VOUS ÊTES LE SEIGNEURS DE GUERRE!

Dans *Warlord : Saga of the Storm*™ vous incarnez un puissant seigneur dans l'univers fantastique des Terres de l'Accord. Votre peuple est en guerre avec vos ennemis, et vous devez les écraser sur le champ de bataille. Il n'y a pas d'alternative.

Vos cartes représentent vos troupes, votre équipement et les tactiques disponibles dans votre arsenal dans votre quête du pouvoir total. Parallèlement les cartes racontent l'évolution de l'univers au cours des différentes extensions.

VICTOIRE

C'est la guerre : votre seul devoir est de détruire les armées déployées en face de vous. Tuer les soldats, mais plus important, détruisez les Seigneurs de Guerre ennemis.

Il n'y a qu'une seule voie vers la victoire : être le dernier survivant! Dès que le Seigneur de Guerre (Warlord) d'un joueur est tué, ce joueur a perdu et quitte la partie. Le dernier joueur qui reste gagne la partie.

CE QUE LES SCRIBES ONT ÉCRIT

Warlord: Saga of the Storm est un Jeu de Cartes à Collectionner. Ce qui signifie qu'il existe de nombreuses cartes disponibles à partir desquelles on construit son jeu, disponible en Paquets de Base (Starters) et en Paquets Recharge (Boosters). Chacun construit son jeu à l'aide de ses cartes, comme une équipe de rêve tirée d'illustrations de football.

Il y a trois types de cartes à Warlord : Les Personnalités (Characters), les Objets (Items) et les Actions (Actions). Chaque type de carte est écrit en blanc juste en dessous du coin droit de l'illustration.

Regardons maintenant en détail ces types de cartes et ce que les caractéristiques veulent dire. (Souvenez-vous, plus un chiffre est élevé, mieux c'est).

LES PERSONNALITÉS (CHARACTERS)

Les personnages sont vos combattants. Votre Seigneur de Guerre (Warlord) est une carte Personnalité.

1. **Nom de la carte:** C'est le nom ou une description générale de la personnalité.

2. **Attaque (Attack - ATK):** le chiffre dans la hache reflète l'aisance avec lequel la personnalité peut tuer un adversaire. Certaines personnalités sont dotées de plus d'une attaque, dans ce cas il y a plusieurs chiffres séparés par une barre de fraction.

3. **Classe d'Armure (Armor Class - AC):** Le chiffre dans le bouclier indique la protection et la capacité de défense de la personnalité.

4. **Niveau (Level) / Classe (Class) / Alignement (Alignment):** Ce symbole vous renseigne sur la personnalité.

Le symbole vous indique la Classe (Class) de la personnalité.

- Gantelet: Guerrier (Fighter) (Fantassin classique)
- Etoile: Clerc (Cleric) (Prêtre et Guérisseur)
- Parchemin: Mage (Wizard) (Jeteur de sorts)
- Gant: Rodeur (Rogue) (Voleur, Espion, homme de l'ombre)
- Ovale: Aucune classe précise (Noble, Marchant et bien d'autres professions…)

Le chiffre dans le symbole indique le niveau de la Personnalité, et donc reflète sa puissance dans sa profession.

Et enfin, la couleur de l'icône indique l'alignement : Blanc pour Bon, Noir pour Mauvais.

5. **Traits:** Les mots en Gras situés en haut de la zone de texte sont des Traits, et affectent le jeu. Les mots qui ne sont pas en gras n'affectent pas le jeu, mais donne des informations supplémentaires sur le personnage. Un (ou plus) de ces Traits indique la Faction de la Personnalité, représentant son affiliation à une (ou plus) des six factions en guerre. Les six factions (et le trait correspondant) sont : les Nains (Dwarf), les Elfes (Elf), les Royaumes Libres (Free Kingdoms), l'Empire Deverenian (Deverenian), les Nothrogs (Nothrog) et les Mercenaires (Mercenary).

6. **Texte:** la plus grande partie de la zone de texte est consacrée aux capacités spéciales du personnage ainsi qu'aux actions qu'il peut réaliser.

7 **Texte d'ambiance:** Le texte en italique en bas de la zone de texte donne des indications sur les évènements des Terres de l'Accord et de la Saga de la Tempête.

8. **Maîtrise (Skill):** Le nombre dans la gemme indique la compétence de la personnalité dans des activités non liées à sa Classe.

9. **Points de Vie (Hit Points - HP):** Le chiffre dans la goutte rouge indique le nombre de blessures (wounds) que peut subir la Personnalité avant de mourir. Une seule blessure suffit pour la majorité des Personnalités.

10. **Couleur de la bordure:** Chaque faction possède un code couleur différent. Cela n'affecte pas le jeu.

