

No Quarter Fantasy Wargames



**Le Jeu de Figurines de Batailles Fantastiques
Pour des Figurines de 25mm – 30mm**

No Quarter™ Fantasy Wargames

Conçu et Ecrit par
Chris Gilders

Matériel Additionnel et Tests
Steve Cunningham, Glenn Few,
Robert Fransgaard, Tony Kenealy

Diagrammes et Gabarits
Robert Fransgaard, Matthew Lyon

Edition Graphique
Mark Carmichael

Historique
Tony Kenealy, Chris Gilders

Graphisme
Brian Smith, Mike Wikan

Couverture
Robert Fransgaard

Peinture de Figurine
Robert Fransgaard, Erwan Hascoet,
Christian Weiss, Tom Weiss

Contributions Additionnelles
Tim Gittins, Robert Grainger,
Jane Kenealy, Colin Matthews

Traduction Française
Rodolphe Carpentier

Internet
www.wargamesunlimited.com/

Ces règles sont libres de distribution dans leur format originel © 2002-2006

Heresy Miniatures, i-Kore, Dragonrune, Epicast, Privateer Press and Games Workshop are all registered trademarks of the respective companies and are used without permission. No challenge whatsoever is intended to the status of the intellectual property rights of the companies, including, but not limited to trademarks and copyrights of the companies. This document has no legal or business connection to or relationship with any of the companies. Images of miniatures are used for illustrative purposes only and in no way reflect a connection between the author and any of the companies. This a free to distribute rules system and is not run for profit.

No Quarter Fantasy Wargames

		Décompte des Morts	15
INTRODUCTION	7	Scénario	15
		Points de Bataille Additionnels	15
LE MONDE FANTASTIQUE DE GENAYRIA	7	NOMBRE DE TOURS DE JEU	15
LES PORTES DE RYFT	8	ORIENTATION DES FIGURINES	16
CE DONT VOUS AVEZ BESOIN	9	Zone d'Engagement	16
Les Figurines	9	FORMATIONS	16
Les Dés	9	Formation en Ligne	16
La Règle	10	Figurines Spéciales dans les Unités en Ligne	16
Les Gabarits	10	Formation Serrée	16
Surface de Jeu et Terrain	10	Formation de Tirailleur	17
		Formation Dispersée	17
L'ARMEE	10	Changement de Formation	17
Les Unités	10	Individus et Personnages dans les Unités	17
Les Chefs d'Unité	10		
Les Spécialistes	10	LES ACTIONS	17
Les Individus	11		
Les Personnages	11	DEPLACEMENT	17
Les Unités de Soutien	11	Déplacement à Travers des Figurines Amies	17
		Se Relever	18
STRUCTURES ET CREATURES COLOSSALES	11	Terrain Difficile	18
		Terrain Infranchissable	18
PROFIL DE FIGURINE	11	Barrières	18
Profil Standard	11	Zone d'Engagement Ennemie	18
Informations Additionnelles	11	Contrôle de Cohérence	18
Exemples de Profils	12	Charges	18
PROFIL D'ARME	12	Figurines Inspirant la Peur	18
		Charger des Figurines Inspirant la Peur	18
VALEURS D'ARMURE	13	Etre Chargé par une Figurine Inspirant la Peur	18
		Modificateurs au Test de Contrôle	19
OBJETS MAGIQUES	13	Elan d'Attaque	19
		Capacités de Mouvement	19
POUR COMMENCER	13	Table pour les Capacités de Mouvement	19
Valeur d'Armée	13	COUP DE MAITRE	20
Mise en Place	13		
Champ de Bataille Convenu	13	MALADRESSES	20
Mise en Place Alternative	14	Maladresses sur les Attaques Supplémentaires	20
Lancement de Dé, le Faible est Meilleur	14	Maladresses et la Capacité Infaillible	20
Zones de Déploiement	14	CORPS A CORPS	20
Positionner les Unités	14	Qui Peut Combattre Qui	20
Unités de Réserve	14	Frapper un Ennemi	20
Unités Infiltrées	14	Modificateurs de Corps à Corps	20
SEQUENCE DU TOUR	14	Attaques Contre les Cibles Très Grandes	21
Initiative, le Flux de la Bataille	14	Assistance au Combat	21
Activation d'Unité et de Figurine	15	Parade	21
Résolution des Effets	15	Retraite Volontaire	21
Retirer les Compteurs	15	Arme à Allonge Etendue	21
CONDITIONS DE VICTOIRE	15	Repousser	21
		Sortir des Rangs	23
		SAUVEGARDES D'ARMURE	23
		Modificateur d'Armure	23

