

VERSION FRANÇAISE
AOÛT 2023

ARCWORLD

THE NARRATIVE FANTASY BATTLE GAME

SECOND EDITION

ECRIT PAR ALEX HUNTLEY | WARP MINIATURES

CORE RULES v1.1 (Mars 2020).....	16
Introduction	16
Haut-ArcWorlde.....	17
Les nations civilisées	18
Impériaux.....	18
Halflings	18
Njorsvald.....	18
Les nomades de la nature	20
Beastfolk.....	20
Bayourks.....	20
Gremlins.....	20
La menace des Fae	22
Elfes sauvages.....	22
Mages.....	22
Seigneurs des ténèbres	23
Les morts qui marchent.....	24
Pillards morts-vivants.....	24
Anciens morts	24
Vampires	25
Ce dont vous avez besoin	26
D6 dans ArcWorlde.....	26
Relance	26
D3s.....	26
Le groupe de combat	27
Or (PO)	27
Classes de personnages	27
Cartes de Stat.....	28
Faire une partie	30
Mise en place du jeu	30
Le tour	30
Mouvement.....	30
Jeu de jambes	30
Mis à terre ou sonné	31
Charger.....	31
Terrain	31
Décors.....	32

Les Prouesses.....	32
Qu'est-ce qu'une Prouesse ?	32
Tenter une Prouesse	32
L'étiquette des Prouesses	32
Difficulté de la Prouesse	33
Inclure les dommages ou les effets négatifs dans les Prouesses	33
Exemple de Prouesse.....	33
Combattre	34
Combat de mêlée.....	34
Effectuer une attaque de mêlée.....	34
Jets de défense	34
Exemple de combat de mêlée	35
Points de vie (PV)	35
Armure.....	35
Combat à distance.....	35
Effectuer une attaque à distance	35
Tirer en mêlée.....	36
Couverture	36
Exemple de combat à distance.....	36
Quitter le combat	37
Bravoure	37
Faire un test de bravoure	37
Personnages brisés	37
Ralliement d'un personnage brisé	38
Quitter le plateau de jeu	38
Objets et équipements.....	38
Utilisation des objets et de l'équipement	38
Arcanite	39
Obtenir des jetons Arcanite.....	39
Dépenser des jetons d'Arcanite.....	40
Exemple d'utilisation de l'Arcanite.....	40
Magie	41
Lancer des sorts.....	41
Exemple de jet de magie	41
Créatures dans ArcWorld	43
Prendre des créatures dans son groupe de guerre	43
Groupe de combat composé uniquement de créatures.....	43
Mercenaires.....	44

Location de mercenaires.....	44
Engager des personnages de différentes factions.....	44
Scénarios.....	45
Points de victoire (Pvic).....	45
Scénario 1 - La chasse aux Arcanites.....	46
Mise en place du plateau.....	46
Règles du scénario.....	46
Conditions de victoire.....	46
Scénario 2 - Prendre ou tenir.....	47
Mise en place du plateau.....	47
Règles du scénario.....	47
Conditions de victoire.....	48
Scénario 3 - Exploration de l'inconnu.....	49
Mise en place du plateau.....	49
Règles du scénario.....	49
Conditions de victoire.....	49
Scénario 4 - VIP.....	50
Mise en place du plateau.....	50
Règles du scénario.....	50
Conditions de victoire.....	51
Scénario 5 - Chasseurs.....	52
Mise en place du plateau.....	52
Règles du scénario.....	52
Conditions de victoire.....	53
Scénario 6 - Horde sans fin.....	54
Mise en place du plateau.....	54
Règles du scénario.....	54
Conditions de victoire.....	54
Scénario 7 - Embuscade nocturne.....	55
Mise en place du plateau.....	55
Règles du scénario.....	55
Conditions de victoire.....	55
Scénario 8 - Échapper à la tempête de feu !.....	56
Mise en place du plateau.....	56
Règles du scénario.....	56
Conditions de victoire.....	56
Glossaire.....	57
.....	58

LISTE DE L'ARMURERIE COMMUNE (MAI 2022).....	59
Armurerie commune.....	59
.....	60
RÈGLES DE LA FACTION HALFLING (MAI 2022).....	61
Règles spécifiques à la faction Halfling.....	61
Terres civilisées.....	61
Passer/recevoir des ordres.....	61
Liste de bande de guerre Halfling.....	61
Bullox Flingueur d'objets.....	61
Armurerie halfling.....	62
Tome de Magie.....	63
Shérif Halfling.....	64
Attaques.....	64
Traits & équipement.....	64
Cuisinier Halfling.....	65
Attaques.....	65
Traits et équipement.....	65
Milice Halfling.....	66
Attaques.....	66
Traits et équipement.....	66
Garde municipal halfling.....	67
Attaques.....	67
Traits & équipement.....	67
Bullox Flingueur d'objets.....	68
Attaques.....	68
Traits et équipement.....	68
Chasseur de monstres Halfling.....	69
Attaques.....	69
Traits et équipement.....	69
Chasseur de trolls.....	70
Attaques.....	70
Traits et équipement.....	70
.....	70
RÈGLES DU BESTIAIRE (MAI 2022).....	71
Règles spécifiques au Bestiaire.....	71
Bêtes apprivoisées.....	71
Bestiaire de guerre.....	71
Chasseur de meute.....	71

Vol	71
Chef de meute.....	71
Activation fractionnée	71
Déclin de Force	72
Agonisant.....	72
Effroyable.....	72
Gobage.....	72
Liste de bande du bestiaire	73
Griffon.....	74
Attaques	74
Traits & équipement	74
Trogne	75
Attaques	75
Traits et équipement	75
Arachnide	76
Attaques	76
Traits & équipement	76
Peagryphes	77
Attaques	77
Traits et équipement	77
Dragon féérique	78
Attaques	78
Traits et équipement	78
Dragon des forêts juvénile	79
Attaques	79
Traits et équipement	79
Troll des forêts	80
Attaques	80
Traits et équipement	80
Dragon des forêts	81
Attaques	81
Traits et équipement	81
Reine Arcanite	82
Attaques	82
Traits et équipement	82
Tome de magie	83
Wyvern des marais.....	84
Attaques	84

Traits et équipement	84
.....	85
RÈGLES DE LA FACTION IMPÉRIALE (MAI 2022)	86
Règles spécifiques à la faction impériale	86
Terres civilisées	86
Passer/recevoir des ordres.....	86
Liste de bande de guerre Impériale.....	87
Armurerie Impériale	88
Créations Arcaniques Impériale.....	89
CAPITAINE IMPÉRIAL	90
Attaques	90
Traits et équipement	90
INGÉNIEUR IMPÉRIAL	91
Attaques	91
Traits et équipement	91
Soldat impérial.....	92
Attaques	92
Traits et équipement	92
Dragon impérial	93
Attaques	93
Traits et équipement	93
Ogre impérial.....	94
Attaques	94
Traits et équipement	94
Arclanteur impérial.....	95
Attaques	95
Traits et équipement	95
Singe à munitions.....	96
Attaques	96
Traits et équipement	96
.....	96
RÈGLES DE LA FACTION BEASTFOLK (MAI 2022)	97
Règles spécifiques à la faction Beastfolk	97
Clans nomades.....	97
Peau de bête	97
Diminutif.....	97
Intimidant	97
Formes animales.....	97

Liste de bande de guerre Beastfolk	98
Armurerie Beastfolk	98
Tome de Magie.....	99
Chef de meute Beastfolk.....	100
Attaques	100
Traits et équipement	100
Sorcière Beastfolk	101
Attaques	101
Traits et équipement	101
Verman de Beastfolk.....	102
Attaques	102
Traits et équipement	102
Bête de clan de Beastfolk.....	103
Attaques	103
Caractéristiques et équipement	103
Kelpie.....	104
Attaques	104
Traits et équipement	104
Barde de guerre	105
Attaques	105
Traits et équipement	105
.....	105
RÈGLES DES FACTIONS DE MAGES (JUN 2022)	106
Règles spécifiques à la faction.....	106
Liste de bande de guerre Mages	106
Armurerie des mages.....	107
Les Ecoles du Mont Orion.....	108
Ecole Pourpre	108
Ecole Saphir	109
Ecole d'Émeraude	110
Ecole Ocre.....	111
Ecole de bronze.....	112
Ecole d'Opale.....	113
Mage.....	114
Attaques	114
Traits et équipement	114
Apprentis.....	115
Attaques	115

Traits et équipement	115
Lutins	116
Attaques	116
Traits et équipement	116
Bête ensorcelée.....	117
Attaques	117
Traits et équipement	117
Sentinelle	118
Attaques	118
Caractéristiques et équipement	118
Bibliothèque Enchantée.....	119
Attaques	119
Traits et équipement	119
.....	119
RÈGLES DE LA FACTION DES SEIGNEURS DES TÉNÈBRES (JUN 2022).....	120
Règles spécifiques à la faction.....	120
La volonté du Ténébreux.....	120
Diminutif.....	120
Êtres Fae.....	120
Liste de bande de guerre seigneurs ténébreux.....	121
Armurerie Seigneurs Ténébreux.....	122
Tome de magie.....	123
Le seigneur des ténèbres.....	124
Attaques	124
Traits et équipement	124
Les Hobgobelins	125
Attaques	125
Traits et équipement	125
Les sous-fifres.....	126
Attaques	126
Traits et équipement	126
Bête de l'enfer.....	127
Attaques	127
Hobgobelin Honcho	128
Attaques	128
Trait et équipement.....	128
Allumeur de feu Hobgobelin	129
Attaques	129

Traits et équipement	129
.....	129
RÈGLES DE LA FACTION DES ELFES SAUVAGES (MAI 2022).....	130
Règles spécifiques à la faction.....	130
Êtres Fae.....	130
Invocateur/Invoqué	130
Sacrifice.....	130
Agile.....	130
Liste de bande de guerre elfes sauvages	131
Armurerie des Elfes sauvages	132
Tome de magie.....	133
Chef elfique sauvage.....	134
Attaques	134
Traits et équipement	134
Druide elfique sauvage.....	135
Attaques	135
Traits et équipement	135
Créature des bois.....	136
Attaques	136
Traits et équipement	136
Guerrier elfique sauvage	137
Attaques	137
Élan des marais	138
Attaques	138
Traits et équipement	138
Joueur d'épées elfique sauvage.....	139
Attaques	139
Traits et équipement	139
Faucon lichen	140
Attaques	140
Traits et équipement	140
.....	140
REGLES DE LA FACTION OURK (MAI 2022).....	141
Règles spécifiques à la faction.....	141
Clans nomades.....	141
Lutte pour le pouvoir.....	141
Diminutif.....	141
Intimidant.....	141

Lancer.....	141
Liste de bande de guerre Ourk	142
Armurerie de ourks.....	143
Tome de magie.....	144
Chef Ourk	145
Attaques	145
Traits et équipement	145
Ourk Mangeur de rêves	146
Attaques	146
Traits & équipement	146
Boglin.....	147
Attaques	147
Traits et équipement	147
Brute d'Ourk.....	148
Attaques :.....	148
Traits et équipement	148
Hydre des marais.....	149
Attaques	149
Brasseur - 95PO	150
Attaques	150
Créature des marais.....	151
Attaques	151
Traits & équipement	151
.....	151
REGLES DES MERCENAIRES (MAI 2022).....	152
Règles des Mercenaires	152
Combattre pour de l'argent.....	152
Personnalité.....	152
Liste des Mercenaire.....	152
Mercenaire Ruffian	153
Attaques	153
Traits et équipement	153
Rabbin Tood.....	154
Attaques	154
Traits et équipement	154
Bruno Focaccia.....	155
Attaques	155
Traits et équipement	155

L'explorateur et le journal enchanté.....	156
Attaques	156
Traits et équipement	156
Géant / Géante.....	158
Attaques	158
Traits et équipement	158
.....	159
REGLES DE LA FACTION DES PILLARDS MORTS-VIVANTS (MAI 2022)	160
Règles spécifiques à la faction.....	160
Légions de morts-vivants.....	160
Relever les Morts/Ressuscité	160
Mangeur d'âmes.....	160
Vol	160
Liste de bande de guerre des pillards morts-vivants	161
Will o'the Wisp.....	161
Armurerie des pillards morts-vivants.....	162
Tome de magie.....	163
Héraut mort-vivant.....	164
Attaques	164
Traits et équipement	164
Vieil homme d'os	165
Attaques :.....	165
Traits & équipement	165
Bandit mort-vivant.....	166
Attaques	166
Traits et équipement	166
Bourreau mort-vivant.....	167
Attaques	167
Traits et équipement	167
Ogre mort-vivant	168
Attaques	168
Traits et équipement	168
Will o'the Wisp.....	169
Attaques	169
Rat charognard.....	170
Attaques	170
Traits et équipement	170
.....	170

BATAILLE POUR LE PONT DU TROLL VERSION 1.2 (AVRIL 2023)	171
Contenu du document	171
Exemples de bandes de guerres.....	171
Ourks - 395PO	171
Impériaux - 395PO	171
Halflings - 400PO.....	171
Vieux Grogg le Troll des rivières	173
Attaques	173
Traits et équipement	173
Scénario : La bataille du pont de Troll	175
Mise en place du plateau	175
Déploiement.....	175
Règles spéciales du scénario	175
Conditions de victoire	175
Jeu en solo.....	176
Construction d'une bande sauvage.....	176
Bandes de guerre sauvage basées sur les factions	176
Ajouter des objets et de l'équipement.....	176
Bande basées sur le Bestiaire	176
Commencer le jeu.....	176
Initiative	176
Activation séparée.....	177
Jets de comportement.....	177
Attaques à distance.....	177
Combat en mêlée.....	178
Prouesses	178
Traits.....	178
Magie	178
_____.....	178
CHANGELOG.....	179





LE CODE DE CONDUITE DES GENTILHOMMES

Lorsqu'il visite les royaumes d'ArcWorlde, le joueur doit respecter certaines règles de savoir-vivre et d'étiquette pour tirer le meilleur parti du jeu.

La jovialité et la bonne humeur sont primordiales dans ces duels d'esprit, de galanterie et d'audace. Les comportements inconvenants doivent être dés**approuvés**, qu'il s'agisse de se plaindre d'un jet de dés, de tricher sur les règles pour profiter d'une faille dans le jeu ou, plus généralement, de ne pas être un bon joueur.

Certains aspects d'ArcWorlde relèvent du jeu de rôle et vous obligent à faire preuve d'imagination pour interpréter les règles de manière à donner vie à vos personnages. Ce n'est donc pas le meilleur jeu pour gagner à tout prix et participer à des tournois acharnés.

Il y a, bien sûr, de la profondeur tactique et de la polyvalence, avec un ensemble de règles que le joueur rusé peut utiliser à son avantage, mais la règle la plus importante d'ArcWorlde est qu'il est destiné à être amusant pour tous ceux qui y participent.

Si vous acceptez ces conditions, partez à l'assaut des merveilleux royaumes d'ArcWorlde !

CORE RULES v1.1 (MARS 2020)

INTRODUCTION

ArcWorlde est un jeu de bataille narratif dans lequel des bandes de guerres, des héros et des monstres s'affrontent sur le champ de bataille.

Il y a des bêtes à tuer, des trésors à découvrir, des objectifs à capturer et des commandants rivaux à vaincre. En utilisant ces règles, votre imagination et le large éventail de figurines ArcWorlde disponibles, vous et vos amis pouvez jouer des histoires épiques dans le royaume fantastique éponyme.

Chacune de vos figurines sur le plateau est un personnage. Ces personnages, choisis par vous, constituent votre groupe de combat, et c'est à vous de les nommer avec autant d'amour que vous les peignez. Bien qu'ArcWorlde puisse être joué comme un jeu unique, le pouvoir est également entre vos mains pour créer des campagnes d'événements narratifs liés entre eux avec vos amis. C'est là qu'ArcWorlde est à son meilleur, où chaque personnage a une histoire à raconter et des batailles qui entreront dans l'histoire !

Cependant, ArcWorlde n'a pas été conçu comme un jeu purement axé sur la stratégie de la victoire à tout prix. Le cœur d'ArcWorlde est la création d'affrontements extraordinaires pour vos personnages, et d'histoires que les joueurs aimeront et dont ils se souviendront. Comme l'indique le code de conduite des 'Gentilhomme', l'objectif principal est de s'amuser !

Joueurs, c'est à vous de jouer - quelles aventures vous attendent, vous et vos bandes de guerre, dans ce nouveau monde ?

HAUT-ARCWORLDE

Arcamundi Altius, connu du commun des mortels sous le nom de Haut-ArcWorlde, est un grand continent septentrional situé au centre de la plupart des cartes de l'ArcWorlde. Bien que beaucoup aimeraient penser que le Haut-ArcWorlde est effectivement le point central de toute la création, la raison la plus probable est que les bureaux de la guilde des cartographes d'Albionnica s'y trouvent par hasard.

Tout au long de son histoire, le Haut-ArcWorlde a été le domaine de nombreux grands empires, actuels et anciens. C'est là que se trouvent certaines des plus grandes cités d'ArcWorlde, et l'on pense qu'il s'agit du berceau de la civilisation humaine. Cependant, même aujourd'hui et malgré d'innombrables efforts, la grande majorité de ces terres n'a pas été revendiquée et n'a pas été touchée par l'humanité.

Au cœur du Haut-ArcWorlde se trouve le grand Mildaark, une immense forêt indomptable qui s'étend des terres septentrionales gelées de Njorsvald jusqu'aux confins des terres méridionales de Galanaux. C'est un endroit où l'on trouve des canopées imposantes, des bosquets cachés et des lieux inexplorés trop nombreux pour être comptés. La présence dominante du Mildaark au sud et les vastes étendues polaires de Norwhere ont repoussé la plupart des tentatives de civilisation aux confins du continent. Aujourd'hui encore, des pans entiers du Haut-ArcWorlde restent inexplorés.

Cependant, même dans cet environnement hostile, il existe de nombreuses grandes nations humaines dans le Haut-ArcWorlde, chacune ayant revendiqué une partie de la terre pour elle-même. Certaines, comme Albionnica et Esandaluca, se trouvent à l'écart du continent, séparées des griffes du Mildaark par la mer. D'autres, comme la nation halfling du Hobbleshire et les terres accidentées de Njorsvald, se sont battues bec et ongles pour leur domination et en récoltent aujourd'hui les fruits. Les nations civilisées du Haut-ArcWorlde se battent constamment contre les forces naturelles et les factions et créatures plus sauvages qui ont élu domicile dans le Mildaark.

Ceux qui tentent de défricher la forêt et de s'installer plus profondément au cœur du Mildaark essuient souvent un échec cuisant. Les arbres abattus le matin repoussent miraculeusement la nuit, les haches s'émoussent sur les troncs durs comme le fer, les bêtes dangereuses et les bandes de brigands se cachent à chaque coin de forêt. Ceux qui choisissent de gagner leur vie à l'intérieur des frontières de Mildaark doivent se méfier, et nombreux sont ceux qui s'aventurent en son cœur en quête d'aventure, de gloire et de fortune.

LES NATIONS CIVILISÉES

Malgré la menace constante des monstres sauvages, les dangers magiques qui font rage et les machinations des bandes de guerriers itinérants, il existe de nombreuses régions civilisées dans le Haut-ArcWorlde. Ces nations luttent sans relâche contre les forces de la nature et les unes contre les autres pour le pouvoir et le contrôle politique.

Beaucoup de ces nations sont humaines, comme Albionnica, Galanaux, Esandaluca, Alphos, Njorsvald et les États de Vauhaemian. Cependant, la puissante nation halfling du Hobbleshire gagne en influence, et des pays comme Riverrijk et Herzogenlande ont des populations halfling importantes et prospères.

Bien que les nations du Haut-ArcWorlde se chamaillent entre elles depuis la nuit des temps, des alliances improbables peuvent être conclues dans le no man's land de la forêt de Mildaark. Face aux forces de la nature et au danger d'ennemis sauvages, des années de rivalité entre pays et peuples peuvent être oubliées en un instant. Les habitants du Mildaark doivent s'unir pour faire face à tout ce que les étendues sauvages de l'ArcWorlde peuvent leur réserver.



IMPÉRIAUX

La nation insulaire d'Albionnica est la plus puissante des civilisations du Haut-ArcWorlde (du moins, c'est ce qu'on voudrait nous faire croire). Séparés du continent, les peuples d'Albionnica ont abattu leurs forêts et tué leurs monstres il y a de nombreuses années. Cela a conduit à un progrès sans entrave dans de nombreux aspects de la société, et leur empire s'étend à travers les masses terrestres du Haut-ArcWorlde.

Équipés des meilleures armes et armures que les coffres de l'armée et les esprits enfiévrés de la guilde des ingénieurs peuvent rassembler, les soldats de l'Empire se déplacent sur tout le continent. La recherche d'Arcanite par le Conseil d'Albâtre s'étend toujours plus loin dans les étendues inconnues du Mildaark, où l'équipement supérieur des armées impériales est véritablement mis à l'épreuve.

18



HALFLINGS

Au nord-ouest du continent se trouve la nation halfling du Hobbleshire, un pays aux champs verdoyants et aux terres agricoles fertiles. Depuis la guerre civile des Halflings, un conflit qui a déchiré la nation sur l'allégeance à l'Empire, les Halflings du Hobbleshire ont rompu tout traité et toute loyauté à l'égard d'un autre État-nation. Leurs méthodes expansionnistes ont repoussé les frontières du Mildaark plus loin que jamais, et leurs villes frontalières et villages fortifiés se trouvent à la lisière de la forêt.

Les nouvelles terres étendues du Grand Hobbleshire sont des balises tentantes pour les monstres et les malfaisants, et les milices de ces nouvelles colonies doivent défendre leurs foyers, tout en s'enfonçant toujours plus loin dans les forêts impitoyables du Mildaark.



NJORSVALD

Les vastes et anciennes terres de Njorsvald, qui couronnent le nord du continent du Haut-ArcWorlde sont peuplées d'humains depuis des milliers d'années. Dernier bastion de la civilisation avant les immenses étendues polaires gelées de Norwhere, les peuples de Njorsvald ont toujours tenu bon face aux périls de la nature.

Depuis les événements ruineux des Troubles du Nord, les hommes et les femmes de Njorsvald ont repris des forces, et ce pour de bonnes raisons. Bien que l'hiver maléfique qui a ravagé la nation soit passé, le danger est toujours présent aux abords de la forêt de Mildaark. Haches et lances aiguisées, les guerriers de Njorsvald protègent vaillamment leur patrie contre tous ceux qui osent pénétrer dans leur royaume gelé.

LES NOMADES DE LA NATURE

Bien que la forêt de Mildaark soit hostile à tous ceux qui s'y aventurent, elle n'est pas pour autant inhabitée. De nombreux êtres la considèrent comme leur foyer et y vivent toute leur vie. Ces créatures mènent souvent une existence nomade, prenant ce qu'elles peuvent du paysage et se déplaçant dès qu'elles en ont besoin. Bien qu'un certain nombre d'humains vivent ainsi, loin des lois draconiennes des terres civilisées, la majorité de ceux qui vivent dans les forêts sont des êtres non-humains qui sont souvent rejetés par les peuples de l'ArcWorlde.

Ces tribus nomades entrent souvent en contact avec ceux qui se sont installés aux abords du Mildaark, et les escarmouches entre eux et les humains sont fréquentes. Plus d'une ferme ou d'un village frontalier a vu son bétail décimé, ou ses greniers et ses brasseries saccagés par des bandes de guerriers en maraude qui n'hésitent pas à s'emparer de ce dont ils ont besoin de ceux qui sont trop faibles pour se défendre.

Ces factions sont presque universellement considérées comme dangereuses par les peuples de l'ArcWorlde, et sont chassées par ceux qui souhaitent les voir retourner dans la forêt d'où ils sont venus. Il n'est pas rare que des tribus disparates se regroupent pour s'emparer d'un butin particulièrement alléchant, et qu'elles se partagent le butin du raid.



BEASTFOLK

Bien que l'on trouve des Beastfolk aux quatre coins de l'ArcWorlde, la majorité des clans de Mildaark ont leurs terres d'origine dans les forêts et les vallées profondes des basses terres d'Écosse. Ces hommes, qui ressemblent à des amalgames de divers types d'animaux et d'hommes, fuient les terres civilisées et choisissent plutôt de s'installer dans les endroits sauvages.

Les clans Beastfolk sont composés de nombreuses espèces différentes, petites et grandes, qui se regroupent en meutes turbulentes. Il n'est pas rare que les clans les plus belliqueux s'aventurent très loin à la poursuite du butin, où ils rivalisent les uns avec les autres pour récolter le plus de butin. Ils ont une affinité naturelle avec les bêtes sauvages de l'ArcWorlde, qui les suivent souvent dans leurs raids dans l'espoir d'obtenir de la viande fraîche.



BAYOURKS

Originaires des marais humides du Cayjon, au sud du Haut-ArcWorlde, les clans Bayourks se déplacent souvent vers le nord, dans le Mildaark. Grandes créatures à la peau verdâtre, les Bayourks ont la force d'au moins deux hommes et l'utilisent à bon escient au combat.

Dirigés par les puissants et sournois Witchdoktas, dont on dit qu'ils sont capables de communiquer avec les esprits de leur monde, les clans Bayourks pillent toutes les colonies qu'ils rencontrent au cours de leurs voyages dans le Haut-ArcWorlde. Accompagnés des petits Boglins, ainsi que de toute une série de créatures issues des marécages de leurs terres natales, ils constituent une menace pour tous ceux qui se trouvent en marge de Mildaark.



GREMLINS

Les gremlins sont de petites créatures râblées que l'on pense Apparentées aux boglins de Cayjon, mais en beaucoup plus méchants. Vivant en vastes tribus contrôlées par les plus forts d'entre eux, les groupes de chasseurs de gremlins peuvent ravager de vastes étendues de terre en un seul raid.

Bien qu'on puisse les trouver en train de semer la zizanie dans tout l'ArcWorlde, les gens se demandaient comment ils avaient pu migrer de leurs terres natales dans les jungles de Chaq-Itza. Ces dernières années, la réponse a été trouvée : un vaste réseau de tunnels et de grottes naturels qui s'étendent dans les profondeurs de l'ArcWorlde, connu sous le nom de Netherreach. Rempli de lumière grâce à des filons d'Arcanite et regorgeant de végétation, le Netherreach a permis aux Gremlins d'infester le Haut-ArcWorlde et le Mildaark.

LA MENACE DES FAE

Certains habitants de l'ArcWorlde sont plus sensibles à l'énergie magique que le commun des mortels. Le flux et le reflux des forces arcaniques font partie de leur existence même, et ils tirent leur subsistance et leur puissance des vents de la magie. Bien qu'il soit rare qu'une personne naisse avec la capacité de pratiquer la magie, certaines races ont la magie qui coule dans leurs veines.

Ces êtres, souvent éloignés de la banalité du monde civilisé, considèrent l'humanité soit comme un obstacle à leurs objectifs immatériels, soit comme une opportunité à exploiter. Les Fae sont avant tout avides de connaissances arcaniques et de pouvoirs magiques, et ils sont prêts à tout pour les obtenir. Leur soif d'Arcanite a conduit à des conflits avec de nombreuses nations du Haut-ArcWorlde, et de nombreuses guerres contre eux ont été menées pour l'accès à l'Arcanite.

Bien que les Fae soient souvent en compétition les uns avec les autres lors de leurs chasses, il leur arrive, en de rares occasions, d'unir temporairement leurs forces pour parvenir à leurs fins. Leur alliance est cependant éphémère, car la promesse d'une plus grande puissance magique pour eux-mêmes ou leur famille est un prix qui vaut plus que tout.



ELFES SAUVAGES

Les elfes sauvages sont des êtres mystérieux originaires des forêts brumeuses de Caledon, une grande île inexplorée située au nord-ouest d'Albionnica. Mesurant plus de deux mètres et imprégnés d'énergie magique, les elfes sont une race dangereuse et belliqueuse qui n'a que peu d'empathie pour ceux qui n'appartiennent pas à sa famille.

Ces dernières années, d'anciens portails elfiques ont été découverts dans tout le Haut-ArcWorlde, des montagnes gelées de Njorsvald aux profondeurs de la forêt de Mildaark. Les Elfes sont de plus en plus puissants, envahissant des terres qui leur Appartenaient il y a des millénaires et ne reculant devant rien pour reconquérir leurs royaumes. La magie du sang des Elfes force la nature à se déformer selon leur volonté, et les créatures de bois et d'os ensorcelés invoquées se battent avec eux contre tous ceux qui se dressent sur leur chemin.



MAGES

Dans les profondeurs du Mildaark, accessible uniquement par l'État vauhémien de Larginturi, se dresse l'immense flèche du mont Orion. Sculpté dans ses fiers pics d'albâtre se trouve les Ecoles du mont Orion, l'endroit où les Mages du Haut-ArcWorlde développent les arts de la magie.

Protectorat de l'Empire albionnaï depuis des siècles, les Mages du mont Orion ont choisi de s'abstenir des querelles mesquines des autres nations humaines. Cependant, ces dernières années, le Grand Conseil a décidé qu'il était temps pour les Mages d'utiliser leurs pouvoirs pour servir leurs propres intérêts. Grâce à une immense quantité d'énergie magique, la montagne entière a été libérée des griffes de la terre, élevée par des moyens magiques et inaccessible à tout autre que les Mages qui y habitent. Ils s'aventurent désormais dans le monde, accompagnés de serviteurs et de guerriers magiques, à la recherche d'artefacts des arcanes et de trésors cachés. Tous les liens avec le reste de l'humanité sont rompus, et les Mages du mont Orion se tournent vers Mildaark dans leur quête de savoir et de pouvoir.



SEIGNEURS DES TÉNÈBRES

Dans les vastes étendues volcaniques de Gaulag, à l'est des montagnes de Jernspeak, vivent les seigneurs des ténèbres dans leurs tours d'obsidienne. Êtres de pure méchanceté et de diablerie, ils sont avides des trésors du Haut-ArcWorlde. Bien qu'ils aient été tenus à distance pendant de nombreuses années par les montagnes et les peuples qui les gardent dans les États vauhémiens, les événements des Troubles du Nord ont donné aux Seigneurs des Ténèbres l'occasion en or dont ils avaient besoin pour percer sur le continent.

Accompagnés des hordes de Hobgobelins qui exécutent leurs moindres caprices, les Seigneurs des Ténèbres dévastent tout sur leur passage. Heureusement pour les peuples de l'ArcWorlde, les Seigneurs des Ténèbres sont tout aussi enclins à s'attaquer à leurs proches, car la jalousie et l'envie brûlent en eux aussi fort que leur soif de pouvoir.

LES MORTS QUI MARCHENT

Au royaume d'ArcWorlde, les morts marchent. Mais ce n'est pas la marche qui pose un problème, c'est tout ce qu'ils font. En raison de l'étrange tendance des cadavres à revenir sur la terre des vivants, il est d'usage, dans les pays civilisés, d'incinérer en toute sécurité les êtres qui vous sont chers. Cependant, dans les endroits les plus sauvages de l'ArcWorlde, il est courant de voir des bandes de morts-vivants errer, continuant à vivre dans la mort comme ils l'ont fait dans la vie.

Les machinations des morts-vivants font partie de la vie dans les terres déjà dangereuses du Haut-ArcWorlde. Les érudits n'ont pas encore découvert par quelle force mystérieuse les gens sont ramenés d'outre-tombe, mais la malice des morts-vivants est une menace constante pour ceux qui vivent en dehors de la protection des grandes villes. Libérés de notions aussi nouvelles que la nourriture ou le sommeil, les morts-vivants se délectent de cupidité et de méchanceté, et les raids de leurs bandes en maraude sont monnaie courante.

Il existe de nombreux types de morts-vivants, mais la plupart d'entre eux se méfient les uns des autres et choisissent de rester entre eux. Cependant, il n'est pas rare que des morts-vivants unissent leurs forces pour s'emparer d'une proie particulièrement tentante. Combattre un groupe de morts-vivants est une perspective décourageante, car les tuer ne fait qu'accroître leur détermination pour la prochaine tentative.



PILLARDS MORTS-VIVANTS

Les nations civilisées auront beau faire, il y aura toujours des gens qui vivront en marge de la loi. Bandits, voleurs et pirates sont une menace constante pour les habitants du Haut-ArcWorlde. Cependant, lorsqu'un criminel particulièrement malveillant connaît une fin prématurée, il peut s'avérer bien trop retors pour rester vraiment mort. Ces êtres, connus sous le nom de Hérauts, ressuscitent des bandes de hors-la-loi morts-vivants qui continuent de sévir sur les terres civilisées.

De nombreuses bandes de Pillards morts-vivants infestent le Mildaark, s'attaquant aux voyageurs qui se rendent dans les villes frontalières ou qui en reviennent. Leur soif de pillage les met en contact avec de nombreuses factions du Haut-ArcWorlde, et leur infamie est largement répandue. La corde peut mettre fin à un criminel pour un court moment, mais il y a toujours une chance qu'il reprenne ses activités le lendemain.



ANCIENS MORTS

L'homme a élu domicile dans le Haut-ArcWorlde depuis des milliers d'années. Bien que les cultures et les langues de ces anciens peuples aient été oubliées depuis longtemps, leurs traces sont encore visibles dans le paysage. Des cercles de pierre, des tombes en ruine et des tumulus peuvent être trouvés dans tout le pays, beaucoup ayant été pillés pour leurs richesses il y a longtemps.

Cependant, un Appel inconnu peut parfois réveiller ces gens de leur sommeil. Secouant la poussière des millénaires, les Anciens Morts sortent de leurs tombes et de leurs tumulus pour découvrir que la vie après la mort est un peu différente de ce qu'on leur avait promis. Bien que leur monde ait disparu depuis longtemps, les Anciens Morts restent, gardant leurs terres sacrées contre les intrus et vivant du mieux qu'ils peuvent sans les soucis triviaux de la chair.



VAMPIRES

À l'est du Haut-ArcWorlde s'étendent les États vauhémiens. Ces terres, coupées du reste de la civilisation par le Mildaark, sont le domaine des vampires, des êtres qui ont renoncé à leur humanité et se nourrissent de sang en échange de l'immortalité. Ces créatures vivent dans les recoins sombres du monde et utilisent leurs pouvoirs profanes pour envoûter la population locale et la mettre à leur service.

Les vampires les plus aventureux, mécontents de pourrir dans leurs châteaux pendant des centaines d'années, descendent dans le monde des mortels pour accroître leur pouvoir et leur influence. Les colonies situées à la périphérie du Mildaark sont de parfaits terrains de chasse, et eux et leur entourage s'attaquent à tous ceux qui osent se promener dans les forêts la nuit.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Pour jouer à ArcWorlde, vous aurez besoin de :

- Une copie de ces règles, que vous devez posséder puisque vous êtes en train de lire ces lignes.
- Votre groupe de combat ArcWorlde, j'espère qu'il est peint avec amour, et ses profils de Stat. Ceux-ci peuvent être trouvés sur le site web de Warp Miniatures et peuvent être imprimés ou affichés sur un Appareil de votre choix.
- Une poignée de dés à six faces et quelques jetons Arcanite.
- Une table ou un plateau de jeu et quelques terrains pour rendre les choses intéressantes. Pour une bonne partie, je recommande une surface d'au moins 3 pieds par 3 pieds, avec suffisamment d'éléments de terrain pour manœuvrer et interagir.
- Deux jeux de cartes de 52 cartes
- Et, surtout, quelqu'un avec qui jouer. ArcWorlde est un jeu pour 2 joueurs ou plus, alors faites participer vos amis !

D6 DANS ARCWORLDE

Comme dans de nombreux jeux de table, les événements qui se déroulent dans ArcWorlde sont déterminés par le lancer de dés. Dans ce jeu, nous utilisons des dés à six faces, également Appelés D6.

Dans la plupart des cas, lorsqu'un dé est lancé, un résultat de 4 ou plus est considéré comme un succès. Si vous avez la chance d'obtenir un 6, vous avez obtenu un Critique, qui compte pour 2 Succès. Un résultat de 1 à 3 est considéré comme un échec. Cela signifie que le jet n'a pas été réussi.

Les succès sont utilisés pour déterminer le résultat de diverses actions dans le jeu. Les résultats de ces actions sont affectés par le nombre de réussites obtenues.

Certains événements du jeu ne sont pas déterminés par les succès, mais ils sont toujours clairement indiqués dans les règles.

RELANCE

Certains effets du jeu permettent de relancer des D6. Plusieurs effets peuvent être en jeu en même temps, il peut donc y avoir de rares cas où vous pouvez relancer le même dé plusieurs fois.

D3s

Dans certaines circonstances, un jet de D3 est nécessaire. Pour ce faire, lancez un D6. 1-2 compte pour 1, 3-4 compte pour 2 et 5-6 compte pour 3.

LE GROUPE DE COMBAT

Le groupe de combat est un groupe de figurines triées sur le volet, connu dans ArcWorlde sous le nom de Personnages, que vous alignez dans une partie. Ces personnages sont choisis dans les règles des factions ou dans les règles du Bestiaire et des Mercenaires.

