatismes pour une figurine avec cette compétence.
5	Mauvaise compagnie : Une figurine avec cette compétence ne compte pas dans l'effectif des figurines d'ÉLITE de votre bande au début de l'étape de promotion.
6	Récupérateur : Une figurine avec cette compétence a la compétence d'exploration <i>Dés supplémentaires</i> (► voir Exploration).
7	Compétence et expertise : Quand vous donnez cette compétence à une figurine, choisissez 1 ACTION de son entrée de bande ou 1 ACTION standard (sauf les ACTIONS de Combat et de Tir) et notez-la sur la fiche de bande. Ajoutez +1 DÉ aux jets réalisés au cours de l'ACTION choisie.
8	Poseur : Ajoutez 1 dé au groupement de promotion par figurine de votre bande avec cette compétence (► voir « Promotions »).
9	Amis haut placés : Une figurine avec cette compétence a la compétence d'exploration <i>Relance</i> (► voir « Exploration »).
10	Avide de gloire : À la fin de chaque partie, votre bande reçoit 1 * supplémentaire par figurine avec cette compétence sur le champ de bataille.
11	Récits de guerre : Quand vous notez les points d'expérience gagnés par les figurines de votre bande lors de la phase de Campagne, vous pouvez donner à chaque figurine d'ÉLITE dépourvue de cette compétence +1 point d'expérience supplémentaire. Vous ne pouvez pas choisir la figurine avec cette compétence. Une bande ne peut compter qu'une seule figurine avec cette compétence.
12	Compétence de Mécène : Choisissez l'une des compétences de votre Mécène.

Potentiel limité

Certaines figurines ont une capacité limitée pour acquérir de l'expérience et apprendre de nouvelles compétences. Elles peuvent être trop bestiales, avoir une intelligence limitée ou voir leur potentiel maximal restreint de manière surnaturelle. Les figurines qui suivent ne peuvent pas avoir plus de 7 points d'expérience.

La Principauté de la Nouvelle-Antioche

—

Pèlerins des tranchées

Communiant

Le Sultanat du Mur de Fer

Homoncules (maison de la Sagesse), Lions de Jabir, Taureau d'airain

Légions Hérétiques

Sorcière artilleuse

Le Culte du Graal noir

—

La Cour du Serpent à Sept Têtes

Saint profané, Sauterelle de la Fosse



Étape de Renforts

Durant l'étape de Renforts, vous avez la possibilité d'appeler des renforts si vous estimez que les pertes subies vous laissent trop peu de figurines pour déployer une force viable à la prochaine partie.

SÉQUENCE DE RENFORTS

Appeler des renforts ne se fait pas à la légère. Quand vous vous y résolvez, vous devez suivre cette séquence de renforts :

1. Défaussez tout l'équipement dans l'Armurerie de votre bande : vous l'abandonnez en battant en retraite.
2. Réduisez à 0 le nombre de  dans votre Coffre-fort : ils vous servent à payer des faveurs pour vous assurer de recevoir des renforts de la meilleure qualité possible.
3. Calculez le coût total de toutes les figurines de votre bande (avec leur équipement et toute amélioration payée en ).
4. Soustrayez le résultat obtenu de la valeur de seuil de la prochaine partie que vous jouerez. La différence correspond au nombre de  que vous pouvez dépenser pour recruter de nouvelles figurines dans votre bande. Par exemple, si le coût total de votre bande s'élève à 635  et la valeur de seuil de votre prochaine partie égale 1000, vous pouvez déboursier jusqu'à 365  pour les renforts. Les figurines des renforts se recrutent comme les premières figurines de votre bande et peuvent recevoir tout équipement qu'elles sont autorisées à avoir et que vous pouvez payer. Vous pouvez former de nouvelles ÉQUIPES-FEU avec ces renforts.
5. Tout  que vous ne dépensez pas pour les renforts est perdu, et vous ne pouvez pas acheter d'équipement à conserver dans l'Armurerie de votre bande (qui, comme votre Coffre-fort, sera vide au début de votre prochaine partie).
6. Si vous appelez des renforts, vous devez abandonner les étapes d'Exploration et d'Intendance. Votre bande bat en retraite, et elle rate l'occasion de piller et d'explorer. Passez directement à l'étape de Fiche.

Étape d'Exploration

Durant cette étape, vous avez l'occasion d'explorer le territoire où se déroule la campagne. Vous avez ainsi la possibilité d'effectuer des découvertes importantes et de récupérer du butin précieux.

SÉQUENCE D'EXPLORATION

Pour explorer la zone, vous devez suivre cette séquence d'exploration :

7. Déterminez le nombre de dés d'exploration que vous recevez.
8. Lancez ces dés.
9. Utilisez des Mercenaires, du matériel et des compétences d'exploration pour modifier le résultat.
10. Consultez la table d'exploration pour découvrir vos trouvailles.
11. Récupérez un nombre de 🎲 égal à 10 fois le résultat de votre jet de dés d'exploration.

Déterminer les dés d'exploration

Le nombre de dés d'exploration que vous recevez dépend du nombre de parties que vous avez déjà jouées, comme le montre cette table.

Parties jouées	Dés d'exploration
1-2	3 dés d'exploration
3-5	4 dés d'exploration
6-9	5 dés d'exploration
10+	6 dés d'exploration

Lancer les dés d'exploration

Vous devez ensuite jeter tous les dés d'exploration reçus et additionner leurs résultats. Si vous le souhaitez, vous pouvez relancer l'un de ces dés, ainsi qu'un second si vous avez remporté la partie que vous venez de jouer (vous ne pouvez pas relancer deux fois le même dé).

Exemple : après votre troisième partie, vous jetez 4 dés d'exploration et obtenez 5, 3, 1 et 1. Vous avez gagné, vous pouvez donc relancer les deux 1 (une relance gratuite et une relance pour la victoire). Vous obtenez alors un 4 et un 5, ce qui vous donne un résultat total de $(5 + 5 + 4 + 3) = 17$!

Modifier le jet d'exploration

Après votre jet d'exploration, vous pouvez utiliser votre équipement, vos compétences d'exploration ou les capacités des Mercenaires pour modifier le résultat. Les règles de chacun de ces éléments vous expliquent comment ils affectent les jets d'exploration, le cas échéant.

Consulter la table d'exploration

Après avoir modifié le jet d'exploration, consultez la table d'exploration appropriée pour voir si vous effectuez une découverte. La table d'exploration à utiliser dépend du nombre de parties de la campagne que vous avez déjà jouées (voir ci-dessous).

Si vous avez obtenu un résultat qui n'apparaît pas sur les tables d'exploration des pages suivantes, alors vous ne découvrez rien (votre résultat sert malgré tout à calculer le montant du butin collecté, voir plus bas). Notez les lieux que vous découvrez dans le Journal de guerre de votre fiche de bande. Vous ne pouvez découvrir chaque lieu qu'une seule fois au cours d'une même campagne ; si vous deviez y retourner, considérez que vous avez obtenu un résultat Pillé à la place (donc vous ne découvrez rien). Remarquez que le même lieu peut être découvert par plus d'un joueur au cours de la campagne, mais jamais plus d'une fois par joueur.

Table d'exploration

Parties jouées	Lieux possibles
1-2	Table d'exploration des lieux courants
3-5	Table d'exploration des lieux courants ou rares*
6-9	Table d'exploration des lieux rares
10+	Table d'exploration des lieux rares ou légendaires*

* Vous devez choisir laquelle des deux tables utiliser avant le jet d'exploration.

Découvertes

Quand vous vérifierez le résultat de votre jet sur la table d'exploration, vous découvrirez souvent des pièces d'équipement et des Objets de gloire que vous pouvez ajouter à l'Armurerie de votre bande (► voir « Objets de gloire », page 268). Tout ce que vous découvrez ainsi est toujours « gratuit » et ne coûte ni ⚔ ni ☼. Vous pouvez distribuer ces objets aux figurines de votre bande lors de l'étape d'Intendance qui suit, ou les vendre, voire les conserver dans votre Armurerie pour une utilisation ultérieure.

Notez que les restrictions s'appliquent tout de même à l'équipement et aux Objets de gloire découverts, sauf précision contraire. Par exemple, vous ne pouvez pas conserver une pièce d'équipement avec une Limite : 1 si votre bande en possède déjà un exemplaire, et vous ne pouvez pas prendre un Objet de gloire que les bandes de votre faction ne peuvent pas utiliser. Notez aussi que si une découverte vous autorise à choisir un équipement d'une certaine valeur en ⚔, vous ne pouvez pas prendre un objet avec un coût en ☼, et inversement.

Récolter le butin

Vous pouvez à présent récolter le butin du champ de bataille en pillant, en fouillant, en vendant des armes et des armures brisées à des marchands, en recevant le solde régulier de la part de votre Mécène, en chassant, etc. La valeur du butin égale le résultat de votre jet d'exploration multiplié par 10, et elle s'exprime en ⚔. Ajoutez ce montant à votre Coffre-fort.

Exemple : avec un jet d'exploration de 12, vous ajoutez 120 ⚔ à votre Coffre-fort grâce au butin du jour.

COMPÉTENCES D'EXPLORATION

Au fil d'une campagne, votre bande peut gagner une ou plusieurs des compétences d'exploration qui suivent, soit en embauchant des Mercenaires, soit en découvrant quelque chose d'utile, soit en disposant de la bonne pièce d'équipement. Notez les compétences d'exploration acquises sur votre fiche de bande. Vous pouvez obtenir plusieurs fois chaque compétence d'exploration de cette liste.

- ✦ **Dés supplémentaires :** Jetez 1 dé d'exploration supplémentaire.
- ✦ **Copie :** Après un jet d'exploration, choisissez l'un des dés et ajoutez à votre jet un autre dé d'exploration avec le même résultat que le dé choisi.
- ✦ **Relance :** Relancez jusqu'à 1 dé d'exploration supplémentaire.
- ✦ **Résultat choisi :** Après un jet d'exploration, choisissez l'un des dés et convertissez-le en résultat de votre choix.
- ✦ **Recherche :** Ajoutez 1 au résultat de votre jet d'exploration.
- ✦ **Demi-tour :** Soustrayez 1 au résultat de votre jet d'exploration.
- ✦ **Chanceux :** Après un jet d'exploration, choisissez l'un de vos dés d'exploration et lancez un autre dé d'exploration. Choisissez lequel de leurs résultats vous conservez.



TABLE D'EXPLORATION DES LIEUX COURANTS

Rés.	Lieu
4	Cache d'alcool de contrebande : Vous trouvez une réserve cachée d'alcool fort distillé, d'origine incertaine et hasardeuse. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Distribution (Nouvelle-Antioche et Pèlerins des tranchées uniquement) : Ajoutez +2 DÉS aux tests de Moral de votre prochaine partie. ✦ Destruction (Nouvelle-Antioche, Pèlerins des tranchées et Sultanat de Fer uniquement) : Jusqu'à 2 figurines d'ÉLITE de votre bande gagne chacune 1 point d'expérience. Si une figurine gagne ainsi le droit à un jet de progression, faites-le immédiatement. ✦ Vente (toute bande) : Ajoutez 30 🍀 à votre Coffre-fort.
5	Cache d'armes lourdes : Vous trouvez une cache d'armes secrète. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Surplus : Choisissez une pièce d'équipement avec le mot-clé LOURD dans les tables d'armurerie de votre bande et ajoutez-la à votre Armurerie. ✦ Spécialisation : Choisissez un Objet de gloire avec un coût inférieur ou égal à 5 🌟 et ajoutez-le à votre Armurerie.
6	Sanctuaire de tranchée : Vous trouvez l'un des sanctuaires sommaires érigés par les soldats de la Grande Guerre. Certains se composent d'obus d'artillerie ou de canons fondus ; un drapeau du Sultanat peut servir à indiquer un lieu de prière. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Étendard : Ajouter un drapeau à votre Armurerie. ✦ Sanctuaire : Ajouter un sanctuaire de terrain à votre Armurerie. ✦ Retour : Votre bande gagne 2 🌟.
8	Maison en ruine : Des tirs d'armes lourdes ont oblitéré cette maison et déchi-queté ses habitants. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Fouille : Choisissez une ou plusieurs pièces d'équipement dans les tables d'armurerie de votre bande, pour un total de 30 🍀 ou moins, et ajoutez-les à votre Armurerie. ✦ Relique : Choisissez un Objet de gloire avec un coût inférieur ou égal à 7 🌟 et ajoutez-le à votre Armurerie.
9	Survivant : Vous découvrez un soldat titubant dans le No Man's Land, que ce soit un déserteur ou un membre d'escouade dont les camarades ont été décimés par les horreurs qui écument les champs de bataille de la Grande Guerre. C'est l'heure de le mettre au travail. Ajoutez à votre bande la figurine indiquée ci-dessous pour votre faction. Elle ne possède aucun équipement (vous pourrez lui en acheter lors de l'étape d'Intendance). ✦ Principauté de la Nouvelle-Antioche : Yeoman sans arme de tir ✦ Pèlerins des tranchées : Prisonnier ecclésiastique ✦ Sultanat du Mur de Fer : Azab ✦ Légions Hérétiques : Misérable ✦ Culte du Graal noir : Esclave du Graal ✦ Cour du Serpent à Sept Têtes : Misérable

10	Soldat tué : Vous trouvez la dépouille d'un soldat. Choisissez une arme de tir d'un coût inférieur ou égal à 15 🍀 dans les tables d'armurerie de votre bande et ajoutez-la à votre Armurerie, ainsi qu'un casque de combat et une armure standard. Jetez ensuite un d6. Un résultat de 4 ou plus vous permet d'ajouter également au choix une trousse de soins, un nécessaire d'alpinisme ou une pelle.
11	Marchand de tranchée : Vous établissez le contact avec un marchand de tranchée. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Rapport : Votre bande gagne 2 🍀. ✦ Négoce : Désormais, lors de l'étape d'Intendance, vous pouvez acheter des Objets de gloire valant 5 🍀 ou moins.
14	Carte et serviette de documents : Vous trouvez, indiquée par des signes soigneusement dissimulés, une sacoche cachée contenant des cartes et des renseignements. Votre bande obtient la compétence d'exploration <i>Relance</i> .
15	Repaire de sniper : Vous trouvez la position bien camouflée d'un sniper. Ajoutez à votre Armurerie l'équipement indiqué ci-dessous pour votre faction. Si, pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas autorisé à ajouter certains de ces objets, ajoutez à leur place leur coût en 🍀 à votre Coffre-fort. ✦ Principauté de la Nouvelle-Antioche et Pèlerins des tranchées : Fusil de sniper ou lunette de sniper ✦ Sultanat du Mur de Fer : djézail de siège, munitions alchimiques et cape d'Alamut ✦ Légions Hérétiques : Fusil-mitrailleur ✦ Graal noir : Vomisseur de corruption et sanctuaire de terrain ✦ Cour du Serpent à Sept Têtes : Fusil ophidien
18	Dépouille de chevalier : Vous trouvez la dépouille d'un héros des temps passés. Peut-être s'agissait-il d'un baron de la Nouvelle-Antioche, d'un grand Faris du Sultanat ou d'un Chevalier de la Peste de Belzébuth. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Butin : Ajoutez à votre Armurerie une armure renforcée, un bouclier de tranchée et un casque de combat, ainsi qu'une épée ou une arme d'hast. ✦ Mémorial : Votre bande gagne 2 🍀.
20	Coffre-fort de bande : Vous trouvez le coffre-fort caché d'une bande perdue dans la Grande Guerre. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Trésor : Choisissez une ou plusieurs pièces d'équipement dans les tables d'armurerie de votre bande, pour un total de 120 🍀 ou moins, et ajoutez-les à votre Armurerie. ✦ Panoplie : Choisissez un ou plusieurs Objets de gloire avec un coût total inférieur ou égal à 9 🍀 et ajoutez-le à votre Armurerie. De plus, lors de cette sélection, réduisez de 1 🍀 le coût de toute arme, jusqu'à un minimum de 1.

TABLE D'EXPLORATION DES LIEUX RARES

Rés.	Lieu
5	Instrument angélique : Vous découvrez un instrument surnaturel aux côtés des restes brisés d'un ange mineur... divin ou déchu. Ajoutez un instrument angélique à votre Armurerie. Il compte comme un instrument de musique dont l'effet s'étend sur 8" au lieu de 4". Si votre bande possède déjà un instrument de musique, vous pouvez le remplacer par cette version angélique. Vous n'obtenez en revanche aucun 🗡 pour votre ancien instrument.
9	Poste de radio prophétique abandonné : Vous trouvez une station du Synode de la Prophétie stratégique abandonnée, avec des prédictions et des prophéties gribouillées et éparpillées dans tout ce désordre. Votre bande obtient la compétence d'exploration <i>Dés supplémentaires</i> .
11	Pot de manne : Vous trouvez une coupe bénie de Dieu, qui contient de la nourriture infinie. Ajoutez 10 🗡 au montant du butin que vous recevez à chaque étape d'Exploration (y compris celle-ci).
12	Atelier d'alchimiste pillé : Parmi les décombres, vous trouvez quelques potions de vie intactes. Ajoutez des fluides curatifs à votre Armurerie. Vous pourrez les utiliser une fois lors d'une future étape d'Intendance afin de retirer 1 Cicatrice de combat (sans effet sur une quelconque Séquelle) d'une figurine de votre bande. Retirez ensuite les fluides curatifs de votre fiche de bande.
15	Marché noir : Vous trouvez un comptoir commercial clandestin majeur du No Man's Land. Désormais, lors de l'étape d'Intendance, vous pouvez acheter des Objets de gloire valant 8 🗡 ou moins.
17	Livre des Golems : Vous trouvez un manuel rabbinique sur la création de golems. L'étudier vous permet de créer un Golem. Ajoutez à votre bande un Homoncule du Takwin issu de la variante de bande de la Maison de la Sagesse, dans la liste de faction du Sultanat du Mur de Fer. Il reçoit la formule alchimique Mains humaines, plus les formules alchimiques de votre choix pour un coût total de 50 🗡, sans que vous ayez à les payer. Le Golem présente le mot-clé GOLEM et remplace le mot-clé SULTANAT par le mot-clé de votre faction. Vous pouvez lui acheter de l'équipement durant l'étape d'Intendance, en utilisant vos propres tables d'armurerie plutôt que celles de la liste de faction du Sultanat de Fer. La figurine est traitée comme un Allié que vous ne pouvez pas promouvoir et qui ne peut pas recevoir de nouvelles formules alchimiques.

19	Église/Masjid/Synagogue en ruine : Vous trouvez un grand sanctuaire, temple ou autre bâtiment religieux dédié à la foi. Sur son autel repose un objet de grande puissance qui n'attend que vous. Choisissez l'une des options suivantes : * Retour : Votre bande gagne d4 ☼. * Conservation : Choisissez un Objet de gloire avec un coût inférieur ou égal à 10 ☼ et ajoutez-le à votre Armurerie.
21	Cache de drogues et d'art érotique : Vous trouvez un filon d'objets et de produits chimiques interdits, très recherchés et demandés. Choisissez l'une des options suivantes : * Petits plaisirs : Ajoutez +1 DÉ aux tests de Moral de votre bande pour le reste de la campagne. * Vente : Votre bande gagne 120 🍵. * Confiscation (obligatoire pour les Pèlerins des tranchées) : Votre bande gagne 4 ☼.
23	Reliquaire de saint : Vous trouvez le reliquaire très bien caché d'un saint mort. Ajoutez une relique de saint à votre Armurerie. Cette pièce d'équipement peut être allouée à toute figurine d'ÉLITE. Celle-ci gagne alors le mot-clé ROBUSTE, mais perd le mot-clé INFILTRATEUR si elle l'avait, et le joueur adverse peut ignorer les modificateurs de couvert et d'obstacle défendu pour les attaques qui prennent pour cible cette figurine.
25	Captif de haut rang : Vous capturez un ennemi haut gradé, comme un officier de la Nouvelle-Antioche, un cheikh du Sultanat, un éclat d'un Hégémon déchu du Graal noir, un prophète des Pèlerins, un marchand de Mammon ou un autre personnage important. Choisissez l'une des options qui suivent : * Rançon : Votre bande gagne 100 🍵. * Exécution : Votre bande gagne 4 ☼. * Détention : Choisissez un Objet de gloire avec un coût inférieur ou égal à 8 ☼ et ajoutez-le à votre Armurerie. * Esclavage : Vous gardez le captif en tant que guide. Votre bande gagne la compétence d'exploration <i>Résultat choisi</i>.
32	Machines de résurrection abandonnées : Vous trouvez les restes de machines utilisées jadis dans le cadre du programme Méta-Christ. La plupart sont brisées, déchirées par une force immense, mais l'une d'elles fonctionne encore et peut être démantelée. Ajoutez à votre Armurerie une machine de résurrection. Lors d'une future étape d'Intendance, vous pouvez l'utiliser pour retirer 1 Cicatrice de combat et son traumatisme à une figurine de votre bande. Retirez ensuite la machine de résurrection de votre fiche de bande.