LES OBJETS (ITEMS)

Les objets sont des équipements spéciaux voire magiques que votre armée utilise pour livrer bataille.

1. **Nom de la Carte:** C'est le nom ou une description générique de l'objet.

2. **Bonus d'Attaque et de Classe d'Armure (ATK et AC):** Certains objets modifient l'Attaque ou la Classe d'Armure. Si c'est le cas les informations se trouvent ici, sinon cet emplacement reste vierge.

3. **Pré-requis:** L'icône correspond à la classe autorisée à utiliser l'objet.

- Gantelet: Guerrier (Fighter)
- Etoile: Clerc (Cleric)
- Parchemin: Mage (Wizard)
- Gant: Rodeur (Rogue)
- Ovale: Aucune classe précisée (*se référer à la zone de texte pour certaines restrictions*).

Le chiffre dans le symbole indique le niveau de l'Objet ; cela détermine la facilité pour une Personnalité de s'équiper (voir la partie Equiper son Arsenal ci dessous)

4. **Traits:** En Gras dans la zone de texte nous retrouvons les Traits ; une Personnalité ne peut se voir équiper de deux Objets ayant au moins un trait en commun.

5. **Texte:** La partie principale de la Zone de Texte contient les capacités spéciales ou les actions de l'Objet.

6. **Texte d'ambiance :** Le texte en italique en bas de la zone de texte donne des informations sur l'objet dans l'histoire du monde.

LES CARTES ACTIONS

Les cartes actions sont les techniques et tactiques que vos troupes utilisent. Une action peut être un **Ordre** (Order) utilisable durant la phase d'ordre ou une **Réaction** (React) qui indique dans sont texte comment elle doit être jouée.

1. **Nom de la Carte:** C'est le nom de l'action.

2. **Pré-requis:** L'icône correspond à la classe autorisée à utiliser l'action.

- Gantelet : Guerrier (Fighter)
- Etoile : Clerc (Cleric)
- Parchemin : Mage (Wizard)
- Gant: Rodeur (Rogue)
- Ovale: Toutes classes confondues (*se référer à la zone de texte pour certaines restrictions*).

Le chiffre dans le symbole indique le niveau minimum nécessaire pour qu'une Personnalité puisse effectuer l'action.

3. **Texte:** La partie principale de la Zone de Texte décrit les effets générés par l'Action. Certaines Actions peuvent générer plusieurs effets, vous choisissez celui pour lequel vous utilisez l'action en la jouant.

4. **Texte d'ambiance:** C'est le même concept que les autres.

DÉMARRER LE JEU

LA RÈGLE D'OR

Quand une carte contredit de manière spécifique les règles, la carte prend le pas.

LES JETS DE DÉS

A n'importe quel moment si vous faites un jet de dés de difficulté, si le dé affiche 1, le jet est un Echec Critique (**Critical Failure**). Si le jet est un 20, c'est une Réussite Critique (**Critical Success**) quelle qu'ait été la difficulté initiale. Si vous faites un jet sans difficulté annoncée (comme pour l'initiative) les effets de cartes ne peuvent vous forcer à relancer un 1 ou un 20, mais peuvent toujours le modifier avec des bonus ou des pénalités. Sur de tels jets une Réussite Critique est considérée comme un 20 et un Echec Critique comme un 1.

PRÊT, INCLINÉ, EPUISÉ (READYING, SPENDING, STUNNING)

Prêt (Ready), Incliné (Spent) et Epuisé (Stun) représente l'état de vos troupes. Les cartes Prêtes sont verticales, dans le sens de lecture de leur joueur, et sont en pleine possession de leurs capacités. Les cartes Inclinées sont tournées de 90°, indiquant le fait que vous (ou votre adversaire) les avez affectées. Les cartes Epuisées sont à l'envers par rapport à vous, et ne sont plus en état de vous servir avant quelque temps.

Spend : Lorsque les règles ou le texte d'une carte vous demande de l'Incliner (Spend), tournez là de 90° pour le signifier. Vous ne pouvez Incliner qu'une carte Prête, une carte Inclinée ou Epuisée ne peux être Incliner.

Stun : Lorsque les règles ou le texte d'une carte vous demande de l'Epuiser (Stun), mettez là à l'envers par rapport à vous. Une carte Epuisée est aussi considérée comme Inclinée du point de vue des règles. Une carte Epuisée ne peut plus faire aucune action, y compris s'équiper, mais peut toujours être prise pour cible (par vous ou votre adversaire).