OR (PO)

Les Groupe de combat sont construits en "recrutant" des personnages. Chaque personnage a un coût et, avant la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de PO qu'ils doivent dépenser pour leur armée. Les parties peuvent être de n'importe quelle taille, mais pour les petites parties, ou si vous êtes débutant, une partie de 300 PO est un bon point de départ.

CLASSES DE PERSONNAGES

Les personnages sont répartis en plusieurs classes :

- **Commandant** - Le chef de votre Groupe de combat. Il ne peut y avoir qu'un seul commandant dans votre groupe de combat.
- **Unité** - Le soldat standard de votre faction.
- **Elite** - Les forces d'élite les plus puissantes de votre faction.
- **Irrégulier** - Un personnage plus excentrique. Attendez-vous à des règles intéressantes.
- **Lourd** - Les personnages les plus résistants du groupe de guerre.
- **Bête** - Un personnage du Bestiaire sur un socle de 30 ou 40 mm
- **Monstre** - Un personnage du Bestiaire sur un socle de 50 ou 60 mm
- **Titan** - Un personnage du Bestiaire sur un socle de plus de 60 mm
- **Mercenaire** - Un personnage non affilié que vous pouvez ajouter à votre Groupe de combat.

CARTES DE STAT

Chaque personnage d'ArcWorld e a un profil de statut qui décrit comment il fonctionne dans le jeu. Il ne s'agit que d'un Aperçu, qui prendra tout son sens au fur et à mesure de votre lecture.

HALFLING SHERIFF – 80GP				
CLASS	AP	MOVEMENT	BRAVERY	HP
COMMANDER	4	4	8	10

ATTACKS:

- (2AP) Furious Wallop: Power – 8
Special Rules: If a Critical Hit is rolled, reduces the Target's AP by 1 for its next Activation. This does not stack.
- (1AP) Hearty Stab: Power – 5
Special Rules: Critical Hits ignore Armour

Traits, Items & Equipment – Light Armour, Make Orders

1. **Type** - Ce qu'est votre personnage.

2. **Coût** - Il s'agit du coût de base du personnage, en PO. Si vous choisissez d'équiper le personnage avec des objets et de l'équipement supplémentaires, ajoutez leur coût total au coût du personnage.

3. **Classe** - La classe de votre personnage.

4. **Points d'action (PA)** - Le nombre de points d'action que le personnage peut dépenser par activation. Ces points peuvent être dépensés pour attaquer, se dégourdir, faire des Prouesses ou d'autres actions.

5. **Mouvement** - Le nombre de pouces qu'un personnage peut parcourir lorsqu'il effectue un mouvement libre. Certains mécanismes de jeu peuvent affecter la stat de mouvement d'un personnage - notez tout changement sur le profil.

6. **Bravoure** - Le degré de courage d'un personnage face au danger. C'est le total à ne pas dépasser sur un jet de 2D6 pour réussir un test de Bravoure. Certains mécanismes de jeu peuvent affecter la valeur de Bravoure d'un personnage - notez les changements sur le profil.

7. **PV** - Le nombre de coups non défendus que le personnage peut encaisser avant d'être mis KO. Comme les PV sont perdus dans le jeu, vous pouvez noter les changements sur le profil, ou utiliser d'autres méthodes de suivi comme les dés ou les jetons.

8. **Traits, objets et équipement** - Certains personnages ont des traits qui modifient la façon dont ils peuvent être joués sur le champ de bataille. De plus, les personnages peuvent recevoir des objets et de l'équipement tels que des armes, des armures et d'autres objets. Les règles relatives à ces objets se trouvent dans la section "Capacité communes" ou "Armurerie" de leur jeu de règles de faction.

De plus, chaque personnage dispose d'un certain nombre d'attaques :

9. **Coût en PA** - Le nombre de PA qu'un personnage doit dépenser pour utiliser cette attaque.

10. **Nom** - Le nom de l'attaque.

11. **Puissance** - Le nombre de D6 que vous lancez lorsque vous effectuez l'attaque. Plus l'attaque est puissante, plus le nombre de D6 lancés est élevé. Chaque succès équivaut à une touche, et un critique est une touche critique. Un succès critique compte comme deux succès et peut débloquer des règles spéciales pour l'attaque.

12. **Règles spéciales** - Tout autre effet de l'attaque.

FAIRE UNE PARTIE

MISE EN PLACE DU JEU

Avant le début de la partie, disposez le plateau de jeu selon la disposition souhaitée. Ensuite, selon le type de jeu que vous souhaitez, placez vos personnages dans leurs zones de déploiement. Il peut s'agir d'une zone située à moins de 6" d'un élément de terrain particulier, ou du bord du plateau, c'est vous qui décidez, ou ce sont les règles du scénario que vous jouez qui s'appliquent.

Pour savoir qui se déploie en premier, chaque joueur lance un D6 jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Le gagnant choisit de se déployer en premier ou en second. Une fois que le premier personnage a été déployé, chacun dispose à tour de rôle ses personnages sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'ils soient tous présents.

LE TOUR

Une partie d'ArcWorld est divisée en tours, au cours desquels les joueurs activent tour à tour tous leurs personnages.

Au début d'un tour, tous les joueurs doivent lancer un D6 pour déterminer l'ordre de jeu. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence, suivi du suivant, et ainsi de suite. Si deux joueurs obtiennent le même résultat, ils relancent le dé jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Une fois que les PA d'un personnage ont été dépensés, l'activation du personnage prend fin. Une fois que tous les personnages du plateau ont été activés, le tour se termine et recommence.

Une partie standard dure 5 tours. Cependant, si tous les joueurs estiment qu'il y a encore du jeu à faire après 5 tours, jouez un autre tour ! Continuez ainsi jusqu'à ce que les objectifs du jeu aient été atteints ou qu'il n'y ait plus de personnages de l'un ou l'autre des joueurs sur le plateau.

30

MOUVEMENT

Presque tous les personnages d'ArcWorld peuvent se déplacer sur le plateau de jeu, que ce soit en terrain découvert ou en grim pant sur tous les terrains passionnants que vous avez longtemps voulu créer !

Le mouvement est très simple :

- Mesurez à partir du bord de base le plus proche du personnage jusqu'à l'endroit où vous souhaitez vous déplacer.
- Si le socle du personnage peut se positionner sans tomber, il peut se déplacer.

Lors de son activation, un personnage peut effectuer gratuitement un mouvement unique jusqu'à sa statistique de mouvement en pouces. Si la statistique de mouvement d'un personnage est de 5, il peut se déplacer de 5 pouces.

JEU DE JAMBES

Cependant, il est parfois nécessaire d'avoir un peu plus de vitesse. Si un personnage a utilisé son mouvement libre lors d'une activation et n'a pas encore fait d'action, vous pouvez dépenser 1 PA pour le faire avancer.

Pour le faire, lancez un D6. Le personnage peut se déplacer de quelques centimètres supplémentaires jusqu'à la valeur obtenue. Par exemple, si vous obtenez un 4, le personnage peut se déplacer de 4 pouces supplémentaires. Cela peut être un excellent moyen pour les personnages de charger au combat ou d'échapper à un danger !

Cependant, il y a un risque. Si un 6 est obtenu, le personnage est beaucoup trop enthousiaste et tombe la tête la première sur le sol ! Le personnage est considéré comme étant mis à terre.

Si le personnage réussit à garder l'équilibre, vous pouvez tenter autant de jets de jeu de jambes gratuits que vous vous sentez assez courageux pour le faire. Cependant, le risque de tomber augmente de 1 (5+, 4+, 3+, etc.) à chaque fois, alors soyez prudent !

Si le personnage s'arrête pour tenter une action, il ne peut pas tenter un autre jet de jeu de jambe lors de cette activation, sauf s'il est inclus dans une Prouesse.

MIS À TERRE OU SONNÉ

Un personnage est considéré comme mis à terre s'il a été renversé ou impacté par une action.

Lorsqu'un personnage est mis à terre pendant son activation, celle-ci prend fin immédiatement.

Si un personnage est mis à terre, il reste à terre jusqu'à ce qu'il soit à nouveau activé. Un personnage doit dépenser 1 PA, ou sacrifier tout son mouvement pendant l'activation, pour s'épousseter et se relever.

Lorsqu'il est couché, un personnage doit lancer deux D6 sur tous ses jets de défense et choisir la valeur la plus basse. (Voir les attaques défensives).

Pour montrer un personnage couché, posez la figurine sur le côté ou utilisez un jeton si vous n'avez pas envie d'abîmer votre belle peinture !

CHARGER

Si un personnage utilise un jet de jeu de jambe pour entrer en contact avec un personnage ennemi, cela est considéré comme une charge. Le personnage qui charge reçoit +1PA pour cette activation.

TERRAIN

Le terrain et les décors rendent une partie intéressante et peuvent avoir un impact important sur les événements de la partie.

Il existe trois types de terrains différents :

- **Terrain ouvert** - Aucun problème de déplacement. Il s'agit d'un terrain ouvert, sans obstacles.
- **Terrain difficile** - Tout déplacement sur ce terrain est réduit de moitié. Il peut s'agir de neige épaisse, de forêt dense ou même de boue épaisse.
- **Terrain infranchissable** - Le personnage ne peut pas s'y déplacer normalement. Il peut s'agir d'une rivière au cours rapide, d'une falaise abrupte ou d'un tourbillon d'énergie magique mortelle. Vous savez, les choses naturelles normales.

DÉCORS

Dans ArcWorlde, les décors sont une partie très importante du jeu. Non seulement ils donnent à votre plateau de jeu un aspect ravissant, mais ils vous permettent également, en tant que joueurs, de tirer le meilleur parti de l'environnement lorsque vous créez vos aventures. Qu'il s'agisse de sauter de la cime des arbres, d'enjamber des bâtiments et des structures, ou même d'activer (accidentellement) d'anciens portails vers des royaumes lointains, le paysage et les Prouesses du champ de bataille peuvent aider à faire jaillir le jus créatif de la narration.

Ces actions passionnantes, ainsi que de nombreux autres événements étonnants du jeu, sont déterminés par les Prouesses.

LES PROUESSES

Il existe d'innombrables façons pour vos personnages d'interagir avec le monde. Des mouvements spéciaux, des attaques étonnamment inventives, ou même des règles maison que vous et vos amis inventez à la volée pour rendre les choses amusantes et intéressantes.

Heureusement pour vous, s'il y a quelque chose de vraiment amusant que vous aimeriez qu'un personnage fasse et qui n'a pas de règles écrites, vous pouvez utiliser le mécanisme des Prouesses pour le réaliser. Les seules limites à ce que les Prouesses peuvent faire sont votre imagination et la chance des dés !

QU'EST-CE QU'UNE PROUESSE ?

En termes simples, une Prouesse est une action personnalisée que vous, le joueur, avez créée. Les Prouesses peuvent être tentés par n'importe quel personnage, à n'importe quel moment de son activation. Il peut y avoir des cas où certaines règles requièrent l'exécution de Prouesses préfabriquées, mais ceux-ci fonctionnent exactement de la même manière.

TENTER UNE PROUESSE

Avant de tenter une Prouesse, décrivez à vos adversaires ce que vous aimeriez qu'elle soit. Toutes les Prouesses, et leur difficulté, doivent être Approuvées par tous les joueurs avant d'être tentés.

Tenter des Prouesses coûte des PA. Chaque PA dépensé vous permet de lancer un D6 pour tenter la Prouesse. Le nombre de PA dépensés, et donc les D6, pour tenter la Prouesse doit être annoncé avant la tentative.

L'ÉTIQUETTE DES PROUESSES

ArcWorlde est un jeu narratif, et en tant que tel, il s'Appuie sur les joueurs qui souhaitent créer des histoires amusantes et captivantes dans leurs affrontements.

Si votre adversaire tente une Prouesse qui vous désavantagerait sur le plan tactique, mais qui serait un ajout amusant au jeu, envisagez de l'autoriser pour le bien de l'histoire que vous créez ensemble.

En cas de désaccord réel entre les joueurs, gardez à l'esprit le Code de conduite des Gentilhommes. Nous sommes tous ici pour nous amuser, mais cela ne signifie pas que vous pouvez abuser des Prouesses pour gagner et profiter de la bonne nature de votre adversaire.

DIFFICULTÉ DE LA PROUESSE

Chaque Prouesse doit être associée à un niveau de difficulté. Ce niveau est basé sur la difficulté que vous pensez que le personnage aura à accomplir :

- **Facile** - Nécessite un succès.
- **Moyen** - Requiert deux réussites.
- **Difficile** - Nécessite trois succès.
- **Légendaire** - Quatre succès requis.

INCLURE LES DOMMAGES OU LES EFFETS NÉGATIFS DANS LES PROUESSES

Il y a fort à parier que les joueurs souhaitent souvent infliger des dégâts à un personnage ennemi. Il peut s'agir de plongeurs mortels, d'attaques sautées ou même de tirs ridicules !

Tous les dégâts que vous incluez dans votre Prouesse infligent +3 points de vie par niveau de difficulté. Par exemple, une Prouesse de difficulté élevée inflige 9 points de dégâts. Si la Prouesse concerne plusieurs cibles, vous devez diviser les points de vie en parts égales entre elles, en arrondissant au nombre entier supérieur.

Par exemple, une Prouesse Légendaire, qui cause 12 points de dégâts, contre 3 cibles, leur infligera 4 points de dégâts chacune.

Si la Prouesse inclut un effet négatif qui ne blesse pas activement la cible, comme la distraire ou l'étourdir, l'effet est appliqué si la Prouesse est réussie.

EXEMPLE DE PROUESSE

Le Troll des forêts a été l'un des personnages les plus amusants lors des tests de jeu. Voici quelques-unes des pitreries auxquelles nous nous sommes livrés au cours de nos parties :

Facile

Le Troll des forêts voulait attraper une milice Halfling ennemie et la projeter à 6". Nous avons pensé qu'il s'agirait d'un exploit Facile, car le Halfling est petit et peut Facilement être jeté par un Troll massif.

Le joueur Troll décida de dépenser 2 PA pour lancer deux D6 afin de tenter cette Prouesse, et obtint un 5 et un 1. Un succès ! Le Halfling est projeté à 6", et subit 3 Dégâts.

Moyen

Le Troll de la Forêt voulait soulever une Milice Halfling ennemie au contact de sa base, et l'utiliser comme arme pour blesser une autre Milice qui l'ennuyait. Nous avons pensé que même si cela nécessitait une certaine habileté, ce ne serait pas une chose impossible à faire pour un Troll, et les joueurs se sont donc mis d'accord sur une Prouesse Moyenne.

Le joueur troll a décidé de dépenser 2 PA pour lancer deux D6 afin de tenter ce trait, et a obtenu un 6 et un 1 c'est un Succès grâce au jet critique ! Un Halfling a été blessé par un autre, et le joueur troll a alloué 3 points de dégâts à chacun d'entre eux.

Difficile

Il y avait un grand et vieil arbre au milieu de notre plateau de jeu, et le Troll de la forêt a tenté de le faire tomber sur un Halfling malchanceux qui se trouvait en dessous. Nous avons pensé que ce serait une chose assez difficile à faire pour un Troll, et les joueurs se sont donc mis d'accord sur une difficulté Difficile.

Le joueur Troll a décidé de dépenser 3 PA pour lancer trois D6 afin de tenter cette Prouesse, et a obtenu un 6, un 4 et un 2. Un succès ! L'arbre a basculé sur le Halfling, et il a reçu 9 points de vie.

Léger

Lors d'une partie, le joueur du Troll des forêts voulait qu'il grimpe à un arbre massif et qu'il s'effondre sur un groupe de Halflings. Les joueurs étaient tous d'accord pour dire qu'une attaque aussi puissante ne rendrait pas seulement les cibles Mises à terre par la suite, mais que le Troll lui-même serait également Mis à terre. Après avoir bien ri, nous avons décidé qu'il faudrait une Prouesse Léger pour que le Troll maladroit y parvienne.

Le joueur Troll, bien décidé à y parvenir, décida de dépenser 6 PA pour obtenir six D6 afin de tenter l'expérience. Après un roulement de tambour, le joueur obtient un 6, deux 4, un 2 et deux 1. C'est un succès ! Le Troll grimpe à l'arbre, fait un puissant saut périlleux sur les personnages qui ne se doutent de rien, et tous les quatre reçoivent 3 points de vie chacun.

COMBATTRE

Toute grande histoire a besoin de conflits, et ceux que l'on trouve dans ArcWorld ne font pas exception. Le combat dans ArcWorld peut être divisé en deux types différents : la mêlée et le combat à distance.

COMBAT DE MÊLÉE

Le combat de mêlée est lorsque deux nobles combattants s'affrontent au corps à corps, jusqu'à ce que l'un d'entre eux, ou les deux, s'enfuient ou soient mis KO.

Sauf indication contraire, un personnage doit être en contact de base pour attaquer un autre personnage en combat de mêlée.

Lorsqu'un personnage est en contact de base avec un personnage ennemi pendant son activation, le joueur peut choisir une attaque à utiliser. Chaque personnage dispose d'une ou plusieurs attaques sur sa carte de statut, chacune avec des valeurs de puissance différentes et des règles spéciales potentielles.

EFFECTUER UNE ATTAQUE DE MÊLÉE

Pour effectuer une attaque de mêlée :

1. Choisissez le type d'attaque que vous souhaitez effectuer et déduisez le coût en PA.
2. Lancez le nombre de D6 correspondant à la puissance de l'attaque. Chaque succès est une touche réussie ! Si un Critique est obtenu, il s'agit d'une touche critique qui compte comme deux touches et peut débloquent des règles spéciales pour l'attaque.

JETS DE DÉFENSE

Si un personnage a reçu des touches, il doit tenter de se défendre en effectuant un jet de défense :

1. Si le personnage possède une armure, déduisez sa valeur du total des coups reçus.
2. Lancez un D6. Sur un succès, un coup est défendu. Sur un Critique, deux Pertes sont défendues. Continuez à lancer jusqu'à ce que toutes les Pertes soient défendues, ou qu'un jet de défense soit raté. Dans ce cas, les touches non défendues sont déduites des PV de la cible.

EXEMPLE DE COMBAT DE MÊLÉE

Jeff la Milice Halfling veut attaquer Jaffa la Brute Bayourk.

Il est en contact de base, et décide d'utiliser Poussée, qui coûte 1PA. La Poussée a une puissance de 4, donc quatre D6 sont utilisés. Le joueur Halfling obtient 3, 2, 4 et 6, ce qui donne deux échecs, une réussite et un critique. Comme un Critique compte pour deux Pertes, le Jaffa subit un total de 3 Pertes.

Le joueur Bayourk lance un seul D6 pour tenter son premier jet de défense. Il obtient un 4, c'est un succès ! Un coup est défendu, et il peut faire un autre jet de défense. Le second jet est un 3, ce qui est un échec. Les 2 touches restantes enlèvent 2 PV au Jaffa, et il passe de 11 PV à 9 PV.

POINTS DE VIE (PV)

Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de vie (PV), qui sont réduits par les coups non défendus. Chaque coup non défendu enlève 1 PV. Si un personnage n'a plus de points de vie, il est mis KO et retiré du plateau de jeu.

ARMURE

Certains personnages sont protégés des attaques ennemies par des plaques d'armure, des peaux épaisses ou des protections magiques.

Certains objets et équipements confèrent une armure au personnage qui les reçoit. Cette armure peut absorber les coups, réduisant ainsi les dégâts subis par le personnage. Déduisez la valeur de l'armure du nombre total de coups reçus d'une attaque avant d'effectuer les jets de défense.

Certaines attaques ou Prouesses peuvent briser l'armure. En cas de succès, la valeur de l'armure est réduite de 1 pour le reste de la partie.

COMBAT À DISTANCE

Certains personnages ont des attaques à distance et peuvent attaquer un personnage même s'ils ne sont pas au contact. Toute attaque dont les règles spéciales précisent la portée est considérée comme une attaque à distance.

EFFECTUER UNE ATTAQUE À DISTANCE

Avant de pouvoir effectuer les jets d'attaque, le personnage doit tenter une Prouesse Facile pour viser. Ce jet peut être effectué si le personnage peut "voir" une partie de la cible.

Mesurez la distance entre le personnage attaquant et la cible. Si la cible se trouve dans la portée indiquée dans les règles spéciales de l'attaque, le personnage peut tenter un jet de Prouesse pour tirer.

En cas de succès, suivez exactement les mêmes étapes que pour le combat de mêlée. En cas d'échec, le tir est raté.

Un personnage ne peut pas utiliser une attaque à distance s'il est en contact de base avec un personnage ennemi, sauf si ce dernier est la cible de l'attaque à distance.

TIRER EN MÊLÉE

Si l'on tire en mêlée et qu'un personnage ami est en contact de base avec la cible, le personnage ami est touché par l'attaque si le jet pour viser est raté. Si plusieurs personnages amis sont en contact avec la cible, c'est le plus proche du tireur qui est touché.

COUVERTURE

Certains éléments de terrain et de décor peuvent aider à protéger un personnage des attaques, et un personnage est considéré comme étant à couvert si 50 % ou plus de sa surface est cachée.

Si un personnage est à couvert, deux D6 sont lancés pour toutes les tentatives de jet de défense contre les dégâts des attaques, et la valeur la plus élevée est choisie.

Les éléments de décor et de terrain qui fournissent un couvert devraient être évidents. Si quelqu'un se montre difficile, renvoyez-le au Code de conduite des Gentefolks !

EXEMPLE DE COMBAT À DISTANCE

Alrishe, le chef des elfes sauvages, veut effectuer une attaque à distance contre Big Jim, la bête de clan Peuple bête, qui se cache en partie derrière un arbre.

Avant la partie, le joueur Elfe Sauvage a équipé Alrishe d'une arme à distance de l'Armurerie pour 15 PO, une lance de jet. Cela permet à Alrishe de faire une attaque à distance avec une portée de 16".

Le joueur Elfe Sauvage mesure la distance entre Alrishe et Big Jim. Ils sont à 4" l'un de l'autre, donc l'attaque est à portée. Alrishe tire, et le joueur Elfe Sauvage décide de dépenser 2 PA pour tenter la Prouesse Facile requise. Ils obtiennent un 6 et un 3, la Prouesse est donc réussie ! L'attaque peut maintenant être lancée.

L'attaque accordée par l'arme à distance a une puissance de 8, donc huit D6 sont utilisés. Le joueur elfique obtient un 2, deux 3, quatre trois 5 et un 6, ce qui donne trois échecs, quatre réussites et un critique. Comme un Critique compte pour deux Pertes, Big Jim subit un total de 6 Pertes.

Comme Big Jim se cachait derrière un arbre, les joueurs s'accordent à dire qu'il est à couvert. Le joueur Peuple bête lance donc deux D6 pour tenter son premier jet de défense. Il obtient un 4 et un 2, et le 2, le chiffre le plus bas, est défaussé. Succès ! Une touche est défendue et le joueur peut effectuer un autre jet de défense. Le deuxième jet est un 3 et un 1. Le 1 est écarté, mais c'est toujours un échec. Les 5 touches restantes enlèvent 5 PV à Big Jim, et il passe de 10 PV à 5 PV.

QUITTER LE COMBAT

Si un personnage souhaite quitter le contact de base avec un ennemi, il tente une Prouesse Facile. Si le personnage est en contact de base avec plus d'un personnage ennemi, la difficulté de la prouesse augmente de 1. En cas de succès, le personnage se déplace normalement. En cas d'échec, le personnage reste où il est et perd 1PV par personnage ennemi en contact de base.

BRAVOURE

Sur le champ de bataille, la seule chose qui empêche de fuir est la force des nerfs. Seuls les plus courageux peuvent espérer se battre contre les nombreuses terreurs d'ArcWorlde, et il n'est pas rare de voir les combattants se précipiter à l'abri lorsque les choses se corsent !

L'indice de bravoure représente le courage d'un personnage et la probabilité qu'il ne perde pas son sang-froid face à une adversité écrasante, ou face à un Troll rugissant.

En tant que tel, un test de Bravoure doit être effectué par un personnage (même en dehors de son activation) lorsque :

- Un personnage ami est mis KO dans un rayon de 3".
- Un effet d'un Sort ou d'une Attaque l'oblige à faire un Test de Bravoure.
- Lorsqu'il se trouve à moins de 3" d'un personnage ennemi avec le Trait Effroyable.

FAIRE UN TEST DE BRAVOURE

Pour effectuer un test de bravoure, le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de bravoure de son personnage sur 2D6. Ce jet représente le degré de peur que le personnage éprouve. Plus la valeur de bravoure est élevée, plus le personnage est courageux, et donc plus il peut résister à la peur avant de s'enfuir.

Si un personnage réussit son test de bravoure, il tient bon et se bat. Si un personnage échoue à son test de bravoure, il est brisé.

PERSONNAGES BRISÉS

Lorsqu'un personnage perd son sang-froid au combat, il tente de s'enfuir le plus loin et le plus vite possible. Lorsqu'un personnage devient brisé, même en dehors de son activation, déplacez-le immédiatement d'une distance égale à sa valeur de mouvement vers le bord du plateau le plus proche, ou vers le terrain le plus proche qui pourrait lui donner une couverture, selon ce qui est le plus proche.

Les personnages brisés doivent rester à au moins 3" de la cause du test de bravoure, comme l'origine d'un sort, l'endroit où leur ami a été mis KO, ou un personnage effroyable.

Si un personnage brisé est incapable de s'éloigner de 3" de la cause du test de bravoure, il devient Sonné et se recroqueville de terreur.

Cependant, si un personnage est brisé pendant son activation, un joueur rusé peut choisir d'utiliser une Prouesse pour concevoir une évasion audacieuse, s'il a assez de PA pour le faire !

Si un personnage est attaqué alors qu'il est Brisé, il compte toujours comme Sonné pour ses jets de défense, même s'il ne l'est pas.

RALLIEMENT D'UN PERSONNAGE BRISÉ

Lorsqu'un personnage brisé est activé, faites un test de bravoure. S'il échoue, il se déplace à nouveau de tout son Mouvement vers, ou au-delà du bord du plateau le plus proche.

QUITTER LE PLATEAU DE JEU

Si le mouvement d'un personnage l'amène au-delà du bord du plateau de jeu, il quitte le jeu. Il est retiré du jeu et compte comme ayant été mis KO.

OBJETS ET ÉQUIPEMENTS

Les personnages d'ArcWorld peuvent être équipés d'objets et d'équipements avant le début du jeu, ou les obtenir sur le champ de bataille. Il peut s'agir d'armes, d'armures, d'objets de soin et d'autres objets de ce type. Chaque jeu de règles de faction dispose d'une armurerie d'objets et d'équipements auxquels vos personnages ont accès.

Les objets qui peuvent être portés par un personnage sont classés en deux catégories :

- **Équipement** - Il s'agit de la plupart des armes et des armures. L'équipement ne peut pas être retiré au personnage au cours d'une partie, sauf si une règle spéciale le stipule. L'équipement peut être récupéré en tentant une Prouesse Facile.
- **Objets** - Il peut s'agir de toutes sortes d'objets. Les objets peuvent être ramassés, abandonnés, donnés à des personnages amis en contact avec la base et pris volontairement par des personnages amis en contact avec la base en tentant un jet de Prouesse Facile.

Si un personnage est Sonné, un personnage ennemi en contact de base peut voler un objet qu'il détient en effectuant un jet de Prouesse Facile. Un personnage ne peut voler qu'un seul objet par tour.

UTILISATION DES OBJETS ET DE L'ÉQUIPEMENT

Pour utiliser un objet, annoncez à votre adversaire que vous l'utilisez. Certains objets ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et sont détruits après usage. Certains objets restent en vigueur jusqu'à ce que le joueur décide de les ranger ou que le personnage en perde la possession. Ses caractéristiques sont expliquées dans les règles de l'objet.

Les équipements, comme les armures, sont toujours en vigueur, de même que les armes si le personnage n'en possède qu'une. Si vous avez équipé votre personnage de deux armes ou plus, annoncez au début de son activation quelle arme il utilisera. Il peut tenter une Prouesse Facile pour changer d'arme pendant l'Activation.

Les Bêtes, Monstres ou Titans ne peuvent pas utiliser d'objets ou d'équipements, sauf si les règles de ces objets le prévoient expressément.

ARCANITE

Bien que des matériaux tels que l'argent, l'or et les pierres précieuses aient de la valeur dans ArcWorld, un minéral qui surpasse tous les autres en termes de valeur est l'Arcanite. Pour ceux qui ne la connaissent pas, l'Arcanite est un cristal d'une étonnante teinte bleu-vert, qui brille faiblement sous une lumière douce. Bien qu'extrêmement rare, l'Arcanite peut être trouvée n'importe où, poussant sur le sol, scintillant dans les rivières ou même coulant en veines lumineuses à travers la roche mère.

Bien qu'elle soit belle à regarder, sa véritable valeur réside dans son potentiel à capter l'énergie magique et à la stocker sous une forme relativement stable.

La magie, ou l'arc-énergie comme l'appellent les ingénieurs de l'Empire, est une force mystérieuse qui imprègne tout. Bien que la magie puisse être maîtrisée et contrôlée de manière très efficace par ceux qui en ont les capacités naturelles, la plupart des gens n'y ont pas accès. Cependant, l'Arcanite a l'étonnante propriété de s'imprégner de la magie sauvage, de l'absorber au fil du temps jusqu'à ce qu'elle brille encore plus fort et qu'elle vibre de puissance. Dans cet état contrôlé, la magie qu'elle contient peut-être exploitée par n'importe qui, et c'est pourquoi l'Arcanite est si précieuse. En brisant la gemme fragile, l'énergie magique est libérée et le porteur ressent la puissance qu'elle contient. Ce faisant, ils peuvent bénéficier d'une vigueur et d'une force accrues, ou même être capable de tourner le destin à son avantage. L'Arcanite a des usages presque infinis et, entre les mains d'un artisan expérimenté, peut être façonnée en toutes sortes d'objets merveilleux.

Les armes magiques, les armures et les amulettes contiennent toutes de l'Arcanite en leur cœur.

De tels artefacts sont rares et farouchement gardés par ceux qui les possèdent. Ces dernières années, les ingénieurs d'Albionica ont découvert des moyens d'exploiter le pouvoir de l'Arcanite à l'aide de la technologie, et l'armement Arcloque est de plus en plus répandu parmi les soldats de l'Empire. Leur consommation brute de grandes quantités d'Arcanite a forcé l'Empire à rechercher de nouvelles sources d'approvisionnement, au grand dam des autres nations de l'ArcWorld. Alors que les tensions montent entre les factions, beaucoup sont avides du pouvoir qu'apporte l'Arcanite, tandis que d'autres ont commencé à s'enfoncer plus profondément que jamais dans le mystérieux Mildaark à sa recherche.

L'Arcanite est une substance que l'on trouve partout dans l'ArcWorld et que l'on considère comme des gemmes d'énergie magique pure et solidifiée.

L'Arcanite est une ressource précieuse dans l'ArcWorld et est représentée dans le jeu par des jetons d'Arcanite. Les jetons Arcanite peuvent être utilisés pour obtenir des effets spéciaux et peuvent vraiment changer le cours d'un combat s'ils sont dépensés au bon moment.

Les jetons peuvent être placés sur le champ de bataille pour que les personnages les collectent dans le cadre d'un scénario, ou sont obtenus en battant des créatures magiques. C'est à vous de décider combien de jetons vous avez sur le plateau de jeu et comment vous les obtenez. Laissez libre cours à votre imagination !

OBTENIR DES JETONS ARCANITE

Les jetons Arcanite peuvent être obtenus par :

En les achetant - Vous pouvez acheter des jetons avant le début de la partie, en utilisant votre réserve d'or pour les acheter. Le premier jeton Arcanite coûte 25 PO, mais chaque jeton suivant coûte 10 PO de plus que le dernier. Ces jetons peuvent être équipés par n'importe quel personnage de votre groupe de combat. Les jetons achetés ne sont pas pris en compte dans les conditions de victoire des scénarios.

En les trouvant - Les jetons Arcanite peuvent être trouvés sur le champ de bataille, si vous avez de la chance. Les jetons peuvent être placés sur le plateau pour que les personnages les collectent dans le cadre d'un scénario, ou sont obtenus en battant des créatures magiques. C'est à vous de décider combien de jetons vous avez sur le plateau, ou comment ils sont arrivés là. Laissez libre cours à votre imagination !

Un jeton Arcanite peut être récupéré en utilisant une Prouesse Facile. Une fois ramassé, le jeton est en possession du personnage et est considéré comme un objet (voir Objets et équipement).

DÉPENSER DES JETONS D'ARCANITE

Les jetons d'Arcanite sont des pépites de pure puissance arcanique. Un jeton Arcanite peut être dépensé par un personnage lors de son activation. Lorsqu'il est dépensé, il choisit l'un des effets suivants :

- Accorde +1PA au personnage pour son activation.
- Ajouter un D6 supplémentaire à n'importe quel jet.
- Permet de lancer un autre sort.

Pour dépenser un jeton, défaussez-le et dites-le à votre adversaire avant d'appliquer les effets.

EXEMPLE D'UTILISATION DE L'ARCANITE

Elsbeth la capitaine impériale a dépensé 3 de ses 4 PA dans son activation. Elle aimerait faire une attaque Riposte, mais n'a pas assez de PA pour le faire.

Heureusement, elle a trouvé un jeton Arcanite lors du tour précédent ! En le brisant, elle est remplie d'énergie magique. Le joueur impérial choisit de donner +1 PA à Elsbeth, et avec 2 PA à dépenser, elle peut exécuter une Riposte.

MAGIE

La magie est une présence bien réelle dans l'ArcWorlde. De nombreux êtres ont la capacité de plier l'énergie arcane brute à leur volonté et d'utiliser de puissants sorts sur le champ de bataille.

Les personnages capables d'utiliser la magie sont Appelés mages et peuvent lancer toutes sortes de sorts. Dans ArcWorlde, la magie est contrôlée dans le jeu par le mystique et mystérieux jeu de tarot, un paquet de cartes particulièrement spéciales qui représentent les vents capricieux du destin.

Vous pouvez utiliser le jeu de tarot officiel d'ArcWorlde dans vos parties, mais un vulgaire paquet de cartes à jouer fera également l'affaire.

LANCER DES SORTS

Chaque jeu de règles de faction possède un Tome de Magie - un ensemble de sorts que ses Mages peuvent lancer. Certains personnages, en particulier les mercenaires peuvent avoir leurs propres Tome, mais ceux-ci seront inclus dans leur profil de statut.

Chaque Mage peut tenter de lancer un seul sort par activation en dépensant 2 PA. Cependant, les Mages peuvent lancer des sorts supplémentaires en dépensant des jetons d'Arcanite. Les sorts alimentés par des jetons d'Arcanite ne coûtent pas de PA - la puissance vient de l'Arcanite elle-même !

Pour lancer un sort :

Nommez le sort que le personnage souhaite lancer. Le niveau de ce sort est le nombre total de PA nécessaires pour le lancer.

- Tirez deux cartes du jeu de tarot et placez-les face visible sur la table.
- Additionnez les nombres inscrits sur les cartes. Les cartes royales comptent pour 10, et les As peuvent être 1 ou 11. Les Jokers peuvent être le nombre de votre choix entre 1 et 11. Si le total n'est pas assez élevé, le joueur peut choisir de tirer une autre carte de la pioche. Chaque carte supplémentaire tirée coûte 1 PA, même si l'on utilise l'Arcanite.

Si le total dépasse 21, le sort devient surpuissant. La surpuissance d'un sort est dangereuse : le Mage perd D6 PV et tous ses PA pour l'activation. Cependant, le sort est toujours lancé.

EXEMPLE DE JET DE MAGIE

Barry le Cuisinier de Bataille veut lancer un Sort. Le joueur Halfling se réfère au Grand Livre de Cuisine de Bulbo Chubb dans les Règles de la Faction Halfling, et décide de tenter de lancer (ou dans ce cas, de cuisiner) des Bullox Burgers.

Bullox Burgers est un sort de niveau 17. Cela signifie que le joueur Halfling doit tirer des cartes dont la somme est égale à 17.

Le joueur Halfling tire deux cartes de son jeu de tarot et les place face visible sur la table. Il obtient un 7 et un 6, soit un total de 14.

Ce n'est pas suffisant pour lancer Bullox Burgers. Le joueur Halfling décide de dépenser un PA supplémentaire de Barry pour tirer une autre carte. Il tire un 5. Le total est maintenant de 19, ce qui est suffisant pour le Bullox Burgers, et le sort est lancé avec succès.

CRÉATURES DANS ARCWORLDE

Les guerriers ne sont pas les seuls à parcourir les étendues sauvages de l'ArcWorlde, et de nombreuses bêtes dangereuses ont élu domicile dans ce royaume des plus dangereux. Des profondeurs de la forêt de Mildaark aux montagnes de Drakensfaal, en passant par la terreur des terres civilisées, l'expression "voici les monstres" peut s'appliquer à peu près partout sur la carte.

Les créatures sont au cœur du jeu ArcWorlde. Elles peuvent être jouées seules, sous forme de meutes de chasseurs sauvages ou de monstres solitaires, ou être "Apprivoisées" dans le cadre d'un groupe de guerre basé sur une faction. Il existe de nombreuses créatures parmi lesquelles les règles peuvent être trouvées dans le Bestiaire qui peut être téléchargé sur le site de Warp Miniatures.