No Quarter Fantasy Wargames

Modificateur de Pénétration	23	RASSEMBLEMENT	31
Règle Optionnelle: Sauvegarde Ultime	23	Echec au Rassemblement	31
Résilience d'Armure	23		
DAMAGE	24	ACTIONS RETENUES	31
Blessier une Cible	24	Tir de Réponse	31
Retirer les Morts	24	Recevoir une Charge	31
		Fuir Devant une Charge	32
METTRE A TERRE	24	LA MAGIE	32
		Lancer un Sort	32
POURSUIVRE	24	Concentration	33
		Initiés et Néophytes	33
JETS DE DES MULTIPLES	24	Chants Magiques (Rituels et Rites)	33
		Gabarits d'Effet	33
COMBAT A DISTANCE	25	Résistance au Sort	33
Ligne de Vue	25	Maintien	33
Mesurer la Portée	25	Annuler un Sort en Jeu	33
Modificateurs de Portée	25	Tuer un Utilisateur de la Magie	33
Viser	25	Relations Magiques	33
Couverture	25	Liste de Sorts	34
Sélection de Cible et Priorité	25		
Tirs Répartis	26	ARMURERIE	35
Tir dans une Mêlée	26	Armes de Mêlée	35
		Armes à Distances	35
LANCEMENT DES GRENADES	26	Châssis des Armes de Soutien	36
Dispersion des Grenades	27	Armes de Soutien	36
Maladresses au Lancer de Grenade	27		
Attaques de Grenade Combinées	27	CAPACITES	37
		Adepte (Adpet)	37
GABARITS EN FORME DE GOUTTE	27	Agile (Agile)	37
Coût d'Utilisation des Gabarits	27	Aptitude Aquatique (Water Aptitude)	37
		Attaque Agressive (Aggressive Attack)	37
ARMES DE SOUTIEN	28	Attaques Supplémentaires (Extra Attack)	37
Servants des Armes de Soutien	28	Attaque Empoisonnée (Poisonous Attack)	38
Mouvement d'une Arme de Soutien	28	Brutes (Brutes)	38
Utilisation par Tour d'une Arme de Soutien	28	Chef Héroïque (Inspiring Leadership)	38
Coût d'Utilisation des Armes de Soutien	28	Coup Puissant (Mighty Strike)	38
Charger une Arme de Soutien	28	Débordement (Overrun)	38
Rafale (Nombre de Dés)	28	Déplacement de Cavalerie (Cavalry Move)	38
Traversant (Distance en Pouces)	28	Déterminé (Determined)	39
Gabarits d'Effet	29	Double Temps (Double Time)	39
Dispersion des Gabarits d'Effet	29	Eblouissement (Dazzle)	39
Mettre à Terre avec une Attaque à Distance	29	Echo d'Armure (Armour Echo)	39
Tir Indirect	29	Esquive (Dodge)	39
Perte des Servants	29	Evasion (Evade)	39
Disponibilité des Armes de Soutien	29	Grand Chef (Great Leader)	39
Armes de Soutien Embarquées	29	Immuable (Steadfast)	39
Tirer sur les Armes de Soutien	29	Inébranlable (Unwavering)	39
Sauvegarde d'Armure et Dommage	29	Infaisible (Unerring)	39
		Infâmes Combattants (Infamous Fighters)	40
MORAL	29	Infiltration (Infiltrate)	40
Modificateurs au Test de Contrôle	30	Insultes (Taunt)	40
Table de Panique	30	Maintenir le Rang (Hold The Line)	40
Comment Déplacer une Unité en Retraite	30	Maîtres des Combats (Masters of Combat)	40
Les Effets de la Panique	30	Mouvement et Tir (Move and Fire)	40
Figurine Paniquée à Terre	31	Mur d'Invulnérabilité (Wall Of Invulnerability)	41
Attaquer une Unité Paniquée	31	Mutilation (Mutilate)	41
Attaquer une Unité Terrifiée	31	Orgueil (Proud)	41
		Parade (Parry)	41
		Percussion (Ram)	41
		Peur (Fear)	41
		Pluie de Flèches (Rain of Arrows)	41

