

WARHAMMER HEROES

presents

# Escarmouche



*Compatible Règles avancées 1.6a*

Design by

**Errare Dæmonicum Est**

*Le webzine des Gardiens du Sablier Eternel*

# Systeme d'escarmouches

## Pour les

# Règles Avancées de Warhammer

---

## *Introduction*

---

Développer un système simple et efficace pour résoudre les affrontements de relativement grande importance à l'échelle du JdR et entrant dans le cadre d'un scénario me trottait dans la tête depuis déjà un certain temps. Mais où trouver un système qui soit à la fois simple, efficace et assez précis pour donner des résultats cohérents par rapport à une partie de JdR ? Battle, outre le fait que ce wargame « délire » s'éloigne chaque jour d'avantage de notre univers préféré, est spécifiquement conçu pour les batailles à grande et moyenne échelle, et j'ai trouvé Mordheim bien trop orienté dans une direction précise et étant de plus un jeu complet, donc au final peu compatible avec une insertion dans une partie de jeu de rôle. C'est donc vers le vénérable Cry Havoc que je me suis tourné, la célèbre simulation de combats médiévaux au 1 pour 1 sur cartes à hexagones. Reprenant les règles compilées une première fois par **Vincent Foin** (<http://vfoin.free.fr/Index.htm>), mon objectif a été de les adapter à Warhammer tout en les simplifiant au maximum (différents passages proviennent directement de ses documents, avec les ajustements et corrections nécessaires). Mais même en simplifiant, le 1 pour 1 reste une échelle ou chaque figurine est un « individu » (d'autant plus dans le JdR), nécessitant une petite feuille pour noter ses caractéristiques, ses compétences, ses points de vie et ses éventuelles particularités.

D'autre part, le but de ces règles n'est pas de remplacer toutes les batailles pouvant avoir lieu au cours d'une campagne, une description d'ordre générale étant souvent largement suffisante, avec une résolution plus détaillée des actions des PJs (comme par exemple l'assaut d'un fameux château de la Campagne Impériale). A l'inverse, il peut être gratifiant, si les joueurs sont d'accord, de simuler de manière plus complète certains grands affrontements (comme ceux dans Le Seigneur des Liches). En contrepartie, il devient alors difficile de gérer selon les règles normales les combats des PJs, surtout si l'on souhaite les voir participer à l'action d'ensemble et non les confiner à un recoin de la bataille. C'est pourquoi, et contrairement à mon optique du JdR, les Personnages Joueurs et ceux Non Joueurs importants se voient

attribuer des règles spéciales, ceci afin de rendre le jeu intéressant, de leur donner une plus grande liberté d'action et de leur éviter de perdre trop de Points de Destin durant une phase de ce type. Je rappelle que ces règles ne sont pas destinées à « inventer un nouveau wargame », mais juste à pouvoir être insérées dans une partie, avec évidemment une bonne préparation préalable du MJ, leur principale utilité étant de pouvoir simuler des rencontres avec de nombreux participants des 2 côtés ; si les PJs sont seuls (ou juste accompagnés d'un ou deux PNJs), les règles du JdR font parfaitement l'affaire.

Le tout est évidemment adapté aux Règles Avancées. Il n'est aucunement question de « coût d'achat de figurine », les situations mises en jeu étant de nature scénaristique. Les joueurs sont sensés incarner leurs personnages ainsi que leurs alliés. Une bataille n'est pas une « rencontre entre joueurs de wargames », mais une mise en situation du MJ, qui conserve un droit de décision sur l'ensemble du plateau de jeu. Beaucoup de points ne sont pas détaillés, c'est au MJ et à ses joueurs de faire selon le bon sens. Tous les jets se font au D20, sauf éventuellement au D6 (voire un D8) pour déterminer un hexagone de dispersion.

## *Hachman*

Warhammer Heroes

Contact : [hachman@warhammerheroes.net](mailto:hachman@warhammerheroes.net)

Site : <http://www.warhammerheroes.net/>

Merci à **Karoline, Bertholt, Wilhelm & Viktor** pour les tests

Mise en page by **Torgrim**

Contact : [torgrim@errare-demonicum-est.fr.st](mailto:torgrim@errare-demonicum-est.fr.st)

Site : <http://www.errare-demonicum-est.fr.st/>

---

## I - Généralités

---

Le jeu se pratique sur des cartes à Hexagones. Chaque Hexagone (Case) représente 3 mètres de terrain, une zone suffisante pour qu'un personnage puisse manœuvrer ou manier son arme.

Un hexagone peut contenir 2 figurines alliées (de taille humaine) ou une monture (et son cavalier).

- Un tour complet de jeu (round) correspond à 10 secondes.
- Toujours arrondir au plus proche (un strict .5 est arrondi à l'inférieur).
- La dénomination « figurine » est utilisée pour toute créature participant à l'action, qu'elle soit humaine, humanoïde, monstre, animale, pas peinte ou représentée par un pion d'échecs, un dé ou une cocotte en papier.
- Le terme « PJ » regroupe les personnages joueurs et les personnages non-joueurs majeurs, c'est-à-dire toutes les figurines avec leur score entier de Blessure en Points de Vie.
- Ces règles ont été développées pour des adversaires entrant dans une certaine « normalité » (humains, peaux-vertes, bandits, zombies, skavens, etc.) ; pour les combats contre des ennemis « hors normes » (dragons, démons, état-major ennemi, Hobbits du Chaos, etc.) mieux vaut utiliser les règles du JdR, voire de Battle s'ils sont vraiment beaucoup.

---

## II – Caractéristiques des figurines

---

Déplacement (Dep) : M

Attaque (Att) :  $CC + FO \times 2 / 10$  ; 1A -3, 3A +3

Tir (Tir) :  $CT + FE \times 2 / 10$

Défenses (Def & Def-t) :  $Parade / 10 + FD \& FD$

Points de vie (PV) :  $B / 2$  ou B

Moral (Mrl) :  $CI + FM / 10 + \text{bonus} / \text{malus de situation}$

Commandement (Com) :  $Cd / 10 + \text{bonus de chef}$

### Déplacement (Dep) = M

Représente la capacité de déplacement de la figurine en 1 round, soit 1 hexagone de « terrain libre » par point de Dep en marchant ; courir triple le score de Dep. Un « ½ déplacement » est toujours arrondi à l'inférieur. Il n'est pas possible de mélanger marche et course durant un même round. Ne pas oublier les malus pouvant être induits par le port d'une armure (chapitre « Le Facteur Armure » des RA).

### Attaque (Att) = $CC + (FO \times 2) / 10$

La puissance offensive de la figurine. Si la CC est primordiale, la Force et la puissance de l'arme sont prises en compte dans la FO. Diviser le résultat par 10 ; soustraire 3 si la figurine n'a qu'une Attaque, ajouter 3 par Attaques au dessus de 2 (un Humanoïde est « normalement » limité à 3 Attaques).

### Tir (Tir) = $CT + (FE \times 2) / 10$

La capacité de tir de la figurine. Utiliser le score dans la compétence de l'arme à distance employée. Les portées sont notées dans les RA ; la cadence de tir dépend du niveau de compétence de la figurine. Pour la magie, utiliser *Contrôle de Sorts* / 10 plus le FO x 2 du sortilège.

### Défenses (Def & Def-t) = $Parade / 10 + FD \& FD$

Tient compte de l'armure, de l'Endurance et de la Parade de la figurine. Prendre la parade « de base » ( $CC / 2$ ) et faire la moyenne du FD si l'armure est disparate ; une seconde « petite » arme ou une arme à deux mains donne +1, une targe ou un bouclier en bois donne +2, un bouclier en métal +3. **Note :** Le FD correspond à l'Endurance / 2 auquel s'ajoute l'armure de la figurine (Endurance 6 et cuir rigide (+2) = FD 5).