Toutes les créatures d'ArcWorlde sont classées dans l'un des trois groupes suivants :

- **Bêtes** - Créatures de taille petite à Moyenne, dont les modèles sont fournis avec des socles de 30 mm ou 40 mm
- **Monstres** - Créatures de grande taille, dont les modèles sont fournis avec des socles de 50 mm ou 60 mm
- **Titans** - Créatures gigantesques, dont les modèles sont fournis sur des socles de 120 mm

PRENDRE DES CRÉATURES DANS SON GROUPE DE GUERRE

Les créatures peuvent être intégrées à votre groupe de combat comme si elles faisaient partie de votre jeu de règles de faction, alors laissez libre cours à votre imagination. Il pourrait être intéressant d'inventer une histoire pour expliquer comment un groupe de guerre de Halflings a Apprivoisé un Troll, ou comment un capitaine impérial a obtenu son propre troupeau de Griffings prêts au combat !

GROUPE DE COMBAT COMPOSÉ UNIQUEMENT DE CRÉATURES

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer à ArcWorlde avec une escouade composée uniquement de créatures. Pour ce faire, construisez votre groupe de guerre en utilisant les créatures du Bestiaire. Incarnez une meute de kiwis de la mort, un troll des forêts solitaire et en colère, ou même un puissant dragon, et plusieurs groupes de combat devront peut-être s'allier pour vous vaincre !

Les créatures ne peuvent pas utiliser d'objets ou d'équipements, tels que des armes ou des potions, à moins que les règles de ces objets ne le précisent. Il est très difficile de tenir une épée correctement avec de grosses pattes maladroitement...

MERCENAIRES

Dans les terres dangereuses et sauvages de l'ArcWorlde, on a parfois besoin d'un peu plus de muscles. De nombreux guerriers parcourent la campagne, offrant leurs services contre de l'argent. Certains sont de puissants héros solitaires qui se sont fait un nom au fil des décennies. D'autres sont des aventuriers improbables qui se retrouvent dans des situations délicates. D'autres encore sont issus d'autres factions et souhaitent se faire un nom dans le monde.

Si vous souhaitez ajouter un peu de saveur à votre Groupe de combat, il y a de nombreux héros dans ArcWorlde que vous pouvez engager dans votre force.

LOCATION DE MERCENAIRES

Toute faction peut engager des personnages à partir des règles des mercenaires, qui peuvent être téléchargées sur le site Web de Warp Miniatures. Pour la durée de la bataille, ces personnages agissent comme s'ils avaient été pris dans le jeu de règles de la faction pour le groupe armé.

ENGAGER DES PERSONNAGES DE DIFFÉRENTES FACTIONS

En période de troubles, les factions peuvent unir leurs forces pour combattre un ennemi commun. Peut-être viennent-elles d'une terre où les deux cultures se mélangent, peut-être une faction est-elle sous l'emprise de l'autre, ou peut-être certains personnages sont-ils simplement à la recherche d'un bon vieux butin. Utiliser des personnages de différentes factions dans votre groupe de combat est un excellent moyen d'ajouter un nouveau défi sur le champ de bataille, mais aussi d'utiliser toutes les figurines de votre collection.

- Si vous engagez des personnages d'une faction du même royaume (Civilisation, Nomade, Fae ou Mort-vivant) que votre groupe de combat, ils peuvent être engagés normalement, sans effet négatif.
- Si vous engagez des personnages d'un royaume différent, ils peuvent être un peu plus indisciplinés. Lorsqu'il est activé, chaque personnage doit faire un test de bravoure - s'il échoue, ses PA sont réduits de moitié pour ce tour

Créer des groupes de guerre à partir de différentes factions peut être très amusant, avec des tonnes de possibilités d'histoires et de récits passionnants. Cependant, avant le début de la partie, vérifiez auprès de votre adversaire s'il est d'accord pour que vous le fassiez.

SCÉNARIOS

Les parties d'ArcWorld se résument rarement à battre votre adversaire au combat. Les meilleures parties utilisent de nombreux autres objectifs et scénarios, opposant vos Groupe de combat les uns aux autres autrement qu'en les mettant KO !

De nombreux joueurs inventent leurs propres scénarios, en fonction de leur armée ou de la campagne qu'ils mènent. Cependant, pour vous aider à démarrer, nous avons inclus quelques exemples dans ce livre. Au fur et à mesure que le jeu se développe, de plus en plus de scénarios seront ajoutés, alors consultez le site web de Warploque Miniatures pour les mises à jour.

Les scénarios fournis avec ce livre sont destinés à vous aider à mettre en place vos plateaux de jeu. N'oubliez pas d'inclure de nombreux terrains pour rendre les choses intéressantes, et n'hésitez pas à concevoir et à créer vos propres scénarios passionnants !

POINTS DE VICTOIRE (Pvic)

Les points de victoire sont attribués au cours d'une partie en atteignant certains objectifs, énoncés dans la description du scénario. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie est le vainqueur ! Vous pouvez également garder une trace des points de victoire attribués au cours de plusieurs parties afin de créer vos propres campagnes...

SCÉNARIO 1 – LA CHASSE AUX ARCANITES

Après une tempête d'Arc particulièrement violente, des cristaux d'Arcanite scintillante sont éparpillés sur le champ de bataille. Il faut les ramasser à tout prix !

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Placez au hasard cinq jetons Arcanite sur le plateau, en dehors de toute zone de déploiement. Les joueurs déploient leurs personnages à moins de 6" des bords opposés du plateau.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Chaque groupe de combat doit collecter autant de jetons que possible et les déposer dans sa zone de déploiement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1 PVic est attribué pour chaque jeton Arcanite dans une zone de déploiement à la fin de la partie. Les jetons Arcanite achetés avant la partie ne comptent pas dans le total des PVic.

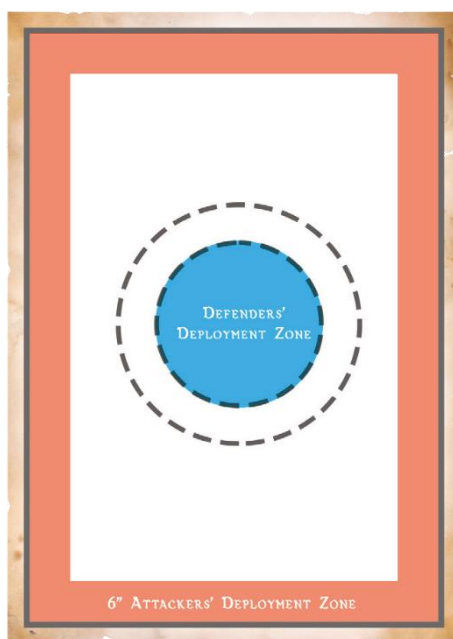
SCÉNARIO 2 – PRENDRE OU TENIR

Une structure importante est tenue par un groupe de combat contre les attaques d'un autre groupe. Défendez ses murs ou ouvrez une brèche !

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Choisissez une zone sur le plateau. Il peut s'agir d'un grand espace dans lequel les personnages peuvent entrer, ou d'une zone protégée par des murs ou des fortifications.

Le(s) joueur(s) défenseur(s) commence(nt) la partie dans cette zone. Le(s) joueur(s) attaquant(s) se déploie(nt) à moins de 6" d'un bord du plateau.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Les fortifications peuvent être attaquées et réparées par les personnages. Avant le début de la partie, divisez chaque fortification en sections de 6" et attribuez à chacune d'elles l'une de ces catégories :

- **Légère** - Comme un mur de pieux en bois ou une porte. Elle peut être endommagée par n'importe quelle attaque et dispose de 6 points de vie.
- **Moyen** - Comme un mur de briques. Ne peut être endommagé que par des attaques de 3 coups réussis ou plus, et a 15PV.
- **Lourd** - Comme un mur de pierre épais. Ne peut être endommagé que par des attaques de 5 coups réussis ou plus, et a 30PV.
- **Imprenable** - Comme les murs d'une immense forteresse. Ne peut être endommagé que par des attaques de 8 coups réussis ou plus, et dispose de 50PV.

Tout coup réussi est défendu normalement par le(s) joueur(s) défenseur(s). Lorsque la fortification atteint 0PV, les personnages peuvent la traverser sans être inquiétés.

Les fortifications peuvent également être réparées. Un personnage en contact avec la base peut dépenser 1 PA pour restaurer les PV de la fortification de 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

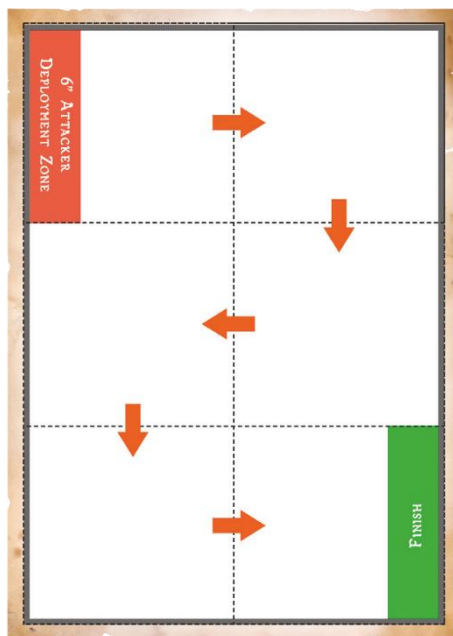
À la fin de la partie, 1 PVic est attribué à chaque joueur pour chaque tranche de 20 % de PO de son groupe de guerre dans la zone, arrondi à l'incrément de 20 % le plus proche.

SCÉNARIO 3 – EXPLORATION DE L'INCONNU

Une escouade s'aventure dans un lieu inconnu - quels dangers ou quels trésors l'attendent ?

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Divisez votre plateau (grossièrement) en quatre sections égales ou plus. Pour ce faire, vous pouvez utiliser des terrains ou des décors pour délimiter les zones.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Le(s) joueur(s) attaquant(s) se déploie(nt) en contact avec le bord de la table. Ils doivent se frayer un chemin jusqu'au bord opposé en se déplaçant à travers chacune des sections.

Les personnages des joueurs défenseurs ne se déploient pas au début de la partie. Au lieu de cela, lorsqu'un personnage attaquant entre pour la première fois dans une nouvelle section de la table, il peut déployer jusqu'à D6 personnages où il le souhaite dans la section.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, 1 PVic est attribué à l'attaquant pour chaque tranche de 20% de PO de son ou ses groupes de combat qui atteignent le bord de table opposé dans la section finale. 1PVic est attribué au(x) défenseur(s) pour chaque tranche de 20% de PO de la (des) bande(s) de guerre de l'attaquant qui n'atteint pas le bord de table opposé.

SCÉNARIO 4 – VIP

Une personne de grande importance est gardée par le groupe de combat. Cependant, une autre personne souhaite la capturer ou la libérer...

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Avant le début de la partie, décidez si le VIP est ami avec le(s) joueur(s) attaquant(s), le(s) joueur(s) défenseur(s) ou neutre. Le VIP commence la partie intégré au groupe (des) défenseur(s), en contact de base avec un personnage.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Ce scénario est basé sur un personnage non combattant, le VIP. Il ne peut pas être mis KO et se déplace en se traînant jusqu'à ce qu'il échoue. Cependant, il ne devient pas Sonné.

Si le VIP est en contact de base avec un personnage, ils partagent tout mouvement et ne peuvent quitter le contact de base que si le personnage est mis KO, devient Sonné ou l'autorise à partir.

Le(s) joueur(s) attaquant(s) doit(vent) essayer de mettre le VIP en contact avec l'un de leurs personnages.

- Si le VIP est ami avec le(s) joueur(s) attaquant(s), s'il n'est pas accompagné à la fin d'une Activation, il se dirige vers le personnage attaquant le plus proche. Cela peut se produire plusieurs fois au cours d'un même tour.
- Si le VIP est ami avec le(s) joueur(s) défenseur(s), s'il n'est pas accompagné à la fin d'une Activation, il se dirige vers le personnage défenseur le plus proche. Cela peut se produire plusieurs fois par tour.
- Si le VIP est neutre, s'il n'est pas accompagné à la fin d'une Activation, il se dirige vers le bord du plateau le plus proche, en s'éloignant le plus possible de tous les personnages. S'il atteint le bord du plateau, il s'échappe et est retiré du jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

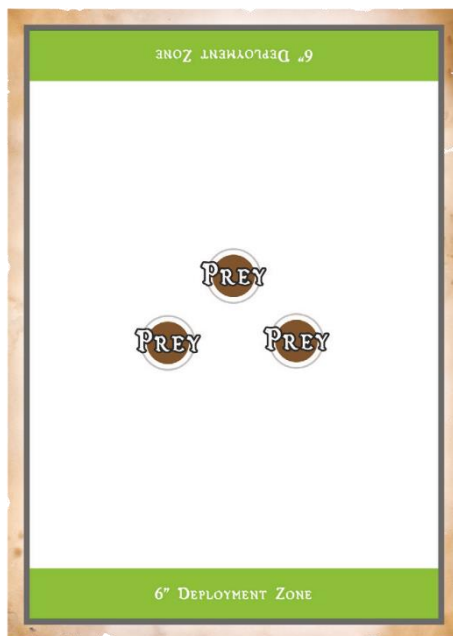
5PVic sont attribués au(x) joueur(s) en possession du VIP à la fin de la partie. Si le VIP n'est pas accompagné, aucun PVic n'est attribué à qui que ce soit !

SCÉNARIO 5 – CHASSEURS

Dans cette partie du monde vivent des créatures dont les peaux magnifiques se vendent à prix d'or. Cependant, un autre groupe de combat s'est introduit sur votre terrain de chasse !

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Placez au moins trois proies sur le plateau, en dehors de toute zone de déploiement.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Si les proies sont sur des socles de 30 mm, elles ont 6PV, si elles sont sur des socles de 40 mm, elles ont 9PV, si elles sont sur des socles de 50 mm, elles ont 12PV et si elles sont sur des socles de 60 mm, elles ont 20PV.

Les proies se déplacent au hasard sur le plateau. Au début de chaque tour, lancez un D6 pour chaque proie afin de déterminer la direction dans laquelle elle se déplace :

1. En arrière 2D6"
2. Vers la gauche 2D6"
3. Droite 2D6"
4. Avant 2D6"
5. Diagonalement vers l'avant Gauche 2D6"
6. En diagonale vers l'avant à droite 2D6"

Si une proie entre en contact avec un élément de terrain, un élément de décor, le bord du plateau ou un personnage, elle arrête son mouvement.

L'objectif est de chasser les proies et d'obtenir leur peau. Pour dépecer une proie, il faut d'abord l'assommer. Si une proie est assommée, laissez-la sur le plateau. Les proies peuvent être écorchées en tentant une Prouesse Moyenne.

En cas de succès, le personnage est en possession d'une peau, qui est un objet normal.

CONDITIONS DE VICTOIRE

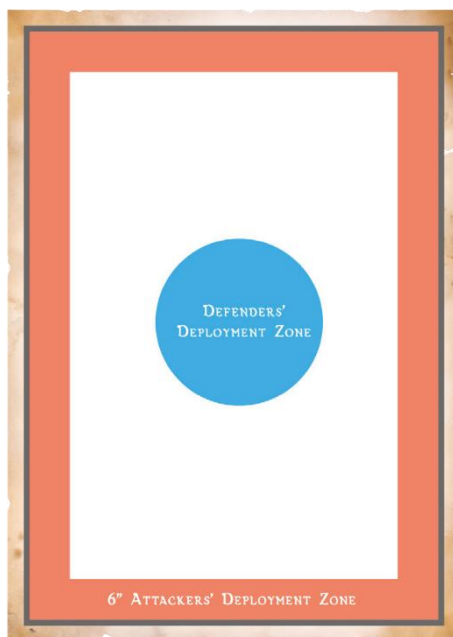
1 PVic est attribué à chaque joueur pour chaque peau qu'il a en sa possession à la fin de la partie.

SCÉNARIO 6 – HORDE SANS FIN

Un groupe de guerriers est tombé dans le repaire d'un ennemi et se retrouve en infériorité numérique. Le seul objectif est de survivre !

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Le(s) joueur(s) défenseur(s) se déploie(nt) au centre du plateau. Le(s) joueur(s) attaquant(s) se déploie(nt) à moins de 6" de l'un des bords du plateau.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Le(s) joueur(s) en défense crée(nt) son(leur) groupe de combat comme d'habitude. Cependant, le(s) joueur(s) attaquant(s) contrôle(nt) des vagues aléatoires de personnages tirés de leur(s) règle(s) de faction.

Au début de chaque tour, le(s) joueur(s) attaquant(s) lance(nt) un D6 :

1. Déploiement d'une Unité/Bête sur un bord de plateau de son choix
2. Déployer deux Unités/Bêtes sur un bord de plateau de son choix
3. Déployer trois unités/Bêtes sur un bord de plateau de votre choix
4. Déploie quatre unités/Bêtes sur un bord de plateau de ton choix
5. Déploie 5 unités/Bêtes ou un irrégulier/élite/monstre sur un bord de plateau de ton choix.
6. Déploie 6 Unités/Bêtes ou un Lourd/Monstre sur un bord de plateau de ton choix

CONDITIONS DE VICTOIRE

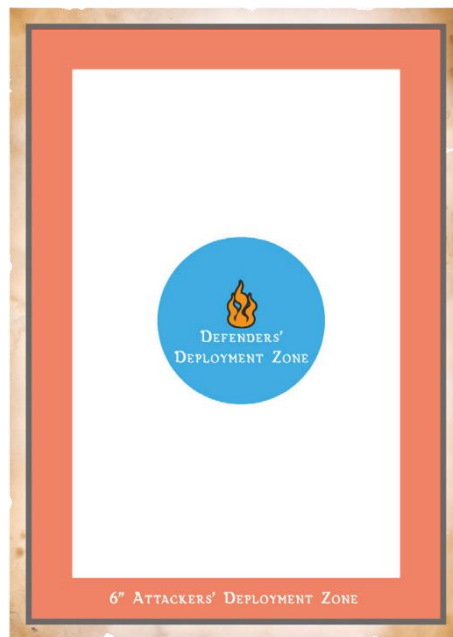
1PVic est attribué au joueur défenseur pour chaque tranche de 20% de PO de son groupe de guerre encore sur le plateau à la fin de la partie. 5PV sont attribués au joueur attaquant s'il parvient à mettre KO tous les personnages en défense.

SCÉNARIO 7 – EMBUSCADE NOCTURNE

De nombreuses bandes armées attaquent au cœur de la nuit, lorsque leurs ennemis s'y attendent le moins ! L'obscurité dissimule leur approche et les défenseurs doivent être vigilants.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Placez un feu de camp au milieu du plateau. Le(s) joueur(s) défenseur(s) se déploie(nt) à moins de 3" de ce décor. Le(s) joueur(s) attaquant(s) se déploie(nt) à moins de 6" du bord de la table, après que le(s) joueur(s) défendant(s) ait(nt) déployé(s) tous ses(leurs) personnages.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Il fait nuit noire et les seules sources de lumière sont les torches équipées et le feu de camp. Les personnages qui se trouvent à moins de 10" du feu de camp et à moins de 3" des torches peuvent être vus et ciblés par des attaques et des sorts.

Dans les zones non éclairées, lorsqu'un personnage attaquant est activé, il effectue un jet de Prouesse Facile. S'il réussit, il n'émet aucun son et peut continuer à avancer sans être détecté. En cas d'échec, ils provoquent un bruissement dans les sous-bois et peuvent être pris pour cible par les personnages en défense dans un rayon de 6".

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, 1 PVic est attribué à chaque joueur pour chaque tranche de 20 % de PO de l'armée ennemie qu'il a éliminée, arrondie à l'incrément de 20 % le plus proche.

SCÉNARIO 8 – ÉCHAPPER À LA TEMPÊTE DE FEU !

Une zone de salut importante se trouve sur le champ de bataille. Elle contient le salut pour échapper à la tempête d'Arc crépitante qui se rapproche tout autour !

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Choisissez une zone sur le plateau. Elle peut être délimitée par un anneau de jetons ou d'autres éléments de terrain. Cette zone peut être de n'importe quelle taille, en fonction de la difficulté du scénario, mais à titre d'exemple, utilisez un rayon de 3". Les deux joueurs se déploient normalement à moins de 6" du bord du plateau.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Au début du tour 2, chaque personnage situé en dehors de la zone subit 1 Hit. Au début du 3e tour, ils subissent 2 touches. Au début du tour 4, ils subissent 4 touches et au début du tour 5, ils subissent 8 touches.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie, 1 PVic est attribué à chaque joueur pour chaque tranche de 20% de PO de leur groupe de guerre dans la zone, arrondie à l'incrément de 20% le plus proche.

GLOSSAIRE

Action - Un acte effectué par un personnage dans le jeu.

Points d'action (PA) - Points qui, lorsqu'ils sont dépensés, permettent de réaliser des actions dans le jeu.

Activation - Lorsqu'un personnage est contrôlé par le joueur.

Attaque - Les jets de D6 nécessaires pour engager le combat avec un ennemi.

Bête - Personnage du Bestiaire sur un socle de 30 ou 40 mm

Bestiaire - Liste de créatures qui ne sont pas alliées à une faction particulière.

Personnage - Une figurine.

Combat - Action d'attaquer et de se défendre.

Critique - Lorsqu'un 6 est obtenu pour attaquer, sur un jet de défense ou une tentative de Prouesse. Cela compte comme deux succès.

Jet de défense - Les jets de D6 nécessaires pour empêcher les coups de déduire des PV.

57

Faction - Une liste d'armée utilisée pour former un groupe de combat.

Échec - Lorsque 1, 2 ou 3 est obtenu sur un D6 pour attaquer, sur un jet de défense ou sur une tentative de Prouesse.

Prouesse - jet de dé spécial permettant de tenter un certain nombre d'actions dans le jeu. Il peut être Facile, moyen, difficile ou Légendaire.

Points de vie (PV) - Nombre de coups sans défense qu'un personnage peut encaisser avant d'être mis KO.

Touché - Lorsqu'un succès est obtenu sur un D6 lors d'une tentative d'attaque.

Mis KO - Lorsque les PV d'un personnage sont réduits à 0 et qu'il est retiré du jeu.

Mêlée - Combat au corps à corps qui nécessite que les personnages soient en contact de base (sauf indication contraire).

Monstre - Personnage du Bestiaire sur un socle de 60 mm

Puissance - Nombre de dés obtenus lors d'une attaque.

Sonné / Mis à terre - Lorsque le personnage a été mis à terre.

Attaque à distance - Une attaque qui ne nécessite pas que le personnage soit en contact avec le socle.

Sort - Attaque magique dont la réussite est déterminée par le jeu de tarot d'ArcWorld.

Réussite - lorsqu'un 4+ est obtenu sur un dé lors d'une attaque, d'une défense ou d'une tentative de Feat.

Mercenaire - Personnage issu du jeu de règles Mercenaires.

Titan - Un personnage du Bestiaire sur un socle de 120 mm

Groupe de combat - groupe de personnages jouables sur le plateau de jeu.

LISTE DE L'ARMURERIE COMMUNE (MAI 2022)

Lors de la constitution de votre groupe de guerre ArcWorlde, vous voudrez équiper vos personnages avec des objets et d'équipement (voir Objets et équipement dans les règles de base d'ArcWorlde : Second Edition). Ainsi que l'armurerie d'une faction, qui contient des artefacts spéciaux auxquels elle est la seule à avoir accès, il existe plusieurs objets et équipements accessibles à tous les personnages du jeu.

ARMURERIE COMMUNE

Nom | Type | Coût | Description

O=Objet | E=Équipement

ARMURERIE COMMUNE			
Arcanite	O	10 PO	(La première coûte 25 PO) Une pépite scintillante d'Arcanite. Usage unique. Au moment de l'utilisation, choisissez un effet : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Accorde +1PA au personnage pour son activation. Ajouter un D6 supplémentaire à n'importe quel jet. ▪ Permet de lancer un autre sort. ▪ Permet de relancer un D6.
Bouclier	E	15 PO	Les boucliers peuvent prendre de nombreuses formes, depuis les feuilles de bois et de métal jusqu'aux amulettes et charmes magiques. Un personnage peut relancer un jet de défense raté par tour.
Lance	E	10 PO	Une arme pointue au bout d'un long manche en bois. Excellente pour tenir à distance les malfaiteurs. Un personnage peut porter des attaques de mêlée contre des cibles situées à une distance maximale de 2", même si elles ne sont pas en contact de base. Les attaques peuvent toujours être effectuées si un personnage ami se trouve entre le personnage et la cible.
Torche	O	10 PO	Porter une torche allumée peut avoir son utilité dans une terre aussi remplie de dangers que l'ArcWorlde. Un personnage avec torche est considéré comme effroyable par les bêtes et les monstres. Le personnage a une puissance de +1 sur toutes les attaques de mêlée contre les personnages qui sont inflammables. Cependant, les personnages ennemis peuvent relancer leurs échecs sur leurs jets de Prouesses pour des attaques à distance contre un personnage portant une torche, car ils sont beaucoup plus faciles à repérer de loin.
Arme à deux mains	E	10 PO	Une arme large et lourde. Difficile à utiliser, mais puissante entre de bonnes mains. Le personnage bénéficie d'une puissance de +2 pour toutes ses attaques de mêlée. Cependant, ses propres défenses critiques sont annulées comme s'il s'agissait d'échecs.
Arme double	E	10 PO	Un ensemble de deux armes que l'utilisateur s'est entraîné à utiliser dans chaque main. S'il en est équipé, le personnage peut relancer tous les 1 lorsqu'il effectue une attaque de mêlée.
Armure légère	E	20 PO	Un vêtement de cuir, de tissu épais ou de métal, ou même un sort de protection placé sur le porteur. Souvent nécessaire lors d'une aventure dans l'ArcWorlde. S'il en est équipé, le personnage gagne +1 armure. Ce gain n'est pas cumulable
Armure lourde	E	35 PO	Une armure de plaques d'acier épaisses, ou une incantation de protection particulièrement puissante placée sur le porteur. Le personnage gagne +2 d'armure. Ce gain n'est pas cumulable. De plus, tous les jets de jeu de jambe sont effectués avec une difficulté de +1.

RÈGLES DE LA FACTION HALFLING (MAI 2022)

Au nord-ouest du continent du Haut-ArcWorld se trouve la nation Halfling du Hobbleshire, un pays aux champs verdoyants et aux terres agricoles fertiles. Depuis la guerre civile des Halflings, un conflit qui a déchiré la nation au sujet de l'allégeance à l'Empire, les Halflings du Hobbleshire ont rompu tout traité et toute loyauté envers un autre État-nation.

Leur expansionnisme a repoussé les frontières du Mildaark plus loin que jamais, et leurs villes frontalières et villages fortifiés se trouvent à la lisière de la forêt. Les nouvelles terres étendues du Grand Hobbleshire sont des balises tentantes pour les monstres et les malfaisants, et les milices de ces nouvelles colonies doivent défendre leurs foyers, tout en s'enfonçant toujours plus loin dans l'impitoyable forêt de Mildaark.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION HALFLING

TERRES CIVILISÉES

Les Halflings font partie des races "civilisées" de l'ArcWorld et sont connus pour travailler aux côtés des autres nations qu'ils respectent. Il n'est pas rare de voir des humains et des Halflings se battre côte à côte, en particulier dans les royaumes dangereux du Mildaark. Lors de la constitution de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions Impériale et Njorsvald.

PASSER/RECEVOIR DES ORDRES

Si un personnage possède le trait Donner des ordres, il peut, sur un jet de Prouesse Facile, donner l'un des ordres suivants à des personnages amis possédant le trait Recevoir des ordres et se trouvant dans un rayon de 12". Lorsqu'il donne un ordre, l'activation de ce personnage prend fin et l'activation passe aux personnages qui reçoivent les ordres :

- Comme un seul homme !
Jusqu'à trois personnages de la même classe peuvent s'activer ensemble. S'il y a attaque, les attaques doivent être portées contre la même cible et sont lancées l'une après l'autre.
- Tenez bon !
Jusqu'à trois personnages de la même classe réussissent automatiquement tous les tests de bravoure jusqu'à la fin du tour.

Liste de bande de guerre Halfling

Liste de bande de guerre Halfling		
Nom	Classe	Coût
Shérif Halfling	Commandant	80 PO
Cuisinier Halfling	Mage	80 PO
Milice Halfling	Unité	40 PO
Garde Municipal Halfling	Elite	70 PO
Bullox Flingueur d'objets	Lourd	200 PO
Chasseur de monstres Halfling	Irrégulier	60 PO
Chasseur de Trolls	Bête	35 PO

ARMURERIE HALFLING

En plus des objets et de l'équipement trouvés dans l'armurerie commune (voir la liste de l'armurerie commune), les Halflings ont accès à leur propre réserve :

Nom | Type | Coût | Description

O=Objet | E=Equipement

ARMURERIE HALFLING			
Panier repas à emporter O 10 PO			
Un colis de friandises emballé avec amour - parfait pour un Halfling affamé. Utilisation unique. S'il est consommé, le personnage regagne 6 points de vie. Un personnage peut utiliser un panier-repas pour soigner un personnage ami en contact de base.			
Arme à Distance Halfling E 15 PO			
Les Halflings utilisent toutes sortes d'armes à distance, de la simple fronde à l'arc et à l'arbalète. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque : <ul style="list-style-type: none">▪ Tir (à distance) : Puissance - 5 Règles spéciales : Portée de 12"			
Bannière de la ville O 15 PO			
Une bannière bien aimée, ornée des armoiries de la ville ou du village d'origine du groupe de combat. Lorsqu'elle est tenue par un personnage ami, les personnages amis dans un rayon de 12" peuvent relancer les tests de bravoure ratés.			
Monture Halfling E 30 PO			
Les Halflings sont célèbres pour leurs robustes moutons Ironwool, qu'ils utilisent également pour monter au combat, aux côtés d'autres créatures bizarres et merveilleuses qu'ils ont apprivoisées. Ne peut être utilisé que par les shérifs, la milice et la garde municipale. S'il est monté, un personnage gagne +5PV et +4 Mouvement. Ils sont agiles (voir les règles du Bestiaire) et ont désormais un socle de 40 mm			
Chaudron bedonnant E 30 PO			
Un chaudron enchanté qui transporte un cuisinier de combat dans la mêlée. Il se charge du mouvement pour que le cuisinier puisse cuisiner. Ne peut être équipé que par un cuisinier de combat. Le Cuisinier de Bataille gagne +1 Armure. Au début du tour, lancez un D6. En cas de succès, le chaudron génère un jeton d'Arcanite (les jetons d'arcanite générés ne comptent pas pour les objectifs du scénario). Le Cuisinier de combat aura également un socle de 40 mm			
Manteau de ranger E 10 PO			
Un vrai Ranger Halfling de Mildaark se distingue par sa cape , qu'il utilise pour se fondre dans le décor, à l'abri des regards. S'il est équipé, à moins de 2" d'un élément de terrain, toute attaque à distance visant ce personnage bénéficie d'une difficulté de +1.			

TOME DE MAGIE

Sort | Niveau | Description

LISTE DE SORTS - LE GRAND LIVRE DE CUISINE DE BULBO CHUBB

*Ces délicieux repas, créés par le Légendaire maître cuisinier Bulbo Chubb lui-même, sont souvent **Apportés** ou préparés sur le champ de bataille par les Halflings pour leur donner de la force au combat. Il suffit d'un peu d'assaisonnement Arcanite pour que les plats acquièrent une toute nouvelle dimension de "saveur". Les effets de ces sorts ne se cumulent pas et sont remplacés si un autre sort est lancé sur le même personnage.*

Soupe copieuse aux légumes | 14

La terre franche du Hobbleshire confère aux légumes qui y sont cultivés une saveur particulière et puissante. Ceux qui boivent ce bouillon nourrissant disent que sa chaleur peut **Apaiser** les blessures les plus graves. Un personnage ami situé à moins de 6" regagne 3 PV

Merveilleux ragoût de mouton | 16

Les Halflings sont bien connus pour leurs troupeaux de moutons bien élevés, et ce ragoût est si succulent qu'ils ont dû être honorés d'être transformés en mouton. Un personnage ami situé à moins de 6" peut relancer un seul jet d'attaque raté au cours de ce tour.

Bullox Hamburgers | 17

Les Bullox sont de fidèles bêtes de somme pour les Halflings, mais même eux ne peuvent pas travailler éternellement. Heureusement, ils font aussi un excellent repas une fois qu'ils ont... "pris leur retraite". Un personnage ami situé à moins de 6" peut relancer tous les jets de défense ratés jusqu'à sa prochaine activation.

Cocklegriff Madras (avec Riz et Naan) | 20

Ce plat, inspiré des délices parfumés de Raajalan, est devenu l'un des plats préférés des fougueux pour les mettre dans l'ambiance d'une bagarre. Bien que la violence du lendemain éclipse souvent celle qui l'a précédée. Un personnage ami dans un rayon de 6" gagne l'Attaque Enflammée jusqu'à la fin du Tour :

- **(1PA) Enflammée : Puissance - 8**

Règles Spéciales : +1 Puissance contre les cibles inflammables.

Viande mystère | 21

Pièce de résistance, cette Prouesse culinaire est une recette secrète très bien gardée. Seuls les plus fins gourmets peuvent la maîtriser, et ses saveurs subtiles et ses ingrédients coûteux sont souvent gaspillés par la populace qui les engloutit goulûment sur le champ de bataille. Choisissez deux sorts différents dans cette liste et **Appliquez**-les au même personnage.

SHÉRIF HALFLING

"Le shérif est à la tête de toute bande de guerriers Halflings. Il est nommé par le maire de la ville pour maintenir la paix. C'est le travail du shérif de rassembler et d'entretenir la milice, en s'assurant qu'elle est correctement armée et entraînée au combat. Tout bon shérif mène la danse, et il est courant de le voir marcher vers les menaces à la tête de sa milice. Généralement eux-mêmes de vieux vétérans, ils sont fiers de servir leur ville et de montrer aux plus jeunes comment on fait. »

Shérif Halfling - 80PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	4	4	9	10

ATTAQUES

- (2PA) Coup de poing furieux : Puissance - 8
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, réduisez les PA du personnage cible de 1 pour sa prochaine activation. Cette réduction n'est pas cumulable.
- (1PA) Coup de poignard cordial : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques ignorent l'armure

TRAITS & ÉQUIPEMENT

Armure légère, Donner des ordres

Acclamation enthousiaste

Les shérifs sont des chefs courageux de la milice, prêts à rallier leurs troupes avec des mots d'encouragement dans les moments dangereux. Tous les personnages ayant le trait Recevoir des ordres et se trouvant à moins de 8" du shérif utilisent la valeur de bravoure du shérif.

CUISINIER HALFLING

"Dans la culture des Halflings, la nourriture est extrêmement importante. Leur savoir-faire culinaire est réputé dans tout l'ArcWorld, et l'on trouve de la cuisine halfling dans presque toutes les villes du Haut-ArcWorld. Dans les villages Halflings, les meilleurs cuisiniers sont considérés comme des médecins par la communauté. Leurs délicieuses préparations à base d'arcanite peuvent apparemment guérir n'importe quel mal où conférer au consommateur des pouvoirs miraculeux. En temps de guerre, ces cuisiniers partent au combat aux côtés de leurs concitoyens, souvent au sommet de chaudrons enchantés remplis de bouillon bouillonnant, prêts à administrer leurs repas magiques à tous ceux qui en ont besoin."

Cuisinier Halfling - 80PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mage	3	4	8	9

ATTAQUES

- (2PA) Coup de cuillère : Puissance - 5
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, les PA du personnage ciblé sont réduits de 1 pour sa prochaine activation. Cette réduction n'est pas cumulable.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Donner des ordres

MILICE HALFLING

"Comme les villages Halflings sont souvent isolés, en particulier ceux situés dans les nouveaux territoires du Grand Hobbleshire ou dans le Mildaark, il est vital que chaque Halfling sache comment se défendre et défendre ses biens en cas de danger. C'est pourquoi chaque ville dispose d'une milice composée de travailleurs qui sont prêts à laisser tomber leurs outils et à prendre leurs armes au pied levé."

Milice Halfling - 40PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	4	7	6

ATTAQUES

- (2PA) Contrôle : Puissance - 6
Règles spéciales : Un coup critique permet au joueur de relancer un coup raté.
- (1PA) Poussée : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Recevoir des ordres

GARDE MUNICIPAL HALFLING

"Bien que le gros de la force des Halflings soit constitué de travailleurs, chaque village dispose d'un certain nombre de gardes municipaux chargés d'assister le sbérif dans ses tâches quotidiennes. Ces soldats hautement entraînés sont équipés des meilleures armures que la ville peut s'offrir et ont juré de protéger le sbérif et les citoyens"

Garde Municipal Halfling - 70PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	3	4	8	7

ATTAQUES

- (2PA) Attaque déterminée : Puissance - 7
Règles spéciales : Un coup critique brise 1 armure.
- (1PA) Hache : Puissance - 4

TRAITS & ÉQUIPEMENT

Recevoir des ordres, Armure lourde

Garde du corps

Si un garde municipal est en contact de base avec un commandant ami, le joueur peut distribuer à ce garde un nombre de dégâts réussis contre ce commandant. Ces coups sont défendus normalement.