TABLE D'EXPLORATION DES LIEUX LÉGENDAIRES

Rés.	Lieu
6	Champ de bataille noyé sous les cadavres : Vous tombez sur la scène d'un véritable massacre. Les restes d'humains de diverses nations et de créatures infernales, mortes dans les batailles survenues durant les huit derniers siècles, gisent déchiquetés et éparpillés à travers le paysage, et du sang remplit les tranchées qui quadrillent la zone. Choisissez jusqu'à 2 pièces d'équipement dans les tables d'armurerie de votre bande, pour un total de 100 🍀 ou moins, et ajoutez-les à votre Armurerie.
8	Bibliothèque occulte : Vous trouvez une collection cachée d'ouvrages sur la magie goétique, de rites sacrificiels sanglants et de grimoires sur la convocation de démons. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Bûcher (Nouvelle-Antioche, Pèlerins des tranchées et Sultanat de Fer uniquement) : Votre bande gagne 3+d3 🍀. ✦ Libérer la peste (Graag noir uniquement) : Une bande du Graag noir peut libérer une peste de ces livres. Au début de chaque partie, après le déploiement, vous pouvez placer 1 MARQUEUR INFECTION à côté d'une figurine de votre choix (amie ou ennemie). ✦ Vente (toute bande) : Votre bande gagne 6d6 × 10 🍀. ✦ Étude (La Cour ou Légions Hérétiques uniquement) : Au début de chaque partie, après le déploiement, vous pouvez placer 1 MARQUEUR SANG à côté d'une figurine de votre choix (amie ou ennemie).
10	Passages secrets : Vous trouvez l'entrée cachée d'un vaste réseau souterrain, peut-être creusé par les Hérétiques pour s'infiltrer derrière le Grand Mur de Fer ou par des réfugiés qui vivent dans le No Man's Land. Vous pouvez ainsi explorer les environs avec plus d'efficacité. Votre bande gagne la compétence d'exploration <i>Copie</i> .
12	Livre d'alchimie jabiréenne : Vous trouvez l'un des légendaires livres du <i>Corpus jabiréen</i> , rempli des plus merveilleux secrets sur la nature de l'univers. Choisissez l'une des options suivantes : ✦ Conservation : Désormais, durant l'étape d'Intendance, vous pouvez acheter des boucliers ignifugés de la table d'armurerie de la maison de la Sagesse (► voir page 194). ✦ Vente : Votre bande gagne 150 🍀 ou 5 🍀, au choix. ✦ Étude (Maison de la Sagesse uniquement) : Les formules alchimiques vous coûtent désormais 5 🍀 de moins, jusqu'à un minimum de 5 🍀.
14	Contact du Réseau noir : Vous établissez le contact avec l'un des légendaires princes-marchands du Réseau noir. Désormais, lors de l'étape d'Intendance, vous pouvez acheter des Objets de gloire valant 12 🍀 ou moins.
16	Trésor des Saints : Vous trouvez un reliquaire légendaire, que ce soit le Tabernacle des Hébreux, un autel dédié à l'Étoile du Matin en personne, un sanctuaire fondé par saint Pierre ou un lieu visité par le Prophète. Sur son autel repose un coffre au trésor contenant un objet de grande puissance qui n'attend que vous. Vous marquez d3 points de victoire de campagne et pouvez ajouter gratuitement un Objet de gloire à votre Armurerie. Si vous préférez, vous pouvez emporter le coffre au trésor avec vous et choisir l'Objet de gloire lors d'une future étape d'Intendance.

18	Crâne de saint : Vous trouvez le crâne d'un saint martyr des temps passés. La puissance de la communion persiste dans ces vestiges sacrés. Choisissez l'option appropriée : ✦ Nouvelle-Antioche, Pèlerins des tranchées et Sultanat de Fer : Un saint guide vos troupes avant les combats. Ajoutez un crâne relique à votre Armurerie. Il s'agit d'une pièce d'équipement avec le mot-clé TENU, que peut recevoir toute figurine. Celle-ci gagne alors le mot-clé INFILTRATEUR. ✦ Légions Hérétiques, Graal noir et La Cour : Le crâne hurle quand vous le montez sur une pique pour vous moquer de Dieu et y peindre des noms blasphématoires. Ajoutez un crâne hurlant à votre Armurerie. Il s'agit d'une pièce d'équipement avec le mot-clé TENU, que peut recevoir toute figurine. Ajoutez +2 DÉs aux tests de Moral tant que la figurine se trouve sur le champ de bataille et n'est ni <i>À terre</i>, ni <i>Hors de combat</i>. De plus, vous gagnez 1 ✱ à la fin de toute partie si la figurine se trouve sur le champ de bataille et n'est ni <i>À terre</i>, ni <i>Hors de combat</i>.
20	Mèche de Samson : Vous découvrez une mèche de la légendaire chevelure de Samson, imprégnée de l'essence du plus grand guerrier à avoir vécu. Ajoutez une mèche de Samson à votre Armurerie. Il s'agit d'une pièce d'équipement que peut recevoir toute figurine. Celle-ci gagne le mot-clé FORT. De plus, ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet pour les attaques au corps à corps qu'elle effectue.
23	Visite du mécène : Le Mécène de votre bande (ou son représentant) lui rend une visite surprise. Si vous le souhaitez, vous pouvez immédiatement échanger jusqu'à 10 ✱ contre autant de points de victoire de campagne.
26	Échantillon d'ADN saint : Vous trouvez un échantillon d'ADN saint. Désignez 1 figurine de votre bande et notez sur votre fiche de bande qu'elle a reçu un traitement à base d'ADN saint. Désormais, quand vous activez cette figurine, avant d'effectuer la moindre ACTION, vous pouvez lui retirer jusqu'à 1 MARQUEUR SANG ou INFECTION et le remplacer par 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION.
30	Tectites du Golgotha : Les tectites du Golgotha servent à forger l'armure des puissants paladins. Choisissez deux armures parmi celles de votre bande et notez sur votre fiche de bande qu'elles ont reçu un traitement à base de tectites du Golgotha. Elles gagnent alors les mots-clés IMMUNITÉ FEU, IMMUNITÉ GAZ et IMMUNITÉ SHRAPNEL, sauf si elles les ont déjà. Une bande de la Nouvelle-Antioche peut sinon remettre les tectites du Golgotha à l'Église, ce qui lui vaut 15 ✱.
36	Fruit de l'Arbre de la connaissance du bien et du mal : Au milieu des os d'humains géants mis au jour par les ravages de la guerre, vous trouvez un fruit à la teinte dorée, enveloppé dans une étoffe tissée. Désignez 1 figurine de votre bande, qui mange le fruit découvert. Elle reçoit le mot-clé DÉMONIAQUE et vous pouvez lui donner la compétence de votre choix parmi toutes les tables de compétences, les compétences de Mécène (y compris d'un Mécène autre que le vôtre) et les compétences d'exploration.

Étape d'Intendance

Durant l'étape d'Intendance, vous pouvez recruter de nouvelles figurines pour votre bande, mais aussi acheter, vendre et réallouer de l'équipement et des objets de gloire. Chacune de ces activités est décrite ci-dessous. Vous pouvez les accomplir dans l'ordre de votre choix, et vous pouvez passer de l'une à l'autre autant de fois que souhaité. Par exemple, vous pouvez recruter une nouvelle figurine, lui acheter des pièces d'équipement, en vendre d'autres, puis recruter une autre figurine et ainsi de suite.

Retirer les figurines blessées

Vous pouvez retirer toute figurine de votre bande avec 2 Cicatrices de combat. Dans ce cas, supprimez la figurine de votre fiche de bande. Vous pouvez vendre ou réallouer son équipement et ses Objets de gloire avant ça, si vous le souhaitez, ou lui permettre de prendre sa retraite avec son équipement en honneur des services rendus.

Obtenir de nouvelles recrues

Vous pouvez recruter de nouvelles figurines pour votre bande de la même façon que lors de sa création (► voir page 146). Les restrictions pour le recrutement d'une figurine dans votre bande de départ s'appliquent aussi aux nouvelles recrues. Par exemple, si l'entrée de bande d'une figurine indique que vous pouvez inclure 0-1 figurine de ce type dans votre bande, et si vous avez déjà une telle figurine, vous ne pouvez pas en recruter une autre. Cependant, si votre bande comptait une telle figurine, mais que celle-ci a été retirée de votre fiche de bande pour une quelconque raison, vous pouvez recruter son remplaçant.

Acheter de l'équipement

Si vous disposez de ☹ dans votre Coffre-fort, vous pouvez les dépenser pour acheter du nouvel équipement avec un coût en ☹ dans les tables d'armurerie de votre bande. De même, si vous disposez de ☹, vous pouvez les dépenser pour acheter du nouvel équipement avec un coût en ☹ dans les tables d'armurerie de votre bande. Ajoutez ces achats à votre Armurerie, ou allouez-les à une figurine comme décrit ci-dessous.

Les restrictions pour l'achat d'équipement pour votre bande de départ s'appliquent aussi aux achats de l'étape d'Intendance. Par exemple, si un équipement présente une Limite : 2, et si vous en avez déjà 2 exemplaires dans votre Armurerie ou aux mains d'une figurine, vous ne pouvez pas en acheter plus. Cependant, si votre bande détenait 2 exemplaires, mais si l'un d'eux a été retiré de votre fiche de bande pour une quelconque raison, vous pouvez en acheter un autre en remplacement.

L'équipement réservé à certaines figurines peut être acheté et ajouté à votre Armurerie, mais vous devez l'allouer à une figurine autorisée à l'avoir. Par exemple, vous pouvez acheter une pièce d'équipement Réservée aux ÉLITES et l'ajouter à votre Armurerie, mais vous ne pouvez l'allouer qu'à une figurine d'ÉLITE.

Introduction

Un monde en
flammes

Règles de base

Règles complètes

Glossaire des
mots-clés

Terrains de
Trench Crusade

Équipement

Règles de
campagne

Objets de gloire

Scénarios

Vendre de l'équipement

Si vous le souhaitez, vous pouvez vendre de l'équipement et des objets de gloire. Vous recevez alors la moitié du coût de l'objet, arrondi à l'entier supérieur. Ajoutez les ☹ ou les ✱ reçus sur votre fiche de bande. Notez que quelques pièces d'équipement ou Objets de gloire indiquent qu'on ne peut pas les retirer de la figurine, auquel cas vous ne pouvez pas les vendre.

Acheter des objets de gloire

Si vous possédez des ✱, vous pouvez les dépenser pour acheter des Objets de gloire (► voir les règles de ces objets, page 268). Ajoutez vos acquisitions à votre Armurerie (vous pouvez les allouer à une figurine comme décrit ci-après).

Allouer l'équipement et les Objets de gloire

Vous pouvez allouer l'équipement et les Objets de gloire dans votre Armurerie à toute figurine autorisée à les recevoir, et vous pouvez les réallouer d'une figurine à une autre, voire les renvoyer d'une figurine à votre Armurerie.

Vous ne pouvez pas allouer ou réallouer de l'équipement ou des Objets de gloire à une figurine qui n'est pas autorisée à les posséder ou qui excéderait alors les limites de ce qu'elle peut porter. Par exemple, vous ne pouvez pas allouer une pièce d'équipement Réservée aux ÉLITES à une figurine dépourvue de ce mot-clé, et vous ne pouvez pas allouer une arme à 2 mains à une figurine qui en détient déjà une et dont aucune règle spéciale ne lui permet de la prendre. Notez que certaines pièces d'équipement ou Objets de gloire indiquent qu'on ne peut pas les retirer de la figurine, auquel cas vous ne pouvez pas les réallouer.

Créer de nouvelles Équipes-feu

Vous pouvez créer de nouvelles Équipes-feu durant l'étape d'Intendance si des figurines de votre bande sont éligibles à la formation d'une Équipe-feu (et ne font partie d'aucune Équipe-feu). Si une figurine d'une Équipe-feu est retirée de votre fiche de bande pour n'importe quelle raison, son partenaire d'Équipe-feu peut alors créer une nouvelle équipe durant l'étape d'Intendance.

Étape de Fiche

L'ultime étape à accomplir consiste à vous assurer que votre fiche de bande est à jour et comprend tous les changements survenus durant la phase de Campagne. Quand vous en avez terminé, vous êtes prêt pour une nouvelle partie en campagne. Bonne chance !

OBJETS DE GLOIRE

Les Objets de gloire sont des pièces d'équipement spéciaux. Particulièrement rares ou précieux, ils ressemblent de bien des façons à l'équipement coûtant des ☼ que vous trouvez dans les tables d'armurerie d'une liste de faction.

Néanmoins, au contraire de l'équipement, les Objets de gloire peuvent être achetés uniquement lors d'une campagne, et à la seule condition que votre bande découvre, dans une table d'exploration, quelque chose qui lui permet d'obtenir un Objet de gloire gratuit ou d'en acquérir un durant l'étape d'Intendance.

Exemple : le Marchand de tranchée de la table d'exploration des lieux courants autorise une bande à acheter des Objets de gloire coûtant au maximum 5 ☼.

Tables d'Objets de gloire

Les Objets de gloire que peut acheter une bande se trouvent dans la table d'Objets de gloire pour sa faction.

Chacune de ces tables inclut tous les Objets de gloire qu'une bande de cette faction peut acquérir, ainsi que leur coût en ☼.

Toute restriction indiquée dans le titre de l'entrée, avec le nom de l'Objet de gloire et son coût en ☼, fonctionne de la même manière que pour l'équipement de l'armurerie de la faction.

Objets de gloire de la Principauté de la Nouvelle-Antioche

Adoubement	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 ☼
Appareil à résurrection	Consommable, Limite : 1	11 ☼
Armure ailée ducale	Réservé aux figurines avec Titre de champ de bataille ou Adoubement, Limite : 1 ¹	8 ☼
Chien de tranchée	Limite : 1	1–3 ☼
Fumigènes	Consommable, Limite : 1	5 ☼
Golem de récupération	Limite : 1	4 ☼
Grande bannière de la Nouvelle-Antioche	Limite : 1	12 ☼
Grenade à propulsion	Consommable, Limite : 2	2 ☼
Hôpital de campagne	Limite : 1	10 ☼
Livre de prières de bataille	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	7 ☼
Lunette de sniper	Limite : 2	2 ☼
Titre de champ de bataille	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	5 ☼

¹ Seule une figurine qui possède déjà un Titre de champ de bataille ou un Adoubement peut avoir une armure ailée ducale.

Objets de gloire des Pèlerins des tranchées

Chien de tranchée	Limite : 1	1–3 *
Corne de Josué	Limite : 1	9 *
Grenade à propulsion	Consommable, Limite : 1	2 *
Mâchoire d'âne	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 *
Sainte Grenade	Limite : 3	2 *

Objets de gloire du Sultanat du Mur de Fer

Adoubement	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 *
Armure de Damas	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	5 *
Chien de tranchée	Limite : 1	1–3 *
Djézaïl de maître	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 *
Grand canon mobile du Sultanat	Réservé aux Taureaux d'airain, Limite : 1	10 *
Grenade à propulsion	Consommable, Limite : 2	2 *
Hôpital de campagne	Limite : 1	10 *
Kilij	Réservé aux ÉLITES, Limite : 2	2 *
Lunette de sniper	Limite : 2	2 *

Objets de gloire des Légions Hérétiques

Adoubement	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 *
Armure de Cobar	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	8 *
Chaîne de tourmenteur	Limite : 2	3 *
Chien de tranchée	Limite : 1 ²	1–3 *
Grenade à propulsion	Consommable, Limite : 1	2 *
Grenade d'aura démoniaque	Limite : 1	3 *
Hache de bourreau	Limite : 1	6 *
La Marque de Caïn	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 *
Lunette de sniper	Limite : 2	2 *
Titre de champ de bataille	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	5 *

² Cet objet ne peut pas être acheté par les bandes de Fantômes des tranchées.

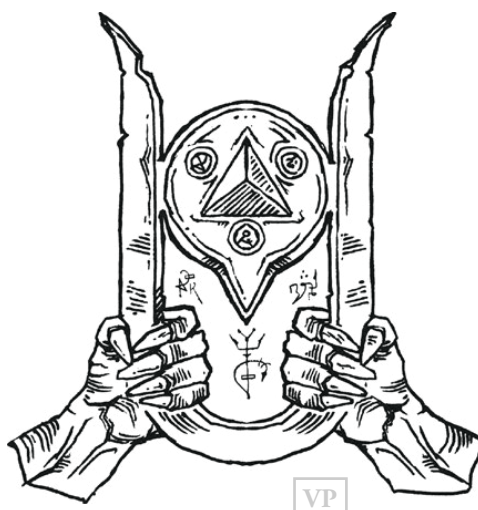
Objets de gloire du Culte du Graal noir

Adoubement	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 *
Armure de la Mouche	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	7 *
Chien de tranchée	Limite : 1	1-3 *
Coupe de la Crasse	Limite : 1	4 *
Crache-sauterelles	Limite : 1	6 *
Étreinte de Belzébuth	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	12 *
Grenade à propulsion	Consommable, Limite : 1	2 *
Titre de champ de bataille	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	5 *

Objets de gloire de la Cour du Serpent à Sept Têtes

Adoubement	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	4 *
Cape en peau de bête	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	6 *
Casque cruel	Coiffe, Réservé aux Misérables, Limite : 2	2 *
Chien de tranchée	Limite : 1	1-3 *
Grenade à propulsion	Consommable, Limite : 1	2 *
Koraktor, le Grand Livre de l'Enfer	Réservé aux Sorciers, Limite : 1	8 *
Muselière	Réservé aux Fielons marqués, Limite : 3 ³	1 *
Pièce d'argent	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	12 *
Souveraineté de ce monde	Réservé aux Prêteurs et aux Sorciers, Limite : 1	9 *
Titre de champ de bataille	Réservé aux ÉLITES, Limite : 1	5 *

³ Une bande peut posséder jusqu'à 3 muselières achetées avec des * et jusqu'à 3 muselières achetées avec des ☉.



VP

Cartulaire des Objets de gloire

Cette section présente les descriptions et les règles de tous les Objets de gloire présents dans les tables ci-contre. Elles fonctionnent exactement de la même manière que celles de l'équipement standard dans la section idoïne (► voir page 132).

Adoubement | 4 ✱ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

La guerre constitue le moyen le plus rapide de gagner les honneurs. Quiconque acquiert une grande réputation peut recevoir le rang de baron, de marquis, d'évêque, ou tout autre titre prestigieux. Au sein des taïfas du Sultanat de Fer, il existe de nombreux titres à obtenir, de celui de chevalier çelebi au puissant cheikh. L'Enfer aussi dispose de ses propres titres de noblesse pervers, où celles et ceux qui commettent les actes les plus vils reçoivent un rang dans les principautés infernales.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

✱ **Actes célèbres** : à la fin de chaque partie, votre bande reçoit 1 ✱ par figurine Adoubée qui se trouve sur le champ de bataille.

Appareil à résurrection | 11 ✱ | Limite : 1

Ce mécanisme sacré et miraculeux donne la possibilité de ramener les morts à la vie, par la grâce de Dieu et grâce aux recherches des académies des sciences sacrées de la Nouvelle-Antioche.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	CONSOMMABLE

✱ **Machine sacrée** : un appareil à résurrection rejoint votre Armurerie, et vous ne pouvez pas l'allouer à une figurine. Une fois par campagne, vous pouvez l'utiliser pour changer le résultat sur la table des traumatismes en Récupération totale. L'appareil à résurrection est alors consommé.

Armure ailée ducal | 8 ✱ | Réservé aux figurines avec Titre de champ de bataille ou Adoubement, Limite : 1

Inspirées du prototype d'armure de combat porté par le duc Constantin XI et sa garde personnelle, les Myrmidons, ces armures extrêmement rares et puissantes ne sont accordées qu'aux soldats les plus décorés. Elles présentent un moteur diesel Myrmidon modèle III et des ailes, peintes et rehaussées pour célébrer les exploits du guerrier qui a « gagné ses ailes ».

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–3 MODIFICATEURS BLESSURE, VOL

✱ **Ailes de Myrmidon** : changez la caractéristique de Mouvement de cette figurine pour 10"/Vol.

✱ **Inamovible** : quand une figurine équipée de cette armure subit un résultat *À terre* sur la table de blessure, elle le considère comme un résultat *Blessure légère* à la place.

Armure de Cobar | 8 🎲 | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Cette armure de fer noir, conçue d'après la cotte de mailles portée par Cobar le Traître, premier seigneur des Soixante-Six, est forgée dans les usines de la mort, à partir des âmes de celles et ceux qui trahirent leurs amis de leur vivant. Elle récompense son porteur s'il mène ses adeptes et ses amis à la ruine et à la mort.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–3 MODIFICATEURS BLESSURE

- ✳ **Le poids des péchés** : ajoutez –1 DÉ au jet de résolution risqué pour cette figurine quand elle effectue une ACTION de Course. De plus, elle ne peut pas avoir de bouclier.
- ✳ **Mener jusqu'à la mort** : placez 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté de cette figurine chaque fois qu'une figurine amie est mise *Hors de combat*.

Armure de Damas | 5 🎲 | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Aucune armure au sein du Sultanat ne rivalise de splendeur avec cette magnifique cotte de mailles, forgée avec le métal du Mur de Fer même par les forgerons de la Nouvelle-Damas. Le sultan en personne, seul, l'offre en récompense aux plus grands guerriers pour leur service sur le champ de bataille. Chaque anneau de cette armure porte l'inscription d'un verset du saint Coran, ce qui la rend totalement indestructible.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–2 MODIFICATEURS BLESSURE, RÉSISTANT

- ✳ **Cadeau inspirant** : cette figurine n'est pas renvoyée chez elle tant qu'elle n'a pas subi une quatrième Cicatrice de combat. De plus, l'armure de Damas ne peut pas être retirée à la figurine durant la campagne, à moins que cette figurine soit tuée ou déclarée inapte au service.