No Quarter Fantasy Wargames

Sanguinaire (Bloodlust)	41	Troupes Régulières et Troupes d'Elite	49
Saut (Leap)	41	Nombre Maximum de Figurines d'Elite	50
Sonnerie de Charge (Sound Charge)	42	Valeurs d'un Magicien	50
Tir Certain (Sure Shot)	42	Combinaison Spéciale de Figurines	50
Tir Supplémentaire (Extra Shot)	42	Création des Chariots	50
Travail d'Equipe (Team Work)	42	Equipage de Chariot et Débordement	51
		Calculer les Figurines Combinées	51
		Listes d'Armée Prédéfinies	51
		Remarques sur la Création des Profils	51
TRAITS	42		
Antagoniste (Nemesis)	42		
Arme de Siège (Siege Weapon)	42		
Attaque de Queue (Tail Attack)	42		
Confusion (Confused)	43		
Dévoreur (Devour)	43		
Escalade (Climb)	43		
Éthéré (Ethereal)	43		
Etreinte Éthérée (Ethereal Embrace)	43		
Figurine Large (Large Model)	43		
Hésitant (Hesitate)	43		
Initié (Initiate)	43		
Instable (Unstable)	43		
Mécanique (Mechanical)	43		
Membranes (Membranes)	43		
Mort-Vivant (Undead)	43		
Mutation (Mutation)	44		
Peau Epaisse (Armoured Hide)	44		
Régénération (Regenerate)	44		
Surchauffe (Boiler Overload)	44		
Utilisateur de la Magie (Magic User)	44		
Vol (Flying)	44		
EQUIPEMENT	45		
Runes de Protection	45		
Bannière d'Armée	45		
Mitraille (Grape Shot)	45		
Grenades	45		
Tatouages Magiques	45		
Lunette (Scope)	45		
Faux	45		
CREATION D'UN PROFIL	46		
Valeurs d'Action	46		
Valeurs d'Attaque à Distance	46		
Valeurs de Corps à Corps	47		
Valeurs de Force	47		
Valeurs de Résistance	47		
Valeurs de Blessure	47		
Valeurs de Contrôle	47		
Valeur d'Armure	47		
Coût du Bouclier	48		
Protection de Monture	48		
Valeurs d'Armure Naturelle	48		
Monture avec Armure Naturelle	48		
Variations d'Armure	48		
Ajouter une Résilience d'Armure	48		
Sélection des Armes	48		
Sélection des Capacités	49		
Sélection des Traits	49		
Sélection des Capacités et des Traits Négatifs	49		
Sélection de l'Équipement	49		
Maximum de Capacités, de Traits et d'Équipement	49		
Porteurs de Bannière et Musiciens	49		
Bannière d'Armée	49		
		CREATION DES ARMES DE MELEE	52
		Bonus de Force	52
		Coût d'Utilisation (CU)	52
		Modificateur de Pénétration	52
		Allonge	52
		CREATION DES ARMES A DISTANCE	52
		Force de l'Arme	52
		Portée Maximale	53
		Modificateurs de Portée	53
		Modificateur de Pénétration	53
		Coût d'Utilisation (CU)	53
		CREATION DES ARMES DE SOUTIEN	53
		Profil du Châssis	53
		Force d'Attaque	53
		Coût d'Utilisation	53
		Portées	53
		Modificateurs de Portée	53
		Aire d'Effet	54
		Ratio Force - Portées	54
		Ratio Force - Aire d'Effet	54
		CREATION DE GABARITS EN FORME DE GOUTTE	54
		Châssis ou Créature	54
		Force d'Attaque	54
		Coût d'Utilisation	54
		Coût du Gabarit	54
		Ratio Force - Aire d'Effet	54
		CREATION DE GRENADES	55
		Grenades avec Mise à Terre	55
		OPTIONS SPECIALES DES ARMES	55
		Modificateur de Pénétration	55
		Mise à Terre	55
		Rafale	55
		Tir Indirect	55
		Traversant	55
		Sauvegarde (x2)	55
		Blessure Supplémentaire	56
		Remarques sur la Création d'Armes	56
		RESUME DE LA CREATION DE PROFIL	56
		Caractéristiques	56
		Armures	56
		Armes Standards	56