BULLOX FLINGUEUR D'OBJETS

"Les Halflings sont un peuple industriel, et nombre d'entre eux construisent des engins dégingués semblables à des catapultes ou à des trébuchets pour défendre leurs maisons. Bien que la conception exacte de ces derniers varie d'une ville à l'autre, ils sont collectivement connus parmi les Halflings sous le nom de Flingueurs d'objets en raison de leur propension à mettre la main sur tout ce qui leur tombe sous la main. Avec les récentes expansions de Mildaark, de nombreuses villes ont adapté leurs frondeurs-choses pour qu'ils soient plus mobiles. Montés sur le dos de Bullox placides, ils sont indispensables à la protection contre les dangers de la forêt, même s'ils sont parfois plus dangereux pour les Halflings qui les équipent !

Halfling lanceur d'objets – 200 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Light	3	4	7	20

ATTAQUES

- (2PA) Empilement : Puissance - 4
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, le personnage ciblé est Sonné et le Lanceur d'objets peut se mettre hors de combat sans pénalité.
- (À distance) Et...FEU ! Puissance - 10
Règles spéciales : Portée de 20". Nécessite une Prouesse difficile pour tirer.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Inflammable.

Équipage

Si une milice Halfling est en contact de base avec le Lanceur elle peut, pendant son activation, faire don de ses PA non dépensés au Lanceur.

Charge utile aléatoire

Avant de tenter une Prouesse pour tirer une attaque FEU ! lancez un D6 pour voir quels sont les effets supplémentaires. Une fois ce jet effectué, la Prouesse doit encore être tentée.

1. **Équipage malchanceux** - S'il y a des Miliciens Halflings en contact de base avec le Lanceur, placez-en un en contact de base avec la cible de l'Attaque. La milice subit D6 Dégâts et devient Sonné. Cela se produit même si la Prouesse a échoué.
2. **Légumes pourris** - Si le tir est réussi, la cible de l'attaque et tous les personnages dans un rayon de 3" se déplacent comme s'ils se trouvaient en terrain difficile jusqu'à la fin du tour.
3. **Couteaux et fourchettes** - Si le tir est réussi, l'attaque a une puissance de -2, mais ignore l'armure.
4. **Amis de la ferme** - Si le tir est réussi, tous les personnages situés à moins de 3" de la cible subissent D3 coups.
5. **Pierre qui roule** - Si le tir est réussi, l'attaque a une puissance de +4.
6. **Bombe à bière** - Si le tir est réussi, la cible et tous les personnages dans un rayon de 3" deviennent Sonnés.

CHASSEUR DE MONSTRES HALFLING

"Dans les terres frontalières du Grand Hobbleshire et du Mildaark, les créatures sont une menace permanente pour ceux qui s'y installent. Les monstres errent dans les étendues sauvages de l'ArcWorld, et les nouveaux villages et fermes sont des cibles tentantes pour les bêtes affamées. C'est pourquoi il est courant que ces villes disposent de chasseurs de monstres, qui se déplacent pour réduire le nombre de ces dangereuses créatures. Hautement qualifiés et formés à toutes sortes de pièges et d'armes, les chasseurs de monstres sont respectés, mais craints au sein de la communauté halfling. Il faut être plutôt déséquilibré pour vouloir combattre un troll à lui tout seul, et la plupart des chasseurs sont au moins à quelques centimes d'un shilling. »

Chasseur de monstres Halfling - 60PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Irrégulier	3	4	8	6

ATTAQUES

- (2PA) Poussée rusée : Puissance - 6
Règles spéciales : Relance tous les succès ratés contre les monstres ou les Titans. Ils ne peuvent pas être relancés à nouveau
- (A distance) Lasso : Puissance - 3
Règles spéciales : Portée de 6". Si un coup critique est obtenu, la cible ne peut plus bouger jusqu'à la fin du tour, et doit réussir une Prouesse Facile pour s'échapper. Un personnage peut être la cible du lasso par plusieurs personnages en même temps.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Pièges

Une fois par activation, le chasseur de monstres peut tenter une Prouesse Moyenne pour poser un piège. Placez un pion sur le plateau ; tout personnage se trouvant à moins de 2" du pion doit réussir une Prouesse Moyenne ou déclencher le piège et subir 6 points de dégâts. Une fois le piège déclenché, le pion est retiré du plateau.

Sans-peur

Les chasseurs de monstres sont intrépides face aux bêtes dangereuses et sont immunisés contre les effets d'Effroyable des monstres et des titans.

CHASSEUR DE TROLLS

"Les chiens de Troll sont une race de chiens réputés pour leur force et leur taille immense, certains individus atteignant la taille de petits poneys. Élevés à l'origine dans le Hobbleshire, ils sont principalement gardés par les fermiers pour protéger leurs troupeaux des monstres errants, qui n'hésiteraient pas à dévorer un troupeau entier s'ils en avaient l'occasion.

Bien que joueurs et affectueux, les chiens de Troll sont férocelement protecteurs et attaquent sauvagement tout ce qu'ils considèrent comme une menace pour leurs maîtres. Il n'est pas rare que les chiens de Troll accompagnent les bandes de guerriers Halflings au combat, car leur morsure puissante est d'une grande aide contre les ennemis plus imposants.

Chasseur de trolls- 35PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	2	6	7	6

ATTAQUES

- (1PA) Morsure : Puissance - 5

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Agile

Un personnage doté de ce trait peut relancer un seul jet de jeu de jambe raté par tour.

Chasseur de meute

Jusqu'à trois personnages du même type dotés de ce Trait peuvent s'activer ensemble. Les attaques doivent être portées contre la même cible et sont lancées l'un après l'autre.

S'accrocher

Si une Attaque a été réussie contre un Monstre ou un Titan, et que le chasseur de trolls est en contact de base, le Monstre subit une Attaque de Morsure à chaque fois qu'il est Activé. Cette attaque est défendue normalement. Lorsque le chasseur de trolls est la cible d'une attaque, lancez un D6. En cas d'échec, cet effet est annulé et le chasseur de trolls perd son emprise !

RÈGLES DU BESTIAIRE (MAI 2022)

Les guerriers ne sont pas les seuls à parcourir les étendues sauvages de l'ArcWorld, car de nombreuses bêtes dangereuses ont également élu domicile dans ce royaume des plus dangereux. Des profondeurs de la forêt de Mildaark aux montagnes de Drakensfaal, en passant par la terreur des terres civilisées, la règle "voici les monstres" peut s'appliquer à peu près partout sur la carte.

Les créatures sont au cœur du jeu ArcWorld. Elles peuvent être jouées seules, sous forme de meutes de chasseurs sauvages ou de monstres solitaires, ou être "apprivoisées" dans le cadre d'un groupe de guerre basé sur une faction. Il existe de nombreuses créatures, dont les règles sont décrites dans ce document.

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU BESTIAIRE

BÊTES APPRIVOISÉES

Il est extrêmement courant pour les Groupe de combat d'apprivoiser des créatures pour combattre à leurs côtés. Qu'ils aient été élevés à partir d'œufs ou capturés dans la nature, les monstres de l'ArcWorld sont souvent vus en train de marcher vers la bataille.

Lors de la construction de votre Groupe de combat, vous pouvez utiliser des personnages de la liste du Bestiaire.

BESTIAIRE DE GUERRE

Vous pouvez construire un groupe de combat entièrement composée de bêtes, de monstres et de titans du Bestiaire.

CHASSEUR DE MEUTE

Jusqu'à trois personnages possédant ce Trait peuvent être activés en même temps. De plus, ils peuvent relancer une touche ratée chacun s'ils attaquent la même cible.

VOL

Le personnage peut se déplacer au-dessus des éléments du terrain sans entrave.

CHEF DE MEUTE

Certains monstres de grande taille exercent une influence naturelle sur leurs congénères plus petits. Un personnage doté de ce Trait peut permettre aux bêtes situées dans un rayon de 8" d'utiliser son score de Bravoure.

ACTIVATION FRACTIONNÉE

Un personnage doté de ce Trait peut dépenser ses PA en plusieurs activations. Le joueur peut choisir de mettre fin à l'activation du personnage et de l'activer à nouveau après n'importe quelle activation de son adversaire. Cela peut se produire plusieurs fois au cours d'un même tour, jusqu'à ce que tous les PA du personnage aient été dépensés.

Le personnage ne peut effectuer son mouvement libre qu'une seule fois par tour. Lors des activations suivantes, le personnage peut se déplacer à nouveau, mais uniquement en utilisant des jets de jeu de jambe. La progression de la difficulté de chaque jet jeu de jambe recommence à chaque activation.

DÉCLIN DE FORCE

Les personnages dotés de ce trait peuvent être difficiles à abattre, mais les blessures finissent par avoir raison d'eux.

Si un monstre perd la moitié de ses PV d'origine, il perd également D3 de ses PA pour le reste de la partie. Si le monstre est guéri et qu'il n'a plus que la moitié de ses PV ou moins, il récupère les PA perdus.

Chaque fois qu'un Titan perd un quart de ses PV d'origine, son total de PA est réduit de D3. Si le Titan est guéri, il regagne les PA perdus à la même vitesse.

AGONISANT

Une créature est la plus dangereuse lorsqu'elle est mortellement blessée. Lorsqu'un personnage doté de ce Trait est réduit à 20% de ses PV ou moins, il peut relancer un dé par activation.

EFFROYABLE

Tout personnage ennemi de taille inférieure à 3" de ce personnage doit automatiquement faire un test de Bravoure.

GOBAGE

De nombreuses créatures de l'ArcWorld sont carnivores et se réjouissent de toute occasion de se procurer un repas Facile. Un personnage doté de ce Trait peut tenter d'avaler un personnage en contact de base en entier !

Les monstres peuvent gober n'importe quel personnage sur un socle de 30 mm Les Titans peuvent gober n'importe quel personnage sur un socle de 30 ou 40 mm

Lancez pour une Prouesse Moyenne. En cas de succès, le personnage gobé subit 6 Dégâts et est retiré du plateau de jeu.

Lors de sa prochaine activation, le personnage gobé doit immédiatement tenter une Prouesse Moyenne pour essayer de s'échapper.

En cas de succès, le personnage gobé est recraché sur le champ de bataille. Il peut continuer son activation normalement, même s'il est un peu traumatisé.

Si cette Prouesse est ratée, le personnage gobé subit 3 pertes supplémentaires et son activation prend fin. La prochaine fois qu'il est activé, il peut réessayer, mais à chaque fois la difficulté de la Prouesse est augmentée de 1.

Si un personnage gobé est sonné ou échoue à une Prouesse Légendaire pour s'échapper, il est entièrement digéré, retiré du jeu, et le gobeur regagne 1D6 PV. Délicieux !

LISTE DE BANDE DU BESTIAIRE

Liste de bande du bestiaire		
Nom	Classe	Coût
Griffon	Bête	22 PO
Trogne	Bête	30 PO
Arachnide	Bête	60 PO
Peagryphe	Bête	80 PO
Dragon féérique	Bête	100 PO
Dragon des forêts juvénile	Monstre	150 PO
Troll des forêts	Monstre	220 PO
Dragon des forêts	Titan	900 PO
Reine Aracnite	Titan	900 PO
Wyvern des marais	Titan	900 PO

GRIFFON

"Les griffons sont l'une des créatures les plus communes que l'on puisse trouver dans le Haut ArcWorld, depuis les villes des terres civilisées jusqu'aux montagnes et forêts sauvages. Membre mineur de la famille des Gryphons, ils ressemblent à un curieux amalgame de petits oiseaux et de chats domestiques. Dans les abondantes forêts de Mildaark, les Griffons deviennent souvent plus grands que leurs cousins des villes. De vastes troupeaux peuvent être observés entre les arbres et de nombreux habitants les gardent comme animaux de compagnie. Bien qu'ils ne soient pas naturellement agressifs, leurs becs et leurs griffes sont acérés et leur propension à se soulager de manière désordonnée lorsqu'ils sont surpris peut causer une distraction suffisante pour changer le cours d'un combat."

Griffon - 22PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	2	6	6	4

ATTAQUES

- (2PA) Bombe plongeante : Puissance - 7
Règles spéciales : Peut cibler les personnages dans un rayon de 2". Après cette attaque, déplacez ce personnage en contact de base avec la cible. Si le nombre d'échecs est supérieur au nombre de succès, ce personnage est mis KO.
- (1PA) Coups de bec : Puissance - 3

TRAITS & ÉQUIPEMENT

Vol, Chasseur de meutes.

En avant !

Si un Griffon se déplace sur un personnage ennemi, il peut tenter un Prouesse Facile pour provoquer une "soudaine crise de nervosité". En cas de succès, le malheureux personnage cible ne peut pas se déplacer ni effectuer d'attaque à distance lors de sa prochaine activation. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

TROGNE

"Les Trognes sont une petite sous-espèce de Trolls que l'on trouve dans tout le Haut-ArcWorld. Ce sont des nuisibles notoires - leur odorat très fin et leurs doigts agiles les amènent souvent à saccager les réserves de nourriture et les tas d'ordures. Ils sont également d'excellents creuseurs, et plus d'un habitant de l'ArcWorld s'est réveillé la nuit pour découvrir une foule de Trognes s'échappant d'un terrier creusé dans leurs garde-manger (désormais vides).

Les trognes sont opportunistes et suivent les créatures plus grandes lors de leurs raids et de leurs excursions de chasse. Les aventuriers de Mildaark doivent se méfier, de peur que l'odeur de leurs feux de cuisine n'attire une attention indésirable. Ils peuvent se réveiller un matin et découvrir que leurs provisions, ou leur groupe, ont considérablement diminué par rapport à ce qu'ils étaient au moment où ils se sont endormis..."

Trogne – 30 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	2	5	5	5

ATTAQUES

- (2PA) Attaque de fouille : Puissance - 6
Règles spéciales : Doit être exécutée pendant qu'elle est enterrée. Le Trogne sort de son terrier après que cette attaque a eu lieu.
- (1PA) Collection : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Chasseur de meutes.

Fouisseur

Cette créature est un habile tunnelier et peut creuser des terriers rapidement. Ce personnage peut tenter de s'enfouir dans le sol par une Prouesse Facile. Lorsqu'il est enfoui, le personnage ne peut pas être pris pour cible par des attaques de mêlée ou à distance, n'a pas besoin de faire de test de Bravoure et peut se déplacer sous d'autres personnages.

Lorsqu'il est enterré, le personnage ne peut pas ramasser d'objets ni participer à des activités de scénario. Il ne peut pas non plus attaquer, à moins que des règles spéciales n'en décident autrement. Un personnage peut sortir de son terrier à tout moment et agir normalement jusqu'à ce qu'il s'enfouisse à nouveau.

Un personnage ne peut s'enfouir que dans la terre, le sable ou tout autre matériau mou sur le champ de bataille. Faites preuve de bon sens pour déterminer où une créature peut s'enfouir - n'oubliez pas le Code de conduite des Gentilhommes !

ARACHNIDE

"Les Arachnides sont des créatures terrifiantes qui ressemblent à de grandes araignées de la taille d'un poney, avec de l'Arcanite scintillante poussant sur leur dos. Vivant souvent en groupes familiaux dirigés par une reine, ils sont rapides comme l'éclair et chassent en meute à la recherche de viande fraîche.

Un nid d'Arachnides est un endroit extrêmement dangereux, et de nombreux aventuriers ont perdu la vie en essayant de les éliminer. Cependant, l'attrait de l'Arcanite récoltée sur un Arachnide tué peut-être une récompense suffisante pour essayer."

Arachnide - 60PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	3	7	7	7

ATTAQUES

- (2PA) Piquûre : Puissance - 7
Règles spéciales : Un coup critique ignore l'armure.
- (1PA) Morsure : Puissance - 4

TRAITS & ÉQUIPEMENT

Chasseur de meutes, Agile, Inflammable.

Vaporisateur de toile

Ce personnage peut tenter une Prouesse Moyenne pour cibler un seul personnage ennemi sur un socle de 60 mm ou moins dans un rayon de 8". S'il réussit, il ne subit aucun dégât, mais son mouvement est réduit de moitié jusqu'à la fin du tour. Les effets de ce Trait est cumulable.

Tisseuse de toile

Lorsqu'il se trouve en terrain découvert, ce personnage peut tenter une Prouesse Moyenne pour transformer un rayon de 3" en terrain difficile. Si ce personnage se trouve en terrain difficile, il peut tenter une Prouesse difficile pour le transformer en terrain infranchissable. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

Arcanite vivante

Des morceaux de précieuse Arcanite poussent sur le corps des Arachnides. Si ce personnage est KO, placez un jeton Arcanite sur le plateau à l'endroit où il est tombé.

PEAGRYPHES

"Les Peagryphes sont une espèce de Griffon qui ne vole pas et qui est souvent dressée et gardée comme un animal de compagnie luxueux mais mortel. Sans avoir besoin de voler, les mâles ont développé de grandes queues flamboyantes avec lesquelles ils impressionnent leurs partenaires et dissuadent leurs rivaux.

Bien que magnifiques, les plumes de ces queues sont tranchantes comme des rasoirs et peuvent être brandies à la vitesse de l'éclair pour lacérer les adversaires. Les Peagryphes mâles sont incroyablement territoriaux et peuvent faire de fantastiques chiens de garde et bêtes de guerre s'ils sont correctement dressés".

Peagryphes - 80PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	3	8	7	8

ATTAQUES

- (2PA) **Lame de plumes** : Puissance - 6
Règles spéciales : Cette attaque peut être portée contre des cibles situées à une distance maximale de 2", même si elles ne sont pas en contact de base. Les attaques peuvent toujours être effectuées si un personnage ami se trouve entre ce personnage et la cible.
- (1PA) **Cri perçant** : Puissance - 1
Règles spéciales : Affecte tous les personnages dans un rayon de 6" et ignore les armures et les boucliers. Sur un coup critique, la caractéristique de mouvement de la cible est divisée par deux pour ce tour. Cette règle est cumulable.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Agile.

DRAGON FÉERIQUE

"Bien que l'on ait longtemps cru qu'il était impossible pour un dragon de voler, une espèce récemment découverte a jeté un nouvel éclairage sur la question. Le dragon féérique est un petit dragon originaire des profondeurs de la forêt de Mildaark. Il réussit le miracle de voler en battant des écailles semblables à des ailes sur son dos, ce qui lui permet de s'envoler avec une agilité surprenante.

Ses écailles en forme de miroir brillent d'une lumière intense, et il peut concentrer cette lumière pour éblouir et aveugler ses assaillants. Bien qu'on le voie rarement, on peut entendre son doux chant à des kilomètres à la ronde lorsqu'il se prélassse dans la lumière du soleil levant."

Dragon féérique - 100PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	5	6	7	15

ATTAQUES

- (2PA) Lumière aveuglante : Puissance - 1
Règles spéciales : Affecte tous les personnages dans un rayon de 6" et ignore les armures et les boucliers. Sur un coup critique, les PA de la cible sont réduits de 1 pour sa prochaine activation. Ces effets sont cumulables.
- (1PA) Morsure : Puissance - 5

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Vol, Agile.

Écailles scintillantes

La lumière qui se reflète sur les écailles du dragon féérique le rend très difficile à voir clairement. Toutes les attaques à distance contre lui ont une difficulté de +1.

Chant de guérison

On dit que l'Apel du dragon féérique a des propriétés curatives magiques. Sur une Prouesse Facile, le dragon féérique restaure 1PV à chaque personnage dans un rayon de 6".

DRAGON DES FORÊTS JUVÉNILE

"Les Dragons des Forêts grandissent tout au long de leur vie, mettant une centaine d'années ou plus pour atteindre des tailles vraiment titanesques. C'est pourquoi la plupart des dragons rencontrés à Mildaark sont des juvéniles, bien plus nombreux que leurs parents massifs.

Les dragons juvéniles sont beaucoup plus actifs que leurs congénères adultes, et ils chassent et poursuivent activement leurs proies. Leur morsure empoisonnée est mortelle, et ils peuvent attendre des jours que leurs victimes succombent aux toxines avant de leur porter le coup fatal".

ATTAQUES

Dragon des forêts juvénile - 150PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	4	8	7	14

- (2PA) Morsure empoisonnée : Puissance - *
Règles spéciales : La cible reçoit un nombre de dégâts égal au nombre de PV qu'elle a en dessous de ses PV de départ.
- (2PA) Coup de queue : Pouvoir - 4
Règles spéciales : Tous les personnages situés à moins de 2" sont ciblés par cette attaque. Si un coup critique est obtenu et qu'ils ont une taille de base inférieure, le personnage ciblé est Sonné.
- (1PA) Griffes acérées : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques ignorent l'armure.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Activation fractionnée, effroyable, Déclin de force, Agonisant.

Régénération fongique

Les Dragons des Forêts sont couverts de champignons qui soignent les blessures de leur hôte. Si ce personnage n'est pas en contact de base avec un personnage ennemi à la fin d'un tour, il regagne D6 PV.

TROLL DES FORÊTS

"Les trolls sont des monstres communs dans l'ArcWorld et ont évolué pour prospérer dans presque tous les habitats imaginables. Leur grande taille et leur force en font des ennemis dangereux, et les raids de Trolls affamés sur les colonies éloignées sont monnaie courante.

Dans le Mildaark, le Troll des forêts est l'une des créatures les plus dangereuses que les aventuriers puissent rencontrer. Leur peau est recouverte de mousse et de lichen, et un aventurier ne peut voir un Troll des forêts qu'une fois qu'il est au-dessus de lui. De nombreux voyageurs ont été victimes de leur faim dévorante, et les trolls des forêts peuvent facilement avaler un homme en entier s'ils sont suffisamment affamés".

Troll des forêts - 220PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Monstre	8	5	8	20

ATTAQUES

- (2PA) Hurlement : Puissance - 4
Règles spéciales : En cas de coup critique, le personnage ciblé peut être projeté de D6 pouces dans la direction choisie par le joueur troll. Ce personnage est vulnérable.
- (À distance) Jet de Pierre : Puissance - 9
Règles spéciales : Portée de 12". Nécessite une Prouesse Moyenne.
- (1PA) Smash : Puissance - 6
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, si le personnage ciblé est de taille inférieure, il devient sonné après l'attaque.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Activation fractionnée, effroyable, Déclin de force, au bord de mort, gobage.

Régénération fongique

Un Troll des forêts est couvert de champignons qui soignent les blessures de leur hôte. Si ce personnage n'est pas en contact de base avec un personnage ennemi à la fin d'un tour, il regagne D6 PV.

Embuscade

Au début de la partie, choisissez secrètement un élément de décor sur le plateau qui ne se trouve pas dans la zone de déploiement de votre adversaire et notez-le. Ce personnage est caché ici et ne peut être pris pour cible par aucun personnage du plateau. A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez choisir de révéler le personnage, qui est activé immédiatement après la fin de l'activation du personnage actif.

DRAGON DES FORÊTS

"Les dragons des forêts se trouvent dans les profondeurs de la Mildaark, leur peau verruqueuse se camouflant sous des couches de lichen, de mousse et de débris forestiers. Ce sont des prédateurs embusqués qui attendent pendant des semaines que des animaux ou des aventuriers s'aventurent suffisamment près pour succomber aux vapeurs toxiques qu'ils dégagent. Les survivants sont loin d'être en sécurité, car les dragons des forêts sont armés de cornes et de griffes terriblement acérées, ainsi que d'une queue empoisonnée pour achever tous ceux qui ont échappé aux vapeurs nocives.

Bien que leur camouflage soit étonnamment convaincant, le rusé aventurier de Mildaark peut généralement repérer un dragon des forêts qui se cache en remarquant les gros tas d'os qui entourent tout monticule apparemment inoffensif dans les sous-bois."

Dragon des forêts - 900PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Titan	30	4	10	100

ATTAQUES

- (À distance) Souffle nauséabond : Puissance - 2
Règles spéciales : Portée de 6". Nécessite une Prouesse Moyenne. Tracez une ligne entre ce personnage et la cible. Tout personnage touché par cette ligne est également affecté par cette attaque. De plus, les cibles subissent un nombre de Dégâts égal au nombre de PV qu'elles ont en dessous de leur PV de départ.
- (2PA) Coup de queue : Puissance - 4
Règles spéciales : Tous les personnages situés à moins de 4" sont les cibles de cette attaque. En cas de coup critique, le personnage ciblé est projeté de D6 pouces dans la direction choisie par le joueur dragon. Ce personnage est Sonné.
- (1PA) Talons : Puissance - 6
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, si le personnage ciblé a une taille de base inférieure, il devient Sonné après que l'attaque a été effectuée.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Activation fractionnée, effroyable, Déclin de force, Agonisant, gobage.

Régénération fongique

Un Dragon des Forêts est couvert de champignons qui soignent les blessures de leur hôte. Si ce personnage n'est pas en contact de base avec un personnage ennemi à la fin d'une activation, il regagne D3 PV.

Embuscade

Au début de la partie, choisissez secrètement un élément de décor sur le plateau qui ne se trouve pas dans la zone de déploiement de votre adversaire et notez-le. Ce personnage est caché ici et ne peut être ciblé par aucun personnage sur le plateau. A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez choisir de révéler le personnage, qui est activé immédiatement après la fin de l'activation du personnage actif.

REINE ARCANITE

"Au cœur d'un nid de Reine Arcanite se trouve la reine gonflée, entourée de ses enfants qui jacassent. Grossies et massives grâce aux proies apportées par leur couvée, certaines reines rivalisent de taille et de puissance avec les dragons.

Les reines Arcanites peuvent vivre des centaines d'années et complotent sans cesse pour étendre leur domination. En envoyant ses enfants chasser loin à la ronde, une reine Arcanite peut étendre son influence sinistre sur de vastes étendues de terre. Elles sont intelligentes, rapides et manient une forme corrompue de pouvoir magique ; il faudra un groupe de guerre très bien préparé pour en venir à bout.

Reine Arcanite - 900PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Titan	28	5	10	80

ATTAQUES

- (2PA) Piqûre horrible : Puissance - 4
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, la cible subit un coup supplémentaire lors de sa prochaine activation. Si la cible ne parvient pas à se défendre, elle subit une nouvelle touche lors de sa prochaine activation, et ainsi de suite. Ces touches supplémentaires ignorent les armures et les boucliers.
- (2PA) Emprise : Puissance - 5
Règles spéciales : Si un Coup Critique est obtenu, la Reine Arcanite peut gober la cible avec une Prouesse Facile pendant cette Activation.
- (1PA) Mandibules : Pouvoir - 5
Règles spéciales : Les coups critiques brisent 1 armure.

82

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Activation fractionnée, effroyable, Déclin de force, Agonisant, gobage.

Carapace d'arcane

La Reine Arcanite est recouverte d'une épaisse carapace chitineuse, parsemée de morceaux d'Arcanite saillants. Armure +1. Chaque fois que la Reine Arcanite perd des PA à cause d'une force décroissante, placez 1 jeton d'Arcanite au contact de la base.

Vaporisateur de toile

Ce personnage peut tenter un une Prouesse Moyenne pour cibler un seul personnage ennemi sur un socle de 60mm ou moins dans un rayon de 8". S'il réussit, il ne subit aucun dégât, mais son mouvement est réduit de moitié jusqu'à la fin du tour. Les effets de ce Trait sont cumulables.

Spiderwitch

La Reine Arcanite peut lancer des sorts issus du Tome des Araignées. Cependant, si un sort est trop puissant, la Reine Arcanite perd 2D6PV, l'activation se termine et le sort n'est pas lancé.

Sort | Niveau | Description

LISTE DES SORTS - LE CULTE DES ARAIGNÉES

*Les reines Arcanites sont dotées d'une intelligence rusée, et les grandes quantités d'arcanite présentes dans leur corps leur confèrent la **capacite** de manier des pouvoirs magiques.*

Essaim scintillant | 14

La Reine Arcanite appelle une horde d'araignées qui mordent toute chair exposée. Tous les personnages ennemis en contact avec le socle subissent 1 point de dégâts

Invocation de l'Arcanite | 18

D'un geste, la Reine des Arcanites invoque un autre de ses enfants pour remplacer ceux tombés sur le champ de bataille. Remplacez un Arachnide KO à pleine puissance sur un bord de table de votre choix.

Pommade de soie | 20

La Reine Arcanite recouvre ses blessures d'une toile d'Arcanite, et la peau et la carapace brisées commencent à se recoudre. Le lanceur de sorts regagne D6 PV

WYVERN DES MARAIS

"Les Wyvern sont une sous-espèce de dragon qui possède de grandes ailes membraneuses à la place des pattes avant. Bien que la plupart des Wyvern soient beaucoup plus petits que leurs congénères plus grands, la Wyvern des marais est une exception à la règle. Énorme et bouffie, on la trouve principalement à moitié immergée dans les tourbières et autres zones gorgées d'eau, où il s'attaque à tout ce qui a la malchance de s'y trouver.

L'une des caractéristiques les plus remarquables des Wyvern des marais est la colonie de grands champignons enrichis d'arcanite qui poussent sur leur peau. Leurs spores enivrantes subjuguent les proies potentielles et, en retour, la Wyvern fournit des nutriments aux champignons et les protège des dégâts. On ne sait pas exactement depuis combien de temps cette relation symbiotique existe, ni qui en profite le plus, mais les spores et la chair de ces champignons magiques sont très prisées par les Mangeur de rêves des Ourks pour concocter leurs breuvages magiques."

Wyvern des marais - 900PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Titan	30	4	9	100

ATTAQUES

- (5PA) Plongeon foudroyant : Puissance - 10
Règles spéciales : Ne peut être utilisé que si la Wyvern des marais est en vol. Choisissez une zone sur le plateau. Tous les personnages situés à moins de 3" de cette attaque sont touchés par cette attaque. Une fois l'attaque effectuée, placez la Wyvern des marais sur le plateau dans la zone où l'attaque a été effectuée. Elle subit également une attaque de puissance 10, et son activation prend fin immédiatement. Réorganisez tous les personnages qui n'ont pas été mis KO par cette attaque et qui sont en contact avec la Wyvern des marais.
- (2PA) Mâchoires écrasantes : Puissance - 6
Règles spéciales : Si cette attaque fait perdre 5 PV ou plus à la cible, elle peut être gobée lors de cette activation sur une Prouesse Facile.
- (1PA) Piétinement : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Activation fractionnée, effroyable, Déclin de force, Agonisant, gobage.

Spores magiques

Les champignons qui poussent sur le dos du Wyvern des marais sont enrichis d'Arcanite, et les effets de leurs spores nocives peuvent être extrêmement imprévisibles.

Lorsqu'un personnage est activé à moins de 3" de la Wyvern des marais, il doit réussir une Prouesse Facile pour résister à l'inhalation des spores magiques. En cas d'échec, ou s'il choisit de respirer les spores, lancez un D6 :

1. Les spores tourbillonnantes ont un puissant effet soporifique, et le personnage est directement endormi. Il devient Sonné.
2. En respirant les spores, les membres du Personnage se grippent et ses mouvements sont difficiles. Le personnage ne peut pas bouger pendant cette activation.
3. Les spores rendent le personnage malade et il crache des mucosités scintillantes. Le personnage perd 1PV, et perd encore 1PV s'il termine son tour à moins de 3" de la Wyvern des marais.
4. Les spores revigorent le personnage avec un élan d'énergie étourdissant. Il gagne +1PA pour cette activation.

5. Lorsqu'elles sont inhalées, les spores permettent au personnage de puiser dans les énergies invisibles du monde et lui donnent un sentiment de puissance et d'utilité. Ce personnage peut relancer les Prouesses ratées lors de cette activation.
6. Les spores magiques se connectent vraiment au personnage, son esprit s'ouvre comme il ne l'a jamais fait auparavant. Ce personnage peut lancer un sort de son jeu de règles de faction. Si le personnage est déjà un Mage, il peut lancer un sort supplémentaire gratuitement.

Aéroporté

La Wyvern des marais possède de gigantesques ailes de cuir et, bien qu'elle ne soit pas un bon pilote, elle peut soulever sa forme boursouflée du sol au prix d'un grand effort.

A n'importe quel moment de son activation, la Wyvern des marais peut s'envoler par une Prouesse Légendaire. Remplacez la figurine sur le plateau par un jeton. Lorsqu'elle est en vol, elle gagne +3 Déplacement, elle ne peut pas attaquer ou être ciblée par des attaques de mêlée, et les attaques à distance nécessitent une Prouesse Moyenne pour toucher et sont dirigées vers le jeton.

La Wyvern peut atterrir sur n'importe quelle zone du plateau que son socle de 120mm peut contenir. Si la Wyvern des marais prend son envol alors qu'il est en contact de base avec un personnage ennemi, les règles normales de sortie de combat s'appliquent.

RÈGLES DE LA FACTION IMPÉRIALE (MAI 2022)

La nation insulaire d'Albionica est la plus puissante des civilisations du Haut-ArcWorld (du moins, c'est ce qu'elle voudrait vous faire croire). Séparés du continent, les peuples d'Albionica ont abattu leurs forêts et tué leurs monstres il y a de nombreuses années. Cela a conduit à un progrès sans entrave dans de nombreux aspects de la société, et leur fragile empire s'étend sur les différents continents d'ArcWorld.

Équipés des meilleures armes et armures que les coffres de l'armée et les esprits enfiévrés de la guilde des Ingénieurs peuvent rassembler, les soldats de l'Empire peuvent être trouvés en train de marcher à travers le continent du Haut-ArcWorld. La quête enfiévrée de l'Arcanite par l'Empire l'entraîne toujours plus loin dans les étendues inconnues de la forêt de Mildaark, où l'équipement et l'entraînement "supérieurs" des armées impériales sont véritablement mis à l'épreuve.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION IMPÉRIALE

TERRES CIVILISÉES

Les Impériaux sont l'une des races "civilisées" de l'ArcWorld et sont connus pour travailler aux côtés d'autres nations qu'ils respectent. Il n'est pas rare de voir des humains et des Halflings se battre côte à côte, en particulier dans les dangereux royaumes du Mildaark. Lors de la construction de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions Halflings et Njorsvald (bientôt disponible !).

PASSER/RECEVOIR DES ORDRES

Si un personnage possède le trait Donner des ordres, il peut, sur un jet de dé Facile, donner l'un des ordres suivants à des personnages amis possédant le trait Donner des ordres et se trouvant dans un rayon de 12". Lorsqu'il donne un ordre, l'activation de ce personnage prend fin et l'activation passe aux personnages qui reçoivent les ordres :

Ensemble !

Jusqu'à quatre personnages de la même classe peuvent s'activer ensemble. Si leurs attaques sont dirigées contre la même cible, ils gagnent +1 puissance.

Tenez !

Jusqu'à quatre Personnages de la même Classe réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure jusqu'à la fin du Tour.

Volée !

Jusqu'à quatre personnages de la même classe peuvent s'activer ensemble. Les jets de prouesse ratés pour les attaques à distance peuvent être relancés.

En formation !

Même s'ils se sont déjà activés, jusqu'à quatre personnages de la même classe peuvent effectuer des mouvements simples de 2" s'ils ne sont pas en contact de base avec un personnage ennemi.

LISTE DE BANDE DE GUERRE IMPÉRIALE

Liste de bande de guerre Impériale		
Nom	Classe	Coût
Capitaine Impérial	Commandant	80 PO
Ingénieur Impérial	Mage	80 PO
Soldat Impérial	Unité	40 PO
Dragoon Impérial	Elite	65 PO
Ogre Impérial	Lourd	160 PO
Arclanteur Impérial	Irrégulier	60 PO
Singe à munitions	Bête	35 PO

ARMURERIE IMPÉRIALE

En plus des objets et de l'équipement trouvés dans l'armurerie commune (voir la liste de l'armurerie commune), les Impériaux ont leurs propres fournitures :

Nom | Type | Coût | Description

O=Objet | E=Equipement

ARMURERIE IMPERIALE

Kit médical | O | 10 PO

Un petit paquet d'onguents et de bandages pour panser les blessures. De l'huile de paraffine et du papier brun feront l'affaire en cas de besoin. Usage unique. S'il l'utilise, le personnage récupère D6PV. Un personnage peut utiliser une trousse médicale pour soigner un personnage ami en contact de base.

Arbalète Impériale | E | 15 PO

Avant que les fusils Arcloque ne soient introduits dans les rangs des soldats, la plupart d'entre eux étaient armés d'arbalètes. Certains vétérans plus âgés préfèrent encore utiliser ces armes de confiance. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :

- Tir (à distance) : Puissance – 5
Règles spéciales : Portée de 16".

Bannière de griffon impérial | O | 15 PO

Une figurine de Griffon sur un bâton, portée au combat comme étendard par les armées de l'Empire. Elle est si bien polie qu'on peut y voir son visage. Lorsqu'il est tenu par un personnage ami, les personnages amis dans un rayon de 12" peuvent relancer les tests de bravoure ratés.