Armure de la Mouche | 7 🎲 | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Cette armure, forgée en métal noir, incarne le visage de Belzébuth en personne. Elle comprend des ailes qui propulsent le porteur dans les cieux à une vitesse étourdissante, et sa trompe pleine de crasse dessèche la cible quand il plonge sur son adversaire.

Type	Portée	Mots-clés
Armure	–	–2 MODIFICATEURS BLESSURE, IMMUNITÉ SHRAPNEL, VOL

- ✳ **Ailes d'insecte** : changez la caractéristique de Mouvement de cette figurine pour 8"/Vol.
- ✳ **Dessèchement** : quand cette figurine effectue une attaque au corps à corps lors d'une ACTION de Combat, elle peut immédiatement effectuer une seconde attaque au corps à corps avec +1 DÉ au jet. Cependant, si cette attaque touche la cible, n'effectuez pas de jet de blessure, mais placez 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible.

Cape en peau de bête | 6 ✪ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Les fiers nobles de la Cour du Serpent à Sept Têtes chassent les puissantes créatures de la voie de la Bête pour se divertir, comme un chasseur de trophées pourrait tuer un lion ou un tigre pour une question de gloire ou de vanité. L'esprit farouche et malveillant de la bête déchue s'attarde dans sa peau et influence son porteur pour qu'il se montre encore plus bestial au combat. La cape se hérise et s'agite de son plein gré, et le sang qui s'en écoule recouvre le porteur.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

- ✪ **Esprit de la bête** : une fois par tour, vous pouvez bénéficier de l'un des effets suivants pour cette figurine lorsqu'elle effectue l'ACTION mentionnée :
 - ✪ ajoutez +1 DÉ au jet pour une attaque au corps à corps.
 - ✪ ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet pour une attaque au corps à corps.
 - ✪ ajoutez +1 DÉ au jet de résolution risqué pour une ACTION de Course.

Casque cruel | 2 ✪ | Coiffe, Réservé aux Misérables, Limite : 2

Ce casque aussi lourd qu'encombrant comprend toujours un masque horrible. Fabriqué en fer de Dité, il retient une partie de la chaleur ardente de l'Enfer, et la peau cloque et pèle à son contact. Son poids empêche son porteur de rester debout bien longtemps. Les préteurs et les sorciers obligent souvent leurs pitoyables esclaves à porter un appareil aussi terrible.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	IMMUNITÉ SHRAPNEL, LOURD

- ✪ **Poids horrible** : quand vous déployez pour la première fois de la partie cette figurine, placez-la *À terre*. De plus, si une attaque la prend pour cible avant sa toute première activation, placez 1 MARQUEUR SANG à côté d'elle (même si l'attaque se solde par un échec ou si le jet de blessure n'a *Pas d'effet*).

Chaîne de tourmenteur | 3 ✪ | Limite : 2

Cette chaîne barbelée sert à attacher les damnés en Enfer, et on l'offre parfois en guise d'arme aux guerriers hérétiques qui ont démontré leur expertise pour ramener des prisonniers vivants aux portes de l'Enfer. La chaîne possède sa propre volonté, et elle peut traverser de grandes distances pour serrer une pauvre âme infortunée dans son étreinte barbelée.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	10"	ASSAUT, IGNORE COUVERT, IGNORE PORTÉE LONGUE, SHRAPNEL

- ✪ **Entraîné vers l'avant** : si une attaque effectuée avec une chaîne de tourmenteur est une réussite ou une réussite critique, n'effectuez pas de jet de blessure pour la cible. Placez plutôt 1 MARQUEUR SANG à côté d'elle, puis un second à cause du mot-clé SHRAPNEL. Après avoir placé les marqueurs, vous pouvez déplacer la figurine jusqu'à 12", en ligne droite, en la rapprochant autant que possible de la figurine de l'attaquant. Ce mouvement peut amener la cible à 1" ou moins d'une figurine de votre bande, la forcer à se replier, escalader, sauter, sauter en contrebas (mais pas pour effectuer une charge plongeante).
- ✪ **Étreinte mortelle** : les figurines ennemies ne peuvent pas effectuer d'ACTION de Repli si elles se trouvent à 1" ou moins d'une figurine dotée d'une chaîne de tourmenteur.

Corne de Josué | 9 ✱ | Limite : 1

Cette corne ferait partie de celles que Josué utilisa pour abattre les murs de Jéricho. Son barrissement conserve le pouvoir d'ébranler les fondations mêmes des fortifications les plus solides.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✱ **ACTION Souffle dans ta corne** : une figurine équipée de la corne de Josué peut déclarer l'ACTION Souffle dans ta corne. Effectuez alors un *jet de résolution risqué* en ajoutant +1 DÉ. En cas d'échec, rien ne se passe et son activation prend fin. En cas de réussite ou de réussite critique, désignez 1 élément de terrain à 12" ou moins de la figurine, et qui mesure au maximum 8" sur 8". Effectuez un jet de blessure pour chaque figurine (amie ou ennemie) en contact ou sur l'élément de terrain, puis retirez du jeu cet élément de terrain. Les figurines qui se trouvaient dessus chutent directement sur le champ de bataille, et vous devez peut-être effectuer un nouveau jet de blessure si elles chutent d'au moins 3". Une fois que la figurine équipée de la Corne de Josué a réussi à l'utiliser, il ne peut plus refaire l'ACTION Souffle dans ta corne de la partie.

Coupe de la Crasse | 4 ✱ | Limite : 1

Puisé dans la rivière de corruption nauséabonde vomie par le seigneur des Mouches depuis une époque où le temps n'existait pas, ce liquide est la source de toutes les maladies que la Création a connues et connaîtra.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

✱ **Boire à la coupe** : au début de la partie, avant le déploiement des deux camps, vous pouvez désigner 1 figurine d'ÉLITE ou jusqu'à 4 Esclaves pour boire à la coupe. Pour le reste de la partie, ajoutez +1 DÉ aux *jets de résolution risqués* pour les figurines désignées quand elles effectuent l'ACTION de Course.



QSY

Chien de tranchée | 1-3 ☼ | Limite : 1

De très nombreux animaux servent dans les tranchées aux côtés des soldats. Les chiens de guerre en constituent l'immense majorité, mais les ocelots apprivoisés, les macaques de Barbarie, les petits ours et bien d'autres, plus inhabituels, abondent ; les forces de l'Enfer, elles, gardent des molosses infernaux et d'autres bêtes de ce genre en tant qu'animaux de compagnie.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	DÉPLOYABLE

✦ **Molosse loyal** : quand une figurine reçoit un chien de tranchée, ils peuvent constituer une Équipe-feu pour +1 ☼. Donnez-leur le mot-clé ÉQUIPE-FEU.

✦ **Les chiens de guerre** : quand vous déployez une figurine dotée d'un chien de tranchée, vous pouvez déployer celui-ci en même temps. Il est traité et compte comme une figurine de votre bande, sauf dans le cadre des tests de Moral. S'il est mis *Hors de combat*, déterminez sa survie comme vous le feriez pour une figurine de troupe. Bien entendu, les chiens de tranchée ne peuvent pas être promus.

✦ **Dressage spécialisé** : quand une figurine reçoit un chien de tranchée, vous pouvez attribuer à celui-ci l'une des capacités suivantes pour +1 ☼.

✦ **Chien de garde (hors GRAAL NOIR et LA COUR)** : ce chien avertit son maître des dangers immédiats, et il se bat sauvagement pour sa compagnie. Les figurines ennemies ne peuvent pas utiliser le mot-clé INFILTRATEUR pour se déployer à 12" ou moins d'un chien de garde. De plus, vous n'avez pas besoin d'effectuer un *jet de résolution risqué* pour un chien de garde qui charge une figurine ennemie qu'il ne voit pas, pourvu qu'elle se trouve à 4" ou moins de lui au début de la charge.

✦ **Molosse de l'Enfer (bande de Déchus uniquement)** : cet horrible canidé infernal, de la taille d'un petit poney, renferme dans son ventre torturé les flammes de l'Enfer même, qui le font hurler de douleur et de rage sans interruption au combat. Tous les molosses de l'Enfer gagnent le mot-clé IMMUNITÉ FEU. Les attaques effectuées par un molosse de l'Enfer d'une bande du Graal noir ou des Chevaliers de l'Avarice ont les mots-clés +1 DÉ et GAZ. Les attaques effectuées par un molosse de l'Enfer de toute autre bande ont les mots-clés +1 DÉ et FEU.

✦ **Chien martyr (PÈLERINS uniquement)** : les Pèlerins des tranchées font souvent preuve d'un grand enthousiasme pour attacher des explosifs à leurs chiens, afin que ces derniers prennent part à une glorieuse opération de martyre. Un chien martyr possède un engin de martyre qu'il peut déclencher comme un Prisonnier ecclésiastique.

✦ **Chien de la miséricorde (NOUVELLE-ANTIOCHE uniquement)** : les chiens de la miséricorde possèdent une trousse de soins qu'ils savent utiliser (► voir page 142). De plus, quand vous déplacez un chien de la miséricorde, il peut traîner avec lui une figurine amie *À terre* et à plus de 1" de toute figurine ennemie au contact de laquelle il commence ce déplacement. Divisez alors la caractéristique de Mouvement du chien par 2. Un chien de la miséricorde ne peut pas traîner une figurine amie s'il se replie ou charge.

Chien de tranchée

On peut dresser ces fidèles canidés pour qu'ils remplissent de multiples rôles : comme chiens de la miséricorde pour porter secours aux soldats blessés, comme chiens de garde féroces ou comme messagers.

Mouvement	Tir	Corps à corps	Armure	Socle
8"/Infanterie	–	+0 DÉ	0	25 mm

Équipement Un chien de tranchée ne peut avoir aucun équipement.

Capacités ✦ **Crocs et griffes** : le chien de tranchée peut effectuer une attaque au corps à corps même s'il ne dispose d'aucune arme de corps à corps.

✦ **Loyal envers la meute** : un chien de tranchée partage le mot-clé de faction de la figurine qui le possède. Par exemple, si le maître du chien de tranchée a le mot-clé de faction NOUVELLE-ANTIOCHE, alors le chien a aussi le mot-clé de faction NOUVELLE-ANTIOCHE.

✦ **Quatre pattes** : ajoutez +1 DÉ au jet pour un chien de tranchée qui escalade, saute, chute ou effectue l'ACTION de Course.

Mots-clés ► voir ci-dessus



Crache-sauterelles | 6* | Limite : 1

Un nid infesté de sauterelles infernales sert de carburant à cet horrible canon. Les sauterelles de fer voraces qui l'habitent, aux dents acérées, peuvent pénétrer la moindre faille d'une armure. Guidées par la volonté haineuse du seigneur des Mouches, elles dévorent la chair et se déversent vers la cible suivante la plus proche en quelques secondes.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	18"	-1 DÉ BLESSURE, IGNORE ARMURE

* **Nuée dévorante** : quand le crache-sauterelles touche sa cible, la faim décérébrée du seigneur des Mouches pousse la nuée à continuer de dévorer. En cas de réussite ou de réussite critique lors d'une attaque de tir avec cette arme, et après avoir résolu le jet de blessure, l'essaim poursuit sa route vers la figurine (amie ou ennemie) la plus proche et en ligne de vue. Retirez de la portée de l'arme la distance la séparant de sa première cible, et avec la distance restante, déterminez si une nouvelle cible (amie ou ennemie) est à portée et en ligne de vue de la première cible. Dans ce cas, effectuez directement un jet de blessure pour la nouvelle cible. Répétez l'opération en déduisant la distance entre les cibles de la portée maximale de l'arme jusqu'à ce que la nuée ait parcouru une distance cumulée de 18" ou manque de nouvelles cibles (une cible ne peut subir la nuée qu'une fois).

Par exemple, si la première cible se tient à 10" du tireur, après avoir touché, effectuez le jet de blessure, puis trouvez la figurine la plus proche de la cible (amie ou ennemie) qui peut la voir et qui se situe à $(18 - 10 =) 8"$ ou moins d'elle. Cette figurine est aussi touchée. Si cette seconde cible est à 3" de la première, après avoir effectué le jet de blessure, trouvez la figurine la plus proche d'elle qui peut la voir, n'a pas été attaquée par la nuée et se situe à $(18 - 10 - 3 =) 5"$ ou moins d'elle, et ainsi de suite.

Notez que si le jet de résolution de l'attaque d'origine se solde par une réussite critique, le modificateur au jet de blessure s'applique uniquement au premier jet de blessure, sans affecter les jets effectués pour les cibles suivantes. En revanche, les mots-clés de l'arme -1 DÉ BLESSURE et IGNORE ARMURE s'appliquent à tous les jets de blessure.

Djézaïl de maître | 4* | Réserve aux ÉLITES, Limite : 1

L'un des propres artisans du sultan doit consacrer une année d'effort pour fabriquer l'une de ces magnifiques armes longues. Ses balles sont améliorées pour chercher de nouveaux Infidèles après avoir perforé leur première cible.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	36"	+1 DÉ, CRITIQUE

* **Balles améliorées** : si la cible d'une attaque portée avec un djézaïl de maître se trouve à 1" ou moins d'une figurine amie, vous n'avez pas à lancer un d6 pour voir si vous touchez la figurine amie. De plus, si le résultat du jet de résolution est supérieur à 7, après avoir effectué le jet de blessure pour la cible, effectuez un jet de blessure pour la figurine ennemie la plus proche de la cible d'origine si cette figurine dispose d'une ligne de vue sur elle et se situe à $(\text{résultat du jet de résolution} - 7)$ pouces d'elle. Par exemple, avec un jet de résolution de 9, vous effectuez un jet de blessure pour une seconde figurine ennemie à $(9 - 7 =) 2"$ de la cible d'origine et en ligne de vue. Notez que si le jet de résolution de l'attaque d'origine se solde par une réussite critique, le modificateur au jet de blessure s'applique uniquement au premier jet de blessure, sans affecter le jet effectué pour la cible suivante.

Étreinte de Belzébuth | 12 ☼ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

La métamorphose finale des plus grands favoris du prince de la Peste consiste à endosser la forme aux nombreuses pattes de leur maître difforme.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

✱ **Tant de pattes** : la figurine a été bénie par l'Étreinte de Belzébuth et voit ses bras remplacés par des pattes semblables à celles des mouches. Elle ne peut avoir ni armes, ni grenades, ni boucliers, ni matériel avec le mot-clé TENU. La figurine peut effectuer des attaques au corps à corps avec le mot-clé BALAYAGE 4 même si elle ne possède pas d'arme de corps à corps. Si les 4 attaques touchent la même cible, et si cette dernière est montée sur un socle de 32 mm ou moins, elle est immédiatement mise *Hors de combat* quand l'ultime attaque la touche. N'effectuez pas de jet de blessure pour cette quatrième attaque réussie, et toute règle ou capacité qui permettrait de changer le résultat ne s'applique pas (par exemple, le mot-clé ROBUSTE n'affecte pas la quatrième attaque). Cet équipement ne peut être retiré ou perdu pendant la campagne, quelle qu'en soit la raison.

Fumigènes | 5 ☼ | Limite : 1

Le corps du génie militaire de la Nouvelle-Antioche se compose d'experts dans l'utilisation de fumigènes pour protéger les soldats de choc contre les tirs ennemis.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✱ **Enveloppés de fumée** : au début de chaque partie, après le déploiement, vous pouvez annoncer qu'une figurine utilise ses fumigènes. Divisez alors le champ de bataille en quatre zones égales, et choisissez l'une d'elles, que la fumée enveloppe. Pour toute la durée de la partie, ajoutez –1 DÉ aux attaques de tir si la ligne de vue passe par la zone désignée.

Golem de récupération | 4 ☼ | Limite : 1

Les serviteurs golems, créés par les rabbins de l'école kabbalistique de Prague pour réduire la tension constante sur les provisions, sont équipés de senseurs sophistiqués et de détecteurs de métaux. Lents, difficiles à entretenir et méthodiques, ils sont assez mal adaptés au combat, mais se montrent en revanche inestimables entre deux batailles pour dénicher des cachettes secrètes de butin.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

✱ **Serviteur utile** : un serviteur golem rejoint votre Armurerie, et vous ne pouvez pas l'allouer à une figurine. À la fin de chaque partie, votre bande reçoit d6×5 ☼ supplémentaires par serviteur golem dans son Armurerie.

Grand canon mobile du Sultanat | 10 ☼ | Réservé aux Taureaux d'airain, Limite : 1

Montés sur le Grand Mur de Fer, ces canons composent la principale artillerie produite par le Sultanat, et en très grande quantité. On les fixe normalement sur place, mais on a conçu une variante adaptée aux mains gigantesques des Taureaux d'airain. Ainsi, l'artillerie de campagne vivante du Padichah peut s'en prendre à des ennemis et des véhicules plus que lourdement blindés.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	48"	+2 DÉ BLESSURE, IGNORE ARMURE, LOURD

* **Grand canon de Taureau d'airain** : un Grand canon trouvé en tant qu'Objet de gloire doit être transporté par un Taureau d'airain et utilise le profil ci-dessus pour toute règle. Si le Taureau d'airain le perd ou est retiré de la bande pour quelque raison, le Grand canon est perdu (vous ne pouvez pas le déployer en tant que batterie d'artillerie stationnaire).

* **Objet inarrêtable** : si le jet de blessure ne met pas *Hors de combat* une cible touchée par un Grand canon mobile du Sultanat, la figurine est repoussée en ligne droite sur d6", dans la direction opposée au tireur. Elle s'arrête si elle percute une autre figurine, un terrain infranchissable ou un élément de terrain qu'elle ne peut franchir sans l'escalader.

Grande bannière de la Nouvelle-Antioche | 12 ☼ | Limite : 1

Étendard réputé, bannière de combat de l'armée ou couleurs de régiment. Il peut aussi s'agir de l'un des drapeaux d'une des nombreuses compagnies libres ou forces au service de l'Église. Les chefs de bande possèdent souvent leur propre bannière, qu'ornent les récompenses et les rubans gagnés par leurs unités et que porte un fidèle guerrier.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	TENU

* **Ralliement sous le drapeau** : si une figurine avec une Grande bannière de la Nouvelle-Antioche se trouve sur le champ de bataille (même si elle est *À terre*), à chaque fois que devez effectuer un test de Moral, vous pouvez choisir de le réussir automatiquement ou que votre bande fuie.

Grenade à propulsion | 2 ☼ | Limite : variable

Ces armes d'épaule tirent une roquette dotée d'une tête explosive. Invention récente, elles sont donc coûteuses et difficiles à produire.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	36"	+1 DÉ BLESSURE, CONSOMMABLE, IGNORE ARMURE, RECHARGEMENT

* **Lance-roquette jetable** : une grenade à propulsion peut être utilisée une seule fois par campagne en tant qu'arme de tir. Si le jet de blessure ne met pas *Hors de combat* une cible touchée par une grenade à propulsion, la figurine est repoussée en ligne droite sur d6", dans la direction opposée au tireur. Elle s'arrête si elle percute une autre figurine, un terrain infranchissable ou un élément de terrain qu'elle ne peut franchir sans l'escalader.

Grenade d'aura démoniaque | 3 ✱ | Limite : 1

On pense que cette horrible grenade repose sur la même technologie que l'arme qui a détruit la cité d'Antioche. Son explosion semble ne causer aucun dégât physique, mais elle libère une inquiétante et vive lumière verte, qui inflige une mort rapide et douloureuse à toute personne touchée. On ignore pourquoi les Hérétiques n'utilisent pas ces grenades en plus grand nombre.

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	ASSAUT, DÉVIATION, EXPLOSION 3", IGNORE ARMURE, IGNORE COUVERT

✱ **Lumière mortelle** : doublez le nombre de MARQUEURS SANG infligé par jet de blessure pour une attaque avec cette grenade. De plus, effectuez un jet de blessure pour toutes les figurines dans le rayon d'explosion de la grenade, même si un élément de terrain bloque la ligne de vue depuis le point d'impact.

Hache de bourreau | 6 ✱ | Limite : 1

Ces haches sont maniées par les démons exécuteurs de l'Enfer, dont le travail consiste à démembrer quiconque sème la division sur terre. Puisque la chair des damnés se reforme au fil du temps, cette tâche épouvantable se répète à jamais, pour l'éternité.

Type	Portée	Mots-clés
2 mains	CàC	+2 DÉS BLESSURE, BALAYAGE 2, CRITIQUE

Hôpital de campagne | 10 ✱ | Limite : 1

Les hôpitaux de campagne ont sauvé plus d'un guerrier juste après une bataille sanglante. Quoique plus simples que les formidables hospices de la Nouvelle-Antioche, d'Athènes ou de la Nouvelle-Damas, ils restent très demandés par les chefs de bande couronnés de succès.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

✱ **Chirurgie de terrain** : un hôpital de campagne rejoint votre Armurerie, et vous ne pouvez pas l'allouer à une figurine. Si votre bande comprend un Infirmier militaire ou un Alchimiste jabiréen ou une Sœur de saint Cosmas, alors à la fin de l'étape de traumatismes de la phase de Campagne, vous pouvez recourir à l'hôpital de campagne pour traiter 1 figurine de votre bande avec au moins 1 Cicatrice de combat. Jetez alors 2d6. Un résultat de 7 ou plus indique que vous pouvez retirer l'une des Cicatrices de combat de la figurine. Un résultat de 3 à 6 signifie que rien ne se passe. Un résultat de 2 signifie que la figurine reçoit une nouvelle Cicatrice de combat.