Contre les tirs (Def-t), la défense ne compte que le FD et l'éventuel bouclier.

### Points de Vie (PV) = $B / 2$

Une figurine a son score de Blessure divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) comme Points de Vie. Les « PJ » (et donc les PNJ majeurs) utilisent leur score entier de Blessure. A 0 et -1 PV, la figurine est inconsciente.

### Moral (Mrl) : $CI + FM / 10 + \text{bonus} / \text{malus de situation}$

Pas de règles notables ; c'est au MJ de décider des éventuels jets de Moral, en tenant compte des facteurs extérieurs, tout comme des éventuels bonus ou malus de chaque figurine.

### Commandement (Com) : $Cd \times 2 / 10 + \text{bonus} / \text{malus de chef}$

Idem. Le « modificateur de chef » est fonction de qualité de l'individu et de son « grade ».



---

## III - Phases de Jeu

---

Un tour de jeu (round) est composé de différentes phases, chaque phase devant être terminée avant d'entamer la suivante. Pour la durée de la partie, il y a un joueur A et un joueur B, le joueur A étant celui qui joue le premier.

### Début du tour de A

- Le joueur A effectue ses tirs offensifs ; le joueur B applique les résultats.
- Le joueur A effectue ses déplacements ; le joueur B effectue ses tirs défensifs ; le joueur A applique les résultats.
- Les attaques du joueur A sont résolues ; résultats & éventuels tests de Mrl / Com de B.

### Début / fin du tour de B

- Le joueur B effectue ses tirs ; le joueur A applique les résultats.
- Le joueur B effectue ses déplacements ; le joueur A effectue ses tirs défensifs ; le joueur B applique les résultats.
- Les attaques du joueur B sont résolues ; résultats & éventuels tests de Mrl / Com de A.

### Fin du tour de A

Généralement, c'est le camp « agresseur » qui débute (A), en faisant entrer ses figurines sur la carte.

Si la bataille est de relative importance, il est possible de s'aider de jetons, que l'on pose sur les cases correspondantes de la fiche de figurine :

- Au début du tour, un jeton note toutes les figurines qui effectuent un tir offensif, ceci limitant leur déplacement et généralement leur possibilité de tir défensif.

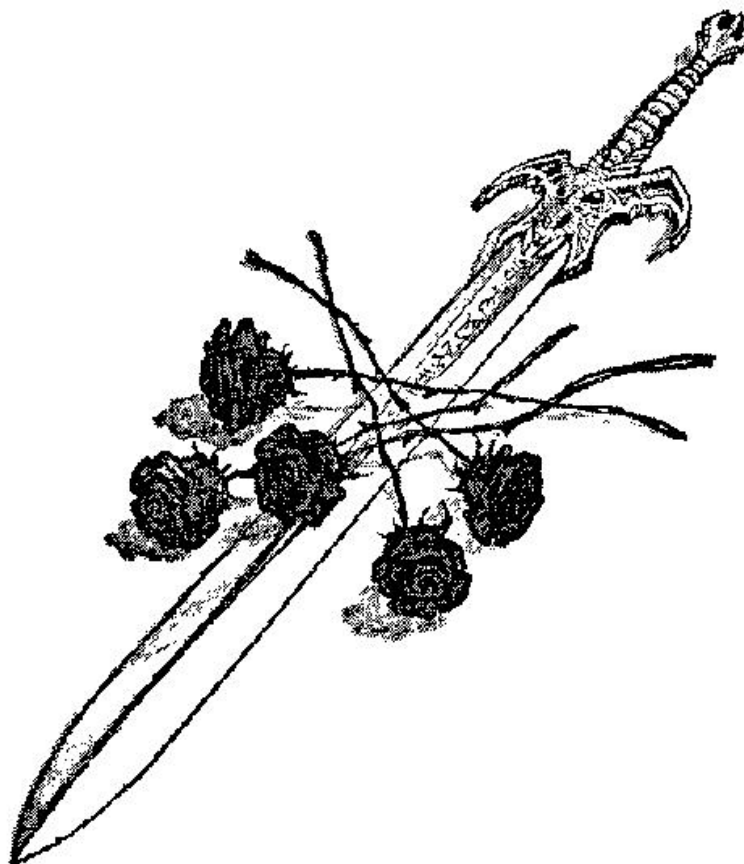
- Ensuite un jeton sert à indiquer si la figurine se déplace, et de quelle manière.

- Arrive enfin la phase des tirs défensifs, où tous les jetons sont enlevés pour le round suivant.

**Tir Offensif** : toutes les figurines dotées d'armes à distance peuvent tirer, à l'exception de celles qui sont en contact avec une figurine ennemie.

**Mouvement et Tir Défensif** : les figurines du joueur actif peuvent se déplacer. Au cours de ces déplacements, les figurines dotées d'armes à Distance du Camp adverse peuvent tirer si elles ne sont pas en contact avec un ennemi. Les tirs défensifs peuvent être décidés soit pendant le mouvement des figurines adverses, soit à la fin, mais il faut dans tous les cas tenir compte de leur vitesse de déplacement, ainsi que de la portée et du couvert au moment du tir.

**Corps à Corps** : toutes les figurines au contact d'un ennemi peuvent attaquer, en utilisant les armes dont elles disposent pour le corps à corps.



---

## IV - Armes à distance

---

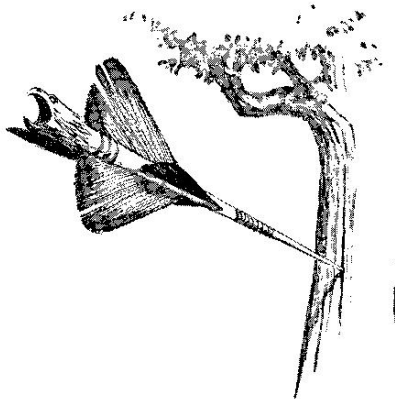
### Notes

Chaque figurine ne peut tirer qu'une seule fois par Phase de Jeu, mais une même figurine peut être la cible de plusieurs tireurs. Une figurine ne peut pas tirer si elle est adjacente à une figurine ennemie : on considère alors qu'elle se prépare au combat ou est déjà en Corps à Corps. Une figurine Blessée peut toujours utiliser son arme à distance. Un tir peut avoir lieu sur une cible engagé dans un Corps à Corps, mais il y a un risque de dispersion.

- Il est impossible de tirer si on est en contact avec un ennemi.
- Une figurine qui a tiré ne peut plus courir.
- Une figurine qui recharge peut marcher sur la moitié de son Dep.
- Une figurine qui décide de ne pas recharger son arme peut faire ce qu'elle veut (sauf courir).
- Exception : une figurine utilisant des « armes de jet » peut tirer et utiliser tout son Dep (marche).
- Il n'est pas possible de tirer 2 fois dans la même phase, mais une figurine pouvant tirer 1 fois par round et divisant son score de Tir par 2 peut effectuer un tir offensif et un défensif (et ne pas avoir marché sur plus de la moitié de son Dep (sauf les armes de jet)) ; voir les RA « augmenter sa cadence de tir ».
- Si la cible est en contact avec d'autres figurines et que le jet rate, il faut effectuer un jet de dispersion.
- Si des armes à feu (ou des sorts) vont entrer en jeu, le MJ doit prévoir les Def contre de telles armes.