Monture Impériale | E | 30 PO

La cavalerie impériale est célèbre dans tout l'ArcWorld, montée sur des bêtes issues de licornes capturées à l'époque où Albionica possédait de telles créatures. Cependant, il n'est pas rare que les troupes utilisent la faune indigène des terres qu'elles traversent comme monture. Ne peut être utilisé que par les capitaines, les soldats et les dragons. S'il est monté, un personnage gagne +5PV et +4 Mouvement. Ils sont agiles (voir les règles du Bestiaire) et ont désormais un socle de 50 mm

Fusil Arcloque | E | 20 PO

Une toute nouvelle invention de la guilde des Ingénieurs, ces armes majestueuses enflamment de la poudre d'Arcanite pour envoyer une balle de plomb plus puissante que n'importe quel carreau d'arbalète. Elles doivent être chargées et préparées avec soin avant chaque tir, et les soldats s'entraînent pendant des heures pour obtenir la bonne technique de tir.

S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :

- (Tir à distance) : Puissance - 8
Règles spéciales : Cette attaque ne peut être effectuée qu'une seule fois par activation. S'il y a plus d'échecs que de réussites lors du jet de touche, le porteur subit 1 coup qui ignore l'armure.

Pistolet Arcloque | E | 15 PO

Une version réduite du fusil Arcloque qui peut être tenue à une main. Une arme délicate réservée aux soldats impériaux de haut rang.

Elle ne peut être donnée qu'aux capitaines, aux Ingénieurs et aux dragons. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :

- Tir (à distance) : Puissance - 7
Règles spéciales : Portée de 8". Cette attaque ne peut être effectuée qu'une seule fois par pistolet Arcloque et par activation. S'il y a plus d'échecs que de réussites lors du jet de touche, le porteur subit 1 coup qui ignore l'armure.

Chevron de sergent | E | 10 PO

Les sergents sont l'épine dorsale de toute force impériale et les capitaines comptent beaucoup sur eux pour mettre les troupes au pas. Il ne peut être équipé que sur un soldat. Ils gagnent +1 Bravoure et reçoivent la caractéristique "Donner des ordres". Si le sergent reçoit un ordre d'un capitaine, il peut lui-même donner le même ordre au cours de la même activation. Il ne peut jamais recevoir d'ordre d'un autre sergent.

CRÉATIONS ARCANIQUES IMPÉRIALE

Sort | Niveau | Description

CREATIONS ARCANIQUES - LES CRÉATIONS DE L'INGÉNIEUR	
<i>Le travail de l'Ingénieur consiste à entretenir l'équipement des guerriers impériaux. Cependant, leur imagination débordante ne peut rester inactive bien longtemps, et les Ingénieurs Apportent souvent des malles remplies de leurs curieux engins sur le champ de bataille. Peut-être l'une de leurs créations arcaniques pourrait-elle vous aider ?</i>	
Griffon mécanique 14	Dans un vrombissement et un gazouillis, un Griffon en métal poli prend vie. Placez un griffon (voir Bestiaire) en contact de base avec l'Ingénieur qui est activé immédiatement après la fin de l'activation de l'Ingénieur. Cette création ne peut être réutilisée que si le Griffon mécanique a été mis KO.
Pistolet rotatif 16	L'Ingénieur sort un étrange pistolet Arcloque à canons multiples qui tire plusieurs balles l'une après l'autre. Le porteur peut faire cette Attaque : <ul style="list-style-type: none">▪ (A distance) Pistolet rotatif - Puissance : 5 Règles spéciales : Portée de 8". Lancez un autre D6 pour chaque coup réussi.
Bouclier Arcanique 17	Un engin émet une aura de lumière bleu-vert qui s'étend de l'Ingénieur et semble dévier les coups à distance. Jusqu'à la fin du tour, tout personnage situé à moins de 2" de l'Ingénieur gagne +1 Armure pour les attaques portées par des personnages situés en dehors de cette zone.
Balle à tête chercheuse 20	Triomphe de l'ingénierie, ce projectile semble ne jamais manquer sa cible. Une fois ce sort lancé, lors de son activation, un seul personnage en contact de base avec l'Ingénieur peut effectuer une attaque à distance unique qui ignore le couvert et réussit automatiquement et gratuitement son jet de Prouesse.
Bouftou magique 21	Un merveilleux Appareil qui avale l'énergie magique et la stocke pour que l'Ingénieur puisse l'utiliser. Jusqu'à la prochaine activation de l'Ingénieur, chaque fois qu'un personnage ennemi réussit à lancer un sort, il lance un D6. En cas de succès, le sort n'est pas lancé et l'Ingénieur gagne un jeton Arcanite.

CAPITAINE IMPÉRIAL

"À la tête d'une bande de guerre impériale se trouve le capitaine. Bien que nombre d'entre eux soient issus de familles suffisamment riches pour payer leur formation d'officier, certains capitaines sont des soldats vétérans promus dans les rangs.

Outre un esprit tactique aiguisé, les capitaines impériaux doivent montrer l'exemple et être très compétents à l'épée et au fusil. Les meilleurs capitaines sont aimés et respectés par leurs hommes, qui les suivront au milieu des nombreux dangers indicibles de l'ArcWorld".

Capitaine impérial - 80PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	4	4	9	10

ATTAQUES

- (2PA) Riposte : Puissance - 8
Règles spéciales : Si cette attaque enlève des PV, le prochain personnage qui tente d'attaquer le capitaine doit réussir une Prouesse Facile ou perdre 1 PV.
- (1PA) Taillade : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques ignorent l'armure.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Armure légère, Donner des ordres

Meneurs d'hommes

Les capitaines sont de courageux meneurs d'hommes, prêts à rallier leurs troupes avec des mots d'encouragement dans les moments dangereux. Tous les personnages ayant le trait Recevoir des ordres et se trouvant à moins de 8" du capitaine utilisent la caractéristique de bravoure du capitaine.

INGÉNIEUR IMPÉRIAL

"La guilde des Ingénieurs d'Albionnica est une organisation très estimée, à la pointe de la technologie arcanite. Ces dernières années, leurs efforts ont été à l'origine de certaines des plus grandes inventions produites par l'Empire, y compris l'armement Arcloque adopté par ses armées.

Recrutés parmi les membres les plus aventureux de la guilde, les Ingénieurs sont chargés de maintenir l'équipement de la guilde en (relatif) état de marche. Souvent à moitié fous après avoir travaillé pendant des années avec toutes sortes de substances dangereuses, les Ingénieurs se réjouissent de toute occasion de tester leurs engins bizarres et merveilleux. C'est pourquoi on les voit souvent sur le champ de bataille manier avec plus ou moins de succès leurs inventions à base d'arcane."

Ingénieur impérial - 80PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mage	3	4	8	9

ATTAQUES

- (2PA) Coup de poing : Puissance - 5

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Coffre de l'Ingénieur

Un coffre solide contenant tous les Appareils étranges de l'Ingénieur, qui les suit partout grâce à des pieds en laiton munis d'Arcanite. Le coffre à objets est un personnage et se trouve sur un socle de 30 mm Il n'a pas de statistiques et ne peut pas être mis KO. Il peut se déplacer de 6" à chaque fois que l'Ingénieur est activé, et les PA pour les Prouesses qu'il tente sont pris à l'Ingénieur.

L'Ingénieur ne peut lancer des sorts que s'il est en contact de base avec le coffre de l'engin.

SOLDAT IMPÉRIAL

"Les soldats ordinaires de l'Empire albionnais sont recrutés (ou enrôlés) parmi les masses innombrables de la classe ouvrière. L'armée est souvent le seul moyen pour un homme de basse naissance d'échapper à la pauvreté écrasante des villes, et beaucoup choisissent de "prendre la Crimson" plutôt que de travailler dans des moulins ou des usines."

Soldat impérial - 40PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	4	7	6

ATTAQUES

- (2PA) Frappe lourde : Puissance - 6
Règles spéciales : Un coup critique permet au joueur de relancer un coup raté.
- (1PA) Poussée : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Recevoir des ordres

DRAGON IMPÉRIAL

"Les dragons sont un groupe de soldats d'élite à cheval qui soutiennent les guerres impériales dans leurs expéditions. Vêtus d'une armure fine et d'un casque à plumes, ils sont impressionnants lorsqu'ils trottent aux côtés des soldats des rangs inférieurs.

Bien qu'ils puissent se battre tout aussi bien à pied si nécessaire, une charge de dragons montés peut être dévastatrice sur le champ de bataille, et plus d'un ennemi de l'Empire est tombé sous les sabots et les cornes de leurs nobles destriers".

Dragon impérial - 65PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	3	4	8	7

ATTAQUES

(2PA) Tranche tranchante : Puissance - 7

Règles spéciales : Un coup critique permet au joueur de relancer un coup raté.

(1PA) Descente : Pouvoir - 4

Règles spéciales : Si ce personnage est monté, relancer toutes les touches ratées contre les cibles sur des socles de 30 mm

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Recevoir des ordres, Armure légère

Spécialiste monté

Si ce personnage est monté, il gagne une puissance supplémentaire de +1 à toutes ses attaques s'il charge lors de cette activation.

OGRE IMPÉRIAL

"Les ogres sont employés dans les armées impériales depuis des siècles, leur taille et leur force immenses étant très utiles tant au combat qu'en campagne.

Ces dernières années, les Ogres ont été équipés d'armes expérimentales Arcloque de plus grande taille, qu'ils utilisent avec un effet dévastateur. Il n'y a rien qu'un Ogre aime plus que d'assommer quelqu'un de près et de loin, mais faire exploser dix ennemis dans un rugissement assourdissant a aussi ses bons côtés !"

Ogre impérial - 160PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Heavy	5	4	8	16

ATTAQUES

- (2PA) Coup de poing : Puissance - 8
Règles spéciales : Si un coup critique est porté et que la cible est sur un socle de 30 ou 40 mm, le personnage cible devient Sonné.
- (1PA) Grand coup de pied : Puissance - 5
Règles spéciales : +2 Puissance si la cible est Sonnée.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Recevoir des ordres.

Canon Portatif

Les canons portatifs sont de grandes armes Arcloque à canons multiples qui tirent une salve mortelle. Cependant, leur taille immense, leur puissant recul et l'effort nécessaire pour les recharger les rendent difficiles à manier efficacement.

Vous pouvez équiper un Ogre Impérial d'un Canon pour un coût supplémentaire de 40PO. Le canon permet à l'ogre de réaliser cette attaque :

- (A distance) Tir de volée : Puissance - 6
Règles spéciales : Portée de 16". Cette attaque ne peut être utilisée qu'une seule fois par activation et nécessite une Prouesse Moyenne. Tracez une ligne entre la base de l'attaquant et la cible. Tous les personnages situés à moins de 2" de cette ligne sont également ciblés par cette attaque. S'il y a plus d'échecs que de réussites lors du jet de touche, le porteur subit D3 coups qui ignorent l'armure.

Après avoir été tiré, le canon doit être rechargé par une Prouesse Moyenne avant de pouvoir tirer à nouveau.

ARCLANTEUR IMPÉRIAL

"La guilde des ingénieurs a conçu toutes sortes d'objets merveilleux, mais l'un des plus étranges est l'Arclance. Ressemblant à une sorte de lance, elle projette sur la cible et sur ceux qui l'entourent des éclairs d'arc-énergie pure.

Cependant, le maniement de l'Arclance est incroyablement dangereux, et seuls les braves ou les fous se risquent à en porter un au combat. Les effets d'une telle quantité d'arc-énergie sur une personne sont encore inconnus, mais les soldats ordinaires restent souvent à l'écart des Arclanteur fous, par sécurité."

Arclanteur impérial - 60PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Irrégulier	3	4	8	6

ATTAQUES

- (1PA) Arclance : Puissance - 6
Règles spéciales : Les touches ratées contre la cible sont infligées comme des touches à un personnage ennemi situé à moins de 3" de la cible.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Recevoir des ordres

Arclance

L'Arclance est une arme curieuse conçue par la Guilde des Ingénieurs, puissante mais très dangereuse à utiliser. L'Arclance compte comme une lance. Vous pouvez dépenser un jeton Arcanite pour ajouter +2 à toutes les attaques de cette activation, mais l'Arclanteur subit D3 coups.

SINGE À MUNITIONS

"Les singes à munitions sont des primates qui ont été dressés pour aider un soldat à charger et recharger son arme Arcloque. Bien que les singes soient naturellement présents dans les jungles de Chaq-Itza et de Raajalan, ils sont gardés comme animaux de compagnie en Albionnica depuis des siècles. Les doigts agiles et l'intelligence vive des singes à munitions les rendent parfaits pour cette tâche, même s'ils ont tendance à faire des bêtises simiesques autour du camp.

Singe à munitions - 35PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	2	5	5	4

ATTAQUES

- (1PA) Morsure : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Recharger

Si le singe à munitions est en contact de base avec un personnage ami armé d'une arme Arcloque, ce personnage peut tirer deux fois avec son arme au cours d'une activation. Un singe à munitions ne peut aider qu'un seul personnage par tour.

RÈGLES DE LA FACTION BEASTFOLK (MAI 2022)

Bien que les Beastfolk puissent être trouvés dans tous les coins de l'ArcWorlde, de nombreux clans de Mildaark ont leurs terres d'origine dans les forêts et les vallées profondes des basses terres écossaises. Ces hommes, qui ressemblent à des amalgames de divers types d'animaux et d'hommes, fuient les terres civilisées et choisissent plutôt d'élire domicile dans les endroits sauvages.

Les clans Beastfolk sont composés de nombreuses espèces différentes, petites et grandes, qui se regroupent en meutes turbulentes. Il n'est pas rare que les clans les plus belliqueux s'aventurent très loin à la poursuite du pillage, où ils rivalisent pour récolter le plus de butin. Ils ont une affinité naturelle avec les bêtes sauvages de l'ArcWorlde, qui les suivent souvent dans leurs raids dans l'espoir de trouver de la viande fraîche.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION BEASTFOLK

CLANS NOMADES

Les clans Beastfolk mènent une vie nomade dans les étendues sauvages de l'ArcWorlde et sont connus pour s'allier à ceux qui font de même. Lors de la construction de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions Ourks et Gremlins.

PEAU DE BÊTE

Les bêtes, monstres ou titans du Bestiaire pris dans le cadre d'une bande de guerre Beastfolk ont un coût en PO de -20%.

DIMINUTIF

Lorsque les personnages dotés de ce Trait sont mis KO, les personnages dotés du Trait Intimidant ne font pas de test de Bravoure. Ils sont trop chétifs pour qu'on s'intéresse à eux !

INTIMIDANT

Les personnages avec le Trait Diminutif qui se trouvent à moins de 6" d'un personnage Intimidant peuvent relancer un échec lors d'une attaque par Tour.

FORMES ANIMALES

Les Beastfolk sont de toutes les formes et de toutes les tailles, avec une grande variété de types de corps. Les personnages dotés de ce Trait peuvent être " équipés " des Formes animales trouvées dans l'Armurerie des Beastfolks. Il s'agit d'attributs physiques du personnage qui ne peuvent en aucun cas être modifiés ou supprimés.

LISTE DE BANDE DE GUERRE BEASTFOLK

Liste de bande de guerre Beastfolk		
Nom	Classe	Coût
Chef de Meute	Commandant	120 PO
Sorcière Beastfolk	Mage	90 PO
Verman Beastfolk	Unité	30 PO
Bête de clan Beastfolk	Elite	85 PO
Kelpie	Lourd	200 PO
Barde de guerre	Irrégulier	70 PO

ARMURERIE BEASTFOLK

En plus des objets et de l'équipement trouvés dans l'armurerie commune (voir la liste de l'armurerie commune), les Beastfolk ont leurs propres réserves.

Nom | Type | Coût | Description

O=Objet | E=Equipement | FA=Forme Animale

ARMURERIE BEASTFOLK
<p>Haggis de Troll O 10 PO Les Beastfolk ont de nombreux moyens de conserver la nourriture pour leurs longs voyages - le Haggis des Trolls est particulièrement bon. Usage unique. S'il est consommé, le personnage regagne D6PV. Un personnage peut utiliser un peu de viande séchée pour soigner un personnage ami en contact de base.</p>
<p>Arme à distance Beastfolk E 15 PO Les Beastfolk utilisent toutes sortes d'armes à distance, de la simple fronde en peau aux arcs et arbalètes. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tir (à distance) : Puissance - 5 <p>Règles spéciales : Portée de 12".</p>
<p>Pelage protecteur FA 20 PO Certains Beastfolk ont une peau particulièrement épaisse ou une carapace protectrice qui peut aider à dévier les attaques. +1 à l'armure, ne peut être brisée par les attaques. Cumulable avec d'autres types d'équipement blindé.</p>
<p>Pelage camouflée FA 15 PO Certains Beastfolk sont recouverts d'un motif particulier qui les rend difficiles à distinguer des arbres. Les personnages qui utilisent une attaque à distance contre ce personnage augmentent leur difficulté de 1.</p>
<p>Laid FA 15 PO Certains Beastfolk ont des visages si effrayants et si hideux qu'ils font fuir les autres. Leurs mères, cependant, les trouvent très beaux. Ce personnage est effroyable</p>
<p>Cornes et défenses FA 20 PO Certains Beastfolk portent des cornes ou des défenses acérées, voire les deux. Puissance de +1 sur toutes les attaques</p>
<p>Longues pattes FA 20 PO Certains Beastfolk ont de longues et puissantes pattes qu'ils utilisent pour galoper ou sauter dans une chute. +2 Déplacement et gagne le Trait Agile (voir Bestiaire).</p>
<p>Monteur de monstre FA 5 PO Certains Beastfolk ont une affinité particulière avec les créatures de l'ArcWorld et peuvent les convaincre de les monter au combat. Ils peuvent utiliser le Trait de Monture Monstrueuse (voir le Bestiaire) sur n'importe quelle Bête, Monstre ou Titan.</p>

TOME DE MAGIE

Sort | Niveau | Description

LISTE DES SORTS - L'HISTOIRE DE LA DENT ET DE LA FOURRURE

Les Beastfolk sont instinctivement à l'écoute des énergies de la nature et les utilisent pour alimenter leur magie.

Brandissant des amulettes mystiques et des potions fabriquées à partir des os de leur famille, les sorcières des haies utilisent les connaissances et les compétences transmises de génération en génération pour tisser l'énergie des arcanes en une tapisserie de pouvoir.

Créature de la forêt | 14

Les bestioles des bois sont appelées à sortir de leur tanière pour attaquer les intrus. Le personnage ciblé et tous les personnages situés à moins de 3" de lui subissent 3 touches.

Manipulation | 17

Le Mage pénètre dans l'esprit d'une autre créature et contrôle chacun de ses mouvements. Une fois que le lanceur de sorts a terminé son activation, il désigne une bête amie sur le plateau. Elle peut immédiatement s'activer, même si elle l'a déjà fait lors de ce tour. Tout objet ou équipement collecté par la bête est transféré au lanceur de sorts à la fin de son activation.

Force bestiale | 19

Dans un puissant rugissement, le Mage exploite la force d'une puissante créature et en fait don à l'un de ses proches. Ce sort peut être lancé sur n'importe quel personnage qui n'est pas une bête, un monstre ou un titan. La cible gagne +3 de puissance sur toutes ses attaques de mêlée jusqu'à ce que le lanceur choisisse de lancer un autre sort.

Métamorphose | 21

Alors que l'air autour de lui se brouille, le Mage prend une nouvelle forme - un monstre terrifiant ! Remplacez le lanceur de sorts par un monstre choisi dans le Bestiaire. Le monstre a le même nombre de PA que celui qui restait au lanceur de sorts avant la métamorphose, mais il est par ailleurs identique. A la fin du tour, le lanceur de sort retrouve sa véritable forme avec le même nombre de PV qu'il avait au moment où le sort a été lancé.

CHEF DE MEUTE BEASTFOLK

"Le chef de meute est à la tête du clan des Beastfolks. Généralement le plus grand du clan, il éclipse souvent l'humain moyen par sa taille et sa force. Le chef de meute maintient l'ordre au sein de la populace en combinant les coups, une bonne dose d'alcool et la force de la volonté.

Les chefs de meute sont souvent les premiers à se lancer dans la bataille lors des raids et sont plus qu'heureux de s'Approprier la plus grosse part du butin. Quiconque ose exprimer son désaccord avec le chef de meute, en plus de recevoir une bonne raclée, augmente considérablement ses chances d'être retrouvé dans le haggis du petit déjeuner du lendemain, de sorte que la plupart des hommes-bêtes ont tendance à faire ce qu'ils disent."

Chef de meute Beastfolk - 120PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	5	4	8	14

ATTAQUES

- (2PA) Rage bestiale : Puissance - 8
Règles spéciales : Chaque coup critique permet de lancer un D6 supplémentaire.
- (1PA) Coup de pied puissant : Puissance - 5
Règles spéciales : Si la cible est Sonné, s'il y a plus de succès que d'échecs, le personnage est déplacé de 3" dans une direction choisie par le joueur Beastfolk.
- (1PA) Gore : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques brisent 1 Armure.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Intimidant, Forme animale.

SORCIÈRE BEASTFOLK

"Les Sorcières sont des Beastfolk particulièrement sensibles aux caprices de la nature. Jouant un rôle de matriarche au sein du clan, leur connaissance des herbes et des médecines naturelles est inégalée. Dans les villes frontalières et les endroits les plus sauvages de l'ArcWorld, même les humains et les Halflings recherchent les Sorcières pour leur expertise, qu'elles sont heureuses de partager pour une bonne somme d'argent.

En temps de guerre, les sorcières des haies accompagnent le clan dans la bataille, gardant leurs ruffians bien-aimés en sécurité. Leur magie sauvage peut renverser le cours d'une bataille, et ils utiliseront tout le pouvoir dont ils disposent pour aider leur clan."

Sorcière Beastfolk - 90PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mage	3	4	8	8

ATTAQUES

- (2PA) Coup de bâton : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Forme animale.

Herbes mystérieuses

Les sorcières transportent souvent des bouteilles et des sacs d'herbes mystérieuses qu'elles utilisent pour soigner les membres de leur clan meurtris. Une ensorceleuse peut tenter une prouesse facile pour redonner D3 PV à un personnage ami en contact de base.

VERMAN DE BEASTFOLK

"Les Vermen sont les plus petits membres du clan des Beastfolks, qui ressemblent souvent à des rongeurs, des amphibiens ou d'autres créatures de petite taille. Bien que beaucoup plus faibles que leurs frères costauds du clan des bêtes, leurs doigts agiles et leur esprit vif sont plus qu'utiles au sein de la société Beastfolk."

Au combat, les Vermen se précipitent aux côtés des Bêtes de clan, plus grandes, qui se désintéressent souvent de leur présence. Cependant, les Vermen se lancent sans crainte sur leurs ennemis pour impressionner leurs parents plus costauds, au grand amusement des plus grands Beastfolk."

ATTAQUES

Verman de Beastfolk - 30PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	5	7	5

- (2PA) Attaque avide : Puissance - 7
Règles spéciales : S'il y a plus d'échecs que de réussites lors des jets de touche, le Verman perd D3PV par la suite.
- (1PA) Coup de poignard : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Diminutif, forme animale.

Allez-y !

Si le Verman se trouve à moins de 6" d'un personnage ayant le Trait Intimidant, il peut relancer un jet de prouesse facile raté si son but est de charger un personnage ennemi.

BÊTE DE CLAN DE BEASTFOLK

"Les bêtes de clan sont les principaux guerriers des clans Beastfolks. Des brutes imposantes avec plus de muscles que de cervelle, ils vivent pour se battre, festoyer et se battre encore.

Les bêtes de clan prennent un grand plaisir à attaquer les villages sans défense et rivalisent souvent avec leurs semblables pour obtenir le meilleur butin. Si les défenseurs se battent mieux qu'ils ne s'y attendaient, c'est encore mieux. »

Bête de clan de Beastfolk - 85PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	4	4	7	10

ATTAQUES

- (2PA) Sauvage : Puissance - 7
Règles spéciales : Chaque coup critique permet d'obtenir un coup supplémentaire.
- (1PA) Foudroyant : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques brisent 1 armure.

CARACTÉRISTIQUES ET ÉQUIPEMENT

Intimidant, Forme animale.

KELPIE

"Les Kelpies sont des créatures mystérieuses originaires des lochs profonds et des rivières des basses terres écossaises. Appelés chevaux d'eau par les habitants de la région, ce sont des prédateurs gracieux mais mortels, tristement célèbres pour attaquer ceux qui s'approchent trop près du bord de l'eau. Les kelpies s'enveloppent constamment d'une brume épaisse et suffocante pour mieux confondre leurs proies avant de les noyer et de les déchieter.

Lorsque les Beastfolk d'Écosse ont migré vers le Mildaark, ils ont emmené avec eux de nombreuses créatures indigènes. Les Kelpies se sont bien adaptés aux cours d'eau de la grande forêt, et les Beastfolks les attirent souvent à leurs côtés dans la bataille en leur promettant de la viande fraîche."

Kelpie - 200PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Lourd / Monstre	7	6	7	20

ATTAQUES

- (2PA) Crunch : Puissance - 8
Règles spéciales : En cas de coup critique, le personnage ciblé ne peut pas quitter le contact de base avec le Kelpie avant le prochain tour.
- (2PA) Coup de queue : Puissance - 5
Règles spéciales : Chaque personnage situé à moins de 2" est affecté par cette attaque.
- (1PA) Taillade diabolique : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques brisent 1 armure.

104

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Agile, Activation fractionnée, Effroyable, Déclin de force (monstre), Agonisant (monstre) - Voir les règles du Bestiaire.

Aquatique

Ce personnage peut se déplacer à travers n'importe quel terrain aquatique comme s'il s'agissait d'un terrain ouvert. De plus, ce personnage gagne +2" sur tout mouvement effectué dans l'eau, y compris sur les jets de jeu de jambe.

Brouillard nauséabond

Les Kelpies sont entourés d'un épais brouillard qui brouille leur forme et embrouille leurs proies avant qu'ils ne frappent. Les personnages qui utilisent une attaque à distance contre le Kelpie ou tout personnage situé à moins de 3" de lui augmentent leur difficulté de 1. De plus, toutes les attaques à distance effectuées par des personnages situés à moins de 3" du Kelpie augmentent également leur difficulté de 1.

BARDE DE GUERRE

"La musique est extrêmement importante pour les Beastfolk. Une grande partie de leur histoire est transmise par des ballades et des chansons, et leurs fêtes sauvages sont tristement célèbres dans tout l'ArcWorld.

Certains Beastfolks s'enorgueillissent de maîtriser les instruments bizarres et variés qu'ils utilisent pour jouer leur musique. Bien que leurs efforts sonnent comme les plus douces mélodies pour les autres Beastfolks, la cacophonie des coups de klaxon et des hurlements peut rendre les autres complètement fous."

Barde de guerre - 70PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Irrégulier	3	5	7	8

ATTAQUES

- (2PA) Raquette toute-puissante : Puissance - 3
Règles spéciales : Chaque personnage non-Beastfolk dans un rayon de 6" est affecté par cette attaque.
- (1PA) Bon coup de pied : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Forme animale.

Balades des Beastfolk

Les bardes de guerre maîtrisent les instruments de musique bizarres des Beastfolk comme personne, ce qui n'est pas peu dire. Une fois par activation, lancez un D6 pour voir quels sont les effets de leur merveilleux jeu :

- (1-2) **Son frénétique** - Tous les Beastfolk dans un rayon de 6" gagnent +1 à tous les mouvements de ce tour, y compris les jets de jambe.
- (3-4) **Klaxon harmonieux** - Tous les Beastfolk dans un rayon de 6" regagnent 1PV.
- (5-6) **Bruit de Bataille** - Tous les Beastfolk dans un rayon de 6" gagnent +1 puissance sur toutes les attaques de ce tour.

RÈGLES DES FACTIONS DE MAGES (JUN 2022)

"Dans les profondeurs du Mildaark, accessible uniquement par le pays de Larginturi, se dresse l'immense flèche du Mont Orion. Sculpté dans ses pics d'albâtre se trouve le Grand Ecole du Mont Orion, où les Sorciers du Haut ArcWorld de dévoilent les secrets de la magie.

Protectorat de l'Empire albionnais depuis des siècles, les sorciers du mont Orion ont choisi de se tenir à l'écart des querelles mesquines des autres nations. Cependant, ces dernières années, le Grand Conseil a décidé qu'il était temps pour les mages d'utiliser leur vaste pouvoir pour servir leurs propres intérêts. À l'aide d'une immense quantité d'énergie magique, l'intégralité de la vaste montagne a été arrachée aux griffes de la terre, née dans les airs et inaccessible à tout autre que les sorciers qui y habitent.

Les sorciers, qui ne sont redevables qu'à eux-mêmes, s'aventurent désormais dans l'ArcWorld à la recherche de moyens d'accroître leurs connaissances et leur pouvoir. Accompagnés de leurs serviteurs magiques et de leurs guerriers, ils parcourent le monde à la recherche d'artefacts et de tomes magiques. Tous les liens avec le reste de l'humanité sont rompus, et ils ne reculeront devant rien pour parvenir à leurs fins mystérieuses."

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION

Chose magique

Les personnages ayant cette capacité ne sont pas déployés sur le champ de bataille. Un personnage de type Mage peut tenter de les ramener à la vie sur le champ de bataille en lançant le sort Conjuración de Lutins.

Les Choses Magiques ne peuvent pas être équipées d'objets ou d'équipement avant le début de la partie. Si une Chose Magique est mise KO, elle peut être reconvoquée au Tour suivant.

Êtres Fae

Les Mages ont consacré leur vie à la pratique de la magie et, à l'occasion, s'allient temporairement à ceux dont ils respectent les prouesses magiques. Les sorciers voyous concluent souvent des pactes avec les Seigneurs des Ténèbres, et les Elfes de Mildaark prêtent leurs épées si ces créatures capricieuses sont impressionnées par la maîtrise des arcanes d'un mage. Lors de la constitution de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions des Seigneurs Noirs et des Elfes Sauvages.

LISTE DE BANDE DE GUERRE MAGES

Liste de bande de guerre Mages		
Nom	Classe	Coût
Mage	Commandant	100 PO
Apprentis	Unité / Mage	60 PO
Lutins	Bête	25 PO
Bête ensorcelée	Lourd / Monstre	200 PO
Sentinelle	Elite	80 PO
Bibliothèque Enchantée	Irrégulier	80 PO

ARMURERIE DES MAGES

En plus des objets et de l'équipement que l'on trouve dans l'armurerie commune (voir la liste de l'armurerie commune), les sorciers ont leurs propres fournitures qu'ils ont emportées au cours de leurs voyages.

ARMURERIE DES MAGES

Gemme de vitalité | O | 10 PO

Les sorciers utilisent souvent la magie pour prolonger leur vie au-delà de celle des hommes ordinaires. Ces sorts, stockés dans des amulettes d'arcanite, peuvent aussi aider à guérir les blessures subies au combat. Usage unique. S'il est consommé, le personnage regagne D6PV. Un personnage peut utiliser un Gemme de Vitalité pour soigner un personnage ami en contact de base.

Arme à distance Mage | E | 15 PO

Les Mages portent souvent des baguettes ou des bâtons dans lesquels sont stockés des missiles magiques préchargés. C'est pratique quand on n'a pas le temps de lancer un sort. Cette baguette ne peut être utilisée que par les Mages ou les Apprentis. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :

- (À distance) Tir : Puissance - 5
Règles spéciales : Portée de 14"

Monture | E | 30 PO

Les mages peuvent utiliser de nombreuses méthodes de voyage, des **tapis** enchantés aux créatures magiques invoquées. Cet équipement ne peut être utilisé que par des sorciers ou des Apprentis. S'il est monté, un personnage gagne +5PV et +4 Mouvement. Ils sont agiles (voir les règles du Bestiaire) et ont désormais un socle de 40 mm

Tome Chapardé | O | 10 PO

Bien qu'ils soient formés à leur propre théorie de la magie, de nombreux sorciers volent des tomes magiques à leurs rivaux pour tenter de s'approprier leurs secrets. Cet objet ne peut être utilisé que par des sorciers ou des Apprentis. Cet objet permet à un personnage de choisir parmi les connaissances d'une autre Ecole lorsqu'il lance un sort. Ce Tome doit être choisi lorsque le joueur construit sa liste d'armée avant le début de la partie. Une fois utilisé, ou si le sort échoue et n'est pas lancé pour quelque raison que ce soit, le tome chapardé éclate en flammes magiques et est détruit

Monteur de monstre | FA | 5 PO

Certains Beastfolk ont une affinité particulière avec les créatures de l'ArcWorld et peuvent les convaincre de les monter au combat. Ils peuvent utiliser le Trait de Monture Monstrueuse (voir le Bestiaire) sur n'importe quelle Bête, Monstre ou Titan.

LES ECOLES DU MONT ORION

Le Mont Orion est divisé en six Ecoles, chacune ayant sa propre magie. Choisissez l'Ecole auquel appartient votre groupe de combat avant le début de la partie et lancez les sorts de son Tome de magie.

ECOLE POURPRE

Maîtres dans l'art de manipuler le feu, les sorciers Pourpres sont passionnés et prompts à la colère pour le moindre affront perçu. Plus d'une taverne de Mildaark a été incendiée par un sorcier furieux après qu'un ruffian l'ait regardé de travers.

Sort | Niveau | Description

LISTE DES SORTS – ECOLE POURPRE

Conjuration des Lutins Pourpre | 14

D'un geste du poignet, les Lutins de flammes vacillantes prennent vie. Placez D3 Lutins à moins de 3" du lanceur de sorts. Les Lutins peuvent être activés normalement. Les Lutins conjurés par ce sort ont une puissance de +1 à toutes les attaques, +2 si la cible est inflammable. Si ce sort n'est pas lancé avec succès, le lanceur perd 1PV.

L'épée de braise | 16

Une lame de flamme pure **Apparaît** dans la main du lanceur de sorts. Toutes les attaques de mêlée effectuées par le personnage ont une puissance de +3, et les personnages qui sont inflammables doivent relancer toutes les défenses réussies contre cette arme. L'épée de braise ne peut être ni donnée ni prise et reste active jusqu'à ce que le personnage lance un autre sort. Si ce sort n'est pas lancé avec succès, le lanceur perd 1PV.

Boule de feu | 18

Un sort classique, que tout mage pourpre qui se respecte n'hésite pas à utiliser.

- **(A distance) Boule de feu : Puissance - 6**

Règles spéciales : Ignore l'armure. Lancez une attaque boule de feu supplémentaire contre tous les personnages en contact de base avec la cible. Les personnages qui sont inflammables doivent relancer toutes les défenses réussies. Si ce sort n'est pas lancé avec succès, le lanceur perd 1PV.

Explosion de flammes | 21

En poussant un cri, le corps du Mage dégage un mur de feu qui brûle tout autour de lui. Tous les personnages situés à moins de 4" du lanceur de sorts subissent D6 blessures. Les personnages qui sont inflammables lancent 2D6 et choisissent la valeur la plus élevée. Si ce sort n'est pas lancé avec succès, le lanceur de sorts perd 1PV.

Fiers et aventureux, les Mages Saphir étudient les mystères des océans, des rivières et des pôles de l'ArcWorld. On les trouve partout dans le monde, naviguant vers des eaux inexplorées, des criques inconnues et des terres gelées.

LISTE DES SORTS – ECOLE SPAHIR

Conjuration des Lutins Saphir | 14

D'un geste du poignet, des Lutins de liquide scintillant prennent vie. Placez D3 Lutins à moins de 3" du lanceur de sorts. Les Lutins peuvent être activés normalement. Les Lutins conjurés par ce sort sont difficiles à attraper, et peuvent relancer les tentatives ratées pour quitter le combat.

Pont de glace | 16

Une structure de glace crépitante s'étend des bottes du Mage, lui permettant de voyager où il le souhaite. Le lanceur de sorts peut se déplacer sur n'importe quel terrain ou personnage jusqu'à la fin de son activation. De plus, le lanceur de sorts peut relancer toute tentative ratée de quitter le contact de base avec un personnage ennemi.

Nuage d'orage | 18

Le Mage maudit un ennemi qui sera poursuivi par un nuage d'orage miniature, crépitant d'éclairs. Choisissez un personnage ennemi n'importe où sur le plateau. Chaque fois que le personnage ennemi est activé, il subit D3 coups qui ignorent l'armure. Ce sort dure jusqu'à ce que le lanceur tente un autre sort ou soit mis KO.

Explosion de flammes | 21

Puisant dans les réserves d'eau des profondeurs du sol, le mage projette une grande vague sur ses ennemis. Mesurez une ligne à D6" du lanceur de sorts. Tout personnage situé à moins de 2" de cette ligne subit 4 points de vie. Si le lanceur de sorts se trouve à moins de 3" d'un terrain aquatique, la distance de la ligne est augmentée à 2D6 pouces.

ECOLE D'ÉMERAUDE

Les Mages d'Émeraude sont des reclus, préférant la compagnie des bêtes de l'ArcWorld à celle des autres membres de leur espèce. Ces ermites errants étudient le monde naturel, et c'est dans les lieux sauvages qu'ils se sentent le plus à l'aise.

LISTE DES SORTS – ECOLE EMERAUDE

Conjurer les esprits d'émeraude | 14

D'un geste du poignet, des Sprites de fourrures et de plumes étincelantes prennent vie. Placez D3 Sprites à moins de 3" du lanceur de sorts. Les Sprites peuvent être activés normalement. Les Sprites conjurés par ce sort se fondent dans les broussailles, donc toutes les tentatives pour les tirer sont à -1.