Kilij | 2 ✱ | Réserve aux ÉLITES, Limite : 1

Forgées pour les guerriers ayant juré fidélité aux idéaux martiaux de la furūsiyya, ces lames courbes sont affûtées à un point inégalé. Les alchimistes de la maison de la Sagesse les traitent ensuite pour les imprégner de la puissance nécessaire pour trancher même les armures infernales du Tartare.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+1 MODIFICATEUR BLESSURE, CRITIQUE

Koraktor, le Grand Livre de l'Enfer | 8 ☼ | Réservé aux Sorciers, Limite : 1

Chaque sorcier transporte une copie du Koraktor, le livre d'origine sur la magie goétique, qu'aurait écrit l'ange Samaël, aussi connu sous le nom de Venin de Dieu. On ignore pour quelle raison un ange de Dieu aurait rédigé un tel livre, et l'on ne sait même pas si cette histoire est vraie.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

✳ **Secrets de la Goétie** : vous pouvez acheter un pouvoir de la Goétie pour un Sorcier doté du Koraktor, le Grand Livre de l'Enfer. Vous pouvez ajouter ce pouvoir aux trois autres dont dispose normalement le Sorcier, et vous pouvez ignorer toute restriction qui devrait s'appliquer d'ordinaire (comme le péché auquel se voue la bande du Sorcier, ou le fait que ce pouvoir soit réservé à une figurine autre qu'un Sorcier). Ce pouvoir supplémentaire est acheté pendant l'étape d'Intendance, et vous devez payer son coût habituel.

La Marque de Caïn | 4 ☼ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Et le Seigneur mit un signe sur Caïn, afin que quiconque le trouverait ne le tuât pas.

— *Genèse 4:15*

Caïn, premier des meurtriers, fut marqué par Dieu pour le protéger de celles et ceux qui voudraient le tuer. On scarifie des copies corrompues de cette marque dans la chair de quiconque s'aventure en Enfer pour y apprendre l'art du meurtre auprès des plus grands tueurs qu'abrite le Feu éternel.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

✳ **Châtiment** : si une ACTION entraîne le placement d'au moins 1 MARQUEUR SANG à côté de la figurine dotée de la Marque de Caïn, placez autant de MARQUEURS SANG à côté de la figurine qui a effectué l'ACTION.

Livre de prières de bataille | 7 ☼ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Les cent trente-sept derniers exemplaires de ce livre béni, écrit par le célèbre Patriarche de la Nouvelle-Antioche Alexios Cerularius, sont uniquement confiés à des chefs de bande d'un talent extraordinaire.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	TENU

✳ **ACTION Prononcer une bénédiction** : cette figurine peut déclarer l'ACTION Prononcer une bénédiction. Effectuez alors un jet de résolution pour elle. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, vous pouvez placer 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION à côté d'une figurine amie à 12" ou moins de la figurine dotée du livre de prières de bataille.

✳ **Litanie de prières ininterrompues** : la figurine ne peut pas effectuer d'ACTION de Course.

Lunette de sniper | 2 ✪ | Limite : 2

Une lunette de sniper consiste en un petit télescope monté sur un fusil ou une arme de ce genre. Certaines présentent des améliorations de vision nocturne et de superbes lentilles en cristal, ajustables ; d'autres sont fabriquées par le monastère-forge de saint Sébastien pour les Prêtres snipers et renferment à la place un reliquaire intégré.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	CONSOMMABLE

* **Précision améliorée** : quand une figurine reçoit cet Objet de gloire, vous devez choisir une arme de tir en sa possession et dont le nom contient le mot « fusil ». L'arme gagne le mot-clé IGNORE PORTÉE LONGUE. La lunette de sniper ne peut réallouée pendant l'étape d'Intendance.

Mâchoire d'âne | 4 ✪ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Ce gourdin en os, béni par *YHWH*, offre à son porteur la force de Samson en personne.

Type	Portée	Mots-clés
1 main	CàC	+2 DÉS BLESSURE

Muselière | 1 ✪ | Réservé aux Fiélons marqués, Limite : 3

Les nobles de la Cour utilisent ces muselières barbelées et cruelles pour mettre les fiélons marqués au pas. Un tel objet se contracte sur son porteur grâce à un mot de commande, jusqu'à ce que la douleur devienne insoutenable.

Type	Portée	Mots-clés
Matériel	–	–

* **Au pied !** : ajoutez +1 DÉ au jet de résolution pour les attaques de tir effectuées par un Fiélon marqué équipé d'une muselière. De plus, la capacité *Haineux* ne s'applique plus à un Fiélon marqué équipé d'une muselière.

Pièce d'argent | 12 ✪ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Cette pièce serait un éclat de l'une des trente pièces d'argent qu'accepta Judas Iscariote pour trahir le Rédempteur, et il n'existerait aucun talisman plus puissant aux mains des serviteurs de l'Enfer.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

* **Chance du Diable** : au début de chaque partie, avant le déploiement, si l'une des figurines de votre bande détient une pièce d'argent, prenez 3d6 et placez-les à côté du champ de bataille sur la face du 6. Durant la partie, vous pouvez remplacer un d6 que vous vous apprêtez à lancer par l'un de ces dés réservés, sauf pour un jet de blessure ou un *jet de massacre*. Ne lancez pas le dé désigné : considérez qu'il donne un 6 (lancez toutefois les autres dés). Vous ne pouvez recourir qu'à un seul des trois dés réservés par jet. Si la figurine avec la pièce d'argent est mise *Hors de combat*, tout dé réservé et non utilisé est perdu.

Sainte Grenade | 2 ✪ | Limite : 3

Ces grenades sont forgées avec le métal des cloches d'église de la première cité d'Antioche, et elles contiennent l'esprit de vengeance du Seigneur contre tout mal (comme les animaux possédés par des démons).

Type	Portée	Mots-clés
Grenade	8"	ASSAUT, EXPLOSION 2", IGNORE COUVERT, IGNORE LONG PORTÉE, SHRAPNEL

* **Esprit de la vengeance** : ajoutez +1 DÉ BLESSURE au jet contre les figurines avec les mots-clés GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE.

Souveraineté de ce monde | 6 ✪ | Réservé aux Préteurs et aux Sorciers, Limite : 1

Il est écrit que les puissances du mal détiennent la plus grande influence sur le monde matériel. Les plus redoutables des serviteurs de la Fosse peuvent tourmenter la terre même et la plier à leur volonté.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

* **Marque de la Fosse** : la figurine porte une marque, telle qu'un tatouage vivant ou une rune peinte, ou encore une scarification de la main de son mécène infernal. Au début de chaque partie, après le déploiement de chaque camp, si une figurine amie dotée de la Souveraineté de ce monde se trouve sur le champ de bataille, vous pouvez désigner un élément de terrain qui mesure au maximum 8" sur 8" et sur lequel ne se tient aucune figurine de votre bande. Vous pouvez alors le déplacer de 6" au maximum, dans n'importe quelle direction, pourvu qu'il reste entièrement sur le champ de bataille et ne recouvre aucune figurine de votre bande. Toute figurine ennemie sur l'élément de terrain est déplacée avec lui. Toute figurine ennemie recouverte par l'élément de terrain est retirée du champ de bataille, puis redéployée sur-le-champ par votre adversaire, où il le souhaite dans sa zone de déploiement.

Titre de champ de bataille | 5 ✪ | Réservé aux ÉLITES, Limite : 1

Des actes glorieux sur le champ de bataille peuvent valoir aux plus déterminés, aux plus impitoyables et aux plus meurtriers des officiers un rang au sein des saints ordres de l'Église, un adoubement dans l'ordre Teutonique ou le titre de chevalier Accusateur donné par l'un des ducs ou princes de l'Enfer. Un tel guerrier reçoit le droit de porter les armoiries de sa maison sur son équipement militaire, et il jouit de nombreux privilèges quand il souhaite accéder aux armes et aux armures les plus précieuses.

Type	Portée	Mots-clés
Spécial	–	–

* **Accès privilégié** : choisissez dans vos tables d'armurerie 1 arme ou armure avec la restriction Limite. Notez sur votre fiche de bande que cette Limite augmente de 1. Cette augmentation persiste même si cette figurine est retirée de votre fiche plus tard dans la campagne. Vous êtes encouragé à inventer un titre spécial pour l'arme ou l'armure que vous obtenez ainsi.

Scénarios

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

SCÉNARIOS

Cette section du livre de règles comprend une sélection de scénarios à utiliser pour les parties de *Trench Crusade*. Chacun vous donne toutes les informations nécessaires pour installer et jouer la partie, toutes les règles spéciales indispensables à ce scénario et les conditions pour déterminer le vainqueur.

PRÉPARER LA PARTIE

Pour disputer une partie de *Trench Crusade*, vous devez recruter une bande, trouver un adversaire et décider du scénario qui vous opposera. Si vous jouez en campagne, vous déterminerez ce scénario à l'aide des règles de la ► page 96.

Si vous livrez une partie indépendante, vous pouvez choisir le scénario que vous voulez ; si vous et votre adversaire n'arrivez pas à vous mettre d'accord, départagez-vous et le vainqueur sélectionne le scénario. Les règles de cette section vous indiquent comme installer et livrer la partie une fois le scénario choisi.

Quand vous êtes prêt à jouer le scénario, vous devez apporter les figurines de la force que vous déploierez, quelques éléments de terrain, des mètres rubans, des dés et des marqueurs, ainsi qu'un exemplaire du livre de règles (que vous tenez).

Liste des scénarios

Le livre de règles comprend les scénarios suivants. Ils vous suffiront à jouer pendant des mois, et vous en trouverez bien d'autres sur le site internet de *Trench Crusade*, à www.trenchcrusade.fr.

- | | | | |
|---|---------------------------------|----|--------------------------------|
| 1 | Revendiquer le
No Man's Land | 7 | Raid de
réapprovisionnement |
| 2 | Chasse aux héros | 8 | D'en dessous |
| 3 | En quête de reliques | 9 | Champs de gloire |
| 4 | Guerre de tranchées | 10 | Retenez votre souffle |
| 5 | Train blindé | 11 | Dominer les hauteurs |
| 6 | Chasse au dragon | 12 | La Grande Guerre |

Format des scénarios

Un scénario de *Trench Crusade* comprend les informations suivantes.

PLAN DE LA PARTIE

Le plan du scénario montre les zones de déploiement de chaque camp, ainsi que l'emplacement de tout marqueur à positionner à un endroit précis. Les règles qui suivent expliquent tous ces points en détail.

FORCES

Vous livrez les scénarios avec une sélection de figurines issues de votre bande : votre Force. La première chose à faire pour jouer une partie consiste à choisir les figurines de votre bande qui constitueront votre Force. Dans une partie indépendante, vous serez le plus souvent en mesure d'utiliser toutes les figurines de votre bande. Néanmoins, une partie en campagne vous imposera une valeur de seuil et une force déployée auxquelles devra se plier votre Force.

Les instructions du scénario indiqueront toute restriction sur ce que vous pouvez inclure dans votre bande, au-delà de celles que précisent la section « Recruter une bande », la valeur de seuil et la force déployée. Après avoir choisi votre Force et pour la durée du scénario, seules les figurines qui la composent sont considérées comme des figurines de votre bande. Par exemple, si une règle stipule que vous pouvez faire quelque chose si une figurine fait partie de votre bande, vous pouvez uniquement utiliser cette règle si vous avez inclus la figurine concernée à votre Force.

Parties indépendantes

Les règles de *Trench Crusade* sont principalement écrites pour les campagnes. Cependant, elles peuvent aussi servir pour des parties indépendantes, en dehors de toute campagne. Vous devez alors vous accorder sur le nombre de 🗡 que vous et votre adversaire dépenserez pour votre bande, mais aussi sur la possibilité de recourir à des ⚙ pour acheter des figurines, des Mercenaires, de l'équipement et des Objets de gloire.

Si vous débutez à *Trench Crusade*, nous vous recommandons d'utiliser une bande de départ valant 700 🗡 pour les parties indépendantes. Vous pourrez ainsi considérer une partie indépendante comme la première d'une campagne si vous le souhaitez. Nous avons conclu que, pour les personnes avec quelque expérience du jeu, 800 🗡 et 6 ⚙ offrent une bonne taille pour les parties indépendantes, avec suffisamment de choix sans que les bandes deviennent trop grandes et trop encombrantes.

LE CHAMP DE BATAILLE

L'étape suivante consiste à installer le champ de bataille. La plupart des scénarios se jouent sur une table de salle à manger classique, mais certains nécessitent un champ de bataille de 36" ou 48" de côté.

Archétypes de champs de bataille

Vous trouvez ici les indications sur l'archétype de champ de bataille à utiliser pour le scénario. Tous ces archétypes sont expliqués dans la section « Terrains » du livre, qui contient aussi des instructions sur l'installation des éléments de terrain pour la partie (► voir page 58). Toute indication supplémentaire à ce sujet, spécifique au scénario, se trouve ici. Notez que, sauf précision contraire, le terrain que dépeint le plan est donné à titre d'exemple : vous n'avez pas à le copier quand vous installez le vôtre.

Marqueurs

Certains scénarios vous demandent d'installer un ou plusieurs marqueurs. Quand un marqueur doit être posé à un emplacement précis, une croix blanche indique celui-ci sur le plan. Un marqueur à placer au « centre » doit se trouver au centre du champ de bataille. Vous pouvez utiliser des morceaux de carton ou de bois, des pions en plastique, des drapeaux ou des éléments de « décor d'ambiance », d'au maximum 40 mm, en guise de marqueurs. Un marqueur ne gêne pas les déplacements et ne bloque pas les lignes de vue, sauf s'il s'agit d'un élément de terrain (► voir page 58).

Si un élément de terrain recouvre l'endroit où un marqueur doit être installé, placez ce marqueur sur l'élément de terrain, là où il tient.

Terrain bloquant

Vous n'êtes pas autorisé à installer du terrain de sorte qu'il empêche les figurines de sortir de leur zone de déploiement ou d'atteindre l'emplacement d'un marqueur. Si, après le début de la partie, vous vous rendez compte que vous avez accidentellement placé un terrain bloquant, vous devez permettre aux figurines bloquées de le traverser comme s'il s'agissait de terrain délagé (il bloque tout de même les lignes de vue).

DÉPLOIEMENT

Les joueurs doivent ensuite déployer les figurines de leur Force sur le champ de bataille. Sauf indication contraire, vous devez déployer toutes les figurines de votre Force. Les figurines doivent être déployées sur le champ de bataille ou dans un élément de terrain qui n'a pas le mot-clé INFRANCHISSABLE.

Zones de déploiement

Le plan du scénario joué vous indique la partie du champ de bataille que l'on appelle votre « zone de déploiement ». Chaque joueur déploie ses figurines dans sa propre zone. Lorsque l'on vous demande de déployer une figurine ou un élément de terrain dans votre zone de déploiement, vous devez l'y déployer en entier. Les instructions du scénario expliquent comment les joueurs choisissent leur zone de déploiement.

Infiltrateurs

Certaines figurines présentent le mot-clé INFILTRATEUR ou une règle spéciale qui leur permet de se déployer après les autres figurines ou en dehors de leur zone de déploiement. Le scénario indique si ces règles de déploiement spéciales peuvent servir ou si toutes les figurines doivent être déployées normalement. Si un scénario oblige les infiltrateurs à se déployer comme les autres, alors aucune figurine ne peut être déployée en dehors de la zone de déploiement de son camp. Notez que, quand une règle indique qu'une figurine est déployée « après » d'autres sortes de figurines, cela signifie « après toutes les autres figurines, quel que soit leur camp ». Si les deux camps disposent de figurines qui se déploient après d'autres, alors toute instruction dans les règles de déploiement au sujet de l'ordre de déploiement des figurines s'applique toujours.

Exemple : si Robin dispose de 9 figurines, dont 1 infiltrateur, et Manon de 7 figurines, dont 3 infiltrateurs, tous deux déploient les figurines qui ne peuvent pas s'infiltrer en premier, jusqu'à ce que Manon manque de figurines. Robin déploie alors le reste de ses figurines qui ne peuvent pas s'infiltrer, l'une après l'autre. Puis Robin et Manon déploient leurs infiltrateurs, en commençant par Manon, puisque Robin a déployé une figurine en dernier.

RÈGLES SPÉCIALES

Certains scénarios comprennent quelques règles spéciales. Dans ce cas, vous les trouvez après les instructions de déploiement du scénario.

Activités préparatoires

De nombreuses règles spéciales de capacités, de compétences et d'équipement vous permettent d'effectuer une action avant que la partie ne commence : ce sont des « activités préparatoires ». Chacune indique le moment où elle se déroule : si elle se déroule « avant » ou « après » quelque chose, elle survient immédiatement avant ou après cela. Par exemple, si une règle vous autorise à faire quelque chose « au début de la partie, avant le déploiement », cette activité se déroule immédiatement avant le début du déploiement. Si plusieurs activités préalables doivent survenir au même moment, les joueurs doivent se départager et le vainqueur choisit l'ordre dans lequel elles se résolvent.

Informations secrètes

Vous devrez parfois écrire en secret des informations durant une partie. Par exemple, vous pourriez devoir noter en secret quelles figurines ennemies vous avez choisies pour tenter de les mettre *Hors de combat*. Dans ce cas, vous devez vous assurer d'écrire de manière lisible et de clairement expliquer l'information concernée. Quand cette information secrète est révélée durant la partie, vous devez montrer votre note à votre adversaire.

Scénarios

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

DURÉE DE LA PARTIE

Quand les deux camps se sont déployés, vous êtes prêts à commencer le premier tour de la partie. Les instructions données ici vous indiquent la durée de la partie, qui s'exprime le plus souvent en tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Quand la partie s'achève, suivez les instructions données ici pour déterminer le vainqueur.

Points de victoire

Les points de victoire (souvent abrégés en PV) servent à déterminer le vainqueur et le perdant dans la majorité des scénarios. La partie se termine sur une égalité si les deux joueurs marquent le même nombre de points de victoire.

Chaque scénario inclut une liste des points de victoire à remporter durant la partie, qui explique quand et comment les marquer. Si des points de victoire sont marqués à la fin de chaque tour, quand la partie s'achève, commencez par marquer les points de victoire de la fin du dernier tour avant de marquer tout point de victoire que l'on remporte uniquement à la fin de la partie.



EXPLOITS GLORIEUX

Chaque scénario s'accompagne d'un ensemble unique d'Exploits glorieux qui, complétés, octroient des points de victoire. Le nombre de points de victoire accordés se trouve dans la liste des PV pour le scénario joué. Chaque Exploit glorieux précise une condition : dès qu'elle est remplie pour la première fois de la partie, l'Exploit glorieux est accompli.

Sauf indication contraire, chaque Exploit glorieux ne peut être accompli qu'une unique fois : le premier joueur qui y parvient récolte toute la gloire ! Si les deux joueurs accomplissent le même Exploit glorieux en même temps, départagez-vous pour savoir qui a réussi en premier. Notez qu'une même figurine peut accomplir plusieurs Exploits glorieux en même temps.

Conditions

Chaque Exploit glorieux présente un titre suivi d'une condition. Celle-ci indique ce que vous devez faire pour compléter l'Exploit glorieux. Par exemple, l'Exploit glorieux Seigneur de guerre présente la condition « Une figurine amie met deux figurines ennemies *Hors de combat* avec des attaques au corps à corps lors d'un même tour ». Considérez qu'une figurine remplit une condition si l'un de ses actes entraîne une issue qui satisfait pleinement à la condition.

Par exemple, l'Exploit glorieux Protéger la relique a pour condition qu'une figurine cause la mise *Hors de combat* d'une figurine ennemie à 1" ou moins d'un marqueur Reliquaire. Si l'ennemi se trouvait près d'un rebord, et si une attaque de la figurine le met *À terre*, il peut tomber du rebord et sa chute le met *Hors de combat* : la figurine de l'attaquant a alors complété l'Exploit glorieux Protéger la relique, car son attaque a causé la mise *Hors de combat* de l'ennemi.

En revanche, la condition de l'Exploit glorieux Sniper stipule qu'une figurine doit effectuer une attaque de tir à portée longue contre une figurine d'ÉLITE bénéficiant du modificateur de couvert, et que cette attaque de tir doit mettre la cible *Hors de combat*. Si la cible se trouve près d'un rebord et si l'attaque la met *À terre*, elle peut alors tomber du rebord et sa chute la met *Hors de combat* : la figurine de l'attaquant n'a alors pas complété l'Exploit glorieux Sniper, car c'est la chute qui a causé la mise *Hors de combat* de l'ennemi, pas son attaque de tir.

POINTS DE GLOIRE

Si vous jouez une partie en campagne, vous devez noter quelles figurines accomplissent les Exploits glorieux. Bien qu'un Exploit glorieux ne puisse être réalisé qu'une fois par partie, rien n'interdit de le compléter plusieurs fois dans des parties différentes de la campagne.

Accomplir un Exploit glorieux dans une campagne vous donne plusieurs avantages après la fin de la partie.

- ✱ Vous remportez 1 ✱, que vous pouvez dépenser pour recruter des Mercenaires ou acheter de l'équipement ou des Objets de gloire dont le coût s'exprime en ✱ plutôt qu'en 🟡 (► voir page 124).
- ✱ Les figurines avec le mot-clé ÉLITE qui accomplissent au moins un Exploit glorieux remportent 1 point d'expérience (► voir page 124). Si un Exploit glorieux est réalisé par une bande ou par un joueur plutôt que par une figurine (par exemple si la bande réussit un test de Moral ou si le joueur remporte la partie), alors personne ne reçoit de point d'expérience pour cet Exploit glorieux.
- ✱ Pour chaque Exploit glorieux accompli, vous ajoutez un d6 à votre groupement de promotion après la partie.