### Ligne de Tir

Une figurine peut tirer sur une autre à partir du moment qu'il existe une Ligne de Tir entre elle et sa cible. Cela consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de la case occupée par le tireur jusqu'au centre de la case occupée par la cible. Si elle traverse une case offrant une couverture, des restrictions s'appliquent alors. La Ligne de Tir sert aussi à déterminer le champ de vision d'une figurine. Elle est nécessaire pour certains sorts ou bien pour ce qui touche à la Dissimulation et à la Perception.



---

## Modificateurs au score de Tir :

---

### Ajustements

- Portée moyenne : -2
- Portée longue : -4
- Taille inférieure à 1m : -2
- Inférieure à 30 cm : -4
- La cible marche : -2
- La cible court : -4
- Grande taille : +1 puis +2 par hexagone

### Couverts (cumulatifs)

- Hautes herbes : -1
- Bosquet / arbre : -2
- Muret / petite barricade : -3
- Fenêtre / grande barricade : -4
- Cache : -5
- Archère : -6
- Tir en hauteur : -1 ou -2

### Notes

Tous les modificateurs de couverts sont cumulatifs ; toutes les cases traversées par le tir sont comptées. Un tir en hauteur peut annuler certains malus. Après, il faut faire avec logique et bonne foi...

Si le tireur est un cavalier, son score est pondéré par son niveau de compétence en *Equitation* et l'éventuel vitesse de déplacement de sa monture (voir les RA, compétence *Equitation*).

Sur les cartes de Cry Havoc, une case d'arbre entourée d'autres cases arbres est considérée comme un couvert -4 (2 cases de bosquets).

### Jet de dispersion.

---

Un tir manqué sur une figurine adjacente à une autre figurine peut quand même toucher quelqu'un. Le joueur doit numéroter les hexagones qui entourent la cible, et lancer un D6. Si une figurine est présente dans la case désignée par le D6, on relance le D20 en prenant en compte le FD de la figurine touchée et la couverture de sa Case. On applique ensuite le résultat du D20, même si la figurine est un allié du Tireur.

Si la cible est un cavalier (ou sa monture), le je de dispersion est tiré au D8, un résultat de 7 ou 8 touchant la monture (ou le cavalier) ; il en va de même si deux figurines occupent l'hexagone.

Si un tir direct traverse une (ou plusieurs) case contenant une figurine, amie ou ennemie, le tireur effectue contre elle un jet de Tir/2 ; si le jet rate, le projectile continue son chemin. Ceci est également valable pour une figurine en combat avec la cible sur la trajectoire du missile, la figurine en question pouvant ensuite être victime d'un jet de dispersion.

## Tir Indirect

Les archers et les lanceurs de javelots peuvent tirer par-dessus une figurine ou un obstacle. Ils subissent un modificateur de -2 au Tir et la cible doit être au moins à portée moyenne ou longue. L'obstacle quant à lui doit obligatoirement se trouver à portée courte. Des tireurs peuvent tirer normalement à travers une ligne de figurines amies. Les tireurs doivent être adjacent à la ligne, le tir se faisant un champ de tir réduit. Celui-ci se compte à partir de la Case située devant la Ligne, et part sur deux faces d'hexagone.

## Les archers montés

Il arrive fréquemment que des archers soient montés, que ce soit sur des chevaux, des loups ou des sangliers (comme dans le scénario donné en exemple). Là, il est possible d'envisager 2 cas de figure ; soit la figurine n'est pas habituée à tirer depuis une monture, dans ce cas elle subit toutes les pénalités habituelles ; soit elle est spécialement entraînée (comme les gobelins du scénario), et faut alors considérer le tireur et sa monture comme deux figurines « séparées », du moins en ce qui concerne les tirs de la première et les déplacements de la seconde. Après, c'est comme d'habitude au MJ de faire au mieux.

## V - Mouvements

Chaque figurine a un nombre de points de mouvements appelé Dep. Ce chiffre indique le nombre de cases normales qu'une figurine peut traverser. Chaque tour, un joueur peut faire bouger tout ou une partie de ses figurines, avec tout ou une partie de leur Dep. Les points de Dep inutilisés lors d'un tour sont perdus et ne peuvent pas être employés lors d'un tour suivant.

Lorsqu'une figurine a fini un déplacement et qu'il lui reste du Dep, elle ne peut plus bouger ultérieurement.

Elle peut aussi dépenser tout ou partie de son Dep afin d'aider une autre figurine ou pour porter du matériel. Ces points là sont dépensés avant toute autre opération. Si 2 figurines interagissent, le Dep des 2 devient égal à celle en ayant le moins.

Il n'est pas possible de traverser une case contenant une figurine ennemie vivante. En revanche, une figurine amie ou neutre ne bloque pas le passage.

Si une figurine n'a pas assez de Dep pour entrer dans une case, elle reste sur celle qu'elle voulait quitter.

Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans un bâtiment, il faut passer par une porte ou une fenêtre. Pour les figurines montées, il leur est possible d'entrer dans un bâtiment uniquement si le MJ le permet.

Un cavalier ne peut passer par une case arbre ou eau profonde. Une monture tenue par la bride peut passer par ces cases-là, sauf l'Eau profonde, qui nécessite l'absence de carapçon.

Une monture ne peut pas courir (galoper) sur les cases de gué et à l'intérieur des bâtiments.

Monter sur une monture n'est possible qu'à partir de l'un de ses 4 hexagones latéraux et seulement si la figurine est adjacente à celle-ci au début de son tour de jeu. Cela lui consomme tout son Dep, et ne prends effet qu'à la fin de la phase du joueur. Un tir défensif est donc possible sur une figurine en train de Monter.

Descendre d'une monture est un mouvement particulier qui consomme tout le Dep de la figurine ET de sa monture. Cette dernière ne doit pas avoir bougé durant cette phase, et la figurine ne pourra pas se déplacer durant celle-ci. Il est effectif à la fin du déplacement, et la figurine doit être mise sur l'une des 4 cases latérales à la monture.

Une figurine peut décider de sauter de sa monture, cela lui coûtant 1 Dep et lui faisant faire un jet de chute.

Les montures qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montées ou conduites par la bride (sauf les montures « agissantes », comme les loups montés). Pour tenir une monture par la bride, il suffit de faire passer une figurine par l'une des cases « avant » adjacentes à la monture. La figurine doit dépenser un point de Dep et pourra alors continuer sa route, suivi de la monture considérée comme une simple extension de la figurine qui la guide. Si une figurine ennemie est adjacente à la monture, l'action n'est pas possible. Une figurine à pieds peut tenir par la bride jusqu'à 3 montures ; un cavalier peut seulement en guider une.

Une monture fuira néanmoins tout prédateur ou figurine pressentie comme dangereuse au maximum de son Dep, selon le bon vouloir du MJ.

Attacher des montures ensembles permet de créer un « Train ». Prendre le contrôle de la première monture suffit alors à entraîner le reste du train qui se comporte comme une unique créature, articulée. La vitesse du train est égale au plus petit score de Dep de l'ensemble. Pour attacher les montures, la figurine doit passer une phase de mouvement en étant adjacente aux 2 montures. L'ensemble est automatiquement lié à la fin de la phase de mouvement.

Une figurine doit toujours faire face à l'un des côtés de son hexagone.

Une figurine qui marche peut changer de direction sans limitation.

Une figurine qui court ne peut avancer que sur les 3 hexagones qui lui font face.

Une figurine est libre de pivoter à chaque début de phase.

Une figurine qui se déplace de plus de la moitié de son Dep ne peut plus effectuer de tir défensif.

Une figurine qui court ne plus faire de tir défensif.

Une figurine peut courir la moitié de son Dep et combattre.

Une figurine qui court sur plus de la moitié de son Dep ne peut rien faire d'autre.