Toucher de guérison | 16

Des fougères souples s'étendent du bout des doigts du lanceur de sorts et **Apaisent** les blessures de ses alliés. Un personnage situé à moins de 3" du lanceur de sorts (ou le lanceur de sorts lui-même) regagne D6 points de vie.

Essaim ailé | 18

Un déluge cacophonique d'oiseaux et d'insectes volants s'abat sur les ennemis du lanceur de sorts, les empêchant de voir. Choisissez un point sur le plateau. Tout personnage situé à moins de 4" de ce point voit ses déplacements et ses jets de jambe réduits de 2" et ne peut pas effectuer d'attaque à distance. Ce sort dure jusqu'à ce que le lanceur lance un autre sort ou soit mis KO.

L'âme de la bête | 21

Le lanceur de sorts atteint l'âme d'une créature sauvage et se lie d'amitié avec elle pour un court moment. Le joueur peut activer une Bête, un Monstre ou un Titan ennemi à moins de 8" du lanceur de sorts et dépenser 3 PA comme il le souhaite. Si la Bête/Monstre/Titan a dépensé tous ses PA ce tour-ci, elle ne peut pas être ciblée par ce sort.

ECOLE OCRE

Les Mages Ocre sont des gens solides et têtus qui s'enfoncent dans la terre pour en étudier les secrets. Ils exposent les cavernes les plus profondes et les grottes les plus sombres et ont la force et les prouesses magiques nécessaires pour combattre tout ce qu'ils y trouvent.

LISTE DES SORTS – ECOLE OCRE

Conjurer les esprits ocre | 14

D'un geste du poignet, des Lutins de minerais précieux scintillants prennent vie. Placez D3 Lutins à moins de 3" du lanceur de sorts. Les Lutins peuvent être activés comme d'habitude. Les Lutins conjurés par ce sort sont résistants et ont une armure de 1.

Mur de roche | 16

Le sol gonfle et se fissure, faisant jaillir un mur de pierre impénétrable. Placez une barrière de 6" de long jusqu'à 2" de large à moins de 2" du lanceur de sorts. Cette barrière est considérée comme un terrain infranchissable et reste en place jusqu'à la fin du tour.

Armure de pierre | 18

Les robes du lanceur de sorts se raidissent et se cristallisent, le protégeant des coups ennemis. Le lanceur de sorts dispose d'une armure lourde qui dure jusqu'à la fin du tour.

La prime d'ArcWorlde | 21

Le royaume même offre ses trésors au lanceur de sorts et à ses alliés. Placez D3 jetons Arcanite à un point situé à au moins 8" du lanceur de sorts.

ECOLE DE BRONZE

Les mages de bronze se passionnent pour l'alchimie et l'invention d'objets mécaniques. Leurs ateliers sont remplis des équipements les plus arcaniques, et leurs expéditions ont souvent pour but de trouver de nouveaux matériaux et ingrédients pour leurs expériences.

LISTE DES SORTS – ECOLE DE BRONZE

Conjurer les esprits de Bronze | 14

D'un geste du poignet, les Lutins de métaux scintillants prennent vie. Placez D3 Lutins à moins de 3" du lanceur de sorts. Les Lutins peuvent être activés normalement. Les Lutins conjurés par ce sort ont tendance à se réparer eux-mêmes, et regagnent donc D3PV à la fin de chaque tour.

Transfiguration | 16

Les matériaux se mélangent et se transforment, faisant du neuf avec du vieux. Un personnage ami dans un rayon de 12" peut choisir de changer un objet ou un équipement par un autre de l'arsenal de sa faction d'une valeur en PO égale ou inférieure.

Explosion alchimique | 18

Le Mage lance un éclair d'énergie déformante sur son ennemi, qui donne à son équipement des formes bizarres.

- (A distance) Explosion alchimique : Puissance - 5
Règles spéciales : Sur un critique, une pièce d'équipement ou un objet porté par la cible est inutilisable jusqu'au tour suivant la fin de cette attaque.

Avatar de l'or | 21

La peau du lanceur de sorts scintille, se transformant en or pur. Sous cette forme, le lanceur de sorts compte comme ayant une Armure Lourde et a une puissance de +2 à toutes ses Attaques de Mêlée. Cependant, il ne peut pas lancer de sorts dans cet état, et cela dure jusqu'à la fin du tour.

ECOLE D'OPALE

La plus mystérieuse des Ecoles du mont Orion, les mages d'Opale plongent dans les secrets du monde spirituel. Ils sont étrangers et distants, et communiquent avec les âmes des vivants et des morts.

LISTE DES SORTS – ECOLE OPALE

Conjurer les esprits d'Opale | 14

D'un geste du poignet, les Lutins de brouillard éthéré prennent vie. Placez D3 Lutins à moins de 3" du lanceur de sorts. Les Lutins peuvent être activés normalement. Les Lutins conjurés par ce sort flottent sur le sol et peuvent donc voler (voir les règles du Bestiaire).

Aura contre nature | 16

Le Mage dégage une aura sinistre qui perturbe tous ceux qui l'entourent. Tous les personnages ennemis dans un rayon de 6" doivent relancer les tests de bravoure réussis. Ce sort dure jusqu'à la fin du tour.

Sangsue spirituelle | 18

Le mage puise la puissance spirituelle de la cible, la laissant vidée de sa vie. Une cible située à moins de 6" du lanceur de sorts doit réussir un test de bravoure ou perdre D3 PV. Tous les PV perdus sont donnés au lanceur de sorts. Le lanceur de sorts ne peut pas augmenter ses PV au-delà de leur nombre initial.

Hôte spectral | 21

Le Mage invoque les esprits des ancêtres de ses ennemis et les retourne contre eux. Le lanceur de sorts invoque D3 êtres qui ont les mêmes statistiques et la même taille de base que le Type d'Unité de la Faction ennemie, et les place dans un rayon de 1". Ces êtres sont activés normalement et sont effroyables pour les personnages ennemis. Ces êtres sont retirés du plateau à la fin du tour.

MAGE

"Un Mage est le fruit d'une vie consacrée à l'étude des secrets de la magie. Originaires des quatre coins de l'ArcWorld, ces maîtres lanceurs de sorts se rassemblent à la Grande Ecole du mont Orion pour approfondir leurs connaissances et leurs prouesses magiques.

Il est courant que les Mages les plus aventureux mènent des expéditions dans l'ArcWorld à la recherche de connaissances et d'artefacts qui leur permettront d'Approfondir leurs recherches et d'accroître leur pouvoir. Accompagnés d'une équipe d'Apprentis, ils utilisent leur puissance magique pour invoquer des serviteurs qui les aideront dans leurs aventures et les protégeront en cas de danger. Bien qu'ils soient souvent incapables de se battre physiquement, leur maîtrise de la magie fait d'eux des ennemis extrêmement dangereux pour ceux qui les empêchent d'obtenir une relique ou de faire une découverte qu'ils veulent s'approprier."

Mage – 100 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	4	4	9	9

ATTAQUES

- (1PA) Coup de bâton : Puissance - 5
Règles spéciales : Les critiques ignorent l'Armure.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

APPRENTIS

"Certains habitants de l'ArcWorldde sont nés avec des Aptitudes naturelles pour la magie. Ces enfants sont souvent découverts rapidement et sont emmenés par leurs parents au mont Orion pour étudier et devenir des sorciers. La formation est longue et il est courant que les Apprentis rejoignent les sorciers plus âgés lors de leurs expéditions dans l'ArcWorldde.

Souvent dépassés sur le champ de bataille, les Apprentis apprennent rapidement et utilisent leurs pouvoirs magiques naissants pour se protéger et protéger le sorcier qu'ils servent. Cependant, ils ne sont pas encore des lanceurs de sorts à part entière et ont encore beaucoup à apprendre avant de pouvoir se qualifier de sorciers.

Apprenti – 60 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	4	7	5

ATTAQUES

- (1PA) Coup de poing : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Conduit

Un personnage avec cette capacité peut canaliser ses pouvoirs magiques dans un autre. Au lieu de lancer un sort ce tour, le personnage peut dépenser le PA pour générer 1 jeton Arcanite et en équipe son Commandant.

Etudiant en Magie

Les Apprentis apprennent tout juste à lancer des sorts magiques. Ils peuvent lancer des sorts à partir des connaissances de leur Ecole, mais ils ne peuvent jamais tirer plus de 2 cartes lorsqu'ils lancent des sorts.

LUTINS

"L'invocation de créatures magiques est une compétence acquise très tôt dans la formation d'un sorcier. La plupart des travaux manuels du Grand Ecole sont effectués par ces êtres, qui se déplacent indépendamment, mais toujours avec obéissance, de leur lanceur de sorts.

Les plus petites de ces bêtes, Appelés Lutins, peuvent prendre toutes les formes imaginées par le mage. Souvent, ils reflètent la personnalité du lanceur de sorts et prennent la forme de nombreuses créatures bizarres et merveilleuses. Dans les dangereuses contrées sauvages de l'ArcWorlde, un mage peut faire Apparaître une armée entière de ces créatures, qui se jettent docilement dans la bataille pour défendre leur maître."

Lutin – 25 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	2	5	5	4

ATTAQUES

- (2PA) Étincelle : Puissance - 5
Règles spéciales : Chaque fois que cette attaque est utilisée, le lutin perd 1 PA.
- (1PA) Grignotage : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Chose magique.

BÊTE ENSORCELÉE

"Des sorciers particulièrement puissants peuvent lier des créatures magiques à des objets, des livres ou des charmes magiques. Si l'incantation correcte est exécutée, ces bêtes ensorcelées rugissent à la vie sous le commandement du lanceur de sorts.

Prenant la forme de bêtes majestueuses et effroyables, ces créatures majestueuses ont besoin d'énormes quantités d'énergie magique pour se maintenir en vie. En dehors des champs magiques des Ecoles du mont Orion, les sorciers ont souvent recours à leurs propres créations magiques pour assouvir leur faim bestiale."

Bête ensorcelée – 200 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Lourd / Monstre	7	7	7	24

ATTAQUES

- (2PA) Bondir : Puissance - 7
Règles spéciales : Si un critique est obtenu, la cible doit relancer toutes les prouesses réussies pour quitter le contact de base.
- (2PA) Crépitement : Puissance - 5
Règles spéciales : Affecte tous les personnages n'ayant pas le Trait Chose magique dans un rayon de 2". Ignore l'armure.
- (1PA) Déchiquetage : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Glouton, Activation fractionnée, Effroyable, Déclin de force, Agonisant - Voir les règles du Bestiaire.

Festin de magie

Une bête ensorcelée est une créature magique qui entretient sa forme en se nourrissant de créatures magiques. Pour une Prouesse facile, une bête ensorcelée peut consommer un lutin ami en contact de base et regagner D3PV. De plus, pour le reste du tour, elle bénéficie des règles additionnelles des Lutins du Tome de magie de l'École d'où ils ont été invoqués.

SENTINELLE

"Ces armures enchantées, que l'on voit souvent dans les couloirs du Grand Ecole, montent silencieusement la garde, prêtes à entrer en action au moindre signe de danger.

De nombreux sorciers errants empruntent ces automates pour assurer leur sécurité au cours de leurs aventures, ou les construisent eux-mêmes à partir de matériaux qu'ils trouvent sur le terrain. S'ils sont endommagés ou détruits, ils se reconstituent souvent à temps."

Sentinelle– 80 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	3	4	9	8

ATTAQUES

- 2PA) Frappe lourde : Puissance - 7
Règles spéciales : Un coup critique met la cible à terre si elle se trouve sur un socle de 30 mm
- (1PA) Poussée : Puissance - 4
Règles spéciales : Un coup critique met la cible à terre si elle se trouve sur un socle de 30 mm

CARACTÉRISTIQUES ET ÉQUIPEMENT

Armure enchantée

Les sentinelles sont des armures enchantées chargées de protéger les sorciers lors de leurs aventures. Elles ont une armure de +2 et réussissent automatiquement tous les tests de bravoure. De plus, s'ils sont mis KO, ils laissent derrière eux une armure lourde (équipement).

BIBLIOTHÈQUE ENCHANTÉE

"Un mage collectionne de nombreux parchemins, tomes et autres ouvrages magiques au cours de ses voyages. Ils sont souvent rangés dans une bibliothèque enchantée, qui les garde en sécurité et les stocke pour le moment où l'on en aura besoin. Ces bibliothèques ont leur propre vie et s'occupent de leur collection comme une mère poule protectrice.

Au combat, les bibliothèques enchantées choisissent les livres de sorts les plus puissants pour les donner à leurs maîtres, mais dans le feu de l'action, le choix peut être aléatoire."

Bibliothèque Enchantée – 80 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Irrégulier	2	4	8	10

ATTAQUES

- (1PA) Bousculade : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Inflammable.

Collection de tomes

Les Mages voyageurs rassemblent leurs objets "découverts" dans des coffrets enchantés et aucun n'est aussi précieux que les livres magiques. La bibliothèque enchantée génère D3 tomes pillés au début de son activation. Lancez un D6 pour chaque Tome Dérobé pour savoir duquel il s'agit :

1. Les connaissances de l'école Pourpre
2. Les connaissances de l'école Saphir
3. Les connaissances de l'école d'Émeraude
4. Les connaissances de l'école Ocre
5. Les connaissances de l'école de bronze
6. Les connaissances de l'école d'Opale

Ces Tomes « découverts » peuvent être utilisés par n'importe quel sorcier ou apprenti dans un rayon de 3".

RÈGLES DE LA FACTION DES SEIGNEURS DES TÉNÈBRES (JUN 2022)

"Les Seigneurs des Ténèbres vivent dans les vastes Terres brûlées à l'est des Montagnes de Jernspeak. Êtres de pure méchanceté et de diablerie, ils sont avides des trésors du Haut-ArcWorlde.

Bien qu'ils aient été tenus à distance pendant de nombreuses années par les montagnes et les peuples qui les protègent dans les États vaubémiens, les événements récents ont donné aux seigneurs des ténèbres l'occasion en or dont ils avaient besoin pour percer sur le continent. Accompagnés des hordes de Hobgobelins qui exécutent leurs moindres caprices, les Seigneurs des Ténèbres se plaisent à dévaster tout ce qui se trouve sur leur passage.

Heureusement pour les peuples de l'ArcWorlde, les Seigneurs des Ténèbres sont tout aussi enclins à se faire la guerre entre eux, car la jalousie et l'envie brûlent en eux avec autant d'ardeur que leur insatiable soif de pouvoir."

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION

LA VOLONTÉ DU TÉNÉBREUX

Chaque Seigneur des Ténèbres possède une combinaison unique d'obsessions, de rancunes et d'objectifs enfiévrés qui constituent sa personnalité tordue.

Avant la partie, choisissez les traits de caractère que votre Seigneur des Ténèbres incarne :

Guerrier de l'ombre - Ce Seigneur des Ténèbres est réputé pour ses compétences en combat martial et ne cherche rien d'autre qu'à vaincre ses ennemis par la force de son épée. Le Seigneur des Ténèbres gagne +1PA pour chaque personnage ennemi qu'il met KO. Ce gain est réinitialisé au début de chaque tour.

Sorcier noir - Ce Seigneur des Ténèbres a consacré son existence à l'étude de la magie et n'aspire à rien d'autre qu'à accroître son pouvoir arcanique. Le Seigneur des Ténèbres gagne le Trait de Mage et peut lancer des sorts du Tome de magie des seigneurs des ténèbres.

Maître de la Horde - Ce Seigneur des Ténèbres a rassemblé une grande armée et prend plaisir à la voir détruire tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Tous les personnages Hobgobelins coûtent -20% de PO, arrondi à l'entier supérieur.

Maître des Bêtes - Ce Seigneur des Ténèbres a conclu de nombreux pactes avec les monstres de l'ArcWorlde, qui marchent à ses côtés dans la bataille. Toutes les bêtes, monstres et titans tirés du Bestiaire coûtent -20% de PO, arrondi au nombre entier le plus proche.

DIMINUTIF

Si un personnage avec cette caractéristique est mis KO, les personnages sans cette capacité ne font pas de test de bravoure. Ils sont trop chétifs pour qu'on s'intéresse à eux !

ÊTRES FAE

Les Seigneurs des Ténèbres sont des créatures magiques malveillantes qui, à l'occasion, s'allient temporairement à ceux dont ils respectent les prouesses magiques. Les sorciers malhonnêtes concluent souvent des pactes avec les Seigneurs des Ténèbres, et les Elfes de Mildaark leur prêtent leurs épées si ces

créatures capricieuses y trouvent leur compte. Lors de la constitution de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions des sorciers et des elfes sauvages.

LISTE DE BANDE DE GUERRE SEIGNEURS TÉNÉBREUX

Liste de bande de guerre seigneurs ténébreux		
Nom	Classe	Coût
Seigneur des ténèbres	Commandant	210 PO
Hobgobelin	Unité	35 PO
Sous-fifre	Unité	20 PO
Bête de l'enfer	Lourd / Monstre	160 PO
Hobgobelin Honcho	Elite	50 PO
Allumeur de feu Hobgobelin	Irrégulier	50 PO

ARMURERIE SEIGNEURS TÉNÉBREUX

En plus des objets et de l'équipement que l'on trouve dans l'armurerie commune (voir la liste de l'armurerie commune), les seigneurs des ténèbres ont leurs propres magasins dans leurs tours d'obsidienne.

Nom | Type | Coût | Description

O=Objet | E=Equipement | FA=Forme Animale

ARMURERIE SEIGNEURS DES TENEBRES			
Potion noire O 10 PO			
Un liquide vil, distillé à partir de l'essence maligne des Terres brûlées. Il apaise les blessures de ceux qui ont le diable au corps. Usage unique. Si elle est consommée, le personnage regagne D6PV. Un personnage peut utiliser une potion noire pour soigner un personnage ami en contact de base.			
Arme à distance Hobgobelin E 15 PO			
Les Hobgobelins utilisent toutes sortes d'armes à distance, de la simple fronde en peau aux arcs et arbalètes. Ne peut être utilisé que par les Hobgobelins. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tir (à distance) : Puissance - 5 Règles spéciales : Portée de 12" 			
Monture Hobgobeline E 30 PO			
Les Hobgobelins sont une tribu itinérante qui utilise toutes sortes de bêtes pour se déplacer et transporter leur équipement. Les cavaliers Hobgobelins rapides sont mortels s'ils sont utilisés efficacement. Ne peut être utilisé que par les Hobgobelins. S'il est monté, un personnage gagne +5PV et +4 Mouvement. Ils sont agiles (voir les règles du Bestiaire) et ont désormais un socle de 40 mm			
Fouet d'esclavagiste E 10 PO			
Un fouet méchamment barbelé utilisé pour "encourager" les serviteurs les moins enthousiastes. Ne peut être utilisé que par un Hobgobelin. S'il en est équipé, un personnage peut porter des attaques de mêlée contre des cibles situées à une distance maximale de 3", même si elles ne sont pas en contact de base.			
Les attaques peuvent toujours être effectuées si un personnage ami se trouve entre le personnage et la cible.			

TOME DE MAGIE

Sort | Niveau | Description

LISTE DES SORTS - L'ART DE LA MÉCHANCÉTÉ

Enfermés depuis des millénaires dans les Terres brûlées, de nombreux seigneurs des ténèbres tournent leur esprit enfiévré vers la maîtrise des arts de la magie. Ces méchants utilisent leurs pouvoirs à bon escient et sont, selon eux, inégalés par les humbles mages des mortels.

Cri maladif | 14

Un hurlement nauséabond jaillit du casque du Seigneur des Ténèbres, amenant ceux qui l'entourent à se pincer les oreilles de douleur. Chaque personnage situé à moins de 4" du lanceur de sorts doit lancer un D6. En cas d'échec, il subit une perte de -1 PA lors de sa prochaine activation. Ce sort affecte le lanceur et ses effets ne s'accumulent pas.

Aura Sinistre | 17

Un miasme de mal entoure le Seigneur des Ténèbres, s'infiltrant dans le cœur de ceux qui se trouvent devant lui. Le lanceur de sorts gagne le Trait effroyable jusqu'à la fin du tour (voir Bestiaire).

Minions Agités | 18

La méchanceté du Seigneur des Ténèbres s'infiltré dans l'esprit de leurs sujets inconscients, les ramenant du bord de l'abîme. Placez une unité assommée à moins de 3" du lanceur de sorts à 1PV.

Terrain en fusion | 20

Le Seigneur des Ténèbres invoque la chaleur volcanique de son royaume de cendres, forçant la terre à fondre et à bouillonner.

Choisissez une zone d'un rayon de 4" à moins de 8" du lanceur de sorts. Jusqu'à la fin du tour, tout personnage en contact de base avec cette zone subit D6 points de vie.

Feu d'enfer | 21

Le Seigneur des Ténèbres émet une terrifiante gerbe de flammes, brûlant tout sur son passage. Mesurez une ligne à 8" du lanceur de sorts. Tous les personnages en contact avec cette ligne subissent 5 points de dégâts. Si la cible est inflammable, elle subit une touche supplémentaire.

LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

"Les Seigneurs des Ténèbres sont de terribles créatures dont le seul et unique but est de conquérir tout l'ArcWorld. Ce sont des êtres incorporels de pure magie maligne, qui complotent depuis des milliers d'années, enfermés dans de puissantes armures de fer noirci.

La mégalomanie pure d'un Seigneur des Ténèbres est presque insondable. Chacun d'entre eux se croit le chef suprême de l'ArcWorld, et se considère comme le seul digne de ce titre. Hélas, cette attitude est partagée par les centaines de seigneurs des ténèbres qui peuplent les Terres brûlées, ce qui entraîne des conflits incessants entre les membres de leur famille. Toute victoire perçue est jalousement usurpée et démolie par leurs frères vindicatifs, qui passent la majeure partie de leur volonté infatigable à se battre entre eux. Ces querelles incessantes font que l'ArcWorld reste décidément invaincu, du moins pour l'instant..."

Seigneur des ténèbres - 210PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	6	4	9	20

ATTAQUES

- (2PA) Frappe malveillante : Puissance - 7
Règles spéciales : Si le nombre de réussites est supérieur au nombre d'échecs, la cible est sonnée si elle se trouve sur un socle de 50mm ou moins.
- (A distance) Regard malveillant : Puissance - 4
Règles spéciales : Portée de 6".
- (1PA) Étranglement : Puissance - 5
Règles spéciales : La puissance de cette attaque n'est pas amplifiée par les armes équipées. Si des PV sont retirés par cette attaque, les figurines ennemies doivent faire un test de Bravoure comme si la cible avait été mise KO.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Activation fractionnée (voir Bestiaire).

Monologue

Si un Seigneur des Ténèbres est activé au contact du socle d'un Commandant adverse, le joueur du Seigneur des Ténèbres peut prononcer un discours grandiose et grandiloquent.

Si le joueur adverse et/ou les spectateurs ont estimé que ce discours était digne d'intérêt, le Seigneur des Ténèbres gagne +1PA pour cette Activation. S'il s'agit d'une tentative peu convaincante, le Seigneur des Ténèbres perd -2PA pendant qu'il se débrouille tant bien que mal. Adversaires et spectateurs - rendez à César ce qui appartient à César et n'oubliez pas le Code de conduite des gentilshommes !

Si vous (le joueur) ne souhaitez pas faire de monologue, vous pouvez effectuer un jet gratuit de Prouesse Facile à la place.

LES HOBGOBELINS

"Les Hobgobelins vivent dans les Terres Désolées, parents gangrénés et mal nourris des Ourks, Gremlins et Boglins du Haut-ArcWorld. Ils mènent une existence errante et affamée, tirant leur maigre subsistance du paysage noirci et du butin qu'ils tirent des raids contre les autres clans Hobgobelins.

Ces créatures malades sont souvent réduites en esclavage par les Seigneurs des Ténèbres, qui les utilisent comme des sous-fifres jetables et peu fiables. L'Aptitude des Hobgobelins à la petite cruauté en fait des hommes de main parfaits pour les Seigneurs des Ténèbres, qui en rassemblent des hordes entières pour leurs raids contre d'autres Seigneurs des Ténèbres et leurs expéditions dans le Haut-ArcWorld".

Hobgobelins - 35PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	4	6	5

ATTAQUES

- (2PA) Hack'n'Slash : Puissance - 4
Règles spéciales : Chaque coup critique permet de lancer un D6 supplémentaire.
(1PA) Coup de poignard : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Diminutif.

LES SOUS-FIFRES

"Les Seigneurs des Ténèbres sont des êtres de magie pure, et il leur arrive souvent de prélever un peu de leur essence pour créer de petits serviteurs ardents chargés d'exécuter leurs ordres. Ces sous-fifres sont des créatures effrontées et insouciantes, exemptes de la malice du Seigneur des Ténèbres dont l'essence maligne est à l'origine de leur création.

Les sous-fifres s'adonnent à leur travail avec joie, courant autour du repaire, faisant des courses et même combattant lors de raids. Bien qu'ils puissent être utiles au Seigneur des Ténèbres, il est amèrement jaloux de leur insouciance et se plaît à les faire exploser dans une explosion de flammes lorsque leur utilité a pris fin."

ATTAQUES

Sous-Fifres - 20PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	5	5	4

- (2PA) Mort fulgurante : Puissance - 5
Règles spéciales : Cible tous les personnages dans un rayon de 2". Ce personnage est assommé après l'exécution de l'attaque, et seulement 1PV est rendu au Seigneur des Ténèbres qui l'a invoqué (voir Trait Essence de Feu).
- (1PA) Morsure : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Diminutif.

Essence de feu

Les Sous-fifres sont créés à partir de l'essence de leur maître, qui prélève une partie de son pouvoir pour leur donner vie. Les personnages dotés du trait Essence de feu ne sont pas déployés sur le champ de bataille. Le Seigneur des Ténèbres peut les invoquer sur le champ de bataille lors de leur Activation en sacrifiant 2PV.

Placez le sous-fifre à moins de 6" du Seigneur des Ténèbres. Le sous-fifre est inactif et peut être activé plus tard dans le tour.

Les sous-fifres ne peuvent pas être équipés d'objets ou d'équipement. De plus, s'ils échouent à un Test de Bravoure, ils sont Assommés, car la magie qui les lie s'effrite.

Si un sous-fifre est mis KO, les PV qui ont été sacrifiés pour le déployer sont rendus au Seigneur des Ténèbres lors de la Manche suivante.

BÊTE DE L'ENFER

"Il y a beaucoup de choses horribles qui volent dans les Terres brûlées. Il suffit de regarder dans le ciel pour voir une pléthore de monstruosité ailées et affamées qui tournent autour d'elles à la recherche de leur prochain repas. Certaines de ces créatures atteignent des tailles monstrueuses, et les habitants des Terres brûlées doivent se méfier, de peur d'être emportés par leurs serres."

Les Seigneurs des Ténèbres soumettent souvent les plus grandes d'entre elles à leur incommensurable volonté, les envoyant au combat comme des bêtes de guerre. Parfois, leurs serres sont utilisées à d'autres fins, et plus d'un Hobgobelin courageux est porté dans les airs pour tirer d'en haut."

Bête de l'enfer - 160PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Lourd / Monstre	5	10	6	15

ATTAQUES

- (2PA) Piqué : Puissance - 8
Règles spéciales : Si un critique est obtenu, la cible est Sonnée.
- (2PA) Levage et chute : Puissance - 5
Règles spéciales : Cette attaque ne peut être portée que sur un personnage de 30 mm de base, et si la bête infernale n'utilise pas de griffes. Sur un Critique, la cible est déplacée de D6 pouces dans la direction choisie par le joueur Seigneur des Ténèbres.
- (1PA) Crocs : Puissance - 5

Traits & équipement

Effroyable, Vol, Activation fractionnée (voir les règles du Bestiaire).

Griffes

La bête infernale peut choisir d'attraper un personnage dans ses longues griffes grâce à une prouesse facile. Le personnage ramassé compte comme étant à couvert et ne peut pas faire d'action de mouvement. Au lieu de cela, il est déplacé avec la bête noire. Il peut être activé normalement et compte comme étant en contact de base avec la bête noire et tout personnage avec lequel la bête infernale est en contact de base.

Lors de l'activation de la bête infernale, elle peut lâcher le personnage ramassé à n'importe quel moment. S'il est lâché, ou si la bête immonde est KO, le personnage ramassé subit D6 points de dégâts et se retrouve sonné. Pour une prouesse facile, le personnage peut être posé doucement sans effets néfastes.

HOBGOBELIN HONCHO

"Maintenir un semblant d'ordre au sein d'une horde de Hobgobelins turbulents et indisciplinés est un travail à plein temps, que la plupart des seigneurs des ténèbres considèrent comme indigne d'eux. C'est pourquoi les plus grands et les plus méchants de la populace sont promus Honchos, dont le rôle est de maintenir les Hobgobelins dans le droit chemin.

Armés de fouets cruels, les Honchos "encouragent" leurs compagnons Hobgobelins à se battre, s'assurant que leur courage dérisoire ne faiblit pas lorsque les épées sont dégainées. Et si leurs protégés sont trop lâches pour qu'un bon coup de fouet les pousse à se battre, les Honchos se feront un plaisir d'utiliser ces fouets sur l'ennemi."

ATTAQUES

Hobgobelin Honcho - 50PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	3	4	7	7

- (2PA) Coup de fouet : Puissance - 6
Règles spéciales : Peut cibler n'importe quel personnage dans un rayon de 4".
- (1PA) Trait brutal : Puissance - 4

TRAIT ET ÉQUIPEMENT

Esclavagiste

Les Honchos sont élevés au-dessus des rangs puants pour garder leurs compagnons Hobgobelins dans le droit chemin. Si un Hobgobelin rate son test de Bravoure à moins de 6" d'un Honcho, le joueur peut choisir de déduire 1PV pour en ignorer les effets.

ALLUMEUR DE FEU HOBGOBELIN

"Dans un paysage extrêmement volcanique comme celui des Terres brûlées, il n'est pas surprenant que certains de ses habitants aient une fascination particulière pour le feu. Certains Hobgobelins sont tellement dévorés par leur passion qu'ils consacrent leur vie à allumer des feux, à les propager et à regarder avec ravissement tout ce qui se consume autour d'eux.

Ces individus extrêmement dangereux sont souvent fascinés par les Seigneurs des Ténèbres qui, en tant qu'êtres de flammes magiques, sont vénérés comme des dieux. Alimentant les feux de l'ego démesuré des Seigneurs des Ténèbres, les allumeurs de feu sont gardés comme animaux de compagnie et jetés dans la bataille pour y semer le chaos."

Allumeur de feu Hobgobelin - 50PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	2	4	6	6

ATTAQUES

- (A distance) Lancer de flammes : Puissance - 6
Règles spéciales : Portée de 6". Chaque coup critique inflige une touche à un personnage ennemi situé à moins de 2" de la cible.
- (1PA) Tison de feu : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Diminutif

Incendie criminel

Ce Hobgobelin dérangé n'aime rien de plus que de brûler autant de choses que possible. Ce personnage compte comme ayant une torche. De plus, ce personnage peut mettre le feu à un terrain inflammable avec lequel il est en contact de base sur une Prouesse Moyenne. Jusqu'à la fin du tour, tout personnage en contact avec ce terrain subit D6 points de vie. Discutez avec votre (vos) adversaire(s) pour savoir si un terrain peut être considéré comme inflammable ou non.

On ne peut pas brûler une brûlure

Des années passées à jouer avec le feu ont endurci la peau de l'incendiaire au point qu'il ne sent même plus la flamme. Toutes les attaques qui infligent des dégâts supplémentaires aux cibles inflammables ont une puissance de -1 contre l'incendiaire.

RÈGLES DE LA FACTION DES ELFES SAUVAGES (MAI 2022)

Les Elfes sauvages sont des êtres mystérieux originaires des forêts brumeuses de Caledon, une grande île inexplorée située au nord-ouest d'Albionnica. Mesurant jusqu'à deux mètres de haut et imprégnés d'énergie magique, les Elfes sont une race dangereuse et belliqueuse qui n'a que peu d'empathie pour ceux qui n'appartiennent pas à sa famille. Ces dernières années, d'anciens portails elfiques ont été découverts dans tout le Haut-ArcWorld, des montagnes gelées de Njorsvald aux profondeurs de la forêt de Mildaark.

Les Elfes sont de plus en plus puissants, envahissant des terres qui leur Appartenaient il y a des millénaires et ne reculant devant rien pour reconquérir leurs royaumes. La magie du sang des Elfes force la nature à se déformer selon leur volonté, et les créatures de bois et d'os ensorcelés invoquées se battent avec eux contre tous ceux qui se dressent sur leur chemin.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION

ÊTRES FAE

Les elfes sont des créatures magiques mercurielles qui, à l'occasion, s'allient temporairement à ceux dont ils respectent les prouesses magiques. Les sorciers du mont Orion sont connus pour entretenir des relations et commercer avec les elfes, et des seigneurs des ténèbres ont été vus en train de se battre avec des guerriers elfes sauvages à leurs côtés. Lors de la constitution de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions des Mages et des seigneurs des ténèbres.

INVOCATEUR/INVOQUÉ

Les personnages dotés de ce Trait ne sont pas déployés sur le champ de bataille. Un personnage avec le Trait d'invocateur peut tenter de le ramener à la vie sur le champ de bataille en tentant une prouesse :

- Facile : En cas de succès, placez le personnage invoqué à moins de 6" de l'invocateur. Ce personnage est inactif et peut être activé plus tard dans le tour.
- Moyenne : En cas de succès, placez le personnage invoqué à moins de 12" de l'invocateur et activez-le immédiatement après la fin de l'activation de l'invocateur.

Les personnages invoqués peuvent ramasser des objets ou de l'équipement mais ne peuvent pas les utiliser à moins que les règles ne le précisent. De plus, s'ils échouent à un Test de Bravoure, ils sont mis KO et la magie qui les lie s'effrite. Si un modèle invoqué est mis KO, il peut être réinvoqué autant de fois que le joueur Elfe Sauvage le souhaite.

SACRIFICE

Une fois par activation, un personnage doté de ce Trait peut tenter de sacrifier un personnage ennemi sur un socle de même taille ou plus petit sur une Prouesse moyenne. Le sacrifice peut être tenté si la cible a 25 % de ses PV ou moins et si elle est en contact avec le socle. En cas de succès, le personnage ennemi est mis KO et remplacé par un jeton Arcanite.

AGILE

Un personnage doté de ce Trait peut relancer un seul jet de jeu de jambe par Tour.

LISTE DE BANDE DE GUERRE ELFES SAUVAGES

Liste de bande de guerre elfes sauvages		
Nom	Classe	Coût
Chef Elfique Sauvage	Commandant	130 PO
Druide Elfique Sauvage	Mage	145 PO
Créature des bois	Unité	45 PO
Guerrier Elfique sauvage	Elite	95 PO
Elan des marais	Lourd / Monstre	200 PO
Joueur d'épées Elfique Sauvage	Irrégulier	115 PO
Faucon Lichen	Bête	35 PO

ARMURERIE DES ELFES SAUVAGES

En plus des objets et de l'équipement trouvés dans l'armurerie commune (voir la liste de l'armurerie commune), les Elfes sauvages ont leurs propres objets de guerre :

Nom | Type | Coût | Description

O=Objet | E=Equipement | FA=Forme Animale

ARMURERIE DES ELFES SAUVAGES			
Pierre de sang	O	10 PO	Un éclat pourpre provenant des profondeurs du Mildaark, vibrant de la magie qui soutient les Elfes et leurs créations. Usage unique. Si elle est consommée, le personnage regagne D6PV. Un personnage peut utiliser une pierre de sang pour soigner un personnage ami en contact de base.
Arme à distance elfique	E	15 PO	Les Elfes sauvages utilisent toutes sortes d'armes à distance, depuis les lances de jet jusqu'aux arcs de la taille d'un homme. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tir (à distance) : Puissance - 6 Règles spéciales : Portée de 16".
Lame de sacrifice	E	20 PO	Une arme tachée de sang utilisée dans les cérémonies secrètes des Elfes. Si elle est équipée, le personnage gagne le trait Sacrifice. Si le personnage possède déjà la caractéristique Sacrifice, il peut relancer une tentative ratée par tour.
Monture elfique	E	30 PO	Les Elfes sauvages sont connus pour partir en guerre sur leurs créatures invoquées, certains se construisant même des corps à sabots rapides à partir de bois et d'os. Cet équipement ne peut être utilisé que par les personnages ayant le trait d'invocateur. S'il est monté, le personnage gagne +5PV et +4 Mouvement. Ils ont maintenant une taille de base de 50 mm
Arc Elfique	E	30 PO	Les archers elfiques les plus habiles portent ces armes gigantesques au combat. Même trois hommes n'auraient pas la force de tirer sur la corde. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tir (à distance) : Puissance - 10 Règles spéciales : Portée de 20". Nécessite une Prouesse moyenne pour tirer.
Faebblade	E	30 PO	Une lame éthérée et scintillante qui, si elle est lancée, cherche une proie et revient dans la main comme si elle avait un esprit propre. Compte comme une arme à deux mains (voir Armurerie commune). De plus, une fois par tour, le personnage peut effectuer cette attaque : <ul style="list-style-type: none"> ▪ (A distance) Faebblade : Puissance - 8 Règles spéciales : Portée de 12". Si la cible est mise KO, les dégâts restants sont infligés sous forme de coups à un autre personnage ennemi situé à moins de 6".