No Quarter Fantasy Wargames

<p>Liste des Capacités, des Traits, des Armes Standard et des Equipements 57</p> <p>Capacités et Equipement Maximum 57</p> <p>Profils des Armes de Mêlée 57</p> <p>Profils des Armes à Distance 58</p> <p>QUELQUES PROFILS 58</p> <p>Humains en Armes 58</p> <p>Archer Elfe Sylvestre (Wood Elf Archer) 59</p> <p>Elfe Déchu (Fallen Elf) 59</p> <p>Nain 59</p> <p>Cogneur Orque (Orc Bruiser) 59</p> <p>Archer Gobelin 59</p> <p>Flibustier Ogre (Ogre Freebooter) 59</p> <p>Guerrier Squelette 60</p> <p>Goule (Craven Ghoul) 60</p> <p>Prédateur Loup-garou (Wolverine Predator) 60</p> <p>Aigle Géant 60</p> <p>Guerrier du Chaos 60</p> <p>Growler à Une Corne (Growler One Horn) 61</p> <p>Seigneur Wight sur Dragon Zombi 61</p> <p>CARTES, MARQUEURS ET GABARITS 61</p> <p>Mutations 61</p> <p> Cornes (Horns) 61</p> <p> Mâchoires (Jaws) 61</p> <p> Membre Supplémentaire (Extra Limb) 61</p> <p> Queue de Scorpion (Scorpion Tail) 61</p> <p> Sang Corrosif (Corrosive Blood) 61</p> <p> Tête Supplémentaire (Extra Head) 61</p> <p>Aspect du Feu 62</p> <p> Boule de Feu (Fireball) 62</p> <p> Fumée (Smoke) 62</p> <p> Jet de Vapeur (Steam Vent) 62</p> <p> Mains Brûlantes (Molten Grasp) 62</p> <p> Mare de Lave (Lava Pool) 62</p> <p> Souffle Ardant (Burning Hand) 62</p> <p>Aspect de l'Eau 63</p> <p> Accélération (Quickening) 63</p> <p> Assainissement (Cleanse) 63</p> <p> Déluges (Flood) 63</p> <p> Marche sur l'Eau (Riverwalk) 63</p> <p> Talisman 63</p> <p> Tempête (Rain Storm) 63</p> <p>Aspect de la Terre 63</p> <p> Armure de Pierre (Stone Armour) 63</p> <p> Croissance (Growth) 63</p> <p> Météorite (Meteor) 63</p> <p> Sable Mouvant (Quicksand) 64</p> <p> Sol Traître (Traacherous Ground) 64</p> <p> Spores 64</p> <p>Aspect du Vent 64</p> <p> Attirance (Lure) 64</p> <p> Brouillard (Fog) 64</p> <p> Froideur (Wind of Thor) 64</p> <p> Souffle d'Elderith (Elderith Wind) 64</p> <p> Tempête de Poussières (Dust Storm) 64</p> <p> Vent de Thor (Chill Blast) 64</p> <p>Aspect de la Lumière 65</p> <p> Aveuglement (Blind) 65</p> <p> Bouclier (Shield) 65</p> <p> Choc (Shock) 65</p> <p> Foudre (Lightning Bolt) 65</p>	<p>Perception 65</p> <p>Voir la Lumière (See the Light) 65</p> <p>Aspect de l'Obscurité 65</p> <p>Appel des Morts (Summon Fallen) 65</p> <p>Faiblesse (Weakness) 66</p> <p>Frappe (Smite) 66</p> <p>Gain de Vie (Gain Life) 66</p> <p>Nuée de Rats (Pestilence) 66</p> <p>Panique (Panic) 66</p> <p>Réanimation (Re-animate) 66</p> <p>Sacrifice 66</p> <p>Ténèbres (Stumble) 66</p> <p>Marqueurs d'Activation 67</p> <p>Gabarits en Forme de Goutte 68</p> <p> Gabarit Large (TTL) 68</p> <p> Gabarit Moyen (TTM) 68</p> <p> Petit Gabarit (TTS) 68</p> <p>Gabarits Circulaires 69</p> <p> Gabarits de 1" 69</p> <p> Gabarits de 1½" 69</p> <p> Gabarit de 2" 69</p> <p> Gabarit de 2½" 69</p> <p> Gabarit de 3" 69</p> <p> Gabarit de 3½" 69</p> <p> Gabarit de 4" 70</p> <p> Gabarit semi-circulaire de chute de pierres de 3" 70</p> <p> Gabarit semi-circulaire de chute d'huile de 3" 70</p> <p> Gabarit circulaire de chute de pierres de 3" 70</p> <p> Gabarit circulaire de chute d'huile de 3" 70</p> <p>Gabarits de Sorts 71</p> <p> Boule de Feu - 2½" 71</p> <p> Météorite - 2½" 71</p> <p> Nuée de Rats - 3" 71</p> <p> Mare de Lave - 2½" 71</p> <p> Fumée - 3" 71</p>
--	--