COMMANDER VOTRE ARMÉE

Les forces composant votre armée sont disposées en formation, sous forme de Rangs (Ranks). Votre premier Rang est celui qui se trouve au plus prêt de l'armée adverse, c'est le Rang Frontal (Front Rank). Les rangs suivants sont numérotés, comme sur l'illustration ci dessous

Il n'y a pas de nombre maximum de rang dans votre armée.

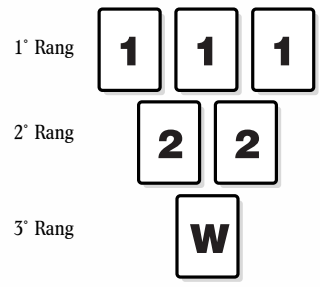
Lorsque que l'on compte la distance entre les rangs, il y a continuité entre votre premier rang et celui de vos adversaires. Les Rangs Frontaux sont en vis a vis.

Les Rangs de votre armée ne peuvent contenir plus de Personnalités que le rang inférieur. Votre premier rang peut quant à lui contenir autant de Personnalités que vous le souhaitez.

Pendant la partie, alors que vos personnalités tombent au combat, il se peut qu'un rang contienne plus de Personnalités que sa capacité. Un tel rang est appelé rang illégal (illegal rank) et doit être stabilisé immédiatement.

Pour ce faire vous devez de suite reformer vos rangs en faisant « tomber » (« fall forward ») des personnalités des rangs supérieurs. Reformer vos rangs de cette manière se fait aussitôt que vous avez un rang illégal, et se fait en dehors de la séquence normale du jeu, et s'effectue avant toute autre action ou effet. Il n'est pas possible d'utiliser des cartes pour annuler le coût du mouvement produit (sauf les cartes indiquant : « Réaction : Jouez cette action lorsque vous reformer suite à un rang illégal »). Reformer les rangs ne compte pas comme une manœuvre.

Pour reformer un rang, déplacez les



personnalités vers l'avant à partir du (des) rang(s) illégal(aux), une à la fois, dans l'ordre que vous voulez, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun rang illégal. Lorsque vous déplacez une personnalité, vous pouvez la placer à droite, à gauche ou entre 2 autres personnalités. Vous pouvez déplacer une personnalité, même si ce mouvement créé un autre rang illégal. Les personnalités Prêtes tombent Inclinées, les personnalités Inclinées tombent Epuisées. Celles déjà Epuisées peuvent continuer à tomber sans autre pénalité.

L'ART DE LA GUERRE

SE PRÉPARER À LA BATAILLE

Au début du jeu, chaque joueur révèle son seigneur de Guerre (Personnalité ayant le trait Warlord), trois Personnalités de niveau 1 et deux de niveau 2. Ces cinq dernières doivent être de la même faction que le Seigneur de Guerre. Vous ne pouvez inclure plus d'un exemplaire d'une même Personnalité si cette dernière porte le trait Unique.

Ces 6 personnalités composent votre Armée Initiale (Starting Army). Placer les trois niveaux 1 en rang frontal, les niveaux 2 en second rang et votre formation initiale.

Il y a quatre phases de jeu dans un tour. Dans l'ordre:

1. Redressement (Ready Phase)
2. Pioche (Draw Phase)
3. Initiative (Initiative Phase)
4. Ordre (Order Phase)

1: REDRESSER VOTRE ARMÉE

Durant cette phase, tous les joueurs tournent leurs cartes de 90° vers la position Prêt. Les cartes Inclinées deviennent donc Prête, les cartes Epuisées Inclinées.

2: ASSEMBLER SES SUPPORTS

Les joueurs peuvent maintenant jeter autant de cartes de leur main qu'ils le souhaitent. Ensuite, tous les joueurs piochent jusqu'à ce que leurs mains contiennent leur maximum de cartes. Le maximum standard est de 5 cartes.

3: PRENDRE L'INITIATIVE

Chaque Seigneur de Guerre effectue un jet de dé à 20 faces (d20). Le joueur dont le Seigneur de Guerre fait le plus gros résultat commence la phase d'Ordre, et on continue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce joueur. En cas d'égalité, les Seigneurs de Guerre à égalité relancent un dé.

4: DONNER VOS ORDRES

La phase d'Ordre est celle où tout se passe !

Le jeu tourne autour de la table, chaque joueur donnant un ordre à la fois, jusqu'à ce que tout les joueurs passent consécutivement car ils n'ont plus aucun Ordre qu'ils souhaitent donner pour le moment. Celui qui a l'Initiative donne le premier ordre, et ensuite on passe au joueur à sa gauche et ainsi de suite. Lorsque tout les joueurs ont passé consécutivement on passe à un nouveau tour de jeu, en reprenant à la phase de Redressement.