I • Revendiquer le No Man's Land

Combattez pour prendre le contrôle d'une étendue de terre et repoussez vos ennemis.



FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land.

Marqueurs Objectif

Les marqueurs indiqués sur le plan représentent des objectifs importants. Quand vous installez les éléments de terrain, vous devez placer les cinq premiers de sorte qu'ils couvrent l'emplacement où se trouveront les marqueurs Objectif. De plus, vous devez utiliser des ruines si vous en avez. Placez les marqueurs Objectif après l'installation de tous les éléments de terrain. Posez chaque marqueur concerné n'importe où sur l'élément de terrain qui occupe son emplacement de départ : l'intégralité de cet élément de terrain sert d'objectif pour ce scénario et il ne peut être ni détruit ni déplacer.

Contrôler les objectifs

Un joueur contrôle un objectif si ses figurines sur et dans l'élément de terrain concerné, ainsi qu'à 1" ou moins de lui, sont plus nombreuses que celles de son adversaire. Si un joueur dispose d'au moins une figurine sur l'élément de terrain alors que son adversaire n'en a aucune, alors il contrôle cet objectif, même si les figurines ennemies sont plus nombreuses à 1" ou moins de l'objectif.

Déploiement

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement.

Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement (ils ne peuvent pas utiliser leurs règles de déploiement spéciales).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

- * À la fin de chaque tour, chaque joueur marque 2 PV par objectif qu'il contrôle.
- * À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli.

EXPLOITS GLORIEUX

- * **Bravoure suicidaire** : une figurine amie réussit à charger deux figurines ennemies avec la même charge.
- * **Faites-les tomber** : une figurine amie cause la chute d'une figurine ennemie depuis une hauteur de 3" ou plus (par exemple en mettant la figurine ennemie *À terre* près d'un rebord, ou en la poussant dans le vide d'une manière ou d'une autre).
- * **Résister et mordre** : une figurine amie qui débute son activation *À terre* met une figurine ennemie *Hors de combat*.
- * **Seigneur de guerre** : une figurine amie met deux figurines ennemies *Hors de combat* avec des attaques au corps à corps lors d'un même tour.
- * **Sniper** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine d'ÉLITE ennemie avec une attaque de tir qui subit les modificateurs Portée longue et Couvert.
- * **Tenez vos positions** : une bande réussit le premier test de Moral de la partie. Vous recevez 1 PV pour avoir accompli cet Exploit glorieux. En campagne, vous pouvez donner 1 point d'expérience à une figurine ÉLITE avec le mot-clé CHEF (si vous en avez une) et vous recevez des points de gloire et un d6 supplémentaire pour votre groupement de dés de promotion normalement.
- * **Verser le sang** : une attaque effectuée par une figurine amie place un sixième MARQUEUR SANG à côté d'une figurine ennemie.

Marqueurs Objectif

Les marqueurs indiqués par une croix blanche sur le plan représentent des objectifs importants. Quand vous installez les éléments de terrain, vous devez placer les trois premiers de sorte qu'ils couvrent l'emplacement où se trouveront les marqueurs Objectif. De plus, vous devez utiliser des ruines si vous en avez. Placez les marqueurs Objectif après l'installation de tous les éléments de terrain. Posez chaque marqueur concerné n'importe où sur l'élément de terrain qui occupe son emplacement de départ : l'intégralité de cet élément de terrain sert d'objectif pour ce scénario. Un joueur contrôle un objectif si ses figurines sur et dans l'élément de terrain concerné, ainsi qu'à 1" ou moins de lui, sont plus nombreuses que celles de son adversaire.

Marqueurs Ouvrage défensif

Les marqueurs indiqués par un B ou un M sur le plan représentent des ouvrages défensifs avec armes intégrées : le B possède une Batterie de canons et le M un Emplacement de mitrailleuse. Après avoir installé les éléments de terrain d'objectif, vous devez placer les quatre éléments de terrain suivants de sorte qu'ils couvrent l'emplacement où se trouveront les marqueurs Ouvrage défensif. De plus, vous devez utiliser des ruines si vous en avez.

Placez les marqueurs Ouvrage défensif après l'installation de tous les éléments de terrain. Posez chaque marqueur concerné n'importe où sur l'élément de terrain qui occupe son emplacement de départ. Les marqueurs Ouvrage défensif présentent les règles suivantes :

✦ **Marqueur Batterie de canons** : un tel marqueur est traité comme une Batterie d'artillerie de Grand canon du Sultanat que peut utiliser toute figurine.

✦ **Marqueur Mitrailleuse** : une figurine à 1" ou moins d'un Emplacement de mitrailleuse peut effectuer une attaque de tir comme si elle était équipée d'une mitrailleuse de la liste d'équipement standard (► voir page 72). Un Emplacement de mitrailleuse ne peut pas servir si une figurine ennemie se trouve à 1" ou moins du marqueur, et ne peut pas servir plus d'une fois par tour.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 8" ou moins d'un objectif.

Cibles et Atouts

Après le déploiement, chaque joueur doit écrire en secret le nom de jusqu'à trois figurines ennemies avec le mot-clé ÉLITE, désignées comme Cibles, et d'une figurine amie avec le mot-clé ÉLITE, désignée comme Atout. Éliminer les Cibles ennemies et protéger son Atout ami permet de marquer des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie (► voir page suivante).

ÉVÉNEMENTS IMPRÉVUS

Au début de chaque tour après le premier, l'un des joueurs doit lancer un d6. Un résultat de 1 à 4 indique que rien ne se passe, mais un résultat de 5 ou 6 signifie qu'un événement imprévu survient. Lancez un d3 et consultez la table ci-dessous pour voir ce qui arrive. Après le premier événement imprévu, ne lancez plus le dé de la partie.

d3	Événement imprévu
1	Brouillard : un épais brouillard recouvre toute la zone de combat, ce qui limite drastiquement la visibilité de toutes les figurines. Durant ce tour et le suivant, toutes les armes de tir voient leur portée réduite de moitié (la portée courte correspond à la moitié de cette portée réduite).
2	Pluie, boue et entrailles : les nuages grondent et hurlent quand une ondée soudaine frappe le champ de bataille, ce qui rend le sol boueux et sanglant, et l'équipement lourd et humide. Durant ce tour et le suivant, ajoutez -2 DÉS au jet pour les attaques au corps à corps.
3	Cratères profonds : un séisme aussi soudain que violent frappe la zone et envoie des secousses dans la terre. Le sol se fissure et s'affaisse, et de profonds cratères se forment dans toute la zone du combat. Les joueurs se départagent. Chacun à son tour, en commençant par le vainqueur, ils placent six marqueurs Cratère, un marqueur à la fois. Ils ne peuvent pas les poser dans une zone de déploiement, ni à 2" ou moins d'un élément de terrain ou d'une figurine. Le terrain dégagé à 2" ou moins du centre du marqueur est considéré comme une fosse aux parois abruptes, de d3+3" de profondeur (lancez le dé pour chaque marqueur). Les figurines peuvent sauter en contrebas d'une fosse ou y chuter, et elles doivent alors l'escalader pour en sortir. Vous pouvez représenter les marqueurs Cratère par des éléments de terrain adaptés d'au maximum 4" de diamètre si vous en avez.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure cinq tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

- ✦ À la fin de chaque tour, chaque joueur marque 1 PV par objectif à 1" ou moins d'au moins une de ses figurines et 1 PV par objectif qu'il contrôle.
- ✦ À la fin de la partie, chaque joueur marque :
 - ✦ 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli ;
 - ✦ 2 PV par Cible ennemie qu'il a mise *Hors de combat* ;
 - ✦ 3 PV par Atout ami qui n'a pas été mis *Hors de combat*.

Scénarios

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

EXPLOITS GLORIEUX

- * **Chute dangereuse** : une figurine amie cause la chute d'une figurine ennemie dans un cratère (► voir Événements imprévus).
- * **La mort venue du ciel** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine ennemie avec une attaque au corps à corps qui bénéficie du modificateur charge plongeante.
- * **Récompense à la hauteur du risque** : un Atout met une Cible ennemie *Hors de combat*. Pour revendiquer cet exploit, le joueur doit d'abord révéler que sa figurine était son Atout et que la figurine ennemie était une Cible.
- * **Tireur d'élite** : une figurine amie à couvert met *Hors de combat* une figurine d'ÉLITE ennemie avec une attaque de tir qui subit le modificateur Portée longue.
- * **Tuez leurs chefs** : mettez toutes les Cibles ennemies *Hors de combat*. Pour revendiquer cet exploit, le joueur doit d'abord révéler quelles figurines ennemies étaient ses Cibles. La figurine qui a mis la dernière Cible *Hors de combat* reçoit l'honneur de cet Exploit glorieux.

III • En quête de reliques

Trouvez et récupérez des reliques sacrées pour la gloire de votre mécène.



FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land.

MARQUEURS RELIQUAIRE

Les croix blanches sur le plan représentent des Reliquaires. Placez-y vos marqueurs. À la fin du premier tour, retirez les Reliquaires 1 et 2, et à la fin du second tour, retirez les Reliquaires 3 et 4.

✧ **ACTION S'emparer du reliquaire**: une figurine à 1" ou moins d'un reliquaire peut déclarer l'ACTION S'emparer du reliquaire. Effectuez alors un jet de résolution pour elle. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, elle s'empare du Reliquaire (► voir « Points de victoire », plus bas). Aucune figurine ne peut s'emparer d'un Reliquaire dont on s'est déjà emparé durant le tour (mais chaque camp peut s'en emparer à nouveau au cours des tours suivants). Notez que, quand une figurine s'empare d'un Reliquaire, son camp le conserve pour le reste du tour même si cette figurine est mise *À terre* ou *Hors de combat*.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Chaque joueur peut déployer un maximum de six figurines, les figurines montées sur des socles de 40 mm ou plus comptant pour 2 figurines. Toute figurine non déployée reste disponible en renfort. Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement (ils ne peuvent pas utiliser leurs règles de déploiement spéciales).

RENFORTS

Les joueurs se départagent au début de chaque tour. Le vainqueur lance un d3 pour voir combien de figurines de renforts chacun des joueurs peut déployer. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines de renforts, une à la fois, en commençant par le joueur qui a remporté le jet pour se départager. Les renforts doivent être déployés au contact du bord du champ de bataille, intégralement dans leur zone de déploiement, et à plus de 8" de la plus proche figurine ennemie. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines de renforts, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à la limite fixée pour le tour. Les joueurs doivent déployer leurs renforts s'ils en ont et sont autorisés à le faire (ils ne peuvent pas les garder en réserve).

JUSQU'À LA MORT !

Les bandes n'effectuent pas de test de Moral et ne peuvent pas choisir de fuir.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille après le déploiement de tous les renforts. Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

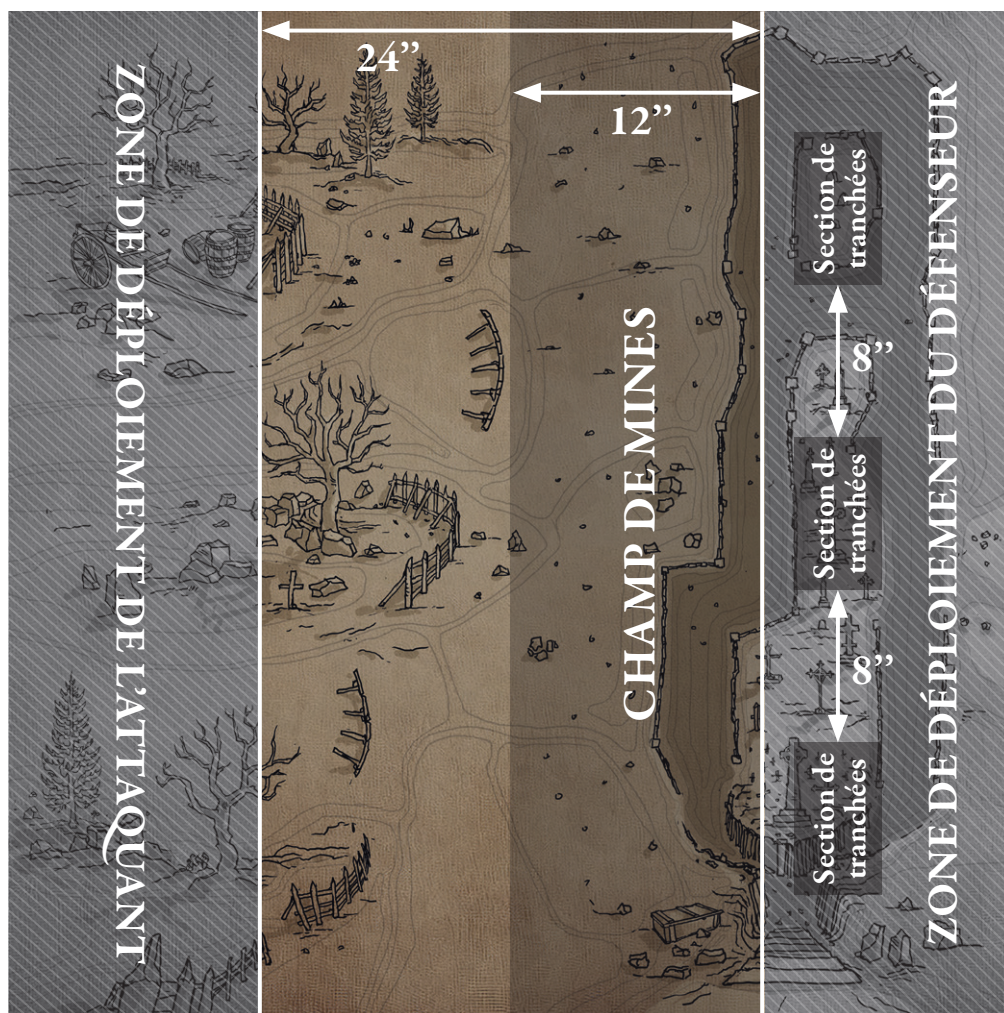
- * Durant les tours 1 à 3, chaque joueur marque 1 PV par Reliquaire dont s'est emparée une figurine de sa bande, jusqu'à un maximum de 4 PV par tour (il peut s'emparer de plus de Reliquaires pour empêcher son adversaire de le faire).
- * Durant le tour 4, chaque joueur marque 2 PV par Reliquaire dont s'est emparée une figurine de sa bande.
- * À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli.

EXPLOITS GLORIEUX

- * **Chasseur de reliques** : une figurine amie s'empare de deux Reliquaires différents durant la partie.
- * **Faites-les tomber** : une figurine amie cause la chute d'une figurine ennemie depuis une hauteur de 3" ou plus (par exemple en mettant la figurine ennemie *À terre* près d'un rebord, ou en la poussant dans le vide d'une manière ou d'une autre).
- * **Protéger la relique** : une figurine amie cause la mise *Hors de combat* d'une figurine ennemie à 1" ou moins d'un marqueur Reliquaire.
- * **Résister et mordre** : une figurine amie qui débute son activation *À terre* met une figurine ennemie *Hors de combat*.
- * **Sacrifice de sang** : une figurine amie cause la mise *Hors de combat* de trois figurines ennemies durant la partie.
- * **Sniper** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine d'ÉLITE ennemie avec une attaque de tir qui subit les modificateurs Portée longue et Couvert.

IV • Guerre de tranchées

Prenez d'assaut les tranchées pour vous couvrir de gloire ou montez une défense contre une attaque ennemie.



FORCES

Dans ce scénario, le joueur avec le plus de figurines dans sa bande (sans tenir compte des valeurs de seuil et des forces déployées) est l'attaquant, et son adversaire est le défenseur. En cas d'effectif égal, les joueurs se départagent, et le vainqueur décide s'il attaque ou défend. Le défenseur doit diviser par 2 sa force déployée pour ce scénario, en arrondissant à l'entier inférieur.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land. N'installez aucun élément de terrain dans les zones de déploiement (voir plus bas).

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Le défenseur doit installer ses lignes de tranchées et ses marqueurs Mine comme indiqué ci-dessous avant de déployer la moindre figurine. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par l'attaquant. Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Lignes de tranchées du défenseur

Le défenseur doit installer trois sections de tranchée d'au moins 8" de long aux emplacements indiqués sur le plan. Il peut ajouter d'autres sections de tranchée de toute taille.

Marqueurs Mine

Après avoir installé ses tranchées, le défenseur peut placer jusqu'à 12 marqueurs Mine à l'intérieur du champ de mines. Après la pose des marqueurs Mine, le défenseur doit noter en secret lesquels, au nombre de quatre, sont défaillants. Les autres marqueurs Mine fonctionnent et ont le mot-clé MINÉ et la règle spéciale suivante :

✱ **Mine à fragmentation** : dès qu'une figurine arrive à 3" ou moins d'un marqueur Mine, interrompez son déplacement. Le défenseur doit alors révéler une éventuelle défaillance, auquel cas rien ne se passe ; sinon, la mine explose comme si la figurine était entrée en contact avec un marqueur avec le mot-clé MINÉ. Retirez ensuite le marqueur Mine et la figurine peut reprendre son déplacement si elle n'a pas été mise *À terre* ou *Hors de combat*. Une figurine avec le mot-clé VOL déclenche un marqueur Mine uniquement si elle finit son déplacement à 3" ou moins de ce marqueur (elle peut le survoler sans le déclencher). Il est possible de déclencher plusieurs mines avec un seul déplacement. Dans ce cas, le défenseur choisit l'ordre dans lequel les explosions se produisent. Résolvez chaque explosion avant de passer à la suivante.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, si les figurines de l'attaquant y recourent, elles doivent se déployer à 12" ou moins de leur zone de déploiement.

DURÉE DE LA PARTIE

À la fin du quatrième tour, l'attaquant lance un d6. La partie se termine sur un résultat de 1 ou 2, et elle s'achève à la fin du cinquième tour sur tout autre résultat.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

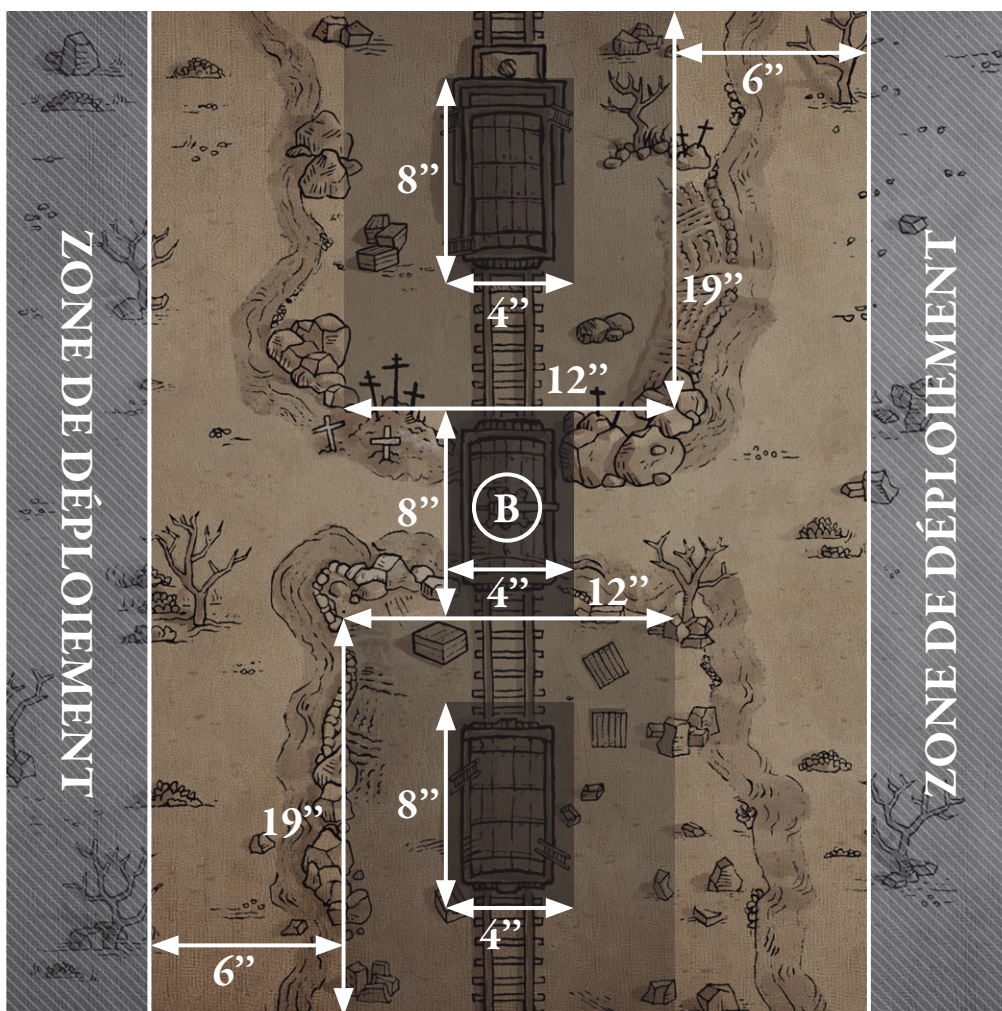
- * À la fin de chaque tour, le défenseur marque 1 PV par section de tranchée d'au moins 6" de long qui contient au moins l'une de ses figurines. Si aucune figurine de l'attaquant ne s'y trouve, il marque 2 PV au lieu de 1.
- * À la fin de chaque tour, l'attaquant marque 2 PV par section de tranchée d'au moins 6" de long qui contient au moins l'une de ses figurines. Si aucune figurine du défenseur ne s'y trouve, il marque 3 PV au lieu de 2.
- * À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli.