LISTE DES SORTS – SOMBRE FORÊT

La magie des Elfes est inextricablement liée aux sombres forêts qu'ils habitent. Les mystérieux druides siphonnent l'énergie vitale de leurs victimes sacrifiées et utilisent ce pouvoir pour déformer le bois à leur guise.

Lianes | 14

Des lianes barbelées jaillissent de la terre et enserrant tous ceux qui ont la malchance de se trouver à leur portée. Tous les personnages situés à moins de 6" du lanceur de sorts voient leurs jets de Mouvement et de Pieds réduits de 2" jusqu'au prochain sort du lanceur de sorts.

Esprit de la forêt | 16

La vitalité de leurs victimes remplit le druide d'une vigueur contre nature, et leurs yeux brillent de la puissance des bois sombres. Un personnage ami situé à moins de 12" gagne +2 PA pour sa prochaine activation. Tant qu'elle est sous l'effet de ce sort, la cible ne peut bénéficier d'aucun autre bonus de sort.

Chuchotement | 19

Avec un mot sifflé dans une langue non naturelle, les ennemis des Elfes voient leur esprit torturé par les rires et la malice des Fae. Un personnage ennemi situé à moins de 12" doit réussir un test de bravoure. S'il échoue, il perd 3 PV en plus des effets habituels de l'échec. Toutes les figurines ennemies à moins de 3" de la cible initiale, doivent également passer des tests de bravoure.

Bois impitoyable | 21

La fureur froide de la forêt réclame ceux qui osent s'y aventurer. Leurs âmes seront consumées et leurs os nourriront la terre. Choisissez un point à moins de 12" du lanceur de sorts. Chaque personnage situé à moins de 3" de ce point subit une attaque de Bois Impitoyable.

- Bois impitoyable : Puissance - 4
- Règles spéciales : Si un personnage est mis KO par les effets de ce sort, il est remplacé par un Sylvestre. Ce personnage est contrôlé par le joueur elfe comme d'habitude et peut être activé lors du prochain tour.

CHEF ELFIQUE SAUVAGE

"Bien que tous les Elfes soient doués pour le combat, le meilleur d'entre eux est choisi comme chef de guerre. Mortel même selon les normes elfiques, il est orné de reliques sacrées et béni par l'ensemble du clan en tant que chef de son groupe de guerre.

Muni d'armes anciennes ointes de sang, le chef de guerre mène la charge contre les ennemis des Elfes. Leur habileté à manier la lance et l'arc n'a d'égale que leur haine des races inférieures et leur détermination à purifier leurs royaumes de la vermine qui les a infestés."

Chef elfique sauvage - 130PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	5	5	9	14

ATTAQUES

- (2PA) Tourbillon : Puissance - 8
Règles spéciales : Chaque coup critique permet de lancer 1 D6 supplémentaire.
- (1PA) Frappe mortelle : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques ignorent l'armure
- (2PA) Soif de sang : Puissance - 10
Règles spéciales : Cette attaque ne peut être effectuée que si le Chef elfique a mis KO un personnage ennemi lors de la même activation.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Agile, Invocateur, Sacrifice

DRUIDE ELFIQUE SAUVAGE

"Bien que la magie coule dans les veines de tous les Elfes, certains naissent exceptionnellement en accord avec les arcanes. Ces enfants sacrés deviennent des druides, les chefs spirituels des clans elfiques.

Utilisant les pouvoirs de la magie du sang, ils soumettent la nature à leurs caprices. Les arbres s'animent et attaquent les intrus, les racines jaillissent du sol, et certaines pauvres âmes sont même transfigurées en bêtes de bois que les Elfes envoient pour les combattre".

Druide elfique sauvage - 145PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mage	5	5	8	12

ATTAQUES

- (À distance) Vignes enchantées : Puissance - 4
Règles spéciales : Portée de 8
- (1PA) : Lame rituelle : Puissance - 5

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Agile, Invocateur, Sacrifice

CRÉATURE DES BOIS

"Bien que les Elfes soient des combattants mortels, ils sont assez sages pour savoir qu'il faut épuiser leurs adversaires avant de les affronter. Grâce à leur magie, ils invoquent des créatures construites à partir des débris de la forêt et les envoient au combat devant eux. Ces créatures, simples marionnettes des Elfes qui les ont créées, rampent vers leurs ennemis et attaquent avec des éclats d'écorce et d'os."

Créature des bois - 45PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	3	5	6

ATTAQUES

- (À distance) Éclat : Puissance - 4
Règles spéciales : Portée 8".
- (1PA) Écorce tranchante : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Invoqué, Inflammable.

Formes changeantes

Les Créatures prennent de nombreuses formes, souvent choisies par les Elfes pour répondre à un certain objectif. Lorsqu'une créature des bois est invoqué, vous pouvez choisir la forme qu'elle prendra :

Guerrier - Cette créature prend la forme d'une parodie d'homme. Il gagne +1 puissance à toutes ses attaques.

Bestial - Cette créature des bois prend la forme d'une créature qui galope sur ses membres. Il gagne +2 Déplacement et le Trait Agile.

Barrière - Cette créature des bois prend la forme d'un bouclier protecteur fait de ronces et d'épines. S'il est en contact de base avec un personnage ami, ce dernier gagne +1 Armure. Ce gain n'est pas cumulable et un seul personnage peut en bénéficier par tour.

Si une créature des Bois est mis KO, vous pouvez choisir à nouveau la forme qu'elle prendra lorsqu'elle est invoquée à nouveau.

GUERRIER ELFIQUE SAUVAGE

"Combattre un elfe, même moyen, est une perspective terrifiante pour beaucoup sur ArcWorld. Dépassant d'un mètre le plus grand des hommes, leurs membres légers mais fortement musclés sont rapides comme l'éclair et capables de prouesses athlétiques surprenantes. Tous sont habiles avec toutes sortes d'armes, et même une petite force peut anéantir une bande entière en quelques secondes".

Guerrier elfique sauvage - 95PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	4	5	8	10

ATTAQUES

- (2PA) : Rafale de lames : Puissance - 5
Règles spéciales : Chaque coup critique permet de lancer 1 D6 supplémentaire.
- (1PA) Trait maléfique : Puissance - 5
Règles spéciales : Chaque coup critique ignore 1 armure.

Traits et équipement

Agile, invocateur.

ÉLAN DES MARAIS

"Bien que les petites créatures invoquées soient courantes, il arrive qu'un Elfe particulièrement puissant donne vie à une créature plus monstrueuse. Ces constructions prennent de nombreuses formes, des monstruosités semblables à des licornes aux trolls ou aux dragons, mais celles que l'on voit le plus souvent dans le Mildaark ressemblent à de grands élans faits de bois et d'os. Grâce à l'énergie magique qu'elles renferment, certaines de ces créatures continuent de vivre longtemps Après la disparition de leur créateur. Elles parcourent les forêts de l'ArcWorld, se nourrissant de l'essence vitale de leurs proies."

Élan des marais - 200PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Lourd / Monstre	7	8	7	20

ATTAQUES

- (2PA) Empaler : Puissance - 9
Règles spéciales : Ne peut être utilisé que si une charge a été effectuée lors de cette activation.
- (2PA) Ecrasement : Puissance - 4
Règles spéciales : Si un coup critique est porté, le personnage cible est Sonné, et ce personnage peut se mettre hors de combat sans pénalité.
- (2PA) Gore : Puissance - 6

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Inflammable, Agile, Activation fractionnée, Effroyable, Déclin de force (monstre), Agonisant (monstre) - Voir les règles du Bestiaire.

Monture monstrueuse

Certains monstres peuvent être montés au combat par des personnages courageux ou téméraires. Si un personnage choisit de chevaucher une monture monstrueuse, les deux se combinent et comptent pour un seul personnage. Le mouvement du monstre et les Traits liés au mouvement sont utilisés, et le cavalier ne peut pas faire d'Action de mouvement. Les deux personnages sont activés séparément, et le cavalier et la monture peuvent être ciblés normalement en mêlée et à distance. Si le cavalier ou la monture sont mis KO, remplacez la figurine sur le plateau par une figurine représentant le personnage survivant.

JOUEUR D'ÉPÉES ELFIQUE SAUVAGE

"Le combat est un art sacré pour les Elfes, et certains consacrent leur vie à la maîtrise de la lame. Ces joueurs d'épées perfectionnent leur art pendant d'innombrables années, et leur férocité à l'épée est inégalée parmi leurs congénères.

Avant la bataille, ils se parent d'une peinture de guerre arcanite mélangée au sang de leurs ennemis, ce mélange enivrant les rendant frénétiques. Ils foncent tête baissée dans la mêlée, leurs épées laissant une traînée de dévastation dans leur sillage."

Joueur d'épées elfique sauvage – 95 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Irrégulier	4	5	8	10

ATTAQUES

- (2PA) Tempête de lames : Puissance - 6
Règles spéciales : Chaque coup critique permet de lancer 2 D6 supplémentaires.
- (1PA) Coup de ciseaux : Puissance - 5
Règles spéciales : Chaque coup critique brise 1 armure.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Agile, armes doubles.

Beserker

Ce personnage doit toujours tenter d'engager un combat de mêlée si possible. S'il est déjà en contact de base avec un personnage ennemi, il doit effectuer une attaque de mêlée s'il y a des PA pour le faire. S'il n'y a pas de personnage ennemi en contact de base, ce personnage doit utiliser son mouvement libre et tenter autant de jets de jambe que possible jusqu'à ce qu'il atteigne un ennemi ou qu'il rate un jet de jambe.

FAUCON LICHEN

"Certaines créatures invoquées par les Elfes ont la forme d'oiseaux gracieux, planant sur des ailes de feuilles semblables à des plumes. Ces bêtes sont souvent utilisées pour porter des messages aux autres clans elfiques et peuvent s'élever pendant des jours avant de s'effondrer dans les débris dont elles sont faites.

Au combat, il est fréquent que ces Faucons de lichen s'envolent aux côtés de leurs maîtres elfiques, leurs becs et leurs serres acérés s'attaquant aux points faibles de leurs ennemis."

Faucon lichen - 35PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	2	8	6	4

ATTAQUES

- (1PA) Bec : Puissance - 4
- (2PA) Saut en piqué : Puissance - 8

Règles spéciales : Peut cibler des personnages dans un rayon de 2". Après cette attaque, déplacez ce personnage en contact de base avec la cible. Si le nombre d'échecs est supérieur au nombre de succès, ce personnage est mis KO.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Invoqué, Inflammable.

Vol

Ce personnage peut se déplacer au-dessus des caractéristiques du terrain sans entrave.

REGLES DE LA FACTION OURK (MAI 2022)

Originaires des marais humides du sud du Haut-ArcWorld, les clans Ourks se déplacent souvent vers le nord, dans le Mildaark. Grandes créatures à la peau verdâtre, les Ourks ont la force d'au moins deux hommes et l'utilisent à bon escient au combat.

Dirigés par les puissants et sournois Mangeur de rêves, dont on dit qu'ils sont capables de communiquer avec les esprits de leur monde, les clans Ourks pillent et saccagent tous les villages qu'ils rencontrent au cours de leurs voyages dans le Haut-ArcWorld et brassent tous les ingrédients qu'ils trouvent pour en faire des intoxications bizarres et merveilleuses. Accompagnés des petits Boglins, ainsi que de toute une série de créatures issues des marécages de leurs terres natales, ils constituent une menace pour tous ceux qui se trouvent en marge de Mildaark.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION

CLANS NOMADES

Les Ourks mènent une vie nomade dans les étendues sauvages de l'ArcWorld et sont connus pour s'allier avec ceux qui font de même. Lors de la construction de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions Beastfolk et Gremlins (à venir !).

LUTTE POUR LE POUVOIR

Dans un clan Ourk, il est courant que les Chefs et les Mangeur de rêves soient en compétition constante pour le leadership.

Vous pouvez engager deux commandants dans une bande de guerre Ourk. Dans ce cas, ils doivent chacun effectuer un test de bravoure au début de chaque tour. Le personnage qui obtient le meilleur résultat reçoit certains bonus indiqués dans son profil de statut. Le perdant reçoit certains effets négatifs également indiqués dans son profil. Si le résultat est nul, il faut relancer le test jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

DIMINUTIF

Lorsque les personnages dotés de ce Trait sont mis KO, les personnages dotés du Trait Intimidant ne font pas de Test de Bravoure. Ils sont trop chétifs pour qu'on s'intéresse à eux ! De plus, ils peuvent être projetés.

INTIMIDANT

Tout personnage ayant le Trait Diminutif et se trouvant à moins de 6" d'un personnage Intimidant peut relancer un échec à l'attaque par tour.

LANCER

Un personnage doté du Trait Lancer peut ramasser et projeter des Personnages Diminutifs en contact de base en jetant une Prouesse :

- Pour projeter le personnage de taille réduite de D6", lancez une Prouesse facile.
- Pour lancer le personnage de taille réduite de 2,5 cm, lancez une Prouesse moyenne.

- En cas de succès, le Personnage Diminutif est placé à la même distance et peut s'activer normalement. Si ces jets sont ratés, le Personnage Diminutif est tout de même lancé, mais subit D3 coups.

LISTE DE BANDE DE GUERRE OURK

Liste de bande de guerre Ourk		
Nom	Classe	Coût
Chef Ourk	Commandant	120 PO
Ourk Mangeur de rêves	Mage / Commandant	90 PO
Boglin	Unité	20 PO
Hydre des marais	Lourd / Monstre	200 PO
Brasseur	Elite	95 PO
Créature des marais	Bête	30 PO
Brute Ourk	Elite	85 PO

ARMURERIE DE OURKS

En plus des objets et équipements trouvés dans l'Armurerie Commune (voir la liste de l'Armurerie Commune), les Ourks ont leurs propres réserves :

ARMURERIE DES OURKS	
Objet d'infusion de guérison O 10 PO	
Les Ourks sont passés maîtres dans l'art du brassage, et ce bouillon nourrissant peut apaiser les blessures les plus graves. Usage unique. S'il est consommé, le personnage regagne D6PV. Un personnage peut utiliser un peu de Bouillon de Guérison pour soigner un personnage ami en contact de base.	
Arme à distance Ourk / Boglin E 15 PO	
Les Ourks et les Boglins utilisent toutes sortes d'armes à distance, de la simple fronde en peau à l'arbalète, en passant par le tromblon. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque : <ul style="list-style-type: none">▪ Tir (à distance) : Puissance - 5 Règles spéciales : Portée de 15".	
Ecume des marais O 10 PO	
L'écume des marais est une boisson célèbre et puissante, brassée par les Ourks depuis des siècles. Ses effets et ses ingrédients diffèrent d'un lot à l'autre. Usage unique. Au moment de la consommation, lancez un D6 : 1 - Santé ! Le lot était raté, et le buveur vomit sur le sol. Le personnage perd 2 PA pour cette activation. 2-5 - Bonne chose. Le buveur relance tous les jets de touche ratés jusqu'à la fin de l'Activation. 6 - Furie de l'alcool. Ce lot devait être très puissant ! Le buveur relance tous les jets de touche ratés, et s'il n'est pas en contact de base avec un ennemi, il doit se déplacer et se mettre en jambe jusqu'à ce qu'il le soit ou devenir sonné. Les effets durent jusqu'à la fin de l'activation.	
Familier Droppo O 20 PO	
Les droppos sont de petites créatures ressemblant à des dragons qui vivent dans les marécages des terres d'Ourks. On peut les encourager, en les chatouillant, à cracher des gerbes de flammes ! Les personnages possédant un droppo de compagnie peuvent effectuer cette attaque : <ul style="list-style-type: none">▪ (2PA) Lance-flammes vivant : Puissance - 5 Règles spéciales : Tracez une ligne de 4" à partir du bord avant du socle du personnage. Tous les personnages situés à moins de 2" de la ligne sont ciblés par l'attaque.	
Instrument de musique O 10 PO	
Certains Boglins ont un réel talent pour jouer un bon air et réveiller leurs proches avec des chansons de combat. Ne peut être donné qu'à un Boglin. Tous les personnages amis dans un rayon de 3" augmentent leur caractéristique de mouvement de 1.	
Champignon magique O 10 PO	
Un champignon lumineux provenant du dos d'une Wyvern des marais. Ceux qui le consomment ont l'impression de pouvoir faire n'importe quoi... Usage unique. Si le champignon est consommé, tous les jets de caractéristique ratés sont relancés jusqu'à la fin de l'activation du personnage.	
Fourche E 15 PO	
Un outil à dents orné d'une délicieuse friandise. Juste ce qu'il faut pour "encourager" une bête dans la bonne direction. Compte comme une lance. De plus, toutes les bêtes, monstres ou titans amis dans un rayon de 2" gagnent 1 PA.	
Monture Ourk / Boglin E 30 PO	
Les Ourks et les Boglins utilisent toutes sortes de créatures pour monter au combat, en hululant et en hurlant tout au long du chemin. S'il est monté, un personnage gagne +5PV et +4 Mouvement. Il peut également relancer un jet de jeu de jambe raté par tour. Un Ourk monté aura désormais une taille de base de 50 mm, et un Boglin monté aura désormais une taille de base de 40 mm	

LISTE DES SORTILÈGES - L'ART DE L'ILLUSION

*Les Ourk Mangeur de rêves sont de puissants mages dont on dit qu'ils sont **capables** de déformer l'esprit et de canaliser le pouvoir des cauchemars. Enveloppés de vrilles de fumée et les yeux brillants d'une vigueur inconnue, ils ricanent méchamment en tissant leurs magies surnoises.*

Faux ennemi | 14

Un brouillard maladif enveloppe la cible, et elle voit des ennemis qui ne sont peut-être pas vraiment là. Portée 8". Pour le reste du tour, la cible doit réussir une prouesse facile avant de pouvoir porter une attaque.

Endormissement | 17

Le Mangeur de rêves invoque un lourd miasme autour de lui, et ceux qui le respirent succombent rapidement à son influence soporifique. Tous les personnages situés à moins de 3" du lanceur de sorts tombent dans un profond sommeil. Ils sont considérés comme sonnés jusqu'à ce qu'ils soient la cible d'une attaque ou d'un sort, ou qu'ils réussissent une Prouesse Moyenne lors de leur prochaine activation. Une fois réveillés, ils peuvent s'activer normalement.

Mangeur de rêves | 19

Ce Mangeur de rêves se régale des rêves des autres, consommant leur pouvoir avec un abandon glouton. Portée 2". Ce sort ne peut être utilisé que contre les personnes sous l'effet du sort Endormissement. La cible perd D3 PA pour sa prochaine activation, et ces PA sont donnés au lanceur de sorts pour qu'il les dépense lors de son activation actuelle. De plus, la cible n'est pas réveillée par ce sort.

A l'intérieur de votre esprit | 21

Les vrilles de brume verte s'infiltrèrent dans l'esprit de la cible, et le lanceur de sorts peut la contrôler comme une marionnette vivante. Choisissez une cible sur un socle de 30mm ou 40mm à moins de 4" du lanceur de sorts. L'activation du lanceur de sorts se termine immédiatement et la cible est activée, même si elle a déjà été activée lors de ce tour. Le joueur Ourk peut dépenser 3 PA pour contrôler la cible comme il le souhaite. Une fois les 3PA dépensés, le jeu continue normalement.

CHEF OURK

"Le plus grand et le plus coriace des Ourks du clan est nommé chef, généralement par lui-même et après avoir écrasé toute opposition à son titre. Il est assis à la tête du festin, se gavant du produit des gains mal acquis du clan.

Les Mangeur de rêves, les vrais responsables, trouvent souvent avantageux de jouer le jeu et de laisser croire aux chefs qu'ils sont à la tête du clan. Cependant, il n'est pas rare que des rivalités intenses s'installent entre les deux, et un conflit total n'est jamais très loin".

Chef Ourk - 120PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	5	4	8	14

ATTAQUES

- (2PA) Bagarre : Puissance - 8
Règles spéciales : Chaque coup critique permet de lancer un D6 supplémentaire.
- (1PA) Coup de poing circulaire : Puissance - 5
Règles spéciales : Si la cible est Sonné, s'il y a plus de succès que d'échecs, le personnage est déplacé de 3" dans une direction choisie par le joueur Ourk.
- (1PA) Matraque : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques confèrent à l'attaque suivante une puissance de +1. Ce bonus n'est pas cumulable.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Intimidant, Lancer

Lutte pour le pouvoir

Si un chef gagne la lutte pour le pouvoir ce tour, toutes les brutes dans un rayon de 6" gagnent +1 puissance sur toutes les attaques pour le reste du tour.

Si un chef perd la lutte pour le pouvoir ce tour, il perd 1 PA pour cette activation.

OURK MANGEUR DE RÊVES

"Les Mangeur de rêves sont les chefs de facto des clans d'Ourk. Maîtres de la magie sournoise transmise de génération en génération, leurs compétences en matière de tromperie et d'illusion sont inégalées.

Les Mangeur de rêves parcourent les terres à la recherche d'herbes magiques, de champignons et d'autres substances puissantes pour les aider dans leur sorcellerie. Ils peuvent s'introduire dans les rêves des autres, déformer leur esprit et se nourrir de leurs cauchemars."

Ourk Mangeur de rêves - 90PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mage / Commandant	5	4	8	13

ATTAQUES

- (2PA) Trait sournois : Puissance - 6
Règles spéciales : Ignore les armures et les boucliers.
- (À distance) Brumes étouffantes : Puissance - 3
Règles spéciales : Portée de 8". Ignore les armures et les boucliers.

TRAITS & ÉQUIPEMENT

Intimidant.

Lutte pour le pouvoir

Si un Mangeur de rêves gagne la lutte pour le pouvoir ce tour, toutes les Brutes à moins de 3" comptent comme ayant consommé de l'Écume des marais (voir Armurerie).

Si un Mangeur de rêves perd la lutte pour le pouvoir ce tour, il perd 1 PA pour cette activation.

Familiers

Il est fréquent que les Mangeur de rêves s'adjoignent un ou deux boglins pour les aider à lancer des sorts. Bien qu'ils soient généralement surchargés par le transport des nombreux pots, jarres et autres accessoires mystérieux nécessaires à l'exécution des sorts, il est toujours bon d'être dans les bonnes grâces des Mangeur de rêves, souvent malveillants.

Pour 10PO, un Boglin peut être assigné comme Familier. Il ne peut pas porter d'objet ou d'équipement, mais tous les sorts lancés par le Mangeur de rêves peuvent être mesurés à partir de la position du familier, comme s'il était le lanceur. Si un familier est éliminé, placez un jeton Arcanite sur le plateau où il est tombé.

BOGLIN

"Les boglins sont de petites créatures lâches qui vivent dans la société d'Ourk en tant que serviteurs, esclaves ou animaux de compagnie. Espiègles et rusés, ils jouent de nombreux rôles au sein du clan et accompagnent souvent les Ourks lors de leurs raids.

Les boglins adorent jouer des tours aux autres et n'aiment rien de plus que de voler des objets précieux aux ennemis tombés au combat. Plus d'un Boglin a connu une fin violente en jouant une farce au mauvais Ourk le mauvais jour !

Boglin - 20PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	5	5	4

ATTAQUES

- (2PA) Déchet : Puissance - 4
Règles spéciales : Chaque coup critique permet de lancer un D6 supplémentaire.
- (1PA) Échine : Puissance - 3

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Diminutif

Main Lourde

Les boglins ont une aptitude à soulager les gens de leurs possessions. Lorsqu'ils tentent de s'emparer des objets d'un personnage en état de faiblesse, ils le font sans avoir à lancer un jet de Facile. Ils peuvent également tenter de prendre de l'équipement avec un talent moyen.

BRUTE D'OURK

"Fortes, costaudes et souvent sous influence, les Brutes sont les grands Ourks qui forment le noyau de tout groupe de Pillards. Les Ourks grandissent constamment tout au long de leur vie, les plus vieux et les plus méchants d'entre eux étant plusieurs fois plus grands qu'un humain.

Les Brutes ne respectent que la force et la puissance, et tout chef manquant de l'une ou l'autre de ces qualités se verra rapidement contesté pour le contrôle du clan. Les sournois Mangeur de rêves se délectent de leurs chamailleries incessantes et encouragent ces rixes pour le poste de chef afin de pouvoir régner en paix depuis l'ombre.

Brute d'Ourk – 85 PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	4	4	7	11

ATTAQUES :

- (2PA) Bagarre : Puissance - 7
Règles spéciales : Chaque coup critique permet d'obtenir un coup supplémentaire.
- (1PA) Frappe : Puissance - 5
Règles spéciales : Les coups critiques confèrent à l'attaque suivante une puissance de +1. Ce bonus n'est pas cumulable.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Intimidant, Lancer

HYDRE DES MARAIS

"Les Hydres des marais sont de dangereuses bêtes serpentine qui se cachent dans les mangroves et les cours d'eau des marais du sud du Haut-ArcWorld. Leur taille, leur vitesse et leurs nombreuses têtes à crocs les rendent très dangereuses, d'autant plus que toute tête retirée est rapidement remplacée par deux autres.

Les clans Ourk gardent souvent les Hydres comme animaux de compagnie ; le fait qu'au moins une de leurs nombreuses têtes reste toujours éveillée les rend parfaits pour protéger le camp."

Hydre des marais - 200PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Lourd / Monstre	7	6	7	25

ATTAQUES

- (A distance) Cracheur de venin : Puissance - 5
Règles spéciales : Portée de 8".
- (2PA) Constriction : Puissance - 5
Règles spéciales : Sur un coup critique, la cible ne peut ni bouger ni attaquer tant qu'elle n'a pas réussi une feinte moyenne. En cas d'échec, elle subit D3 coups.
- (1PA) Morsure : Puissance - 4

Traits & équipement

Activation fractionnée, effroyable, Déclin de force (monstre), Agonisant (monstre) - Voir les règles du Bestiaire.

Régénération de la tête

Lorsqu'une Hydre perd une tête, deux autres poussent rapidement pour la remplacer. Au lieu de perdre des PA comme décrit dans la règle de Déclin de force, l'hydre des marais gagne 1 PA chaque fois qu'elle perd 25% de ses PV. Ces PA sont conservés même si l'hydre regagne les PV perdus. Cette règle est limitée à 3 PA supplémentaires.

BRASSEUR – 95PO

"La fabrication de boissons alcoolisées est la spécialité des Ourks. Leur maîtrise du mélange d'herbes, de champignons et d'autres ingrédients peu ragoûtants permet d'obtenir des liqueurs aux effets magiques très variés.

Les brasseurs sont des Ourks particulièrement enthousiastes à l'égard des différents breuvages de leur clan. Chargés de bouteilles et de tonneaux, leur présence sauvage et imprévisible sur le champ de bataille est toujours bien accueillie par les guerriers Ourks assoiffés."

Brasseur				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Irrégulier	4	4	8	11

ATTAQUES

- (2PA) Frénésie d'alcool : Puissance - 9
Règles spéciales : Après cette attaque, ce personnage devient Sonné.
- (1PA) Coup de poing de l'ivrogne : Puissance - 4

Traits et équipement

Intimidant

Brasseur d'air

Le brasseur se lance dans la bataille chargé de bouteilles et de barils des créations expérimentales de son clan. Non seulement ils succombent aux effets sauvages, mais leurs compagnons de clan assoiffés qui ont bu une gorgée de leurs mystérieuses concoctions en font autant.

Au début de son activation, lancez un D6 pour savoir quel breuvage le Brasseur a bu :

1 - **Crasse de caniveau** - Tous les brassins ne sont pas bons à prendre. Ce personnage perd 2 PA pour cette activation.

2 - **Te killer** - Une liqueur exotique mais violemment puissante basée sur une vieille recette d'Itzan. Ce personnage gagne +2 Mouvement et +3 Puissance sur toutes ses Attaques pour cette Activation mais perd D6PV.

3 - **Pain liquide** - Une bière particulièrement épaisse et moelleuse, pas très forte mais très nourrissante. Ce personnage récupère D3 PV.

4 - **Liqueur de champignon** - Un esprit lumineux distillé à partir de champignons Wyvern des marais - on dit qu'il ouvre vraiment l'esprit à de nouvelles possibilités. Ce personnage peut relancer un dé par tentative de caractéristique lors de cette activation.

5 - **Mélange alchimique** - Un breuvage bizarre qui, lorsqu'il est bu, provoque des éructations de flammes vertes brillantes. Ce personnage peut effectuer cette attaque jusqu'à la fin du tour :

- (À distance) Éructation alchimique : Puissance - 4
Règles spéciales : Portée de 6". Puissance +2 contre les cibles inflammables.

6 - **Loonshine** - On dit que ceux qui en boivent sont immunisés contre la peur, pour le meilleur ou pour le pire. Ce personnage réussit automatiquement tous les tests de bravoure jusqu'à la fin de l'activation. De plus, il doit consacrer tout son mouvement et deux jets de jeu de jambes pour se déplacer vers l'ennemi ayant le plus grand nombre de points de vie.

Un personnage ami en contact de base avec le brasseur peut également risquer de boire un verre de sa chope lors de sa propre activation par une Prouesse facile, et lance un D6 sur la table des boissons ci-dessus.

CRÉATURE DES MARAIS

Les "Créatures des marais" sont des bêtes originaires des habitats humides que de nombreux clans d'Ourk considèrent comme leur maison. Bien que leur taille et leur forme soient très variables, elles sont gardées comme animaux de compagnie par les Ourks qui les emmènent dans leurs chasses et leurs raids. Les meilleurs "Créatures des marais" sont nerveux, faciles à apprivoiser et souvent si malodorants que les créatures dangereuses les évitent, au grand soulagement des Ourks."

Créature des marais - 30PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	3	7	7	5

ATTAQUES

- (1PA) Pût : Puissance - 4

TRAITS & ÉQUIPEMENT

Agile, chasseur de meute (voir Bestiaire).

Bête puante

Les créatures des marais ont une odeur très puissante, qui les protège contre les créatures au nez très sensible. Si une bête, un monstre ou un titan souhaite s'approcher à moins de 3" d'une créature des marais, il doit d'abord réussir un test de Bravoure. En cas d'échec, ils ne peuvent pas se déplacer volontairement à moins de 3" pendant ce tour.

REGLES DES MERCENAIRES (MAI 2022)

Dans les terres dangereuses et sauvages de l'ArcWorld, un peu de muscle supplémentaire est parfois nécessaire, et de nombreux guerriers parcourent la campagne en proposant leurs services. Certains sont de puissants héros solitaires qui se sont fait un nom au fil des décennies. D'autres sont des aventuriers improbables qui se sont retrouvés dans des situations délicates. D'autres encore sont des renégats d'autres factions qui souhaitent se faire un nom dans le monde.

Si vous souhaitez ajouter un peu de saveur à votre bande de guerre, il y a de nombreux héros dans ArcWorld que vous pouvez engager, si vous avez l'or nécessaire.

RÈGLES DES MERCENAIRES

COMBATTRE POUR DE L'ARGENT

Les mercenaires collaborent avec n'importe qui pour une somme d'argent suffisante. Toute faction peut engager des personnages selon les règles des Mercenaires.

PERSONNALITÉ

De nombreux mercenaires sont des héros renommés, et de nombreuses bandes rivalisent pour louer leurs services. Il ne peut y avoir qu'un seul personnage doté de cette caractéristique en jeu. Si deux joueurs ou plus souhaitent les ajouter à leur bande, c'est le joueur qui a payé le plus de PO qui l'utilisera.

LISTE DES MERCENAIRE

Liste des mercenaires		
Nom	Classe	Coût
Mercenaire Ruffian	Mercenaire	30 PO
Rabin Tood	Mercenaire	65 PO
Bruno Focaccia	Mercenaire	70 PO
L'explorateur et le journal enchanté	Mercenaire	90 PO
Géant / Géante	Mercenaire / Titan	600 PO

MERCENAIRE RUFFIAN

"Des ruffians de toutes formes et de toutes tailles se retrouvent à se battre pour de l'argent. Les mercenaires les moins chers n'ont que très peu de compétences dans l'art de la guerre, mais être capable de brandir un gourdin et d'avoir l'air d'un dur est souvent tout ce dont on a besoin."

Mercenaire Ruffian - 30PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mercenaire	2	4	7	6

ATTAQUES

- (2PA) Coup de poing : Puissance - 6
Règles spéciales : Un coup critique permet au joueur de relancer un coup raté.
- (1PA) Coup de poing : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Indispensable

Les Ruffians sont faciles à trouver dans les tavernes les plus miteuses d'ArcWorlde, et il est facile d'en engager d'autres si les choses tournent mal. Lorsque les Ruffians sont mis KO, les autres personnages de la bande de guerre qui n'ont pas cette caractéristique ne subissent pas de test de bravoure.

RABBIN TOOD

"Les pauvres du Hobbleshire racontent des histoires sur Rabbin Tood, un infâme braconnier qui prend la nourriture des riches pour la donner aux pauvres. De nombreuses familles démunies ont vu leurs marmites remplies du meilleur gibier grâce aux exploits de Rabbin, au grand dam des barons avarés qui contrôlent la plupart des terres des Halflings.

Dans les moments difficiles, Rabbin est connu pour venir en aide à ceux qui ont besoin de lui ou qui sont prêts à payer assez d'or pour le donner. Malgré son âge avancé, il sait viser à l'arc et, une fois le combat terminé, il se fait un plaisir de montrer aux survivants la meilleure façon de faire rôtir un troll.

Rabbin Tood - 65PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mercenaire	3	4	8	10

ATTAQUES

- (2PA) Coup de poing : Puissance - 7
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, les PA de la cible sont réduits de 1 pour sa prochaine activation. Cette caractéristique ne s'accumule pas.
- (1PA) Coup de pied tibial : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Personnalité, Arme à distance de Halfling (voir Armurerie Halfling).

Braconnier expert

Rabbin Tood a gagné son infamie auprès des barons du Hobbleshire en pillant leurs terres de toute sorte de gibier comestible imaginable. Lors d'une attaque à distance contre une bête, un monstre ou un titan, même s'ils sont à couvert, lancez deux D6 pour le jet de visée et choisissez le plus élevé.

Pour chaque Bête mise KO par une attaque de Rabbin, elle gagne un « Panier repas à emporter » (voir les règles de la faction Halfling), deux pour un Monstre, et cinq pour un Titan.

BRUNO FOCACCIA

"Originaire des terres d'Escandaluca, le voyou connu sous le nom de Bruno Focaccia jouit d'une solide réputation dans les tavernes d'ArcWorld. On dit qu'il est capable de découper un Bullox rôti entier avec sa rapière et d'en emporter la moitié en un clin d'œil. On dit même qu'il a eu plus d'amantes que de dîners chauds, et comme Bruno est un Halfling, c'est une affirmation d'une audace stupéfiante.

Se battant dans un tourbillon de manteaux écarlates et de lames étincelantes, peu de gens ont affronté Bruno en duel et ont survécu pour raconter l'histoire. Si vous le trouvez, vous pouvez l'engager pour votre cause, mais ne vous attendez pas à ce qu'il reste du vin dans votre cave par la suite.

Bruno Focaccia - 70PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mercenaire	3	4	9	10

ATTAQUES

- (2PA) S'épanouir : Puissance - 6
Règles spéciales : Sur un critique, un D6 supplémentaire peut être lancé pour cette attaque.
- (1PA) Feinte : Puissance - 4
Règles spéciales : Si cette attaque enlève des PV, le prochain personnage qui tente d'attaquer Bruno doit d'abord réussir une Prouesse Facile ou perdre 1PV à la place.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Personnalité, armes doubles, armure légère (voir Armurerie commune).

Le flou écarlate

Bruno est un duelliste expérimenté (et enthousiaste), dont la petite taille et les mouvements rapides font de lui un défi à relever en combat singulier. S'il n'y a qu'un seul personnage ennemi en contact de base, Bruno peut relancer tous les jets de défense ratés.

L'EXPLORATEUR ET LE JOURNAL ENCHANTÉ

"L'individu connu sous le nom d'Explorateur est un voyageur énigmatique qui traverse les innombrables royaumes d'ArcWorld à la recherche du savoir. Accompagné d'un Journal Enchanté sensible qu'il a trouvé (ou rencontré ?) au cours de ses aventures, ses récits et ses histoires suffiraient à remplir d'innombrables livres. Peut-être qu'un jour, ils le feront.

Bien qu'il ne soit pas un homme qui cherche le conflit, ses escapades le mettent souvent en danger. De nombreuses Bandes de toutes les factions ont raconté comment ils l'ont sauvé d'une embrouille, ou peut-être capturé, mais seul l'explorateur peut dire avec certitude si ces récits sont véridiques."

L'explorateur et le journal enchanté - 90PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mercenaire	3	4	8	8

ATTAQUES

- (1PA) Taillade maladroite : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Personnalité.

Armure intrigante

L'explorateur se retrouve souvent dans des situations délicates, mais s'en sort toujours indemne. Il dispose d'une armure légère qui ne peut être brisée.

Le journal enchanté

L'explorateur est toujours accompagné de son journal enchanté, qui l'accompagne dans ses aventures.

Le Journal Enchanté est un personnage sur un socle de 30mm. Il n'a pas de statistiques, ne peut pas être mis KO et ne peut pas interagir avec les objectifs. Il peut se déplacer de 6" à chaque fois que l'explorateur est activé.