Terrain difficile : +1 Dep  
Terrain extrêmement difficile : +2 Dep  
Ouvrir une porte : +1 Dep (marche uniquement)  
Franchir une porte en courant : +1 Dep  
Passer par une petite fenêtre : +4 Dep ou 1 round  
Passer par une grande fenêtre : +2 Dep  
Sauter à travers une fenêtre (en courant) : +1 Dep & jet de chute  
2 corps ou 1 monture morte : +1 Dep  
4 corps ou 2 montures mortes : +2 Dep  
Passer une petite barricade : 1 round  
Passer une grande barricade : 1 round & jet de chute ou 2 rounds

Monter ou descendre de monture : 1 round  
Sauter d'une monture : +1 Dep & jet de chute

## *Les zones de contrôle*

Les zones de contrôle sont souvent de règle dans les wargames, car elles interdisent aux figurines rapides de se faufiler derrière les lignes adverses et elles permettent d'élaborer une réelle stratégie défensive. On considère qu'une figurine exerce une influence qui dépasse les limites de son hexagone, c'est à dire qu'elle bloque le déplacement des figurines ennemies dans les hexagones qui l'entoure ; ceci permettant à deux figurines de défendre une largeur de six hexagones. Il est indispensable d'apprendre les quelques lois qui suivent pour pouvoir appliquer cette règle sur le terrain d'une manière efficace.

- 1 - Une figurine contrôle les hexagones qui entourent le sien (sauf ceux derrière un mur ou un obstacle important).
- 2 - Une figurine qui entre dans une zone de contrôle adverse doit s'arrêter immédiatement pour cette phase, elle peut pivoter.
- 3 - Une figurine se trouvant dans une zone de contrôle adverse est libre de pivoter au début de chaque phase.
- 4 - Une figurine peut librement quitter une zone de contrôle si elle possède les points de Dep nécessaires ; elle ne peut que marcher ou utiliser la moitié de sa course.
- 5 - Une figurine qui se trouve dans une zone de contrôle peut directement pénétrer dans une autre en début de sa phase de mouvement, le cas est alors similaire à la loi n° 2.
- 6 - Une figurine en déroute ou à terre ne contrôle plus rien du tout.



## *VI - Les combats*

### *Principes*

- Le score de Def de l'attaqué est soustrait à la force de l'attaque de l'assaillant (Att ou Tir), une fois les éventuels modificateurs appliqués ; l'assaillant jette alors un D20 et regarde le résultat sur la colonne correspondante.
- Les points de vie éventuellement perdus sont alors soustrait du total de la figurine.
- Un résultat R indique un recul (uniquement au corps à corps).
- Quand une figurine ne possède plus que la moitié ou moins de ses PV de départ, elle est considérée comme blessée.
- Une figurine qui encaisse la moitié ou plus de ses PV en 1 coup, subie un « Recul ».
- Toute attaque, même à distance, est considérée comme impossible à partir de -11 de différence entre la puissance de l'attaque (Att ou Tir) et la Def de la cible.

### *Résolution des tirs*

- Le score de Tir de la figurine est comparé à celui de Def-t de sa cible.
- Un tir subit le plus souvent divers malus (déplacement, distance, couvert...).
- Ne pas appliquer les résultats concernant l'attaquant ou les reculs (R).
- Sur un jet de 20, l'arme à distance a 1 chance sur 2 d'être rendue inutilisable.
- Seules les armes à feu font baisser le score de Def (ainsi que certains sorts).
- Si la cible est immobile et ne s'attend en aucune manière au tir (surprise), le tireur bénéficie d'un bonus de +4.
- Une figurine peut augmenter de 1 sa cadence de tir en divisant son score de Tir par 2.

### *Le corps à corps*

Quand 2 figurines ennemies (ou plus) se trouvent sur des cases adjacentes, elles peuvent se combattre au corps à corps. Chaque combat est optionnel, la décision en revenant au joueur dont c'est le tour de jouer. Ses figurines seront alors les attaquants, les adversaires devenant les défenseurs. Lors de la phase suivante, l'inverse se produit, les attaquants devenant les défenseurs et vice versa. Chaque figurine ne peut effectuer qu'une seule attaque par tour, mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois. Les résultats d'un combat s'appliquent immédiatement, avant tout autre combat.

Pour résoudre une attaque, la Def de la cible est soustraite du score d'Att de l'assaillant, qui jette alors un D20 sur la colonne correspondante. Il est tout à fait possible, selon la table, que ce soit l'attaquant qui encaisse des dégâts, voire même subisse un recul.

## *Modificateurs*

---

Terrain : si des figurines combattent depuis des types de terrains différents, celle sur le plus désavantageux subit un malus égal au coût supplémentaire de Dep en malus sur son attaque (Att) et inversement. Par exemple, une figurine sur un hexagone « extrêmement difficile » (+2 Dep) se battant contre une autre en terrain « normal » subit un modificateur de -2 à son score d'Att, cette dernière voyant son Att augmentée de 2 à son tour de jeu. Il en va de même pour une figurine qui tenterait de combattre à travers une petite fenêtre (+4 Dep), qui subirait alors un modificateur de -4 à son Att (et pareillement pour son adversaire si lui aussi décide d'attaquer dans les mêmes conditions à son tour de jeu).

- C'est toujours le score d'Att de l'assaillant qui est modifié, jamais la Def de son adversaire.

Positionnement : une figurine ne peut porter une attaque que sur les 3 hexagones qui lui font face.

- Une figurine placée sur l'hexagone « arrière » de sa cible gagne un modificateur de +4 à son Att ; celles se trouvant sur les 2 cases « arrières latérales » ont un modificateur de +2. La Def de la cible n'est pas modifiée. Dans ce cas, l'Attaquant ignore les résultats le concernant.

- De nombreuses situations peuvent amener divers bonus et malus, les attribuer au mieux en se basant sur les exemples donnés.

## *A deux sur un hexagone*

---

- Deux figurines sur une même case ne peuvent pas se battre au corps à corps contre un même adversaire, exception faite des attaques d'une monture « agressive » et de son cavalier, qui sont alors résolues séparément.

- Dos à dos, deux figurines couvrent donc les 6 hexagones périphériques.

- Si un ennemi est au contact, aucune des deux figurines ne peut tirer.

- Dans le cas contraire, les 2 peuvent tirer sans se gêner.

- Un cavalier et sa monture peuvent attaquer des figurines différentes (dans les 3 hex de face).

## *Le recul (R)*

---

- Lors d'un corps à corps, un résultat (R) sur la table de résolution des combats indique que l'un des protagonistes est obligé de reculer d'une case. Il doit le faire immédiatement, dans n'importe quelle direction, la seule restriction étant qu'il ne doit pas pénétrer dans une zone de contrôle ennemie, celles de son adversaire incluses. Si cela lui est impossible, la figurine encaisse 1 Blessure.

- Quand une figurine est victime d'un recul, son assaillant ou n'importe lequel autre de ses adversaires directs n'ayant pas encore attaqué peuvent occuper l'hexagone laissé vide ; dans ce cas de figure, la figurine ne peut plus bénéficier d'une autre avance qui ferait suite à un éventuel nouveau recul de l'adversaire.

- Un résultat (R) faisant suite à un Tir ne donne rien, sauf si la cible court ou est en position d'équilibre ; un cavalier a 1 chance sur 2 d'être désarçonné.

- Une figurine qui est victime d'un Recul alors qu'elle court doit faire un jet de Chute.

## A terre

Suite à un coup violent, une chute ou tout autre événement, une figurine peut se retrouver « à terre ». Elle n'a alors plus de « zones de contrôles » et ses adversaires ont +4 en Att ; sa Def n'est pas modifiée et ses assaillants n'ont plus de bonus de placement. La figurine ne peut plus combattre.