Lorsque que c'est à votre tour de donner un ordre vous pouvez choisir parmi:

- Attaquer!
- Jouer une carte Action qui a un Ordre
- Mettre une Personnalité ou un Objet en jeu
- Activer un Ordre sur une Personnalité ou un Objet que vous avez déjà en jeu
- Déplacer une Personnalité (Manœuvrer - Maneuvering)

Si vous n'avez aucun Ordre que vous souhaiter donner, vous pouvez Passer.

Tout ces ordres sont expliqués dans la section suivante.

LES ORDRES EN DÉTAIL

MASSACRER SES ENNEMIS!

Les personnalités peuvent engager le combat avec les troupes ennemies. Pour attaquer, Inclinez une de vos personnalités (en général située dans votre premier rang). Sélectionnez une personnalité d'un adversaire (opponent) située à un rang pour être la cible (target) de votre attaque en mêlée (melee strike). Jetez un d20, ajoutez la première ATK de votre personnalité. Si le résultat est supérieur ou égal à l'AC de la personnalité adverse, vous touchez (hit) et infligez une blessure (wound). Placez un marqueur Blessure (Wound) sur la cible.

Si une personnalité reçoit un nombre de Blessures supérieur ou égal à son nombre de Points de Vie, elle est tuée. Placez la carte et toutes celles qui lui sont associées dans la Défausse (Discard Pile) de son propriétaire.

Si votre personnalité a plus d'une attaque listée, vous pouvez maintenant choisir une autre cible. Reprenez le processus avec la seconde ATK. Et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ne souhaitiez plus frapper ou que vous n'ayez plus d'attaque disponible sur la personnalité.

PROMULGUER UN DÉCRET!

Vous pouvez jouer une carte Action de votre main. Les cartes Action génèrent des effets immédiats, mais ne rejoignent pas votre armée, et en général ne restent pas en jeu. Quand l'effet de l'Action se termine, elle est placée dans la Défausse. Vous ne pouvez jouer que des actions qui portent « Order ». Les cartes actions marquées « React » sont jouées comme indiquée dans leur texte, et seront expliquées en détail plus loin.

Loques vous jouez une carte Action, choisissez la Personnalité qui active l'Ordre. Certaines actions ont un symbole de classe, et sont donc limitée à cette classe. Seules les actions ayant un Ovale comme symbole sont utilisables par toutes les Personnalités. Une personnalité ne peut activer une action que si son niveau est égal ou supérieur au niveau de l'action.

Certaines actions vous demandent d'Incliner la personnalité. Le texte de ces cartes commence par « Spend ». Seul une Personnalité Prête peut effectuer une telle action. Si une action ne le réclame pas, une personnalité Prête ou Inclinée peut effecteur l'Action, sans changer de statut. Les personnalités Epuisées ne peuvent faire d'action.

Toutes les Actions de Clerc ou de Magicien sont des Sorts (Spells).

Certaines actions s'associent à une personnalité, elles quittent le jeu et vont en défausse avec cette dernière.

LEVEZ DES TROUPES

Vous pouvez prendre une Personnalité de votre main et la mettre en jeu pour l'envoyer se battre. Vous devez placer la Personnalité dans le rang correspondant à son niveau (niveau 1 rang 1, niveau 2 rang 2 etc..). Vous pouvez la placer ou bon vous semble dans le rang. Vous ne pouvez mettre en jeu une personnalité si cela crée un rang illégal.

Les Personnalités qui ne partagent pas au moins un trait de faction avec votre Seigneur de Guerre souffre d'un conflit de loyauté. Pour le représenter elles rentrent en jeu Epuisées, c'est la Pénalité de Loyauté (Loyalty Penality). Les Personnalités possédant le trait **Mercenaire** ne souffre pas de cette pénalité.

Certaines cartes portent le trait **Unique**, vous ne pouvez avoir 2 Uniques qui ont le même nom en jeu dans votre Armée.

RÉQUISITIONNEZ DANS VOTRE ARSENAL

Vous pouvez prendre un Objet de votre main et l'associer à une de vos Personnalités. Certains Objets ont un symbole de classe, ils ne peuvent être associés qu'à des Personnalités de la classe correspondante. D'autre ont le symbole Ovale, et peuvent s'associer à tous (sauf précision dans le texte). Certains sont Uniques, et comme pour les personnalités vous ne pouvez avoir 2 Uniques qui ont le même nom en jeu dans votre Armée.

Pour se voir associer un Objet, il faut que la somme du niveau de la Personnalité et du rang dans lequel elle se trouve soit supérieur ou égal au niveau de l'Objet (Rang + Niveau de la personnalité supérieur ou égal au niveau de l'Objet). Une personnalité ne peut avoir deux objets portant le même nom. Certains objets ont des traits spécifiques (Bow, Helmet, Weapon, etc.). Si vous équipez une Personnalité avec un objet alors qu'elle a déjà un objet portant un trait en commun, vous devez mettre à la Défausse l'objet précédemment associé. Cela ne concerne pas les traits **Unique**, **Epic** ou **Treasure**.