Ceci est la traduction des règles de No Quarter™ Fantasy Wargames v2.4b dont le document original est disponible à l'adresse:
<http://www.wargamesunlimited.com/noquarter/index.html>

Les textes en couleur bleue sont des ajouts au texte original, mais ils ne sont que des précisions. Ils peuvent être totalement ignorés.

Introduction

No Quarter est un ensemble de règles pour figurines de 25mm conçu pour les joueurs qui veulent utiliser des figurines provenant de divers fabricants. Le terme de figurine 25mm est très général et cela inclut généralement les figurines jusqu'à 35mm.

Il existe beaucoup de figurines fantastiques disponibles dans le commerce, et un modèle peut attirer votre attention mais vous pourrez ne pas être capable de l'utiliser dans vos parties à cause d'une limitation des règles et de composition des armées. De même, avec l'évolution des règles de certaines sociétés, certaines figurines cessent d'exister dans les nouvelles versions de listes d'armée.

Enfin, une partie doit être un amusement. Trop interpréter les règles conduira à un jeu moins plaisant.

C'est avec l'espoir d'un retour de la part des joueurs que ces règles évolueront dans le temps et introduiront de nouvelles et passionnantes listes d'armées créées par les joueurs pour tous les joueurs.



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Le Monde Fantastique de Genayria

Le monde de Genayria est un monde des extrêmes. Des crêtes déchiquetées des grandes des Montagnes de Verre dans le nord, aux étendues de plaines et aux Déserts de Rouille du sud. Un monde où la méfiance et la haine des autres peuples ont été une façon de vivre pour des générations. Chacun des Grands Peuples recherchant des moyens de faire la guerre dans une plus grande, une meilleure et une plus spectaculaire débauche de destruction que les autres, et où des alliances entre les elfes, les hommes et les nains sont rarement formées. Là où la magie s'écoule la terre, où la magie pourrait être employée pour le bien, mais où la magie pourrait également être employée pour le mal. Une terre déchirée par la guerre où les ravages de la nature se tiennent côte à côte avec les ravages de la guerre.

Mais il n'en a pas été toujours ainsi. Il y a eu un temps, avant les Guerres de la Sécheresse, quand les peuples échangeaient des marchandises, vivaient côte à côte, et honoraient les traditions et les coutumes de chacun.

Les Nains dans leurs grands royaumes montagneux avaient creusé de plus en plus profond et s'étaient élevés de plus en

plus haut et plus haut dans les Montagnes de Verre. Les Tanières Naines étaient des merveilles à voir, de vastes escaliers s'enroulant dans les profondeurs, s'accrochant aux murs caverneux, enjambant les obscures gorges souterraines. Les énormes forges devaient être vues, avec les flammes s'embrasant vers les hauteurs pendant que des armes et des armures métalliques impressionnantes étaient forgées à partir du métal fondu.

Les Elfes avec leurs maisons dans les forêts, avaient bâti de vastes cités qui se fondaient avec les arbres, jusqu'à ne faire plus qu'un avec l'environnement, une fusion entre l'art elfe et la nature. Un sentiment de paix et de tranquillité a toujours émané des cités Elfes, des lieux qui étaient des asiles pour le malade et ceux demandant le repos. Les Elfes avaient également construit de vastes flottes pour parcourir les océans, traversant les immensités, glissant sur les vagues dans de sublimes bateaux qui brillaient d'une lumière intérieure.