Lors de sa prochaine phase de déplacement, elle peut soit se relever, soit « ramper » sur la moitié de son Dep, il lui est alors interdit de pénétrer dans une zone de contrôle.

## Blessure

Une figurine ne possédant plus que la moitié de ses PV ou moins est considérée comme « blessée ». Elle subit alors les modificateurs suivants : -1 Dep & -4 Att, Tir & Mrl

- Sur un jet de « 1 » au D20 la victime du coup est rendue inconsciente ; un « PJ » peut choisir de recevoir un critique sur une zone tirée aléatoirement, correspondant à  $66 + 2D20$  sur la colonne de gauche.
- Une monture blessée à -2 Dep.

## Jet de Chute

Un D20 sur la table de résolution des combats peut être lancé quand une figurine fait une chute ou est victime de tout autre type d'accident. C'est au MJ de décider de la colonne utilisée en se basant sur ces quelques exemples (seuls les résultats du Défenseur sont pris en compte) :

- Chute en courant : -9 à -10
- Saut à travers une fenêtre ou chute de monture : col -7 à -8
- Chute d'une monture au galop : -5 à -6
- Chute d'un toit (2 étages) : -1 à -2
- Sol très meuble : -1 à -2 col
- Sol très accidenté : +1 à +2 col
- Par niveau en *Acrobatie* : -1 col

Un résultat R indique que la figurine est « à terre » ; sinon, même si elle a encaissé des dommages, on considère qu'elle s'est tout de suite relevée.

Les « PJ » peuvent évidemment bénéficier d'une simulation plus poussée de leurs actions.

## Le « Jet de pierre »

Dans la plupart des situations, toutes les figurines disposent de pierres et de cailloux, voire d'assiettes ou autres « projectiles improvisés », qu'elles peuvent lancer sur leurs adversaires. Ces diverses possibilités d'action, le plus souvent réservée aux civils, aux figurines ne disposant pas d'armes à distance (ou à court de munitions) ou encore en « dernier recours », sont regroupées sous la dénomination « jet de pierre ».

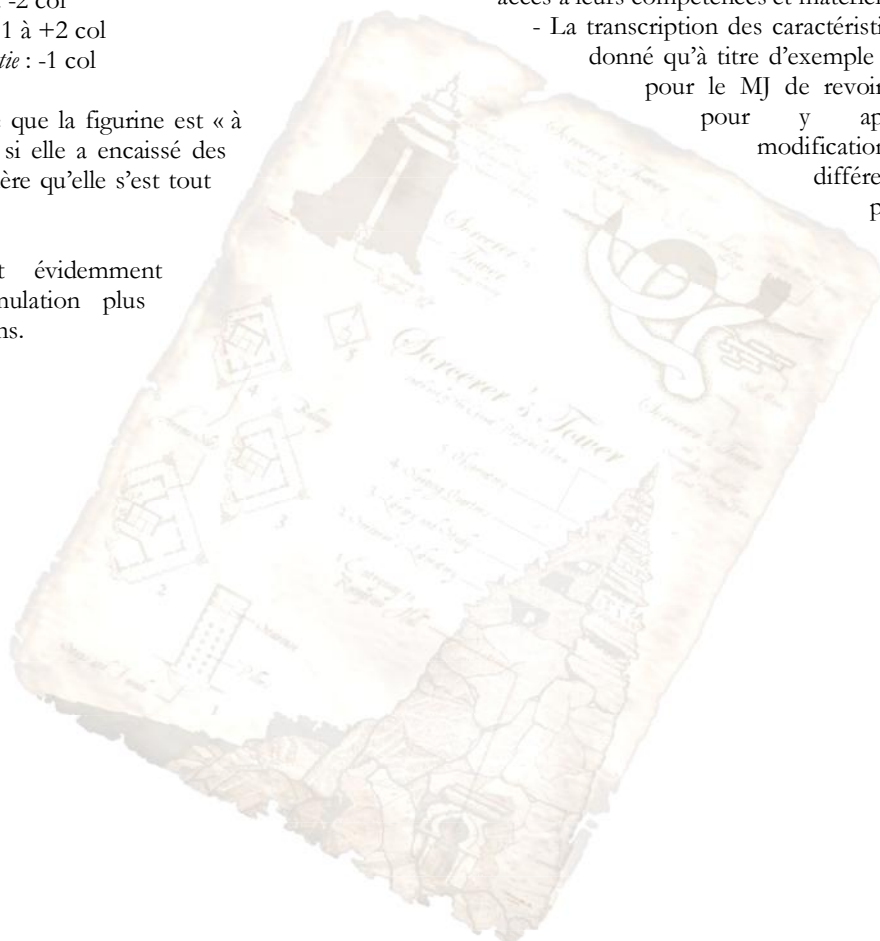
Le score de Tir est alors basé sur le score de CT de la figurine et le FO du « projectile improvisé », soit :

$CT + (6 + Fx2) / 10$  (ne pas multiplier le FO du « jet de pierre » par 2).

Force	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Portée courte	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
Portée Moyenne	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	9	9
Portée longue	3	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19

## Dernière notes

- De nombreuses situations sortant du cadre de ces règles peuvent être facilement résolues en utilisant celles du JdR.
- Globalement, un « civil » a 4 PV, un combattant 5 ou 6 et un gros balaise 7.
- Au corps à corps, un « PJ » peut modifier ses scores d'Att et de Def au prix de 2 pour 1 ; cela doit être décidé au début du round.
- C'est au MJ de prévoir la retranscription de capacités spéciales pouvant être mis en œuvre au cours de l'action.
- Dans l'absolu, les différents protagonistes ont toujours accès à leurs compétences et matériel...
- La transcription des caractéristiques des figurines n'est donné qu'à titre d'exemple ; il peut-être intéressant pour le MJ de revoir l'ensemble des fiches pour y apporter d'éventuelles modifications afin de mieux différencier les différents protagonistes.
- Au final, le MJ y met ce qu'il veut sur les fiches...



## VII - Table de résolution des combats.

### Note

Force de l'attaque (Att ou Tir) moins la défense (Def ou Def-t) de la cible..

D20	Dégats sur le défenseur											
	-9 & +	-7 à -8	-5 à -6	-3 à -4	-1 à -2	0 à 1	2 à 3	4 à 5	6 à 7	8 à 9	10 à 11	12 & +
1*	1B R	2B R	2B R	2B R	3B R	3B R	4B R	4B R	5B R	5B R	6B R	6B R
2	1B	1B R	2B	2B	2B R	3B	3B R	4B	4B R	5B	5B R	6B R
3	1B	1B	1B R	2B	2B	2B R	3B	3B R	4B	4B R	5B	5B R
4	R	1B	1B	1B R	2B	2B	2B R	3B	3B R	4B	4B R	5B
5	R	R	1B	1B	1B R	2B	2B	2B R	3B	3B R	4B	4B R
6	-	R	R	1B	1B	1B R	2B	2B	2B R	3B	3B R	4B
7	-	-	R	R	1B	1B	1B R	2B	2B	2B R	3B	3B R
8	-	-	-	R	R	1B	1B	1B R	2B	2B	2B R	3B
9	-	-	-	-	R	R	1B	1B	1B R	2B	2B	2B R
10	-	-	-	-	-	R	R	1B	1B	1B R	2B	2B
11	-	-	-	-	-	-	R	R	1B	1B	1B R	2B
12	R	-	-	-	-	-	-	R	R	1B	1B	1B R
13	R	R	-	-	-	-	-	-	R	R	1B	1B
14	1B	R	R	-	-	-	-	-	-	R	R	1B
15	1B	1B	R	R	-	-	-	-	-	-	R	R
16	1B R	1B	1B	R	R	-	-	-	-	-	-	R
17	2B	1B R	1B	1B	R	R	-	-	-	-	-	-
18	2B	2B	1B R	1B	1B	R	R	-	-	-	-	-
19	2B R	2B	2B	1B R	1B	1B	R	R	-	-	-	-
20*	3 B R	2B R	2B R	2B R	1B R	1B R	1B R	R	R	R	R	R

Dégats sur l'attaquant

### Note

- les résultats concernant l'Attaquant ne s'appliquent qu'au corps-à-corps.