Les Objets qui modifient l'ATK modifient toutes les attaques de la Personnalité.

DÉLÉGUEZ VOS ORDRES

Certaines Personnalités et certains Objets ont des Actions disponibles. Ces cartes portent la mention « Order: », suivi par la description. La personnalité est la source de l'action. Parfois il y a un coût d'indiqué, comme d'Incliner la personnalité ou l'Objet, indiqué par la mention « Spend ». Si elle est absente, la carte peut produire son effet même Inclinée. Si la Personnalité est Epuisée, les Objets associés ne peuvent produire d'effet. Dans le texte de l'Ordre, le mot « this » fait référence à la personnalité qui active l'action.

MANŒUVRES

Vous pouvez Incliner une personnalité Prête pour la faire bouger d'un rang, vers l'avant (forward) comme vers l'arrière (backward) ou pour changer de position dans le rang. Si cela créé un rang illégal, vous devez immédiatement reformer votre armée, comme précisé dans les Fondamentaux. Lorsque vous déplacé une personnalité, vous pouvez la mettre ou vous voulez dans le rang qu'elle rejoint.

ATTENDRE LE BON MOMENT

Lorsque vous ne pouvez plus donner d'ordres (ou ne souhaitez plus le faire), vous passez (pass). Passer n'est pas un ordre. Si tout les joueurs passent consécutivement, le tour s'achève et les joueurs reprennent un nouveau tour. Si vous passez, mais que le tour ne se termine pas, vous pourrez ultérieurement reprendre une action. Passer ne vous fait pas perdre toute opportunité d'action, mais vous risquez de voir le tour se finir si les autres joueurs passent aussi.

LES RÈGLES GÉNÉRALES

CONSTRUISEZ VOTRE JEU

Vous pouvez jouer avec les paquets de base tel quel, ou vous pouvez construire votre jeu (deck) à partir de l'ensemble de vos cartes.

Lorsque vous construisez votre jeu, il vous faut inclure un minimum de 50 cartes (en incluant les 6 cartes de votre formation initiale). Vous ne pouvez avoir plus de 3 exemplaires de chaque carte. Un des 3 types de cartes (Personnalité, Objet, Action) ne peux constituer plus de la moitié de votre jeu. Si une carte porte le trait **Epic** vous ne pouvez avoir plus d'une copie de cette carte. Vous ne pouvez avoir plus d'une personnalité portant le trait **Warlord** et de même pour le trait **Overlord**. Vous devez inclure les Personnalités nécessaires pour avoir une formation initiale légale.

LES ATTAQUES À DISTANCES (RANGED STRIKES)

Certaines cartes vous permettent d'effectuer des attaques à distances, qui fonctionnent comme des attaques de mêlée, mais qui tirent par-dessus un rang. Par exemple, une Personnalité activant une attaque à distance de votre rang 2 cible une personnalité dans le rang 1 de votre adversaire. Vous ne pouvez effectuer une attaque à distance sur le rang directement en face.

Pour activer une attaque à distance, déclarez votre cible, jetez un d20 et ajouter les modificateurs d'attaque à distance éventuels (les chiffres qui précèdent « ranged strike »). Si le résultat est supérieur ou égal à l'AC de votre cible, vous infligez une blessure.

Lorsque vous activez une attaque à distance, les personnalités ne prennent aucunes modifications provenant d'objets, de cartes actions ou de l'ATK (sauf si le texte dit spécifiquement qu'il produit un bonus pour les attaques à distances). De plus les Personnalités ayant plusieurs attaques de mêlée n'ont pas nécessairement plusieurs attaques à distances.

RÉACTIONS

Certaines cartes portent la mention « React ». Les Réactions sont différentes des Ordres. Elles ne s'effectuent pas pendant la séquence normale de jeu, et n'use pas une opportunité de donner un ordre.

Une réaction vous indique dans son texte ce à quoi elle réagit et quand la jouer. Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser une réaction au même moment, commencer par le joueur qui a eu l'initiative ce tour ci et ensuite continuer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une même carte ne peut réagir plus d'une fois à un même déclencheur (bien que de multiples exemplaires d'une carte puissent être utilisé pour le même déclencheur).

Les Réactions et les Ordres sont les deux types existant d'Actions, qu'ils proviennent de la main, de cartes en jeu ou des règles.

BONUS ET DURÉE

Tout les Bonus et Pénalités durent jusqu'à la fin du tour, sauf s'il est précisé autre chose. Toutes les modifications permanentes ou temporaires, y compris les Blessures, se terminent à l'instant ou la carte quitte le jeu.