EXPLOITS GLORIEUX

- * **Bon chasseur** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine ennemie avec une attaque de tir qui subit le modificateur Portée longue.
- * **Dans la tête** : une figurine amie qui s'est repliée lors de cette activation met *Hors de combat* l'une des figurines ennemies qui se trouvaient à 1" ou moins d'elle quand elle s'est repliée.
- * **Dans les tranchées!** : une figurine amie réussit à charger une figurine ennemie dans une section de tranchée et à la mettre *Hors de combat* avec une attaque au corps à corps.
- * **La victoire ou la mort** : votre bande remporte la partie. Cet Exploit glorieux n'est utilisé qu'en campagne et s'accomplit après avoir déterminé le résultat de la partie. Vous ne recevez pas de PV pour avoir accompli cet Exploit glorieux, mais vous pouvez donner 1 point d'expérience à une figurine ÉLITE avec le mot-clé CHEF (si vous en avez une) et vous recevez des points de gloire et un d6 supplémentaire pour votre groupement de dés de promotion normalement.
- * **Survivre pour raconter son récit** : une figurine amie pour laquelle on effectue deux jets de blessure à cause d'explosions de mine n'est pas mise *Hors de combat* par ces explosions.
- * **Tenez vos positions** : une bande réussit le premier test de Moral de la partie. Vous recevez 1 PV pour avoir accompli cet Exploit glorieux. En campagne, vous pouvez donner 1 point d'expérience à une figurine ÉLITE avec le mot-clé CHEF (si vous en avez une) et vous recevez des points de gloire et un d6 supplémentaire pour votre groupement de dés de promotion normalement.

U • Train blindé

Deux bandes se disputent un train blindé qui a déraillé, plein de butin et de munitions.



FORCES

Si cette partie se déroule dans le cadre d'une campagne, la force déployée par chaque joueur compte 15 figurines.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land et nécessite un champ de bataille de 48" sur 48"

Le train

Quand vous installez le terrain pour cette bataille, commencez par placer les wagons d'un train blindé. Ils se trouvent sur deux talus reliés par un pont.

Le plan indique les dimensions des wagons. De chaque côté de chaque wagon, une échelle permet aux figurines de l'escalader sans *jet de résolution risqué*, et une porte au centre permet d'accéder aux provisions quand on la déverrouille (► voir la règle sur les provisions, plus loin). Le toit de chaque wagon, plat, est considéré comme du terrain dégagé.

Deux des wagons se trouvent chacun sur un talus de 12" sur 19". Les pentes des talus s'élèvent à environ 5" de haut, et se composent de terrain difficile. Le wagon au centre se trouve sur un pont qui relie les deux talus. Les figurines peuvent passer sous le pont depuis les côtés de celui-ci, et sur le pont depuis les bouts de celui-ci, où il connecte les deux talus.

Marqueur Batterie de canons

Après avoir installé les wagons, placez un marqueur Batterie de canons au sommet du wagon central, comme indiqué sur le plan. Il présente la règle spéciale qui suit :

✳ **Marqueur Batterie de canons** : un tel marqueur est traité comme une batterie d'artillerie de Grand canon du Sultanat que peut utiliser toute figurine.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs doivent se déployer normalement (ils ne peuvent pas utiliser leurs règles de déploiement spéciales).

WAGONS DU TRAIN

Le train transportait des caisses de ravitaillement contenant des armes, du matériel et des reliques saintes de valeur. Les caisses sont réparties dans les trois wagons, et l'on peut les atteindre par les portes de chaque côté de ceux-ci. Ces portes sont cependant verrouillées au début de la partie. Les wagons ne peuvent être détruits ou déplacés.

✳ **ACTION Déverrouillage d'une porte** : une figurine à 1" ou moins d'une porte verrouillée peut déclarer l'ACTION Déverrouiller une porte. Effectuez alors un jet de résolution. En cas d'échec, rien ne se passe (une autre figurine peut elle aussi essayer plus tard dans le même tour). En cas de réussite ou de réussite critique, la figurine déverrouille et ouvre la porte, révélant ainsi d3 caisses de ravitaillement à l'intérieur. Placez des marqueurs Caisse à côté du wagon pour indiquer combien de caisses de ravitaillement il contient. La porte de l'autre côté, une fois déverrouillée, peut servir à atteindre les caisses restantes, mais son ouverture n'en crée pas plus.

Scénarios

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

* **ACTION Ouverture de caisse** : une figurine à 1" ou moins d'une porte de wagon ouverte à côté de laquelle il reste un marqueur Caisse, ou à 1" ou moins d'un marqueur Caisse emporté puis lâché par une autre figurine, peut déclarer l'**ACTION Ouverture de caisse**. Choisissez alors l'une des trois options suivantes pour la figurine (sans jet de résolution) :

1. **Emporter la caisse** : la figurine emporte la caisse ; pour l'indiquer, placez le marqueur Caisse au contact du socle de la figurine. La figurine doit alors se contenter des **ACTIONS** de Déplacement et de Repli, car elle ne peut rien faire d'autre tant qu'elle porte la caisse.

a. Vous pouvez déclarer qu'une figurine, à la fin de son activation, lâche la caisse ou la donne à une figurine amie à 1" ou moins d'elle, ou qu'elle la détruit ou la vide, comme décrit ci-dessous. Si elle la lâche, placez le marqueur à 1" ou moins de la figurine, mais pas au contact d'autres figurines. Si elle la donne, placez le marqueur au contact du socle de l'autre figurine.

b. Une figurine mise *À terre* ou *Hors de combat*, ou prise pour cible d'une attaque au corps à corps, lâche immédiatement la caisse comme décrit ci-dessus.

c. Si la figurine finit son activation au contact d'un bord du champ de bataille, elle peut s'échapper avec la caisse ; retirez la figurine et le marqueur Caisse du champ de bataille (► voir « Points de victoire », plus loin). Considérez que la figurine fait toujours partie de la bande dans le cadre des tests de Moral.

2. **Détruire la caisse** : effectuez un jet de résolution pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, le marqueur Caisse est détruit (retirez-le du champ de bataille).

3. **Vider la caisse** : effectuez un jet de résolution pour la figurine. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite ou de réussite critique, placez un **MARQUEUR BÉNÉDICTION** à côté de la figurine et la caisse est vidée (retirez le marqueur du champ de bataille).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure cinq tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

- * À la fin de la partie, chaque joueur marque :
 - * 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli ;
 - * 1 PV par caisse qu'une figurine amie a vidée ;
 - * 2 PV par caisse qu'une figurine amie a détruite ;
 - * 3 PV par caisse avec laquelle une figurine amie s'est échappée.

EXPLOITS GLORIEUX

- * **Aux courses** : deux figurines amies s'échappent avec une caisse. La figurine qui s'échappe avec la seconde caisse reçoit l'honneur de cet Exploit glorieux.
- * **Derrière les lignes ennemies** : une figurine amie s'échappe avec une caisse alors qu'elle se trouve entièrement dans la zone de déploiement ennemie.
- * **Hachoir à viande** : une figurine amie met *Hors de combat* 3 figurines ennemies avec des attaques de tir effectuées avec la Batterie de canons.
- * **Retournez tous les cailloux** : une figurine amie déverrouille deux wagons différents.
- * **Roi de la colline** : une figurine amie termine trois tours consécutifs au sommet d'un talus ou sur le pont et à 3" ou moins d'un wagon.

VI • Chasse au dragon

Pour la gloire de votre mécène, traquez et éliminez une créature monstrueuse, qu'il s'agisse d'un char possédé ou d'une bête infernale.



FORCES

Les joueurs ont besoin, en plus de leurs Forces, d'une figurine de Dragon et de six figurines de Paysans. Les règles et les entrées de bande de ces figurines se trouvent plus loin.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain, le Dragon et les Paysans pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land ou des Lignes de tranchées (le joueur qui installe le terrain choisit lequel utiliser).

Le Dragon et les Paysans

Pour cette partie, installez, dans l'ordre, la figurine du Dragon, les éléments de terrain, puis les figurines des Paysans. Déployez le Dragon de sorte qu'il couvre le centre du champ de bataille (► voir le plan). Déployez les Paysans n'importe où, mais à plus de 8" du Dragon et à plus de 6" de tout autre Paysan et des zones de déploiement.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 8" ou moins du Dragon ni à 1" ou moins d'un Paysan.

FIGURINES NEUTRES

Le Dragon et les Paysans sont des figurines neutres. Chaque camp les considère comme des figurines ennemies.

Jet d'activation de figurine neutre

Un joueur qui termine l'activation de l'une de ses figurines doit effectuer un jet d'activation de figurine neutre en lançant un d6. S'il obtient un résultat de 1 à 4, il peut activer le Paysan de son choix, et s'il obtient un résultat de 5 ou 6, il peut activer le Dragon ou le Paysan de son choix. Il ne peut pas activer une figurine qui l'a déjà été (par lui-même ou son adversaire). Quand toutes les figurines neutres ont été activées durant un tour, les joueurs n'effectuent plus de jet d'activation de figurine neutre jusqu'au tour suivant. Quand un joueur active une figurine neutre, il doit accomplir une activation à l'aide des règles de la figurine concernée, détaillées plus loin. Si un joueur n'a plus de figurines de sa bande à activer, mais s'il reste des figurines neutres à activer, il doit tout de même effectuer un jet d'activation de figurine neutre. Notez qu'une fois le Dragon activé, il n'est plus nécessaire de procéder au jet d'activation de figurine neutre: les joueurs peuvent se contenter d'activer le Paysan de leur choix qui n'a pas encore été activé. Dans le cas peu probable où le Dragon n'a pas été activé alors que les deux joueurs ont activé toutes les figurines de leur bande, ils se départagent et le vainqueur active le Dragon.

LE DRAGON

Le Dragon est représenté par une figurine sur un socle compris entre 120 mm et 300 mm. Dans l'idéal, il devrait être assez large pour que deux figurines sur un socle de 60 mm (ou quatre figurines sur un socle de 25 mm) tiennent dessus en même temps. Il peut s'agir d'une Bête larvaire, d'un char possédé, d'un véritable dragon, ou de tout autre monstre imposant de grande taille.

La proie du Dragon

Quand un joueur active le Dragon, il doit commencer par choisir sa proie. Il effectue ensuite une ACTION de Déplacement et une ACTION de Tir ou de Combat avec le Dragon. Si ce dernier ne se situe pas à 1" de sa proie au début de son activation, il se déplace comme décrit ci-dessous, puis attaque ; s'il se trouve à 1" ou moins de sa proie au début de son activation, il attaque avant de se déplacer. Si l'attaque met la proie *Hors de combat*, choisissez une nouvelle proie, puis déplacez le Dragon comme décrit ci-dessous.

Utilisez la liste de priorités ci-dessous pour déterminer la proie du Dragon :

- ✱ Si une figurine a attaqué le Dragon lors de ce tour ou du tour précédent et qu'elle ne se trouve pas sur le dos du Dragon, alors elle devient sa proie. Si plusieurs figurines sont concernées, la plus proche devient la proie du Dragon. Si au moins deux figurines sont équidistantes du Dragon, le joueur choisit laquelle devient la proie.
- ✱ Si le Dragon n'a pas été attaqué lors de ce tour ou du tour précédent, ou s'il a été attaqué par une figurine mise *Hors de combat* depuis, alors le Paysan le plus proche du Dragon devient la proie de celui-ci. Si au moins deux Paysans sont équidistants du Dragon, le joueur choisit lequel devient la proie.
- ✱ S'il ne reste plus de Paysans sur le champ de bataille et si le Dragon n'a pas été attaqué lors de ce tour ou du tour précédent, il n'a alors aucune proie et tente de quitter le champ de bataille.

Attaque du Dragon

Quand le Dragon attaque, il prend pour cible sa proie s'il le peut. Sinon, il prend pour cible la plus proche figurine qu'il peut attaquer. Si deux cibles potentielles sont équidistantes du Dragon, le joueur choisit la figurine qu'il attaque. Le Dragon effectue une attaque au corps à corps avec ses crocs et ses griffes s'il se trouve à 1" ou moins de sa cible. S'il se situe à plus de 1" mais à 10" ou moins d'elle, il effectue une attaque de tir avec son souffle de feu. S'il se trouve à plus de 10" de sa cible, il n'attaque pas.

Déplacement du Dragon

Le joueur doit déplacer le Dragon de sorte qu'il se rapproche le plus possible de sa proie, et si possible au contact de son socle. Si le Dragon n'a pas de proie, déplacez-le de sorte qu'il se rapproche le plus possible du bord du champ de bataille le plus proche. S'il l'atteint, il le quitte et sa figurine est retirée du champ de bataille (► voir « Conditions de victoire »). Notez que la capacité *Arme de siège* du Dragon lui permet de traverser les terrains, et sa capacité *Piétinement* lui permet de passer sur les figurines quand il tente d'atteindre sa proie (► voir l'entrée de bande ci-dessous).

Le Dragon

Cette entité massive sème le chaos et dévaste les villages frappés et ravagés par la peste autour du No Man's Land. Les descriptions du monstre ne concordent jamais. Certains pensent avoir vu une Bête larvaire tout juste née, d'autres évoquent un char possédé. Les rumeurs abondent au sujet d'une créature angélique rebelle, et certains parlent même d'un véritable dragon. Les comptes rendus s'accordent néanmoins sur la taille immense et le sillage de destruction et de carnage qu'il laisse. La créature, qui ne montre aucune allégeance, a piétiné des bandes et des places fortes, et elle répand le chaos sans discrimination.

Déplacement	Tir	CàC	Armure	Socle
10"/Infanterie	+3 DÉs	+3 DÉs	-3	120- 300 mm

Équipement Le Dragon ne possède aucun équipement.

Capacités ✦ **Souffle de feu** : le Dragon peut effectuer une attaque de tir même s'il ne possède aucune arme de tir. Une attaque de souffle de feu a une portée de 10" et les mots-clés +2 DÉs, EXPLOSION 3" FEU, IGNORE ARMURE et DÉVIATION.

✦ **Crocs et griffes meurtriers** : le Dragon peut effectuer une attaque au corps à corps même s'il ne possède aucune arme de corps à corps. Une attaque de crocs et griffes a les mots-clés +1 DÉ, +1 DÉ BLESSURE et IGNORE ARMURE.

✦ **Coup de queue** : après avoir effectué une attaque au corps à corps avec le Dragon, s'il se trouve toujours à 1" ou moins d'une figurine qui n'est pas sur son dos, effectuez une attaque au corps à corps contre chaque figurine qui n'est pas sur son dos, dans l'ordre de votre choix. Un coup de queue a le mot-clé +1 MODIFICATEUR BLESSURE.

✦ **Champ de bataille vivant** : les figurines peuvent traiter le Dragon et son socle comme du terrain dangereux, et elles peuvent finir un déplacement sur la figurine du Dragon. Tout jet de résolution devient un *jet de résolution risqué* pour une figurine sur le Dragon, à moins que ce soit déjà un *jet de résolution risqué*. Les attaques qu'effectue une figurine sur le Dragon et qui le prennent pour cible reçoivent +1 DÉ et +1 DÉ BLESSURE. Le Dragon ne peut pas attaquer une figurine qui se trouve sur lui. Quand le Dragon se déplace, toute figurine sur lui l'accompagne. Quand le mouvement du Dragon s'achève, effectuez un jet de résolution pour chaque figurine sur lui. En cas d'échec, la figurine chute du dos du Dragon : déplacez-la jusqu'au sol sur la plus courte distance possible et placez-la *À terre* ; effectuez ensuite un jet de blessure pour elle si elle a chuté de 3" ou plus. En cas de réussite ou de réussite critique, rien ne se passe. Effectuez un jet de résolution de la même manière si une figurine sur le Dragon est mise *À terre*, quelle qu'en soit la raison.

✦ **Arme de siège** : le Dragon peut passer sur les éléments de terrain qui mesurent jusqu'à 4" sur 4" comme s'il s'agissait de terrain dégagé. Quand il le fait, retirez du jeu l'élément de terrain quand le Dragon entre en contact avec lui. Les figurines qui se trouvaient dessus chutent directement sur le champ de bataille, et vous devez peut-être effectuer un jet de blessure si elles chutent d'au moins 3" ou si elles atterrissent là où le Dragon pourrait les *Piétiner* en poursuivant son déplacement.

Scénarios

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

✦ **Piétinement** : le Dragon peut passer sur d'autres figurines. Quand il le fait, effectuez un jet de blessure pour la figurine quand le Dragon la dépasse. S'il devait terminer son déplacement sur la figurine, déplacez-la sur la plus courte distance possible afin qu'elle ne se trouve pas sous lui (même si elle est *À terre*). Si vous ne pouvez pas déplacer la figurine hors de son chemin pour quelque raison que ce soit, elle est mise *Hors de combat*.

✦ **Vigoureux** : retirez 1 MARQUEUR SANG du Dragon quand vous l'activez. De plus, ajoutez -1 DÉ BLESSURE au jet de blessure pour le Dragon si l'attaque présente au moins l'un des mots-clés suivants : FEU, GAZ, SHRAPNEL.

✦ **Immortel** : traitez les trois premiers résultats *Hors de combat* que subit le Dragon sur la table de blessure comme un résultat *À terre*. Après avoir été mis *À terre* trois fois, il perd cette capacité, qu'il remplace par la suivante :

✦ **Farouche** : quand le Dragon subit un résultat *Hors de combat* sur la table de blessure, il le traite comme un résultat *À terre*. Il perd cette capacité quand on place le sixième MARQUEUR SANG à côté de lui (traitez alors tout résultat *Hors de combat* de manière normale).

Mots-clés PEUR

LES PAYSANS

Les Paysans sont représentés par des figurines sales et à l'air opprimé. Une figurine de Paysan activée peut uniquement effectuer une ACTION de Déplacement ou de Repli. Un joueur qui déplace un Paysan doit le rapprocher autant que possible, en ligne droite, du plus proche bord du champ de bataille. Un Paysan ne pénètre jamais sur un terrain dangereux, ne saute pas et ne saute pas en contrebas. Si vous devez effectuer un jet de résolution pour un Paysan, ajoutez -3 DÉS.

Si un Paysan atteint le bord du champ de bataille, il le quitte et sa figurine en est retirée (► voir « Conditions de victoire »).

Les Paysans

La guerre a pris son dû sur la paysannerie. Nombre de paysans souffrent de maladies et de maux jamais vus, raison pour laquelle on ne les a pas évacués du champ de bataille..

Déplacement	Tir	CàC	Armure	Socle
5"/Infanterie	–	–	0	25 mm

Équipement Les Paysans ne possèdent aucun équipement.

Capacités ✱ **Affaibli** : Ajoutez +2 DÉS et +2 DÉS BLESSURE au jet pour les attaques qui prennent pour cible un Paysan.

Mots-clés Aucun

DURÉE DE LA PARTIE

À la fin du quatrième tour, l'attaquant lance un d6. La partie se termine immédiatement sur un résultat de 1 ou 2, et elle s'achève à la fin du cinquième tour sur tout autre résultat.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). La partie s'achève immédiatement sur une égalité si le Dragon quitte le champ de bataille. Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Scénarios

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

Points de victoire

Les joueurs doivent tenir le score des points de victoire au fil de la partie.

✧ Chaque joueur marque :

✧ 2 PV si une attaque d'une figurine amie met un Paysan *Hors de combat* ;

✧ 3 PV si une attaque d'une figurine amie met le Dragon *À terre* (y compris quand ses capacités *Immortel* et *Farouche* changent un résultat en *À terre*) ;

✧ 6 PV si une attaque d'une figurine amie met le Dragon *Hors de combat* (sauf quand ses capacités *Immortel* et *Farouche* changent un résultat en *À terre*) ;

✧ à la fin de la partie, 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli.

EXPLOITS GLORIEUX

✧ **Descends de là :** une figurine amie met *À terre* une figurine ennemie sur le dos du Dragon, qui chute alors au sol.

✧ **Génocidaire :** une figurine amie met trois Paysans *Hors de combat*.

✧ **Le feu par le feu :** une attaque dotée des mots-clés FEU, GAZ ou SHRAPNEL, effectuée par une figurine amie, cause le placement de 2 MARQUEURS SANG à côté du Dragon.

✧ **Opportuniste :** un Paysan que vous avez activé après l'activation d'une figurine amie est *Piétiné* par le Dragon lors du même tour.

✧ **Tueur de dragons :** une figurine amie sur le Dragon met celui-ci *Hors de combat* avec une attaque au corps à corps (sauf si ses capacités *Immortel* et *Farouche* changent le résultat en *À terre*). Vous recevez 2 ✧ pour cet Exploit glorieux.

VII • Raid de réapprovisionnement

Pillez le ravitaillement ennemi ou défendez vos caches contre les assauts.



FORCES

Avant de sélectionner leurs Forces, les joueurs doivent déterminer qui attaque et qui défend. Dans ce scénario, le joueur avec le plus de figurines dans sa bande (sans tenir compte des valeurs de seuil et des forces déployées) est l'attaquant, et son adversaire est le défenseur. En cas d'effectif égal, les joueurs se départagent, et le vainqueur décide s'il attaque ou défend.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land ou des Ruines dévastées (le joueur qui installe le terrain choisit lequel utiliser).