\*1 : le défenseur est mis hors de combat

\*20 : une arme de jet à une chance sur 2 d'être inutilisable

Exemples de fiches de combat

Nom	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def
	PV								
	Equipement :							Marche -50%	Marche +50%
	Arme de tir Jet de pierre	Portée (hex)			CdT 1	Mun. -			
	Notes :							Course -50%	Course +50%
	Motivations :								

		Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def
		PV								
		PV								
		PV								
	Equipement :							Marche -50%	Marche +50%	
	Arme de tir -	Portée (hex)			CdT -	Mun. -				
	Notes :							Course -50%	Course +50%	
	Motivations :									


## VII - Premier scénario : Alerte à Bilthöfen




Cela faisait déjà quelques lunes que Krad'Ork et ses gâyards avaient quittés la douce puanteur de leur campement d'été, bien protégé au cœur d'une vallée des montagnes centrales. Les quelques rencontres avec des patrouilleurs ruraux avaient largement éclaircies sa petite troupe et les pillages ne remplissaient guère qu'un quart des grands sacs portés par ces geignards de Morveux. Fallait faire un coup d'éclat avant de rentrer si la bande voulait gagner les faveurs des femelles et ne pas avoir à trop taper de têtes pour garder le rang dans la tribu. Les éclaireurs gobbys avaient signalés la veille au soir un petit groupement de cahutes et même les plus minables des paysans possédaient toujours des tissus, des gamelles, des outils et autres babioles qui donneraient un




peu de volume au butin, dont la plus belle pièce était constitué pour l'instant de la tête à moitié décomposée d'un Elfe, trouvé mort non loin de Salzenmund.




Sentant la ferveur du combat monter en lui, Krad'Ork donne l'ordre à une partie de ses gâyards de se mettre en marche, alors que la rosée matinale engourdie encore les muscles et les esprits. Divers commentaires joyeux sur le sort qui va être réservé à ces minables zhoms finissent de réveiller les ardeurs guerrières des peaux-vertes, qui pressent de plus en plus le pas, alors que parvient à leurs narines des senteurs de cheminées. Krad'Ork fait signe aux gobbys sur loup de s'élancer sur le flanc, et au reste de sa troupe de se disperser, en profitant des reliefs du terrain. Quelques reflets métalliques en provenance du hameau lui signalent qu'un comité de réception semble les attendre. Tant mieux, pense-t-il en lançant son cri de guerre... Cela fera plus de trophées !


### Les Peaux vertes


<b>Krad'Ork (PNJ)</b> 1 PdD	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir		Tir						
	5 / 12 4 / 9	19 15	7 3	12 / 7	15	16 12	16	Off	Def							
PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	X
	Equipement : 2 Gros Kitap, cuir & maille (-1 M en course)											Marche -50%		Marche +50%		
Arme de tir		Portée (hex)				CdT	Mun.									
Jet de pierre		3      6      12				1	-									
Compétences : Acrobatie 1 (60%), Cam. rural 1 (60%), Coup assommant 2 (85%), Dep. sil. rural 1 (60%), Perception 2 (60%)											Course -50%		Course +50%			
Motivations : Taper les têtes des zhoms, piller des trucs et rentrer maison vivant avec un max de gâyards.																


	<b>Gr'Hum</b> <b>Gr'Ham</b> <b>Gr'Hom</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir		Tir					
		5 / 12 4 / 9	16 12	6 2	13 / 9	6	14 10	14	Off	Def						
PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Equipement : Kitap, bouklar, cuir & maille (-1 M en course)											Marche -50%		Marche +50%	
Arme de tir		Portée (hex)				CdT	Mun.									
Jet de pierre		2      5      9				1	-									
Compétences : Perception 1 (50%)											Course -50%		Course +50%			
Motivations : Taper là où dit Krad'Ork et piller des trucs																

	<b>Goback</b> <b>Gobick</b> <b>Gobock</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir		Tir					
		6 / 15 5 / 12	11 7	6 2	10 / 7	5	10 6	8	Off	Def						
PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Equipement : Kikogn, bouklibois, cuir & maille (-1 M en course)											Marche -50%		Marche +50%	
Arme de tir		Portée (hex)				CdT	Mun.									
Jet de pierre		2      4      8				1	-									
Compétences : Perception 1 (60%)											Course -50%		Course +50%			
Motivations : kogner les pas kostos & piller des trucs																

	Gouyak Gouyok Gouyuk	Dep	Att		Tir		Def		PV		Mrl		Com		Tir Off	Tir Def	
		6 / 18 5 / 15	9 5		11 7		7 / 4		5		10 6		8				
		PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	M					
		PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	M					
		Equipement : Kikogn, zarc, cuir														Marche -50%	Marche +50%
		Arme de tir	Portée (hex)						CdT	Mun.							
		Arc	7 13 27						1	12							
		Jet de pierre T 8	2 4 7						1	-							
Compétences : Arc 2 (90%), Perception 1 (60%)														Course -50%	Course +50%		
Motivations : chooter les zhoms & piller des trucs																	

	Rogbag (Dep 8/24) Wolfag	Dep	Att		Tir		Def		PV		Mrl		Com		Tir Off	Tir Def	
		6 / 15 5 / 12	11 - 9 7 - 5		6 2		10 / 7 10 / 6		5 - 6		11 7		12				
		PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Equipement : Pike, bouklibois, cuir & maille (-1 M en course)														Marche -50%	Marche +50%		
Arme de tir	Portée (hex)						CdT	Mun.									
Jet de pierre	2 4 8						1	-									
Compétences : Equitation 2 (70%), Perception 1 (60%)														Course -50%	Course +50%		
Motivations : kogner les pas kostos & piller des trucs																	

	Rogbog (Dep 8/24) Wolfog	Dep	Att		Tir		Def		PV		Mrl		Com		Tir Off	Tir Def
		6 / 18 5 / 15	9 - 9 5 - 5		11 7		7 / 4 10 / 6		5 - 6		11 7		12			
		PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	M				
		PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X
Equipement : Zarc, Kikogn, cuir														Marche -50%	Marche +50%	
Arme de tir	Portée (hex)						CdT	Mun.								
Arc	7 13 27						1	12								
Jet de pierre T 8	3 4 7						1	-								
Compétences : Equitation 2 (70%), Perception 1 (60%)														Course -50%	Course +50%	
Motivations : chooter les zhoms & piller des trucs																


	Rogbug (Dep 8/24) Wolfug	Dep	Att		Tir		Def		PV		Mrl		Com		Tir Off	Tir Def
		6 / 18 5 / 15	9 - 9 5 - 5		11 7		7 / 4 10 / 6		5 - 6		11 7		12			
		PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	M				
		PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X
Equipement : Zarc, Kikogn, cuir														Marche -50%	Marche +50%	
Arme de tir	Portée (hex)						CdT	Mun.								
Arc	7 13 27						1	12								
Jet de pierre T 8	2 4 7						1	-								
Compétences : Equitation 2 (70%), Perception 1 (60%)														Course -50%	Course +50%	
Motivations : chooter les zhoms & piller des trucs																