Certaines actions créent des attaques (strikes). Lorsque cela arrive la Personnalité n'utilise que sa première attaque, même si elle à la capacité d'en effectuer plusieurs.

Tout effet de carte qui se réfère à un +# ATK (ou # est un nombre) indique d'ajouter ce nombre au bonus actuel de la Personnalité. Si une carte remplace l'ATK actuelle, elle indiquera « changes to +# ATK ». Dans ce cas là la nouvelle attaque est prise en cours jusqu'à la fin de l'effet, tous les effets modifiant l'ATK modifie la nouvelle valeur, et les effets précédents ne sont plus pris en compte.

JET DE MAÎTRISE (SKILL CHECKS) ET JETS DE SAUVEGARDE (SAVE)

Certaines cartes réclament un jet de Maîtrise contre une difficulté donnée (Difficulty Class – DC). Pour ce faire, jetez un d20 et ajoutez le bonus de Maîtrise. Sur certaines personnalité il est précisé un modificateur de ces jets (par exemple « +3 for magic saves » ou « –2 for Perception checks »), utilisez aussi ce modificateur si nécessaire. Si le total est supérieur ou égal au DC, la Personnalité a réussi le jet.

La carte décrit le résultat d'un échec ou d'un succès. Sauf si la carte précise autre chose, par défaut un jet de sauvegarde contre la magie (Magic Save) réussi annule les effets d'un sort prenant pour cible la Personnalité.

RÈGLE SPÉCIALE SUR LES ALIGNEMENTS

Certaines capacités de carte font références à l'alignement opposé (opposite alignment). Cela signifie l'alignement différent de celui de la Personnalité, qui peut être différent de celui de votre Seigneur de Guerre.

Une Personnalité créée par un effet de carte est du même alignement que son créateur.

ADJACENT (ADJACENCY)

Une personnalité est adjacence à une autre si elles sont côte à côte dans le même rang. Un rang est adjacent des rangs immédiatement devant et derrière lui. Tout les premiers rangs des joueurs sont adjacents entre eux.

ETIQUETTE

Si une action vous permet d'aller chercher et de récupérer une carte dans votre jeu, vous devez le remélanger après. Si le type de carte est spécifié, vous devez montrer la carte à vos adversaires.

Si vous n'avez plus de carte dans votre jeu, il n'y a pas de pénalité, mais vous ne remélangez pas la Défausse pour vous refaire un jeu.

ASTRAL ET ETHEREAL

Les énergies positives ou négatives entourant les créatures des plans Astraux et Ethérés les rendent extrêmement difficile à combattre. Lorsque vous ciblez une Personnalité dotée du trait **Ethereal** avec une attaque au mêlée ou une attaque à distance, un jet impair (odd) avant tout modificateur échoue, même si avec les modificateurs le jet est supérieur ou égal à l'AC. De façon similaire avec une Personnalité **Astral** un jet pair (even) échoue, même un 20 naturel ou une réussite critique, bien qu'un jet naturel de 19 touche et ne peut être modifié, et ce bien qu'il ne soit pas considéré comme une Réussite Critique.

Les attaques générées par des effets de sorts ignorent ces restrictions et touchent normalement. Si la personnalité possède à la fois le trait Astral et Ethereal, elle meure immédiatement détruite par les énergies contraires.

LES COMPÉTENCES (FEATS)

Les Compétences sont des capacités spéciales qui utilisent la maîtrise des Personnalités. Lorsque l'on active une Compétence, la Personnalité effectue un jet de DC 20, ajoutant comme bonus au dé sa Maîtrise et l'éventuel bonus associé à la compétence et tout les autres bonus appropriés. Par exemple, une Personnalité dotée de Riposte + 5 et de +3 en Maîtrise ajoutera 8 au jet, nécessitant un jet de 12 ou plus pour réussir. Si une Personnalité gagne une compétence ou des bonus de plusieurs sources tel que des objets, les bonus s'additionnent.

Les Compétences:

Charisme (Charisma) – Réaction : Une fois par tour, après qu'une autre Personnalité dans ce rang effectue un jet : Activez Charisme. En cas de réussite, refaites le jet.

Défense (Defend) – Réaction: Une fois par tour, après qu'une Personnalité adjacente de votre armée est la cible d'une attaque de mêlée ou une action : Activez Défense. En cas de réussite cette personnalité devient la Cible.

Résistance à la Magie (Magic Resistance) – Réaction: Une fois par tour, après que cette Personnalité ait été ciblée par un Sort : Activez Résistance à la Magie. En cas de succès, le sort est annulé.