Marqueurs Cache

Après l'installation du terrain et avant le déploiement, les joueurs placent à tour de rôle 6 marqueurs Cache, un à la fois, en commençant par le défenseur. Chaque marqueur doit être posé à plus de 6" des bords du champ de bataille et des autres marqueurs Cache, et à plus de 1" de tout terrain infranchissable. Un seul marqueur peut être placé dans la zone de déploiement du défenseur, et aucun ne peut être à 12" ou moins de la zone de déploiement de l'attaquant.

✳ **Détruire les caches de ravitaillement** : un joueur peut désigner un marqueur Cache pour cible d'une attaque de tir avec le mot-clé **LOURD** ou d'une attaque au corps à corps de tout type. En cas de réussite ou de réussite critique, il détruit le marqueur Cache (retirez celui-ci du champ de bataille).

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Le défenseur peut déployer un maximum de six figurines ; l'attaquant, lui, peut déployer 6+d3 figurines. Toute figurine non déployée reste disponible en renfort (► voir plus loin). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales.

RENFORTS

Les joueurs se départagent au début de chaque tour. Le vainqueur lance un d3 pour voir combien de figurines de renforts chacun des joueurs peut déployer. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines de renforts, une à la fois, en commençant par le joueur qui a remporté le jet pour se départager. Les renforts doivent être déployés au contact du bord du champ de bataille, intégralement dans leur zone de déploiement, et à plus de 8" de la plus proche figurine ennemie. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines de renforts, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à la limite fixée pour le tour. Les joueurs doivent déployer leurs renforts s'ils en ont et sont autorisés à le faire (ils ne peuvent pas les garder en réserve).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille après le déploiement de tous les renforts ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

- * À la fin de la partie, l'attaquant marque 1 PV par Cache détruite.
- * À la fin de la partie, le défenseur marque 2 PV par Cache intacte.
- * À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 PV par figurine ennemie mise *Hors de combat* et 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli.

EXPLOITS GLORIEUX

- * **Arrêtez-les ! (défenseur uniquement)** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine ennemie alors que celle-ci se trouve au moins en partie dans sa propre zone de déploiement.
- * **La victoire ou la mort** : votre bande remporte la partie. Cet Exploit glorieux n'est utilisé qu'en campagne et s'accomplit après avoir déterminé le résultat de la partie. Vous ne recevez pas de PV pour avoir accompli cet Exploit glorieux, mais vous pouvez donner 1 point d'expérience à une figurine ÉLITE avec le mot-clé CHEF (si vous en avez une) et vous recevez des points de gloire et un d6 supplémentaire pour votre groupement de dés de promotion normalement.
- * **Raid audacieux (attaquant uniquement)** : une figurine amie détruit un marqueur Cache.
- * **Saccage (attaquant uniquement)** : une figurine amie détruit un second marqueur Cache.
- * **Sauvez le ravitaillement ! (défenseur uniquement)** : il reste quatre marqueurs Cache non détruits à la fin de la partie.
- * **Tenez vos positions** : une bande réussit le premier test de Moral de la partie. Vous recevez 1 PV pour avoir accompli cet Exploit glorieux. En campagne, vous pouvez donner 1 point d'expérience à une figurine ÉLITE avec le mot-clé CHEF (si vous en avez une) et vous recevez des points de gloire et un d6 supplémentaire pour votre groupement de dés de promotion normalement.

VIII • D'en dessous

Conquérez un champ de bataille grêlé, mais veillez à ne pas réveiller la Bête qui dort en dessous.



FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise n'importe quel archétype de champ de bataille (le joueur qui installe le terrain choisit lequel utiliser).

Marqueurs Fosse

Les trois marqueurs centraux sur la carte représentent des fosses pleines d'ichor. Posez ces marqueurs aux emplacements indiqués avant d'installer le moindre élément de terrain. Aucun élément de terrain ne peut être installé à 1" ou moins d'un tel marqueur.

Marqueurs Obus

Les quatre marqueurs restants sur la carte représentent des obus d'artillerie. Après l'installation des éléments de terrain, posez ces marqueurs aux emplacements indiqués.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Dans ce scénario, ils peuvent déployer uniquement la moitié des figurines de leur Force (en arrondissant à l'entier supérieur). Les figurines restantes sont placées sur le côté de la table. Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 6" ou moins d'un marqueur.

MARQUEURS FOSSE

L'intégralité du champ de bataille se trouve, à l'insu de tous, sur le dos d'un seigneur des Bêtes larvaires endormi. L'incessant barrage d'artillerie et de tirs a ouvert des plaies de la taille de véritables fosses dans le dos du monstre, et chacune s'est remplie d'un ichor toxique. Cette substance rare ronge le métal, la chair et les os, porte des maladies inconnues et déborde de propriétés que personne ne comprend encore. Malgré l'immense risque de le récolter et de réveiller la Bête, le jeu en vaut trop la chandelle pour abandonner l'idée.

Le terrain dégagé et le terrain à 2" ou moins du centre d'un marqueur Fosse sont considérés comme du terrain difficile et dangereux, en plus de toute autre règle qui leur est associée. Ajoutez +2 MODIFICATEURS BLESSURE aux jets de blessure que causent les fosses d'ichor. De plus, après avoir effectué un jet de blessure à cause d'une fosse, placez 2 MARQUEURS SANG supplémentaires à côté de la cible (même si le jet de blessure n'a Pas d'effet).

Chaque fosse d'ichor contient assez de liquide pour remplir 6 fioles d'ichor (► voir ci-dessous). Nous vous conseillons de suivre le nombre de fioles remplies dans une fosse en plaçant un dé sur le marqueur. Une fosse d'ichor vidée n'est plus un terrain dangereux.

Fioles d'ichor

Chaque figurine présente dans ce scénario dispose de 3 fioles d'ichor vides (même si elle n'est pas autorisée en temps normal à recevoir de l'équipement ou du matériel). Chaque joueur doit suivre le nombre de fioles d'ichor vides et pleines que détient chacune des figurines de sa bande. Si une figurine est mise *Hors de combat*, placez un marqueur Fioles à son emplacement et notez combien de fioles vides et pleines il représente.

Toutes les figurines dans ce scénario peuvent effectuer les ACTIONS suivantes (sans jet de résolution) :

- * **ACTION Remplissage de fiole** : une figurine avec une fiole vide au contact avec le centre d'un marqueur Fosse peut effectuer l'ACTION Remplissage de fiole. Elle remplit alors 1 fiole vide d'ichor.
- * **ACTION Échange de fioles** : une figurine au contact d'une figurine amie peut effectuer l'ACTION Échange de fioles. Échangez alors autant de fioles (vides ou pleines) que vous le souhaitez entre les deux figurines.
- * **ACTION Vol de fioles** : une figurine au contact d'un marqueur Fioles ou d'une figurine ennemie *À terre* peut effectuer l'ACTION Vol de fioles. Prenez alors autant de fioles d'ichor (vides ou pleines) que vous le souhaitez à ce marqueur ou à cet ennemi.
- * **ACTION Extraction de fioles** : une figurine au contact du plus long côté du champ de bataille dans sa zone de déploiement peut effectuer l'ACTION Extraction de fioles. Extrayez alors de la figurine autant de fioles d'ichor pleines que vous le souhaitez et remplacez-les par des fioles vides.

MARQUEURS OBUS

Un joueur peut désigner un marqueur Obus pour cible d'une attaque. En cas de réussite ou de réussite critique, l'obus d'artillerie représenté par le marqueur explose. Il explose aussi s'il se trouve pris dans le rayon d'une attaque avec le mot-clé EXPLOSION. Quand un obus d'artillerie explose, les joueurs doivent d'abord déterminer si la Bête s'éveille (► voir ci-dessous). Si ce n'est pas le cas, toutes les figurines à 3" ou moins du marqueur sont touchées comme elles le seraient par une bombe infernale de la liste de faction des Légions Hérétiques. Le marqueur Obus est alors remplacé par un marqueur Fosse, et les joueurs doivent placer des Tiques infernales, comme décrit plus bas.

LA BÊTE

Et je vis une grande bête montant d'en dessous, ayant sept têtes amalgamées avec dix gueules, et dans chaque gueule un millier de dents et une centaine de langues, et sur son corps les gravures de marques de blasphèmes et des sceaux de la fin.

— *Nouvelle Bible syncrétique orthodoxe*

Les explosions causées par les tas d'obus d'artillerie peuvent réveiller la Bête. Dans ce cas, toutes les figurines sur le champ de bataille sont mises *Hors de combat* et la partie s'achève (► voir « Conditions de victoire », plus loin).

- * **Première explosion** : la Bête s'agite, ce qui cause un petit séisme sur le champ de bataille. Lancez un d6 pour chaque figurine qui n'est pas *À terre* : elle se retrouve *À terre* sur un résultat de 6.
- * **Deuxième explosion** : jetez un d6. La Bête s'éveille sur un résultat de 4 à 6.
- * **Troisième explosion** : jetez un d6. La Bête s'éveille sur un résultat de 3 à 6.
- * **Quatrième explosion** : jetez un d6. La Bête s'éveille sur un résultat de 2 à 6.
- * **Cinquième explosion** : la Bête s'éveille.

Appel de la Bête

À partir de la première explosion d'un tas d'obus, les plaintes de tourment de la Bête larvaire résonnent dans la vallée et font surgir les parasites enfouis dans sa chair. Ces tiques infernales, bouffies et assoiffées de sang, se fraient un chemin dans le corps de la créature à grands coups de griffes, et elles inondent le champ de bataille, prêtes à se repaître de toute créature vivante dans laquelle elles peuvent enfoncer leurs crocs.

Si la Bête ne s'éveille pas après une explosion, les joueurs se départagent et le vainqueur place d3 figurines de Tiques infernales à 8" ou moins du centre du marqueur Fosse créé par l'explosion et à plus de 1" de toute autre figurine. Les Tiques infernales sont des figurines neutres (► voir ci-dessous). Chacune peut être représentée par une petite figurine insectoïde adaptée. En l'absence de figurine adéquate, représentez-les par des marqueurs.

Jet d'activation de figurine neutre

Les Tiques infernales sont des figurines neutres. Chaque camp les considère comme des figurines ennemies. De plus, un joueur qui termine l'activation de l'une de ses figurines doit effectuer un jet d'activation de figurine neutre en lançant un d6. S'il obtient un résultat de 1 à 4, il peut activer la Tique infernale de son choix. Il ne peut pas activer une figurine qui l'a déjà été (par lui-même ou son adversaire). Quand toutes les figurines neutres ont été activées durant un tour, les joueurs n'effectuent plus de jet d'activation de figurine neutre jusqu'au tour suivant.

Quand un joueur active une figurine neutre, il doit accomplir une activation à l'aide des règles de la figurine concernée, détaillées plus loin.

Si un joueur n'a plus de figurines de sa bande à activer, mais s'il reste des figurines neutres à activer, il doit tout de même effectuer un jet d'activation de figurine neutre. Dans le cas peu probable où des Tiques infernales n'ont pas été activées alors que les deux joueurs ont activé toutes les figurines de leur bande, ils se départagent pour chacune d'entre elles, et le vainqueur l'active.

Actions des Tiques infernales

Quand un joueur active une Tique infernale, il doit commencer par choisir sa proie (► voir ci-dessous). Il effectue ensuite une ACTION de Déplacement et une ACTION de Course ou de Combat avec la Tique infernale. Si cette dernière se situe à plus de 1" de sa proie au début de son activation, elle se déplace comme décrit ci-dessous, puis combat si elle se trouve à 1" ou moins de sa proie, ou court dans le cas contraire. Si elle se situe à 1" ou moins de sa proie au début de son activation, elle attaque avant de se déplacer. Si l'attaque met la proie *Hors de combat*, choisissez une nouvelle proie, puis déplacez la Tique infernale comme décrit ci-dessous.

Utilisez la liste de priorités ci-dessous pour déterminer la proie de la Tique infernale (ignorez les autres Tiques infernales pour déterminer la proie de celle-ci) :

- ✱ Si au moins une figurine avec des MARQUEURS SANG se trouve à 20" ou moins de la Tique infernale, elle choisit pour proie la figurine concernée avec le plus de MARQUEURS SANG. En cas d'égalité, elle opte pour la plus proche. Si plusieurs figurines sont équidistantes de la Tique infernale, le joueur peut choisir la figurine qui devient la proie.
- ✱ Si aucune figurine n'a de MARQUEURS SANG à 20" ou moins de la Tique infernale, elle choisit pour proie la figurine la plus proche.
- ✱ Si plusieurs figurines sont équidistantes de la Tique infernale, le joueur peut choisir la figurine qui devient la proie.

Déplacement de la Tique infernale

Le joueur doit déplacer la Tique infernale de sorte qu'elle se rapproche le plus possible de sa proie, et si possible à 1" ou moins.

Attaque de la Tique infernale

Quand la Tique infernale attaque, elle prend pour cible sa proie si elle le peut. Sinon, elle prend pour cible la plus proche figurine qu'elle peut attaquer. Si deux cibles potentielles sont équidistantes de la Tique infernale, le joueur choisit la figurine qu'elle attaque. La Tique infernale effectue une attaque au corps à corps avec ses mandibules.

Les Tiques infernales

Les Tiques infernales infestent le No Man's Land. Ces créatures d'une taille monstrueuse ressentent une soif de sang vorace. Leur infestation suit le passage de la Bête où qu'elle traverse le paysage.

Déplacement	Tir	CàC	Armure	Socle
10"/Infanterie	–	+1 DÉ	0	25 mm

Équipement Les Tiques infernales ne possèdent aucun équipement.

Capacités ✦ **Mandibules** : la Tique infernale peut effectuer une attaque au corps à corps même si elle ne possède aucune arme de corps à corps. Chaque fois qu'une attaque au corps à corps effectuée par la Tique infernale cause le placement d'au moins 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible, vous pouvez retirer 1 MARQUEUR SANG de la Tique infernale.

✦ **Venimeux** : chaque fois qu'une attaque au corps à corps effectuée par la Tique infernale cause le placement d'au moins 1 MARQUEUR SANG à côté de la cible, celle-ci est empoisonnée (elle ne peut pas être empoisonnée plus d'une fois). Quand vous activez une figurine amie qui a été empoisonnée, vous devez placer 1 MARQUEUR SANG à côté d'elle. Vous pouvez ensuite dépenser 1 MARQUEUR BÉNÉDICTION qui se trouve à côté de cette figurine : dans ce cas, elle n'est plus empoisonnée.

Mots-clés Aucun

DURÉE DE LA PARTIE

La partie s'achève si la Bête s'éveille. De plus, à la fin du quatrième tour, l'attaquant lance un d6. La partie se termine immédiatement sur un résultat de 1 ou 2, et elle s'achève à la fin du cinquième tour sur tout autre résultat, pourvu que la Bête ne s'éveille pas entre-temps.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). La partie s'achève immédiatement sur une égalité si la Bête s'éveille. Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

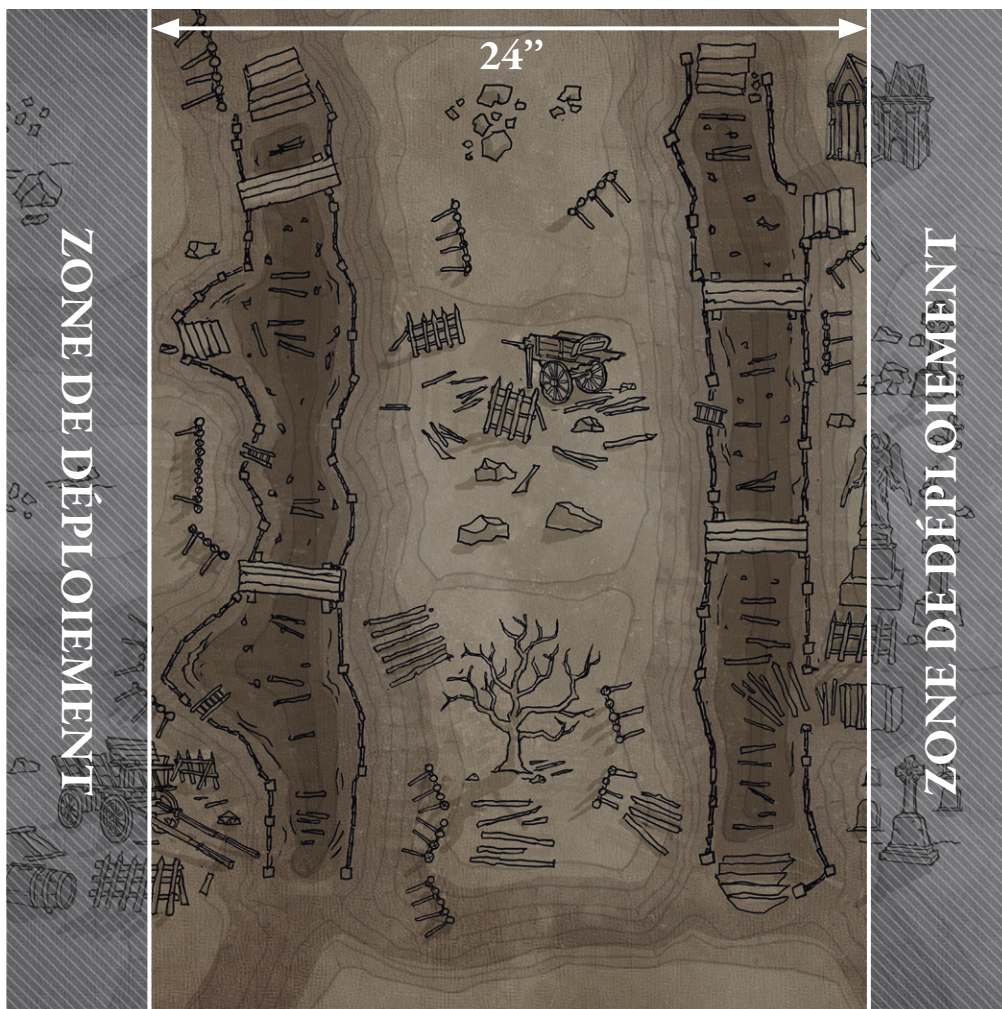
- ✳ À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 PV pour chaque fiole d'ichor qu'il a extraite et 1 PV pour chaque Exploit glorieux qu'il a accompli.

EXPLOITS GLORIEUX

- ✳ **Frénésie de l'ichor** : une figurine amie extrait une fiole d'ichor alors qu'elle se trouve entièrement dans la zone de déploiement ennemie.
- ✳ **Misérable sadique** : une figurine ennemie cause la mise *Hors de combat* d'une figurine ennemie en la forçant à pénétrer dans une fosse d'ichor.
- ✳ **Pour la science** : une figurine amie extrait 3 fioles d'ichor.
- ✳ **Preneur de risques** : une figurine amie provoque une explosion qui met *Hors de combat* au moins 2 figurines ennemies.
- ✳ **Soif de sang** : une figurine amie qui a été empoisonnée utilise un *jet de massacre* pour mettre *Hors de combat* une figurine ennemie qui a été empoisonnée.
- ✳ **Voleur de fioles** : une figurine amie vole une fiole d'ichor à une figurine ennemie et parvient à l'extraire.

IX • Champs de gloire

Démontrez votre puissance et votre bravoure. Combattez jusqu'à une mort glorieuse et laissez vivre votre légende.



FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype des Lignes de tranchées.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

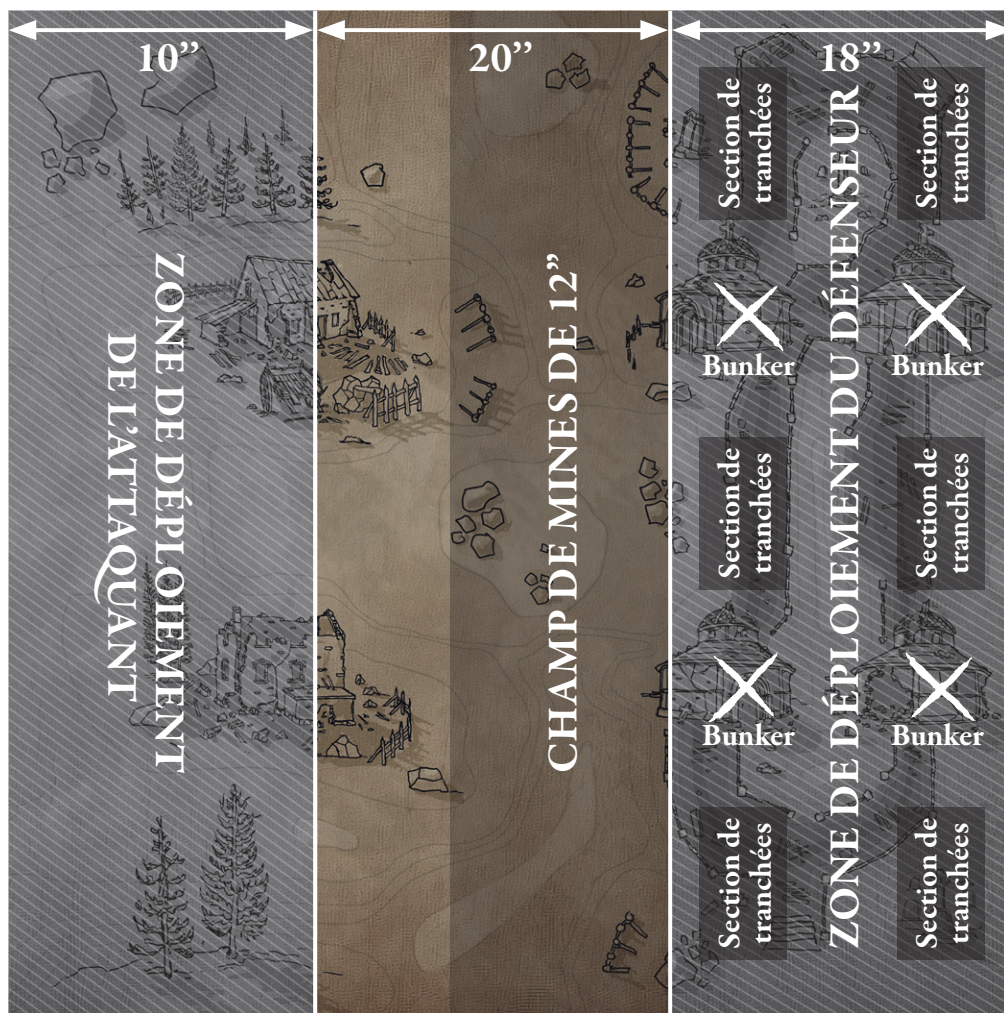
- * À la fin de la partie, chaque joueur marque :
 - * 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli ;
 - * 1 PV supplémentaire pour chaque Exploit glorieux suivant qu'il a accompli : *Chasseur d'élite*, *Vendetta*, *Risque-tout* ;
 - * 2 PV supplémentaires s'il a accompli l'Exploit glorieux *Pilleur de tranchées*.