## Les Humains



L'année n'était guère bonne. Les raids des peaux-vertes se faisaient chaque mois plus nombreux, augmentant d'autant les plaintes des métayers et mettant en périls les réserves pour un hiver qui s'annonçait rude. Les yeux rivés dans le regard vide de la statue de Sigmar, Sire Maximilien sent la rage monter en lui. Voilà des jours que les patrouilles tournent en rond dans les collines boisées du comté, sans réellement parvenir à mettre fin aux pillages de ces immondes créatures. Les dents serrées, il implore un signe, une vision... Ce n'est qu'après de longues minutes, au moment où il baisse enfin la tête, qu'un nom se forme dans son esprit : Bilthöfen. Sa mémoire lui rappelle quelques masures, dont les habitants s'occupent principalement de produire du charbon de bois et où réside également un vieux Nain à la retraite, faisant vaguement office de forgeron. C'est d'un pas décidé qu'il sort de la chapelle du château, laissant


derrière lui le son claquant des souliers de fer de son armure de plaque qui résonne longuement sur les hauts murs de pierre. Lançant des ordres brefs, il quitte rapidement le château, accompagné de ses deux sergents et de deux archers. Si Taal ne sème pas d'embûches sous les sabots de leurs chevaux, ils devraient arriver largement avant la nuit tombée.


Quelques défenses ont été montées à la hâte et les plus faibles ont été évacués. Reste sur place le Maire, engoncé dans sa cotte de maille et serrant fiévreusement son tromblon, trois gardes à qui il a fallu tripler la paie et le vieux Nains, bien décidé à ne pas abandonner sa forge. Sire Maximilien sait que deux gamins se sont cachés quelque part, mais il sait aussi que leurs frondes peuvent toujours faire des dégâts ; et il comprend fort bien leur motivation. Il termine de placer ses hommes quand le cri de guerre du chef des peaux-vertes se fait entendre...



Sire Maximilien (PNJ) - 1 PdD	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off		Tir Def						
	3 / 9	17	6	15 / 11	12	18	18									
	2 / 6	13	2			14										
PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	X	X	X	X
	Equipement : Epée, bouclier, plaque* (-3M marche ; -3M course)											Marche -50%	Marche +50%			
	Arme de tir		Portée (hex)			CdT	Mun.									
	Jet de pierre		2	5	9	1	-									
	Compétences : Acrobatie 1 (60%), Perception 2 (50%*)											Course -50%	Course +50%			
Motivations : Défendre le village, montrer sa bravoure.																


Sergent Warden Sergent Kostia	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off		Tir Def				
	4 / 9	15	8	13 / 9	6	16	15							
	3 / 6	11	4			12								
PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X
PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X
 	Equipement : Hache, bouclier, maille (-1M marche ; -2M course)											Marche -50%	Marche +50%	
	Arme de tir		Portée (hex)			CdT	Mun.							
	Jet de pierre		2	5	9	1	-							
	Compétences : Perception 2 (60%)											Course -50%	Course +50%	
Motivations : Tuer des peaux-vertes														

Archer Jacob Archer Josef	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off		Tir Def			
	5 / 12	11	12	9 / 6	6	14	12						
	4 / 9	7	8			10							
PV	1	2	3	4	5	6							
PV	1	2	3	4	5	6							
 	Equipement : Epée, arc, maille + cuir (-1M course)											Marche -50%	Marche +50%
	Arme de tir		Portée (hex)			CdT	Mun.						
	Arc		10	20	40	1	20						
	Jet de pierre T 9		2	4	8	1	-						
Compétences : Perception 2 (70%)											Course -50%	Course +50%	
Motivations : Protéger le village et les civils													

<b>Werner, maire de Balthöfen (PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def						
	4 / 9	6	11	7 / 5	9	12	10								
	3 / 6	2	7			8									
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	X	M		
	Equipement : Epée, tromblon, maille (-1M course)											Marche -50%	Marche +50%		
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.									
	Tromblon	4	7	15	4	8									
Jet de pierre T 7	1	3	5	1	-										
Compétences : Administration, Alphabétisation, Commerce, Eloquence, Législation, Tromblon 2											Course -50%	Course +50%			
Motivations : Défendre le village, de loin.															

<b>Torgrim le forgeron (PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def						
	4 / 6	13	12	11 / 7	13	17	13								
	3 / 3	13	8			13									
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	M
	Equipement : Marteau à 2 mains, haches de jet (4), maille (-2M course)											Marche -50%	Marche +50%		
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.									
	Haches de jet x4	4	7	15	1	4									
Jet de pierre T 9	3	5	11	1	-										
Compétences : Armes de jet et à 2 mains											Course -50%	Course +50%			
Motivations : Défendre sa forge et le village.															

	<b>Wurtz Klaus Hans</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def					
		5 / 15	11	10	8 / 5	5	12	8							
		4 / 12	7	6			8								
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	M				
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	M				
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	M				
	Equipement : Pique, arc, cuir											Marche -50%	Marche +50%		
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.									
	Arc	10	20	40	2	12									
Jet de pierre T 7	2	4	7	1	-										
Compétences : Perception 1 (60%)											Course -50%	Course +50%			
Motivations : Houllaaaaaa...															

<b>Tim Bobby</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def					
	5 / 15	4	9	4 / 2	4	10	6							
	4 / 12	0	5			6								
	PV	1	2	3	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	PV	1	2	3	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Equipement : Dague, fronde											Marche -50%	Marche +50%	
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.								
	Fronde	5	10	20	2	-								
Jet de pierre	1	3	5	1	-									
Compétences : Acrobatie 1 (50%)											Course -50%	Course +50%		
Motivations : Jouer un rôle dans la bataille.														

### Note

Krad'Ork est un féroce adversaire, les civils et les faibles combattants doivent fuir devant lui. Les autres doivent prier Sigmar en attendant l'arrivée de Sire Cedrik, le seul pouvant affronter un tel monstre.

## VIII - Le Seigneur des Liches

### Les Mort-vivants

(Dans ma campagne, l'attaque de la mine était forte de 25 squelettes (18 + 6 + 1) et de 45 pour l'attaque du village (30 pour la 1<sup>ère</sup> vague (21 + 9 + 1) et 15 pour la 2<sup>ème</sup> (9 + 6 + 1)).

Notes sur les squelettes : +2 Def & Def-t vs tranchant (épées) ; +4 Def & Def-t vs perçant (flèches) ; l'élimination directe suite à un résultat de « 1 » au D20 à une chance sur 2 d'être ignoré (la cible encaisse quand même les dégâts indiqués sur la table).