Œil de faucon (Marksmanship) – Réaction: Une fois par tour, avant que cette Personnalité n'active une attaque a distance ne provenant pas d'un sort : Activez Œil de faucon. En cas de succès sélectionnez une des capacités suivantes: 1. La cible peut être un rang plus loin ; 2. Ajoutez +5 au jet de dés ; 3. si elle touche l'attaque inflige une blessure supplémentaire.

Médecine (Medicine) – Ordre: Une fois par tour : Ciblez une Personnalité dans ce rang et activez Médecine. En cas de réussite, retirer une blessure de la cible.

Attaque en puissance (Powerattack) – Réaction : Une fois par tour, avant que cette personnalité n'active une attaque de mêlée : Activez Attaque en puissance. En cas de réussite, si elle touche l'attaque inflige une blessure supplémentaire.

Equitation (Riding) – Ordre: Une fois pas tour : Activez Equitation. En cas de réussite, passez une monture (Steed) associée à cette personnalité en Prêt.

Riposte (Riposte) – Réaction: Une fois par tour, après qu'une attaque de mêlée contre cette Personnalité ait été résolue: Activez Riposte. En cas de réussite activez une attaque de mêlée contre la Personnalité qui attaquait.

Scribe (Scribe) – Ordre: Une fois par tour, montrez un sort de votre main que cette Personnalité pourrait lancer si elle était Prête : Activez Scribe. En cas de réussite, associé le sort à la Personnalité, la Personnalité pourra ultérieurement défausser le sort pour s'en servir comme si le sort venait de votre main. En cas d'échec défaussez le sort.

Infiltration (Stealth) – Il est possible de déplacer une Personnalité dans les rangs adverses. La seule façon de faire est de se servir d'une action qui vous y déplace (par exemple Infiltration) ; les Manœuvres et les autres actions de mouvement ne peuvent le faire. Une Personnalité dans une formation adverse peut Manœuvrer et Attaquer normalement, mais ne peux s'équiper ou activer des cartes Action. Si une Personnalité se trouve au delà du dernier rang d'une formation adverse, elle est immédiatement déplacée vers le dernier rang (ce n'est pas considérer comme tomber). Si une Personnalité est dans la formation adverse et perd la capacité de se déplacer dans cette formation (en perdant la compétence Infiltration par exemple), elle tombe immédiatement Epuisée dans votre premier rang. Si le dernier personnage de votre formation quitte le jeu, toutes vos personnalités dans les rangs adverses tombent dans votre premier rang, Epuisée. Vos personnalités n'affectent pas la légalité des rangs adverses.

DANS LA FORMATION ADVERSE

Il est possible de déplacer une Personnalité dans les rangs adverses. La seule façon de faire est de se servir d'une action qui vous y déplace (par exemple Infiltration) ; les Manœuvres et les autres actions de mouvement ne peuvent le faire. Une Personnalité dans une formation adverse peut Manœuvrer et Attaquer normalement, mais ne peux s'équiper ou activer des cartes Action. Si une Personnalité se trouve au delà du dernier rang d'une formation adverse, elle est immédiatement déplacée vers le dernier rang (ce n'est pas considérer comme tomber). Si une Personnalité est dans la formation adverse et perd la capacité de se déplacer dans cette formation (en perdant la compétence Infiltration par exemple), elle tombe immédiatement Epuisée dans votre premier rang. Si le dernier personnage de votre formation quitte le jeu, toutes vos personnalités dans les rangs adverses tombent dans votre premier rang, Epuisée. Vos personnalités n'affectent pas la légalité des rangs adverses.

LE FORMAT CAMPAIGN (CAMPAIGN FORMAT)

Pour jouer dans le format Campaign, suivez ces règles : Ne jouez qu'avec les cartes portant le symbole « Campaign » (une épée et un bouclier). Pour la plupart, elles se trouvent dans l'extension Southern Kingdoms et l'Edition Campaign, ainsi que dans les extensions qui suivent. Dans le cas de cartes réimprimées d'extensions précédentes, elles sont utilisables en utilisant la dernière version de leur texte.

GLOSSAIRE

Action: N'importe quel Ordre ou Réaction, qu'elle soit sur une carte ou dans les règles.

Attack - Attaque: Un ordre qui ne nécessite pas d'effet de carte. Une Personnalité attaque en s'Inclinant pour activer un nombre d'attaque de mêlée égale au nombre d'attaques listé dans sa caractéristique ATK.

Draw a card - Piocher: Si une carte se déclenche lorsqu'un joueur pioche une carte, cela signifie à chaque fois qu'un joueur prend une carte de son jeu dans sa main. Si vous devez piocher, sans autres précisions il s'agit de la première carte de votre jeu.