EXPLOITS GLORIEUX

- * **Aucune échappatoire** : une figurine ennemie réussit à charger une figurine ennemie sur laquelle elle ne disposait d'aucune ligne de vue au début de son activation.
- * **Chasseur d'élite** : une figurine amie met *Hors de combat* deux figurines ennemies dotées du mot-clé ÉLITE.
- * **Faucheuse** : une figurine amie met *Hors de combat* trois figurines ennemies.
- * **La mort venue du ciel** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine ennemie avec une attaque au corps à corps qui bénéficie du modificateur charge plongeante.
- * **Le véritable tueur** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine ennemie qui se trouve en terrain dangereux ou difficile.
- * **Pilleur de tranchées** : une bande capture une section de tranchée qui mesure au moins 6" de long et se trouve entièrement à 8" ou moins de la zone de déploiement ennemie. Une bande capture une section de tranchée si elle a au moins une figurine amie dans la tranchée et si aucune figurine ennemie ne se trouve à 1" ou moins de cette tranchée.
- * **Risque-tout** : une figurine amie effectue deux *jets de résolution risqués* lors de la même activation et obtient pour chacun une réussite ou une réussite critique.
- * **Vendetta** : une figurine amie utilise un *jet de massacre* pour mettre *Hors de combat* une figurine ennemie qui a elle-même mis *Hors de combat* une figurine amie plus tôt dans la partie.

X • Retenez votre souffle

Prenez garde au gaz empoisonné quand vous assaillirez les bunkers ennemis ou repoussez les attaquants grâce à la puissance du gaz moutarde !



FORCES

Avant de sélectionner leurs Forces, les joueurs doivent déterminer qui attaque et qui défend. Dans ce scénario, le joueur avec le plus de figurines dans sa bande (sans tenir compte des valeurs de seuil et des forces déployées) est l'attaquant, et son adversaire est le défenseur. En cas d'effectif égal, les joueurs se départagent, et le vainqueur décide s'il attaque ou défend.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land et nécessite un champ de bataille de 48" sur 48". N'installez aucun élément de terrain dans les zones de déploiement (► voir Lignes de tranchées du défenseur, plus loin).

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Avant de déployer la moindre figurine, le défenseur doit installer ses lignes de tranchées, ses marqueurs Bunker et ses marqueurs Mine au gaz comme indiqué ci-dessous. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par l'attaquant. Le défenseur peut déployer un maximum de six figurines ; l'attaquant, lui, peut déployer 6+d3 figurines. Toute figurine non déployée reste disponible en renfort (► voir plus bas). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Lignes de tranchées du défenseur

Le défenseur doit installer six sections de tranchée d'au moins 8" de long aux emplacements indiqués sur le plan. Il peut ajouter d'autres sections de tranchée de toute taille, mais toutes doivent se trouver entièrement dans sa zone de déploiement, et à plus de 3" du centre de l'emplacement de tout marqueur Bunker.

Marqueurs Bunker

Les marqueurs Bunker représentent des retranchements lourdement blindés. Quand le défenseur a installé ses tranchées, il doit placer quatre éléments de terrain sur lesquels les marqueurs Bunker seront posés. Il doit utiliser des bâtiments intacts s'il en a, sinon, il utilise les éléments de terrain qu'il souhaite. Placez chaque marqueur Bunker sur l'élément de terrain qui couvre son emplacement de départ ; tout cet élément de terrain est considéré comme un bunker dans ce scénario.

Marqueurs Mine au gaz

Après avoir installé ses tranchées, le défenseur peut placer jusqu'à 12 marqueurs Mine au gaz. Au moins 8 d'entre eux doivent se trouver entièrement à l'intérieur du champ de mines. Jusqu'à 4 d'entre eux peuvent être placés entièrement à l'intérieur de la zone de déploiement du défenseur. Après la pose des marqueurs Mine au gaz, le défenseur doit noter en secret lesquels, au nombre de quatre, sont défaillants. Les autres marqueurs Mine au gaz ont le mot-clé MINÉ et les règles suivantes :

* **Mine étouffante** : dès qu'une figurine arrive à 3" ou moins d'un marqueur Mine au gaz, interrompez son déplacement. Le défenseur doit alors révéler une éventuelle défaillance, auquel cas rien ne se passe ; sinon, la mine explose comme si la figurine était entrée en contact avec un marqueur avec le mot-clé MINÉ et le jet de blessure remplace le mot-clé SHRAPNEL par le mot-clé GAZ. Le marqueur est remplacé par un marqueur Nuage de gaz. La figurine peut ensuite reprendre son déplacement si elle n'a pas été mise *À terre* ou *Hors de combat*. Une figurine avec le mot-clé VOL déclenche un marqueur Mine au gaz uniquement si elle finit son déplacement au contact de ce marqueur (elle peut le survoler sans le déclencher). Il est possible de déclencher plusieurs mines avec un seul déplacement. Dans ce cas, le défenseur choisit l'ordre dans lequel les explosions se produisent. Résolvez totalement chaque explosion avant de passer à la suivante.

* **Marqueur Nuage de gaz** : placez 1 MARQUEUR SANG à côté de chaque figurine qui se trouve à 6" ou moins du centre d'un marqueur Nuage de gaz quand vous installez celui-ci et à côté de chaque figurine qui commence son activation à 6" ou moins du centre d'un marqueur Nuage de gaz.

* **Déclencher les marqueurs Nuage de gaz** : Une figurine peut choisir un marqueur Nuage de gaz pour cible d'une attaque portée avec une arme dotée des mots-clés EXPLOSION ou FEU. En cas de réussite ou de réussite critique, le nuage de gaz représenté par le marqueur explose. Il explose aussi s'il se trouve pris dans le rayon d'une attaque avec le mot-clé EXPLOSION.

* **Explosion d'un nuage de gaz** : quand un nuage de gaz explose, effectuez un jet de blessure pour chaque figurine à 3" ou moins du marqueur, comme si elle était touchée par une arme avec les mots-clés +2 DÉS BLESSURE et FEU. Si le jet de blessure ne met pas *Hors de combat* la figurine, elle est repoussée en ligne droite sur d3", dans la direction opposée au centre du marqueur. Elle s'arrête si elle percute une autre figurine, un terrain infranchissable ou un élément de terrain qu'elle ne peut franchir sans l'escalader. Retirez ensuite le marqueur Nuage de gaz du champ de bataille.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 8" ou moins d'un marqueur Bunker.

RENFORTS

Les joueurs se départagent au début de chaque tour. Le vainqueur lance un d3 pour voir combien de figurines de renforts chacun des joueurs peut déployer. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines de renforts, une à la fois, en commençant par le joueur qui a remporté le jet pour se départager. Les renforts doivent être déployés au contact du bord du champ de bataille, intégralement dans leur zone de déploiement, et à plus de 8" de la plus proche figurine ennemie. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines de renforts, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à la limite fixée pour le tour. Les joueurs doivent déployer leurs renforts s'ils en ont et sont autorisés à le faire (ils ne peuvent pas les garder en réserve).

DÉTRUIRE LES BUNKERS

Les figurines de l'attaquant dotées du mot-clé ÉLITE sont équipées de charges de démolition, même si elles ne sont pas autorisées en temps normal à recevoir de l'équipement ou du Matériel. Une figurine avec des charges de démolition peut effectuer l'ACTION suivante (sans jet de résolution) :

- * **ACTION Installation des charges** : une figurine avec des charges de démolition et au contact d'un bunker peut effectuer l'ACTION Installation des charges sur le bunker. Elle n'a alors plus de charges de démolition, mais elle peut désormais effectuer l'ACTION Détonation des charges.
- * **ACTION Détonation des charges** : une figurine qui a installé ses charges de démolition peut effectuer l'ACTION Détonation des charges, à tout moment de la partie, et elle peut donc attendre un ou plusieurs tours pour cela (ce qui lui donne l'occasion de s'éloigner afin de ne pas être prise dans l'explosion). Effectuez alors un jet de blessure avec le mot-clé IGNORE ARMURE pour chaque figurine à 3" ou moins du bunker. Retirez ensuite le marqueur concerné, et l'élément de terrain sur lequel celui-ci se trouvait n'est plus considéré comme un bunker. Notez que si la figurine qui a installé les charges est mise *Hors de combat*, il n'est plus possible de faire détoner les charges.

DURÉE DE LA PARTIE

À la fin du cinquième tour, l'attaquant lance un d6. La partie se termine immédiatement sur un résultat de 1 ou 2, et elle s'achève à la fin du sixième tour sur tout autre résultat.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

Les joueurs doivent tenir le score des points de victoire au fil de la partie.

✦ À la fin de chaque tour, le défenseur marque 1 PV par section de tranchée d'au moins 6" de long qui contient au moins l'une de ses figurines. Si aucune figurine de l'attaquant ne s'y trouve, il marque 2 PV au lieu de 1.

✦ À la fin de chaque tour, l'attaquant marque

✦ 2 PV par section de tranchée d'au moins 6" de long qui contient au moins l'une de ses figurines. Si aucune figurine du défenseur ne s'y trouve, il marque 3 PV au lieu de 2.

✦ 2 PV par bunker détruit par une charge de démolition au cours du tour.

✦ À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli et 4 PV par bunker qu'il contrôle. Un joueur contrôle un bunker s'il y a plus de figurines amies que de figurines ennemies à 1" ou moins du bunker.

EXPLOITS GLORIEUX

✦ **Comburant** : une figurine amie cause l'explosion d'un marqueur Nuage de gaz, et cette explosion met *Hors de combat* au moins deux figurines ennemies.

✦ **Poumons de fer** : une bande contrôle un bunker à 6" ou moins du centre d'un marqueur Nuage de gaz à la fin de deux tours consécutifs. Une bande contrôle un bunker s'il y a plus de figurines amies que de figurines ennemies à 1" ou moins du bunker.

✦ **Profondes inspirations** : une figurine amie cause la mise *Hors de combat* d'une figurine ennemie en la forçant à s'approcher à 6" ou moins du centre d'un marqueur Nuage de gaz (par exemple, un Taureau d'airain d'une bande du Sultanat de Fer utilise un kalkan du Mur de Fer pour pousser son adversaire dans le Nuage de gaz).

✦ **Rage empoisonnée** : une figurine amie à 6" ou moins du centre d'un marqueur Nuage de gaz effectue une attaque au corps à corps qui met *Hors de combat* une figurine ennemie.

✦ **Vision brûlante** : une figurine amie cause l'explosion d'un marqueur Nuage de gaz à plus de 14" d'elle, et cette explosion met *Hors de combat* au moins une figurine ennemie.

XI • Dominer les hauteurs

Capturez les positions élevées à tout prix. Aucune perte n'est trop grande pour s'emparer de ces emplacements tactiques cruciaux.



FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise l'archétype du No Man's Land ou des Ruines dévastées (le joueur qui installe le terrain choisit lequel utiliser) et nécessite un champ de bataille de 36" sur 36".

Marqueurs Objectif

Les marqueurs indiqués sur le plan représentent des terrains surélevés qu'on a ordonné à la bande de capturer. Quand vous installez les éléments de terrain, vous devez placer les cinq premiers de sorte qu'ils couvrent l'emplacement où se trouveront les marqueurs Objectif, et au moins à 3" les uns des autres. De plus, vous devez utiliser des éléments de terrain de plus de 6" de haut. L'élément de terrain qui couvre le marqueur Objectif au centre doit être le plus haut dont disposent les joueurs. Placez les marqueurs Objectif après l'installation de tous les éléments de terrain. Posez chaque marqueur concerné n'importe où sur l'élément de terrain qui occupe son emplacement de départ : l'intégralité de cet élément de terrain sert d'objectif pour ce scénario. Il ne peut être ni détruit ni déplacé.

Contrôler les objectifs

Un joueur contrôle un objectif s'il a plus de figurines que son adversaire sur et dans l'élément de terrain concerné, ainsi qu'à 1" ou moins de lui. Si un joueur dispose d'au moins une figurine sur l'élément de terrain alors que son adversaire n'en a aucune, alors il contrôle cet objectif, même si les figurines ennemies sont plus nombreuses à 1" ou moins de l'objectif.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales. Cependant, s'ils y recourent, ils ne peuvent pas se déployer à 3" ou moins d'un objectif.

OBJECTIF PRIORITAIRE

Après le déploiement, chaque joueur doit noter en secret lequel des cinq objectifs constitue sa priorité. Le capturer lui vaudra des PV supplémentaires à la fin de la partie (► voir « Conditions de victoire », plus bas).

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure cinq tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille ou si la bande adverse fuit (le plus souvent à cause d'un test de Moral raté). Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

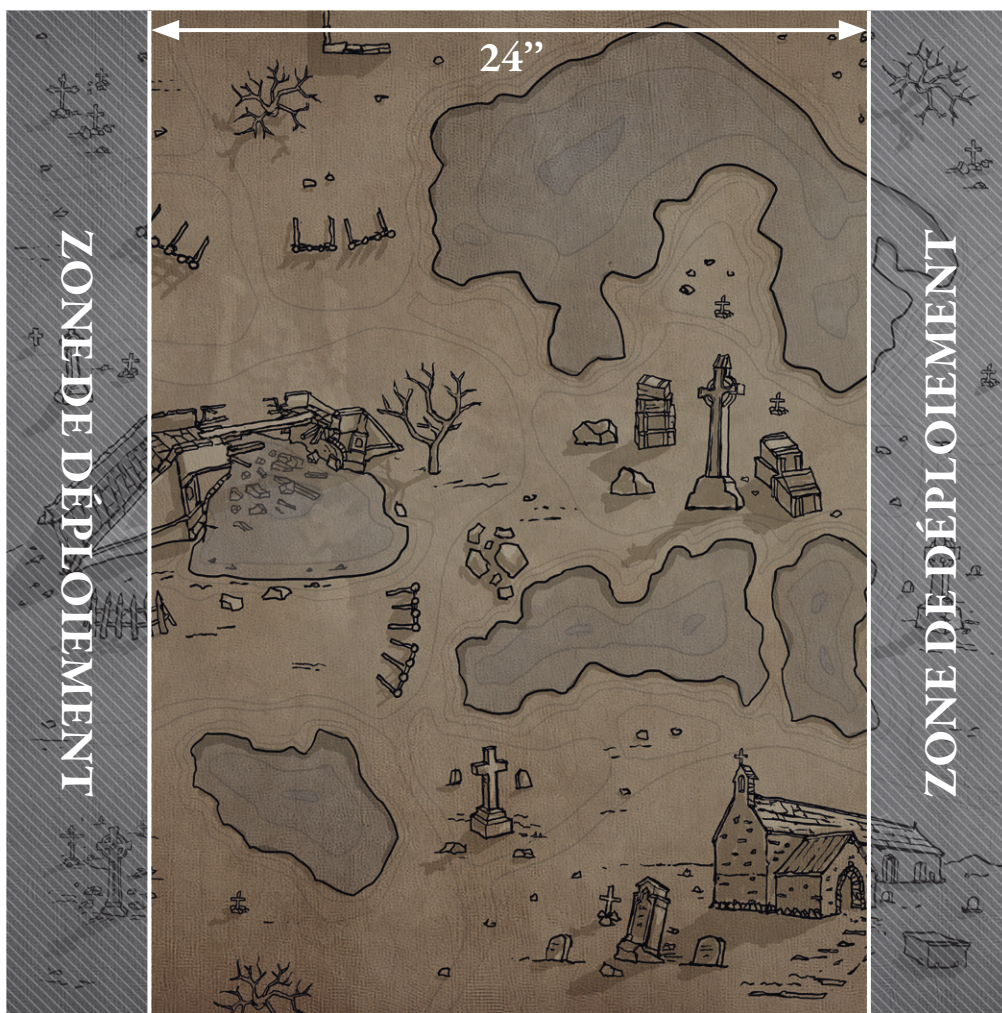
- * Chaque joueur marque 1 PV chaque fois qu'une figurine amie met *Hors de combat* une figurine ennemie avec une attaque au corps à corps qui bénéficie du modificateur charge plongeante.
- * À la fin de chaque tour, chaque joueur marque 2 PV par objectif qu'il contrôle.
- * À la fin de la partie, chaque joueur marque :
 - * 1 PV par Exploit glorieux qu'il a accompli ;
 - * 3 PV s'il contrôle l'objectif prioritaire de son adversaire ;
 - * 3 PV s'il contrôle son propre objectif prioritaire.

EXPLOITS GLORIEUX

- * **À bas** : une figurine amie sur un objectif met *Hors de combat* avec une attaque de tir une figurine ennemie qui se trouve sur un autre objectif, plus élevé.
- * **De retour dans la boue** : une figurine amie met *Hors de combat* à cause d'une chute une figurine ennemie qui se trouve sur un objectif.
- * **La mort venue du ciel** : une figurine amie met *Hors de combat* une figurine ennemie avec une attaque au corps à corps qui bénéficie du modificateur charge plongeante (en plus du PV marqué).
- * **La victoire ou la mort** : votre bande remporte la partie. Cet Exploit glorieux n'est utilisé qu'en campagne et s'accomplit après avoir déterminé le résultat de la partie. Vous ne recevez pas de PV pour avoir accompli cet Exploit glorieux, mais vous pouvez donner 1 point d'expérience à une figurine ÉLITE avec le mot-clé CHEF (si vous en avez une) et vous recevez des points de gloire et un d6 supplémentaire pour votre groupement de dés de promotion normalement.
- * **Roi de la colline** : une figurine s'est trouvée sur les cinq objectifs.

XII • La Grande Guerre

L'ordre de l'assaut général a été donné. Fini le temps des escarmouches : il est l'heure d'éliminer à jamais votre ennemi tant haï. La Grande Guerre commence.



FORCES

Aucune restriction particulière ne s'applique aux figurines que les joueurs peuvent inclure dans leur Force pour ce scénario.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs se départagent et le vainqueur installe le terrain pour la partie. Ce scénario utilise n'importe quel archétype (le joueur qui installe le terrain choisit lequel utiliser).

DÉPLOIEMENT

Les joueurs se départagent, puis le vainqueur choisit sa zone de déploiement. L'autre zone devient celle de son adversaire. Les joueurs déploient ensuite à tour de rôle leurs figurines, une à la fois, en commençant par le joueur qui en a le plus grand nombre (ils se départagent en cas d'effectif égal). Dans ce scénario, ils peuvent déployer uniquement la moitié des figurines de leur Force (en arrondissant à l'entier supérieur). Les figurines restantes sont placées sur le côté de la table. Les figurines doivent être déployées intégralement dans leur propre zone de déploiement. Quand un joueur a déployé toutes ses figurines, son adversaire finit de déployer les siennes, l'une après l'autre, jusqu'à ne plus en avoir. Quand les deux joueurs ont installé toutes leurs figurines, le déploiement prend fin et la partie commence.

Infiltrateurs

Les infiltrateurs peuvent se déployer normalement ou en utilisant leurs règles de déploiement spéciales.

JUSQU'À LA MORT !

Les bandes n'effectuent pas de test de Moral et ne peuvent pas choisir de fuir.

DURÉE DE LA PARTIE

Ce scénario dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte immédiatement ce scénario s'il n'y a plus de figurines ennemies sur le champ de bataille. Sinon, le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Points de victoire

Chaque joueur marque des PV en fonction des figurines ennemies qu'il met *Hors de combat* : il marque le coût de chaque figurine divisé par 10 si ce coût s'exprime en Ⓜ ou par 3 s'il s'exprime en Ⓢ (en arrondissant à l'entier supérieur). Incluez dans ce coût celui de l'équipement, des Objets de gloire et de toute amélioration de la figurine mise *Hors de combat*. Si une figurine détient des objets payés en Ⓜ et en Ⓢ , calculez les PV séparément. Par exemple, une figurine avec un coût total de 100 Ⓜ et 6 Ⓢ vaut $100/10 = 10 \text{ PV} + 6/3 = 2 \text{ PV}$, soit un total de 12 PV.

EXPLOITS GLORIEUX

Il n'y a pas d'Exploits glorieux dans ce scénario, uniquement la victoire ou la mort !