Squelettes « nus »	Skel 01 (...) Skel xx	Dep	Att		Tir		Def		PV		Mrl		Com		Tir Off		Tir Def	
		4 / 12 3 / 9	10 6	-	8 / 5		5		-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Equipement : arme simple ; bouclier															Marche -50%	Marche +50%		
Arme de tir		Portée (hex)				CdT	Mun.											
Notes : +2 Def & Def-t vs tranchant (épées) +4 Def & Def-t vs perçant (flèches)															Course -50%	Course +50%		
Motivations : Tuer																		

Squelettes équipés	SKEL 01 (...) SKEL xx	Dep	Att		Tir		Def		PV		Mrl		Com		Tir Off		Tir Def	
		4 / 9 3 / 6	15 11	-	11 / 8		6		-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Equipement : arme simple ; maille usée ; bouclier															Marche -50%	Marche +50%		
Arme de tir		Portée (hex)				CdT	Mun.											
Notes : +2 Def & Def-t vs tranchant (épées) +4 Def & Def-t vs perçant (flèches)															Course -50%	Course +50%		
Motivations : Tuer																		

Héros Squelette (PNJ)	Dep	Att		Tir		Def		PV		Mrl		Com		Tir Off		Tir Def	
	5 / 12 4 / 9	16 12	8 4	12 / 8		13		-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	X	X	X
Equipement : arme simple ; maille usée ; petit bouclier															Marche -50%	Marche +50%	
Arme de tir		Portée (hex)				CdT	Mun.										
Jet de pierre		3		5		11		1									
Notes : +2 Def & Def-t vs tranchant (épées) +4 Def & Def-t vs perçant (flèches)															Course -50%	Course +50%	
Motivations : Tuer																	

## Les Nains

(normalement accompagnés des PJs)

<b>9 mineurs</b>	<b>Nain 01 (...) Nain 09</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def						
		4 / 6 3 / 3	12 8	11 7	10 / 6	6	15 11	13								
		PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X
		PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X
		Equipement : Hache, cuir et maille, hachette								Marche -50%	Marche +50%					
		Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.									
		Arbalète	13	27	53	2	20									
		Jet de pierre T8	2	5	9	1			Course -50%	Course +50%						
		Motivations : Survivre														

<b>3 gardes</b>	<b>NAIN 01 NAIN 02 NAIN 03</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def					
		3 / 6 2 / 3	16 12	9 5	13/10	7	17 13	15							
		PV	1	2	3	4	5	6	7	X	X	X	X	X	X
		PV	1	2	3	4	5	6	7	X	X	X	X	X	X
		Equipement : Hache, maille, bouclier								Marche -50%	Marche +50%				
		Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.								
		Jet de pierre	3	5	11	1			Course -50%	Course +50%					
		Motivations : Protéger les mineurs													

<b>Gimbrin Bommeneur (PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def							
	4 / 9 3 / 6	18 14	9 5	12 / 8	14	19 15	17									
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	X
		Equipement : hache à 2 mains, maille +1FD								Marche -50%	Marche +50%					
		Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.									
		Jet de pierre	2	5	9	1	-		Course -50%	Course +50%						
		Motivations : Protéger son clan														

<b>Bardak Barathan (PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def							
	2 / 6 1 / 3	9 5	5 1	8 / 5	12	16 12	16									
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	X	X	X
		Equipement : Hache, robe +2FD								Marche -50%	Marche +50%					
		Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.									
		Jet de pierre	1	2	5	1	-		Course -50%	Course +50%						
		Motivations : Survivre														

<b>Jeune Nain 01</b> <b>Jeune Nain 02</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def
	4 / 9 3 / 6	10 6	6 2	10 / 7	5	13 9	10		
	PV	1 2	3 4	5 X	X X	X X	X X	X X	X X
	PV	1 2	3 4	5 X	X X	X X	X X	X X	X X
Equipement : Hache, cuir, petit bouclier								Marche -50%	Marche +50%
Arme de tir		Portée (hex)			CdT	Mun.			
Jet de pierre		2	4	7	1	-			
Motivations : Participer à l'action								Course -50%	Course +50%

## Les Humains

(J'ai largement modifié les principaux PNJs pour les besoins de campagne)

<b>Shalyr</b> <b>Maindelune</b> <b>(PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def
	6 / 12 5 / 9	17 13	13 9	12 / 7	13	-	-		
	PV	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 X	X X
Equipement :								Marche -50%	Marche +50%
Arme de tir		Portée (hex)			CdT	Mun.			
Arc		13	27	53	1	20			
Jet de pierre		2	4	8	1	-			
Motivations :								Course -50%	Course +50%

<b>Albi</b> <b>Schutz</b> <b>(PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def
	5 / 12 4 / 9	12 8	11 7	10 / 6	12	-	-		
	PV	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	X X	X X
Equipement :								Marche -50%	Marche +50%
Arme de tir		Portée (hex)			CdT	Mun.			
Fronde		5	10	20	1	20			
Jet de pierre		2	4	8	1	-			
Motivations :								Course -50%	Course +50%


<b>Cecil de Vere</b> <b>Cholmondeley</b> <b>(PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def
	4 / 9 3 / 6	11 7	14 10	11 / 6	11	-	-		
	PV	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 X	X X	X X
Equipement :								Marche -50%	Marche +50%
Arme de tir		Portée (hex)			CdT	Mun.			
Arc		10	20	40	1	20			
Jet de pierre		2	4	8	1	-			
Motivations :								Course -50%	Course +50%


<b>Alain Gascoigne (PNJ)</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off		Tir Def							
	5 / 9	17	8	14/10	13	-	-	13		X							
	4 / 6	13	4														
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	X	X	X
Equipement :													Marche -50%		Marche +50%		
Arme de tir		Portée (hex)						CdT	Mun.								
Jet de pierre		1 2 5						1	-					Course -50%		Course +50%	
Motivations :																	


<b>Villageois</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off		Tir Def							
	5 / 12	10	8	9 / 6	6	-	-	X		X							
	4 / 9	6	4														
	PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	PV	1	2	3	4	5	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Equipement :													Marche -50%		Marche +50%		
Arme de tir		Portée (hex)						CdT	Mun.								
Jet de pierre		2 5 9						1	-					Course -50%		Course +50%	
Motivations : Survivre																	


<b>Villageois</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off		Tir Def							
	5 / 12	8	7	8 / 5	5	-	-	X		X							
	4 / 9	4	3														
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
	PV	1	2	3	4	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Equipement :													Marche -50%		Marche +50%		
Arme de tir		Portée (hex)						CdT	Mun.								
Jet de pierre		2 5 9						1	-					Course -50%		Course +50%	
Motivations : Survivre																	

<b>Villageois</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off		Tir Def							
	4 / 12	6	6	5 / 3	4	-	-	X		X							
	3 / 9	2	2														
	PV	1	2	3	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	PV	1	2	3	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
	PV	1	2	3	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Equipement :													Marche -50%		Marche +50%		
Arme de tir		Portée (hex)						CdT	Mun.								
Jet de pierre		2 5 9						1	-					Course -50%		Course +50%	
Motivations : Survivre																	

<b>Karoline</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def						
	3 / 9	7	14	8 / 4	10	-	-								
	2 / 6	3	10												
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X	X	X
	Equipement :												Marche -50%	Marche +50%	
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	T									
	MM (25PP)	10	20	30	1	14/13/12									
	Pistolet T10	3	6	12	4	-									
	Notes :												Course -50%	Course +50%	
Motivations :															

<b>Bertholt</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def								
	4 / 9	18	7	15/11	13	-	-										
	3 / 6	14	3														
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	X	X	X
	Equipement :												Marche -50%	Marche +50%			
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.											
	Jet de pierre	2	4	8	1	-											
	Notes :												Course -50%	Course +50%			
	Motivations :																

<b>Wilheim</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def								
	5 / 9	17	11	13 / 8	13	-	-										
	4 / 6	13	7														
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	X	X	X
	Equipement :												Marche -50%	Marche +50%			
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.											
	Arc	10	15	20	1	-											
	Jet de pierre	2	4	7	1	-											
	Notes :												Course -50%	Course +50%			
Motivations :																	

<b>Viktor</b>	Dep	Att	Tir	Def	PV	Mrl	Com	Tir Off	Tir Def							
	6 / 15	11	10	10 / 6	11	-	-									
	5 / 12	7	6													
	PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X	X	X	X
	Equipement :												Marche -50%	Marche +50%		
	Arme de tir	Portée (hex)			CdT	Mun.										
	Arbalète	13	27	53	2	-										
	Jet de pierre	2	4	7	1	-										
	Notes :												Course -50%	Course +50%		
Motivations :																