Hit point – Point de vie: Le nombre de blessure que peut subir une Personnalité avant de mourir.

"Killed by a melee strike" – "Tué par une attaque de mêlée": Une Personnalité est tuée par une attaque de mêlée si les blessures sont la source de la mort, pas si la mort vient d'une action de la Personnalité attaquante. Dans ce dernier cas, la cause de la mort est l'Action.

Rank Requirements – Pré requis de rang: Une Personnalité qui ignore les pré requis de rang peut entrer en jeu dans n'importe quel rang. Néanmoins, elle ne peut toujours pas entrer en jeu en créant un rang illégal.

Retrieving a card – Récupérer une carte: Récupérer une carte signifie prendre une carte provenant du jeu ou de la défausse (la plupart des cartes précise) et la mettre dans un autre endroit, comme votre main, en jeu, à la défausse ou au-dessus du jeu. Mélanger n'est pas Récupérer une carte.

Strike – Coup: Quelques cartes font références à Coup plutôt qu'a attaque de mêlée ou attaque à distance. Dans ces cas là, il est toujours fait références à une attaque de mêlée. Les attaques à distances ne sont affectées que par les cartes le spécifiant.

Wound – Blessure: Les Dommages reçus par une Personnalité. Gardez trace des blessures subies par une Personnalité car dès que le nombre de blessures est égal ou supérieur aux points de vie, la Personnalité meure.

Your army – Votre Armée: Une carte est dans votre armée si c'est une carte que vous contrôlez et qui se trouve dans vos rangs.

VOS HUMBLES SERVITEURS

Seigneurs de Guerre: Maureen Yates, John Zinser
Design Initial: Raymond Lau, Kevin Millard, Ree Soesbee
Directeur de Gamme: Todd Rowland
Chef du Développement: David Williams
Designer Principal: Brent Keith
Equipe de Design: Duncan Bachen, Kevin Millard, Nick Simmons, John Zinser
Création du Monde: jim pinto, Ree Soesbee, John Zinser
Direction Créative: Mark Jelfo
Direction Artistique: jim pinto
Scan: Steve Hough
Packaging: Steve Hough
Correction: D.J. Trindle
Traduction: Alain Morange, Nicolas Bongiu
Equipe Histoire: Andrew Getting, Chris Burns, Dana Devries, David Scott, Rusty Priske, Nick Simmonds

Artistes: Andrew Baker, Anthony Francisco, Anthony Grabski, April Lee, Attila Adorjany, Beth Trott, Britt Martin, Bryan Heyboer, Chris Seaman, Craig Maher, Cris Dornaus, David Horne, David Hudnut, Ed Cox, Franz Vohwinkel, Garry McKee, Heather Kreiter, Janine Johnston, Jason Engle, Jim Pavelec, John Donahue, John Wigley, Jon Hodgson, Jonathan Hunt, Kevin Wasden, Llyn Hunter, Luis Vazquez, Malcolm McClinton, Marko Djurdjevic, Matthew S. Armstrong, Mike Conrad, Mike Raabe, Phillip Hilliker, Steve Ellis, Steve Snyder, Storn Cook, Thomas Denmark, Thomas Manning, Tony Moseley, Veronica V. Jones, William O'Connor

Equipe de test: Aaron Mimura, Aggelos Nikolaou, Andreas Stoimenos, Andrew Getting, Babis Giannios, Brent Strunk, Brett Franklin, Brian Affroutit, Chad Strunk, Chris Farnan, Dale Bragg, Dave Eubank, Dave Hancock, David Scott, Dennis Dreischmeyer, Dennis Quearry, Destry Mason, Dimitris Kaletsaris, Duncan Bachen, Floyd Daye III, Frank Epperson, Frank Rossa, Fred Jowett, Giorgos Sevastos, Jason Green , Jay Earle, Jeff Scifert, Jeremy Black, Jeremy Gray, John Ager, Jon Freeman, Justin Lacey, Kevin Kozak, Konstantinos Rentas, Konstantinos Thoukidides, Laura Scott, Mark Demers, Mark Denny, Mark Slack, Mike Mullins, Mike Walko, Nick Simmonds, Nigel Sellman, Oliver Schaaf, Ray Roecker, Rich Salus, Richard Bowers-Dean, Sy Hughes, Thomas Büttner, Thomas Kohler, Torben Schaaf, Vasilis Zitros

Jouer toutes les cartes suivant le texte de leur plus récente impression en Anglais (MRP). Pour les derniers Errata et les derniers points de règles allez sur:

WWW.WARLORDCCG.COM

Pour plus d'informations sur la communauté française de Warlord, visitez le site internet:

WARCCG.WEBDYNAMIT.NET