Le Journal peut lancer des sorts à partir du Tome du Journal Enchanté. Tous les sorts sont lancés depuis la position du Journal et utilisent sa ligne de vue. Tous les PV perdus à cause de sorts surpuissants sont infligés à l'explorateur.

LISTE DES SORTS - L'HISTOIRE DU JOURNAL ENCHANTÉ

Découvert dans une bibliothèque poussiéreuse, le Journal Enchanté accompagne désormais l'Explorateur partout où il va. Ses pages sont animées d'une vie propre et le Journal possède un grand pouvoir magique qu'il utilise volontiers pour protéger ceux qui lui sont chers.

Arcleap | 14

Le Journal se retire de ce domaine d'existence, ainsi que l'Explorateur. Retirez l'Explorateur et le Journal du plateau, même si l'un d'eux est en contact avec un personnage ennemi. Replacez-les en contact de base à moins de 6" d'un bord de table lorsqu'ils réapparaissent.

La touche du destin | 16

Le Journal modifie le tissu même de la réalité, et ceux qu'il favorise sont bénis par le destin. Choisissez un personnage ami sur le plateau. Pour le reste de la Manche, relancez tous les dés ratés lorsqu'ils tentent des Prouesses.

Lame enchantée | 18

Dans le bruissement de ses pages, l'arme d'un allié vibre d'énergie magique. Choisissez un personnage ami dans un rayon de 6" autour du journal. Sur les jets d'attaque, les 5 et les 6 comptent comme des coups critiques.

Connaissance des arcanes | 21

Le Journal semble puiser dans une richesse inconnue de connaissances, comme s'il était connecté à tous les livres de magie jamais écrits. Le lanceur de sorts peut choisir un sort dans n'importe quel domaine du jeu ArcWorld. Il peut maintenant le lancer avec succès.

GÉANT / GÉANTE

"Les géants sont un spectacle relativement banal dans le Haut ArcWorld, en particulier dans les régions les plus sauvages du continent. De nombreux géants sont originaires des landes couvertes de bruyères de l'Écosse et des îles Gaëles, et des rumeurs circulent sur la présence de géants dans les terres gelées de Norwèbe, au-delà des montagnes de Drakensfaal, au nord.

Loin des créatures maléfiques des contes de fées utilisés pour effrayer les enfants, les Géants sont souvent simplement incompris. Il est difficile de vivre dans un monde qui n'est pas fait pour sa taille, et de nombreux Géants vivent isolés, loin des "petites gens", afin de ne pas être chassés à coups de torches et de fourches. Cependant, certains des géants les plus aventureux parcourent la campagne à la recherche d'aventures et vendent souvent leurs services en tant qu'épées à louer afin de payer les grandes quantités de nourriture et de boisson dont ils ont besoin."

Géant / Géante - 600PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mercenaire / Titan	20	5	9	60

ATTAQUES

- (4PA) Swing du club : Puissance - 7
Règles spéciales : Cible tous les personnages à portée de mêlée. Un critique met un personnage à terre s'il est sur un socle de 50mm ou moins.
- (2PA) Grand pied : Puissance : 6
Règles Spéciales : Relance tous les Dégâts ratés contre les cibles Sonné.
- (1PA) Pick Up : Puissance - 2
Règles spéciales : Ne peut être utilisé que contre un personnage sur un socle de 40mm ou moins. Sur un critique, le personnage ciblé est ramassé. Il ne peut pas se déplacer, et si le Géant se déplace, il est emporté avec lui et reste en contact avec le socle. Pour s'échapper, la cible doit réussir une caractéristique moyenne lors de son activation.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Activation fractionnée, Déclin de force, Agonisant, Effroyable (voir les règles du Bestiaire).

Longs membres

Les géants sont réputés pour avoir des bras et des jambes très longs, du fait qu'ils sont... gigantesques. Ce personnage peut attaquer les personnages en mêlée jusqu'à 3" de distance.

Souffle

Les géants sont réputés pour avoir de très gros poumons, car ils sont... gigantesques. Une fois par tour, sur une prouesse moyenne, tous les personnages ennemis situés à moins de 6" doivent faire un test de bravoure.

Ramasser et...

Une fois qu'un Géant vous a pris dans ses griffes, qui sait ce qu'il va vous faire... Si un Géant a réussi à ramasser un personnage en obtenant un critique, lancez un D6 pour voir ce qu'il va lui arriver :

1 - **Il tombe.** Le Géant se trompe et fait tomber le personnage sur son pied. Le Géant et le personnage cible subissent tous deux D6 Dégâts. Le personnage cible ne peut plus être ramassé.

2 - **Jouer.** Le Géant s'amuse avec eux comme s'il s'agissait de la poupée d'enfant la plus terrifiée d'ArcWorld. Sans effet.

3 - **Lob.** D'un puissant mouvement de bras, ils sont projetés à travers le champ de bataille. Le personnage ramassé est placé à 3D6" de distance dans une direction choisie par le joueur Géant, subit D6 coups et est couché. Si ce mouvement fait sortir le personnage du bord du plateau, placez-le sur le bord du plateau.

4 - **Fouille.** Le Géant les secoue de haut en bas pour voir quelles sont leurs babioles. Si le personnage ramassé possède des objets ou de l'équipement, le joueur du Géant peut en prendre un et le donner au Géant. Cependant, le Géant ne peut pas utiliser d'équipement - ils sont tout simplement trop gros. Mais il a l'air brillant !

5 - **L'écureuil s'en va.** Le Géant les range dans l'un de ses nombreux sacs ou poches. Le personnage ramassé ne peut pas s'activer avant le prochain tour.

6 - **Écraser.** Le Géant écrase le malheureux entre ses grosses mains charnues. Le personnage ramassé subit 2D6 coups.

REGLES DE LA FACTION DES PILLARDS MORTS-VIVANTS (MAI 2022)

Les nations civilisées auront beau faire, il y aura toujours des gens qui vivront en dehors de la loi. Bandits, voleurs et pirates sont une menace constante pour les habitants du Haut-ArcWorld. Cependant, lorsqu'un criminel particulièrement malveillant connaît une fin prématurée, il peut s'avérer bien trop retors pour rester vraiment mort. Ces êtres, connus sous le nom de Hérauts, ressuscitent des bandes de hors-la-loi morts-vivants qui continuent de sévir sur les terres civilisées.

De nombreuses bandes de pillards morts-vivants infestent le Mildaark, s'attaquant aux voyageurs qui se rendent dans les villes frontalières ou qui en reviennent. Leur soif de pillage les met en contact avec de nombreuses factions du Haut-ArcWorld, et leur infamie est largement répandue. La corde peut mettre fin aux activités d'un criminel pour un court laps de temps, mais il est toujours possible qu'il reprenne ses activités le lendemain...

RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA FACTION

LÉGIONS DE MORTS-VIVANTS

Bien que les Pillards morts-vivants soient réputés pour leur pugnacité, ils sont connus pour s'allier avec d'autres êtres non vivants dont ils respectent la soif de pouvoir. Lors de la construction de votre groupe de guerre, vous pouvez utiliser des personnages des factions Vampires et Anciens morts (à venir !).

RELEVER LES MORTS/RESSUSCITÉ

Un personnage doté de la Caractéristique "Relever les morts" peut tenter de ressusciter des personnages amis tombés au combat et dotés de la Trait "Ressuscité". Lorsqu'un personnage ressuscité est KO, placez le modèle sur le côté ou utilisez un jeton pour marquer l'endroit où il est tombé. Pour ressusciter un personnage KO, le Releveur des Morts doit réussir un jet de Prouesse Facile et se trouver à moins de 6" de l'endroit marqué.

- Pour les Unités ou les Bêtes, une Prouesse moyenne est nécessaire.
- Pour les Elites ou les Irréguliers, une Prouesse Difficile est requise.
- Pour les Lourds, ou les Personnages amis sans le Trait Ressuscité, une Prouesse Légendaire est requise.

Les personnages ressuscités avec succès sont replacés sur le plateau de jeu à l'endroit où ils sont tombés et peuvent être activés normalement. Cependant, ils ont 50% de leurs PV de départ, arrondis à l'entier supérieur.

MANGEUR D'ÂMES

Lorsqu'un personnage doté du Trait Relever des morts réussit à ressusciter un personnage, s'il possède également le Trait Mangeur d'âmes, il peut choisir de consommer l'essence de ce dernier. Le personnage ressuscité est définitivement retiré du plateau de jeu, et le mangeur d'âme regagne autant de PV que le total des PV de la victime. Le mangeur d'âme ne peut pas augmenter ses PV au-delà de leur valeur initiale.

Vol

Ce personnage peut se déplacer sur n'importe quel terrain sans entrave.

LISTE DE BANDE DE GUERRE DES PILLARDS MORTS-VIVANTS

Liste de bande de guerre Halfling		
Nom	Classe	Coût
Héraut Mort Vivant	Commandant	90 PO
Vieil homme d'os	Mage	90 PO
Bandit mort-vivant	Unité	45 PO
Bourreau Mort-vivant	Elite	70 PO
Will o'the Wisp	Irrégulier	70 PO
Rat Charognard	Bête	60 PO
Ogre Mort-vivant	Lourd	15 PO

ARMURERIE DES PILLARDS MORTS-VIVANTS

En plus des objets et de l'équipement trouvés dans l'armurerie commune (voir la liste de l'armurerie commune), les pillards morts-vivants ont leurs propres caches de butin.

Nom | Type | Coût | Description

O=Objet | E=Equipement | FA=Forme Animale

ARMURERIE DES PILLARDS MORTS-VIVANTS			
Jarre d'âme O 10 PO			
Une vieille jarre en verre contenant l'essence d'un ennemi déchu. Délicieux pour ceux qui y goûtent. Usage unique. Si elle est consommée, le personnage regagne D6PV. Un personnage peut utiliser une jarre d'âme pour soigner un personnage ami en contact de base.			
Arme à distance des pillards morts-vivants E 15 PO			
Les Pillards morts-vivants utilisent toutes sortes d'armes à distance, des rochers lancés aux arcs pourris en passant par les arbalètes. S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :			
<ul style="list-style-type: none">▪ Tir (à distance) : Puissance - 5 Règles spéciales : Portée de 12"			
Pistolet Arcloque volé E 20 PO			
Un pistolet volé à un soldat impérial tombé au combat. Encombré de saletés et d'autres choses peu recommandables, il ne fonctionne souvent pas aussi bien que son nouveau propriétaire l'espérait... S'il en est équipé, un personnage peut effectuer cette attaque :			
<ul style="list-style-type: none">• Tir (à distance) : Puissance - 7 Règles spéciales : Portée de 8". Cette attaque ne peut être effectuée qu'une seule fois par activation. S'il y a plus d'échecs que de réussites lors du jet de touche, le porteur reçoit le même nombre de touches que la cible.			
Monture de pillard morts-vivants E 30 PO			
Les morts-vivants ressuscitent souvent les bêtes qu'ils tuent pour se porter au combat. S'il est monté, un personnage gagne +5PV et +4 Mouvement. Ils ont maintenant une taille de base de 50 mm			
Maudit tuyaux E 30 PO			
Un ensemble de tuyaux qui, s'ils sont soufflés, attirent la vermine d'outre-tombe et la lient à la volonté du joueur. La horde de rats morts-vivants dansant sur la même mélodie est un spectacle horrifiant. S'il est équipé, un personnage gagne le Trait d'élévation des morts et peut ressusciter les rats charognards par un trait facile. De plus, tous les rats charognards dans un rayon de 12" gagnent le Trait de chasseur de meutes (voir le Bestiaire).			
Noeud de pendu O 15 PO			
Certains Pillards morts-vivants aiment porter les nœuds coulants qui les ont envoyés dans la tombe, juste pour contrarier ceux qui leur ont passé la corde au cou. Le nœud coulant maudit peut empêcher le scélérat d'y retourner. Usage unique. Si un personnage est sonné, remplacez-le immédiatement sur le plateau avec 1PV.			

LISTE DES SORTS – L'HISTOIRE DES DAMNES

De nombreux morts-vivants sont maintenus en vie par le pouvoir de leur propre volonté, leur cœur infâme s'accrochant à l'existence au-delà de la tombe. Certains peuvent canaliser ce pouvoir dans des magies infâmes, utilisant l'énergie des arcanes pour servir leurs propres fins maléfiques.

Le frisson de la mort | 14

Les vivants commencent à sentir le froid de la tombe s'accrocher à leurs os, et leurs membres deviennent lourds et encombrants. Choisissez un personnage ennemi à moins de 12" du lanceur de sorts. Ses PA sont réduits de D3 lors de sa prochaine activation.

Os rongé | 17

Un rat charognard est ramené à la vie et se jette sur l'ennemi. Placez un Rat charognard gratuit à moins de 6" du lanceur de sorts. Il peut être activé ce tour, mais s'il est sonné, il ne peut pas être relevé.

Drain d'âme | 19

La victime sent son essence vitale lui être arrachée, son âme nourrissant les Morts affamés. Le personnage cible subit 3 coups qui ignorent l'armure. Pour chaque PV perdu par la cible, le lanceur de sorts regagne 1PV.

Résurrection massive | 21

Le Mage utilise chaque once de son pouvoir pour faire surgir une armée des mâchoires du vide. Afin qu'ils puissent revenir pour poursuivre leurs actes odieux. Levez jusqu'à trois unités ou bêtes n'importe où sur le plateau de jeu.

HÉRAUT MORT-VIVANT

"Parfois, lorsqu'un méchant est tué, sa volonté sournoise est si forte qu'il trompe la mort et s'accroche au royaume des mortels. Ces êtres, connus sous le nom d'annonciateurs, reviennent sur les terres des vivants imprégnés du pouvoir blasphématoire des morts-vivants et ont la capacité de ressusciter les morts eux-mêmes.

Dans les régions sauvages de l'ArcWorld, où les bandits et les voleurs sont légion, ces annonciateurs sont souvent les cadavres réanimés de personnes particulièrement malveillantes. Ils continuent à vivre dans la mort comme ils l'ont fait dans la vie et créent leurs propres gangs à partir des tas de cadavres et des gibets des villes frontalières pour continuer à barceler et à piller jusqu'à ce que leur cœur soit satisfait. «

Héraut mort-vivant - 90PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Commandant	4	4	9	11

ATTAQUES

- (2PA) Coups d'épée : Puissance - 8
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu, la cible perd 1 PA lors de sa prochaine activation.
- (1PA) Coup vicieux : Puissance - 6
Règles spéciales : Les coups critiques ignorent l'armure

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Relever des morts, Mangeur d'âmes.

VIEIL HOMME D'OS

"Il est étonnamment fréquent que de puissants mages tombent du mauvais côté de la loi et s'adonnent à des magies interdites dans le monde civilisé. Lorsque les gardes arrivent et que le scintillement des torches et des fourches se fait entendre au loin, beaucoup préfèrent se battre plutôt que d'être capturés vivants.

Les esprits de ces magiciens des ténèbres s'attardent souvent, s'accrochant à leurs restes en ruine et causant des méfaits au-delà de la tombe. Leurs formes incorporelles ont besoin de subsistance pour se maintenir, et nombreux sont ceux dont l'âme a été dévorée par ces lanceurs de sorts morts-vivants."

Vieil homme d'os - 90PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Mage	3	4	8	12

ATTAQUES :

- (2PA) Toucher de mort : Puissance - 6
Règles spéciales : Ignore l'armure.

TRAITS & ÉQUIPEMENT

Mangeur d'âmes, Vol.

Vestiges croulants

Les vestiges en lambeaux du Vieil homme d'os sont maintenus ensemble par la volonté pure, et parfois même cela ne suffit pas. Ce personnage perd 1PV à chaque fois qu'il est activé.

BANDIT MORT-VIVANT

"Le gros d'un groupe de guerre de pillards morts-vivants est constitué de cadavres réanimés de bandits, de voleurs et de pirates. Ces rebuts abondent dans les régions sauvages de l'ArcWorld et sont souvent reconnaissants aux Harponneurs de leur avoir donné une seconde chance dans la vie. Ils s'attaquent allègrement aux voyageurs et aux villes frontalières, et Apprécient les bienfaits de la mort sans vie."

Bandit mort-vivant - 45PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Unité	2	4	7	7

ATTAQUES

- (2PA) Etriper : Puissance - 6
Règles spéciales : Les coups critiques ignorent 1 armure.
- (1PA) Taillade : Puissance - 4

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Ressuscité.

BOURREAU MORT-VIVANT

"Beaucoup de ceux qui font partie des pillards morts-vivants été envoyés dans l'au-delà par un Bourreau, ces hommes robustes chargés par les villes frontalières d'expédier les voleurs, les pirates et les bandits de grand chemin condamnés.

Bien qu'ils remplissent un rôle indispensable, de nombreux bourreaux sont rejetés par la communauté qu'ils servent et sont souvent des solitaires et des parias. Il n'est donc pas étonnant qu'ils soient pris pour cible par les Hérauts et qu'ils rejoignent leurs rangs pour se venger."

Bandit mort-vivant - 45PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Elite	3	4	8	8

ATTAQUES

- (2PA) Décapitation : Puissance - 6
Règles spéciales : Si la cible est sur un socle de 30 mm, elle est sonnée si elle rate son premier jet de défense.
- (1PA) Pirate de poids : Puissance - 5

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Ressuscité.

OGRE MORT-VIVANT

"Les ogres sont monnaie courante dans les gangs de bandits, leur force brute et leur loyauté bornée étant très utiles dans le monde criminel. C'est pourquoi tout Héraut digne de ce nom se frotte les mains à l'idée de ressusciter un Ogre pour l'intégrer à sa bande de morts-vivants."

Ogre mort-vivant - 180PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Lourd	5	4	8	16

ATTAQUES

- (2PA) Massue : Puissance - 8
Règles spéciales : Si un coup critique est porté contre une cible sur un socle de 30 ou 40 mm, le personnage cible devient Sonné.
- (A distance) Vomissement : Puissance - 4
Règles spéciales : Portée de 6". Si un coup critique est obtenu, la cible doit immédiatement faire un test de bravoure.
- (1PA) Piétinement : Puissance - 5
Règles Spéciales : +2 Puissance si la cible est Sonnée.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Ressuscité, effroyable, inflammable

Très inflammable

Ce personnage est inflammable. De plus, si ce personnage est mis KO par une attaque particulièrement efficace contre les cibles inflammables, il explose ! Tous les personnages situés à moins de 3" subissent 3 Dégâts et deviennent Sonné.

WILL O'THE WISP

"Ceux qui sont assez courageux pour parcourir les bois la nuit parlent de lumières vacillantes dans l'obscurité et d'une soudaine poussée de l'âme qui les pousse à les suivre où qu'elles soient.

Ces lumières émanent des lanternes fantomatiques tenues par les Will o'Wisps, les esprits perdus des innocents qui souhaitent retrouver la chaleur de la vie. Ces pauvres âmes sont souvent exploitées par les malveillants Hérauts, qui se plaisent à attirer d'autres malheureux dans leur triste emprise."

Will o'the Wisp - 70PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Irrégulier	3	4	8	6

ATTAQUES

- (2PA) Feu de Wych : Puissance - 4
Règles spéciales : Effet sur tous les personnages dans un rayon de 3". Ignore l'armure, +1 puissance si la cible est inflammable.
- (A distance) Caresse éthérée : Puissance - 5
Règles spéciales : Ignore l'armure.

Traits et équipement

Ressuscité, Vol

L'attrait de la lumière

Chaque personnage ennemi activé à moins de 8" du Will o'the Wisp doit faire un test de bravoure. S'il échoue, il doit dépenser son mouvement libre directement vers le Will o'the Wisp. S'il est en contact de base avec un ennemi, il doit tenter de le quitter.

RAT CHAROIGNARD

"Les rats sont des parasites courants dans tout l'ArcWorld, mais dans certains endroits, ils peuvent devenir particulièrement énormes. Dans les villes frontalières où les corps ne sont pas enterrés aussi profondément qu'ils le devraient, de nombreux rats s'engraissent sur les déponilles.

Les morts-vivants méprisent donc particulièrement ces bêtes et les tuent chaque fois qu'ils le peuvent. Ne perdant pas une occasion, les Héraut ressuscitent souvent ces vermines pour en faire du fourrage jetable sur le champ de bataille."

Will o'the Wisp - 70PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Bête	2	6	5	3

ATTAQUES

- (1PA) Morsure : Puissance - 3
- (2PA) Saut de la mort : puissance - 5
Règles spéciales : Peut cibler les personnages dans un rayon de 2". Après cette attaque, déplacez ce personnage en contact de base avec la cible. Si le nombre d'échecs est supérieur au nombre de succès, ce personnage est mis KO.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Ressuscité, Inflammable.

BATAILLE POUR LE PONT DU TROLL VERSION 1.2 (AVRIL 2023)

"La ville Halfling de Milwood, au cœur de la forêt de Mildaark, rassemble sa milice pour une incursion dans les bois après avoir entendu parler d'une agitation dans les environs. En atteignant le tristement célèbre pont des Trolls, ils découvrent un clan d'Ourks et un peloton impérial qui s'affrontent déjà à l'épée. Cependant, dans un puissant rugissement, le vieux Grogg, le Troll de la rivière, sort de son sommeil sous le pont pour dévorer ceux qui l'ont réveillé. Choisissez vos alliés avec sagesse, car la bataille se prépare !

CONTENU DU DOCUMENT

Ce document contient toutes les statistiques des figurines incluses dans la boîte ArcWorldde : Battle for Troll Bridge et doit être utilisé avec les règles de base d'ArcWorldde. Vous pouvez les trouver, ainsi que les règles de faction complètes pour les Halflings, les Impériaux et les Ourks, sur le site de Warp Miniatures.

- Voir liste Armurerie commune
- Voir les règles de faction Halfling
- Voir les règles de faction Impériale
- Voir les règles de faction Ourks

EXEMPLES DE BANDES DE GUERRES

Pour vous aider à démarrer le jeu, voici quelques exemples de bande de guerre de 400PO correspondant aux figurines incluses dans la boîte de la Bataille du Pont des Trolls. Vous n'êtes pas limité à l'utilisation des objets et de l'équipement avec lesquels les figurines sont sculptées, alors n'hésitez pas à jouer avec différentes combinaisons dans vos parties !

Il existe également une Application ArcWorldde 'Army Builder' sur le site de Warp Miniatures pour vous aider à créer vos Bandes, créée par un membre de notre communauté.

OURKS – 395PO

- Mangeur de rêves d'Ourk avec champignon magique, jeton arcanite et armure légère - 160PO
- Ourk Brute avec arme à deux mains et 2 x Ecume des marais - 115PO
- Familier de Boglin avec un breuvage de guérison - 40PO
- 2 x Boglin avec fronde - 70PO
- Boglin avec torche et bouillon de soins - 40PO

IMPÉRIAUX – 395PO

- Capitaine impérial avec un pistolet Arcloque et deux jetons Arcanites (115PO)
- 2 x Soldats impériaux avec fusils Arcloque (120PO)
- 1 x soldat impérial avec bouclier et trousse de soins (70PO)
- 1 x soldat impérial avec une lance (55PO)
- Singe à munitions (35PO)

HALFLINGS – 400PO

- Shérif Halfling (80PO)
- 2 x miliciens Halflings avec arbalètes (110PO)

- 1 x milice halfling avec bouclier (55PO)
- 3 x Milice demi-lune (80PO)
- Chien de Troll (35PO)

VIEUX GROGG LE TROLL DES RIVIÈRES

"Sous le tristement célèbre pont des Trolls se trouve le tristement célèbre Old Grogg. Un Troll de rivière d'une telle taille et d'une telle agressivité que ses soufflets sont connus et craints à des kilomètres à la ronde. Il est incroyablement attaché à son repaire et de nombreux voyageurs malchanceux ont été victimes de ses mâchoires écrasantes."

Vieux Grogg le Troll des rivières - 400PO				
Classe	PA	Mouvement	Bravoure	PV
Monstre	10	5	9	30

ATTAQUES

- (1PA) Coup de masse : Puissance 5
Règles spéciales : Si un critique est obtenu et que la cible a une taille de base inférieure à celle de Old Grogg, elle devient Sonnée une fois l'attaque effectuée.
- (2PA) Lancement : Puissance 5
Règles spéciales : Si un coup critique est obtenu et que la cible est d'une taille inférieure à celle de Old Grogg, elle est projetée de D6 pouces dans une direction choisie par le joueur troll. Par la suite, ce personnage est Sonné.
- (2PA) Morsure vorace : Puissance 6
Règles spéciales : Si un critique est obtenu, Old Grogg peut tenter de gober la cible en une seule fois pour une Prouesse facile.

TRAITS ET ÉQUIPEMENT

Chef de meute

Certains monstres de grande taille ont un ascendant naturel sur leurs congénères plus petits. Old Grogg peut permettre aux bêtes situées dans un rayon de 8" d'utiliser sa caractéristique de Bravoure.

Activation fractionnée

Le joueur peut dépenser les PA de Old Grogg sur plusieurs Activations, en choisissant de mettre fin à l'Activation de Old Grogg et de l'activer à nouveau Après n'importe quelle Activation de son adversaire. Cela peut se produire plusieurs fois au cours d'un même tour, jusqu'à ce que tous les PA du vieux Grogg pour le tour aient été dépensés.

Cependant, Old Grogg ne peut effectuer son mouvement libre qu'une seule fois par Tour. Lors des activations suivantes, il ne peut se déplacer qu'en utilisant des jets de jambe. La progression de la difficulté de chaque jet de jambe recommence à chaque activation.

Déclin de force

Le vieux Grogg est un sacré gaillard, mais les blessures finissent par faire des ravages.

Si Old Grogg perd la moitié de ses PV d'origine, il perd également D3 de ses PA totaux pour le reste de la partie. S'il est soigné et qu'il n'a plus que la moitié de ses PV ou moins, il récupère les PA perdus.

Agonisant

Une créature est la plus dangereuse lorsqu'elle est mortellement blessée. Lorsque Old Grogg est à 20% de ses PV de départ ou moins, il peut relancer un dé par activation.

Effroyable

Tout personnage ennemi de taille inférieure à 3" de Old Grogg doit faire un test de bravoure automatique.

Gober

De nombreuses créatures d'ArcWorld sont carnivores et Apprécient un repas facile, et Old Grogg ne fait pas exception à la règle. Cet affamé peut tenter d'engloutir n'importe quel personnage sur un socle de 30 mm qui est en contact avec le socle !

Tenter d'engloutir est une caractéristique moyenne. En cas de succès, le personnage gobé subit 6 Dégâts et est temporairement retiré du plateau de jeu.

Lors de sa prochaine activation, le personnage gobé doit immédiatement tenter une caractéristique moyenne pour essayer de s'échapper.

En cas de succès, le personnage gobé est recraché sur le champ de bataille. Il peut continuer son activation normalement, même s'il est un peu secoué.

En cas d'échec, le personnage gobé subit 3 pertes supplémentaires et son activation prend fin. La prochaine fois qu'il est activé, il peut réessayer, mais à chaque fois la difficulté du Combat est augmentée de 1.

Si un personnage gobé est assommé ou échoue à une caractéristique légendaire pour s'échapper, il est entièrement digéré, retiré du jeu et Old Grogg regagne 1D6 PV. Délicieux !

Aquatique

Old Grogg peut se déplacer à travers un terrain aquatique comme s'il s'agissait d'un terrain ouvert. De plus, lorsqu'il est en terrain aquatique, il gagne +1" sur tous ses déplacements (y compris les jets de jambes), et peut relancer un seul dé pour toute tentative de Feat.

Peau épaisse

Old Grogg est un ancien Troll dont la peau est aussi épaisse que du cuir tanné. Il possède une armure de +1 qui ne peut être brisée.

SCÉNARIO : LA BATAILLE DU PONT DE TROLL

Ce scénario oppose les joueurs les uns aux autres pour s'emparer du pont de Troll et le défendre.

Quatre forces sont disponibles dans le coffret : les Halflings, les Impériaux, les Ourks et le Vieux Grogg. Vous pouvez allouer deux forces à deux joueurs, une force à deux équipes de deux joueurs, ou bien faire une partie libre.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Placez une rivière au centre d'un plateau de jeu de n'importe quelle taille (3'x3' recommandé). Le pont des trolls enjambe ce plateau. Vous pouvez utiliser la version papier incluse dans la boîte ou tout autre terrain que vous avez sous la main. Cependant, il doit être large d'au moins 60 mm pour que le vieux Grogg lui-même puisse traverser !

DÉPLOIEMENT

Le joueur Halfling se déploie à moins de 6" de n'importe quel bord de table. Les joueurs Impérial et Ourk se déploient à moins de 6" du pont Troll, mais de part et d'autre de la rivière. Old Grogg est déployé sous le pont Troll dans la rivière, mais si vous utilisez la version papier, il est déployé au contact du pont.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Le seul moyen sûr de traverser la rivière est de passer par le pont Troll. La rivière compte comme un terrain difficile pour tous les personnages qui n'ont pas le Trait Aquatique.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Après six tours, le joueur/l'équipe ayant le plus grand nombre de PV sur le Pont des Trolls remporte la partie et gagne 5 Points de Victoire (VP). Les PV du vieux Grogg comptent dans ce total s'il se trouve dans la rivière sous le pont Troll. S'il n'y a aucun personnage sur le pont Troll et que Old Grogg est toujours en jeu, il gagne par défaut.

JEU EN SOLO

Dans ArcWorld, il y a toujours un risque de rencontrer des bandes ou des monstres dangereux. Ces règles vous permettront de jouer à ArcWorld contre des bandes contrôlées par un jet de dés, ce qui vous permettra de les affronter seul ou d'introduire un antagoniste supplémentaire pour les parties avec vos amis. Ces forces sont appelées "Bandes Sauvages".

CONSTRUCTION D'UNE BANDE SAUVAGE

Une bande sauvage a la même valeur en PO que celles contrôlées par les joueurs.

BANDES DE GUERRE SAUVAGE BASÉES SUR LES FACTIONS

La façon la plus simple de construire une bande est d'utiliser les figurines dont vous disposez. Si vous souhaitez créer une force générée aléatoirement contre laquelle vous pourrez vous battre, vous pouvez utiliser ce système pour établir sa constitution.

Une fois qu'un commandant a été acheté, continuez à lancer des 2D6 pour déterminer les personnages supplémentaires jusqu'à ce que tous les PO aient été dépensés :

2 - 4 : Bête 7 - 8 : Unité 9 : Elite 10 : Irrégulier 11 : Mage 12 : Lourd

AJOUTER DES OBJETS ET DE L'ÉQUIPEMENT

Si vous souhaitez garder les choses simples, achetez les objets et l'équipement avec lesquels vos figurines ont été sculptées. Si vous souhaitez être plus créatif, équipez les personnages ennemis comme bon vous semble.

BANDE BASÉES SUR LE BESTIAIRE

Comme le Bestiaire offre de nombreuses options, utilisez les figurines que vous avez dans votre collection ou les bêtes, monstres et titans décrits dans le scénario.

COMMENCER LE JEU

Si le scénario que vous jouez a des règles de déploiement spécifiques, suivez-les. Si ce n'est pas le cas, déployez n'importe quelle Bande Sauvage à moins de 6" du bord de table opposé aux bandes contrôlées par les joueurs. Si vous souhaitez que la Bande Sauvage arrive sur la table à un moment indéterminé, lancez un D6 au début de chaque Tour. Sur un 4+, déployez la Bande Sauvage comme vous le souhaitez.

INITIATIVE

Lorsque les joueurs font leur jet d'initiative au début de la Manche, lancez un dé supplémentaire pour les Bandes Sauvages.

Activation des personnages farouches

Il y a plusieurs façons de déterminer l'ordre d'activation des personnages farouches au cours d'une Manche.

Vous pouvez assigner un numéro à chaque personnage et utiliser un générateur de nombres aléatoires ou le jeu de tarot pour choisir ceux qui sont activés. Vous pouvez utiliser un D10/12 ou 20 pour décider, en fonction de la taille de la bande de guerre. Vous pouvez également activer le personnage sauvage le plus proche d'un personnage contrôlé par un joueur qui n'a pas encore été activé. Vous pouvez également choisir les personnages sauvages dans l'ordre qui vous convient, en fonction du déroulement de la partie.

ACTIVATION SÉPARÉE

Avant qu'un personnage avec le Trait Activation Fractionnée ne soit activé, lancez un D6. C'est le nombre maximum de PA qu'il peut dépenser, s'il le peut, pour cette activation. Une fois les PA dépensés, l'activation est terminée et le jeu passe au joueur suivant.

JETS DE COMPORTEMENT

Lorsqu'un personnage farouche est activé, lancez un D6 pour déterminer comment il se comportera pendant l'activation.

Si le personnage farouche est déjà en mêlée, il combat normalement (voir Combat en mêlée). Si le personnage sauvage a une attaque à distance et des PA à dépenser, il tentera toujours de tirer sur le personnage contrôlé par le joueur le plus proche après que les actions décrites dans le jet de Prouesse aient eu lieu (voir Attaques à distance).

1 - Timide. Le personnage farouche dépense son mouvement libre pour s'éloigner du personnage contrôlé par le joueur le plus proche et se diriger vers la zone la plus proche où il n'y a pas d'autres personnages contrôlés par le joueur à moins de 3". Si ce n'est pas possible, il ne se déplace pas.

2 - Territoire. Le personnage farouche ne se déplace pas, sauf si un personnage contrôlé par un joueur se trouve à moins de 3". Si c'est le cas, il doit immédiatement dépenser son mouvement gratuit vers lui et l'engager au corps à corps.

3 - Avide. Le personnage farouche utilise son mouvement libre, ainsi que jusqu'à deux jets de jambes, pour se déplacer vers l'objectif ou le jeton Arcanite le plus proche. S'il lui reste des PA pour le faire, il doit tenter d'engager l'objectif (comme décrit dans le scénario) ou tenter de ramasser le jeton d'arcanite.

4 - Déchaînement. Le personnage sauvage dépense son mouvement libre, ainsi qu'un maximum de deux jets de jambes, pour se déplacer vers le personnage contrôlé par le joueur le plus proche et l'engager en combat au corps à corps.

5 - Intimidation. Le personnage sauvage dépense tout son mouvement, ainsi qu'un maximum de deux jets de jambes, pour se déplacer vers le personnage contrôlé par le joueur ayant le moins de PV et l'engager dans un combat au corps à corps. Si à un moment donné il se rapproche suffisamment pour utiliser son attaque à distance, il arrête son mouvement et tire si possible.

6 - Chasseur de Gloire. Le personnage sauvage dépense tout son mouvement, ainsi qu'un maximum de deux jets de jambes, pour se diriger vers le personnage contrôlé par le joueur ayant le coût en PC le plus élevé (objets et équipement compris) et l'engager au corps à corps.

ATTAQUES À DISTANCE

Après avoir effectué son jet de comportement, si un personnage sauvage a une attaque à distance, qu'il n'est pas en mêlée et qu'il est à portée, il dépense ses PA restants pour tirer sur le personnage contrôlé par

le joueur le plus proche. Lors d'un tir, le personnage sauvage tente la plus petite caractéristique possible requise pour effectuer l'attaque. S'il lui reste des PA, il continue à tirer jusqu'à ce qu'il les ait dépensés.

COMBAT EN MÊLÉE

Si un personnage farouche est en contact de base avec un personnage contrôlé par le joueur, il dépense ses PA restants pour l'attaquer.

Si un personnage sauvage a trois possibilités d'attaque, lancez un D3 pour déterminer laquelle il utilise. Si un personnage sauvage a deux possibilités d'attaque, lancez un D6. Sur 1-3 il utilise la première, et sur 4-6 il utilise la seconde. Continuez jusqu'à ce que tous les PA aient été dépensés.

Si un personnage farouche n'a pas assez de PA pour effectuer l'attaque, ou si l'attaque ne peut pas être effectuée, il utilise son attaque avec le coût en PA le plus bas à la place. Si un personnage farouche est en mêlée avec plus d'un personnage contrôlé par un joueur, il cible celui qui a le moins de PV.

PROUESSES

Certains personnages farouches peuvent avoir à tenter des jets de Prouesse. Dans ce cas, ils dépensent 1 PA par niveau de difficulté pour tenter la prouesse.

TRAITS

Si un personnage farouche possède un Trait qui nécessite de dépenser des PA pour se manifester, après avoir atteint les objectifs de son jet de comportement, il lance un D6 pour chaque Trait. Sur un succès, il active la caractéristique, si c'est possible ou faisable. Certains traits nécessitent un peu de bon sens, alors faites preuve de discernement. Si le moment ne semble pas propice à l'utilisation d'un trait, il ne l'utilisera pas.

MAGIE

Chaque Mage lance un sort par activation. Pour déterminer lequel est lancé, attribuez un numéro à chaque sort et lancez un D6 jusqu'à ce qu'un des numéros soit obtenu. Lorsqu'il lance un sort, le mage sauvage tente toujours de dépenser des PA pour tirer plus de cartes s'il a des PA à dépenser.

Les sorts qui sont nécessaires pour déployer des personnages sur le plateau, comme le sort de sorcier "Invocation de lutins", seront toujours utilisés s'il y a des personnages de ce type qui ne sont pas encore déployés.

CHANGELOG