Il y avait aussi les Hommes, qui avaient construit de vastes cités de bois et de pierre sur les étendues de plaines, combattant la nature comme ils cultivaient dans des aires stériles et changeaient le cours des fleuves pour irriguer leur moisson. Jalousement ils ont défendu leurs récoltes contre les maraudeurs Orques et gobelins et les nombreuses autres créatures qui erraient sur cette terre.

Les trois Grands Peuples commerçaient l'un avec l'autre, le flot constant des caravanes commerciales voyageant sur les routes, commerçant toutes sortes de marchandises. Des commerçants chanceux et assez riches pour louer les services d'un magicien, voyageant à l'aide des Portes de Ryft, une magie antique qui ouvraient un portail, un couloir dimensionnel entre deux points, rendant le voyage instantané et ainsi le commerce encore plus profitable.

Alors est venue la Sécheresse.

Les pluies ne sont pas venues, la température s'est élevée et l'eau a commencé à s'épuiser. Les Elfes, qui notèrent en premiers l'amenuisement et l'assèchement des sources qui s'écoulaient à travers les forêts, demandèrent l'aide des Hommes. Au début, les grandes cités des plaines les assistèrent, partageant l'eau, à un certain coût, avec les Elfes, mais comme les pluies ne revenaient toujours pas et que leurs approvisionnements commençaient aussi à s'assécher, les Hommes se replièrent, protégeant leurs sources d'eau avec des murs et des armées.

Les Elfes, désespérés, se sont tournés vers les Nains, mais ils ont trouvé les grandes portes des royaumes des Nains fermés. Les Nains, ayant été témoins de la diminution de l'eau chez les Hommes, n'allaient pas tomber dans le même piège. Ils refusèrent de les aider, interdisant les Elfes et les Hommes dans leurs cités.

Les Elfes n'ayant nulle part pour trouver de l'aide autre que leur ancienne magie depuis longtemps utilisée pour faire le bien, en ses heures de désespoirs, les magiciens Elfes commencèrent à rechercher des moyens de trouver l'eau dont ils avaient désespérément besoin, par la force. Les Portes de Ryft, pour la première fois dans leur histoire, ont été utilisées comme arme de guerre. Une vaste armée d'Elfes a voyagé par une Porte de Ryft pour piller les réserves en eau de FireHelm, une importante citée Naine. La bataille fit rage pendant des jours et des milliers d'Elfes et de Nains furent massacrés, l'eau précieuse souillée du rouge de leur sang.

Ainsi ont commencé les Guerres des Peuples. Les Guerres de Sécheresse. Les Grands Peuples ont déplacé de vastes armées par les Portes de Ryft, se combattant pour le précieux

liquide dont ils avaient tant besoin. La Sécheresse et les massacres ont continué.

D'autres peuples, aussi affectés par la Sécheresse, ont rejoint la lutte. Des Orques et des gobelins de l'est, menés par les grands magiciens qui les avaient recrutés en de vastes armées, assiégèrent les Grands Peuples, mais même ainsi, les Peuples n'ont pas réuni leurs forces pour détruire cette nouvelle menace.

Des créatures mauvaises, au-delà de la compréhension, ont rampé hors des Déserts de Rouille, pour rejoindre les guerres; des abominations des Nains, des Elfes et des Hommes, et des autres peuples. Ils sont des créatures du Chaos, engendrés des Déserts de Rouille et de la magie noire traversant ce royaume.

La Sécheresse s'est finalement arrêtée, mais les Guerres n'ont pas cessé. Un sentiment profond de la méfiance des autres avait été infusé dans les Peuples. Pas plus qu'ils ne commercèrent quand ils pouvaient attaquer et voler de ce qu'ils avaient besoin. Pendant des siècles cela a continué. La recherche dans la façon de faire la guerre, dans de meilleures machines de guerre, a continué, inlassablement.

Les Portes de Ryft, machines de commerce autrefois, sont maintenant des portails de destruction. En approfondissant de plus en plus la magie antique des Portes, les magiciens, dorénavant les personnages les plus riches et les plus puissants de Genayria, ont exploré d'autres mondes. En faisant ainsi, ils ont apporté sur Genayria plus de morts et de destructions, et les créatures qui par le passé vécurent seulement dans les cauchemars de leurs enfants, ont rejoint le massacre.

Les Guerres continuent. De vastes armées contre de vastes armées combattent et meurent. Puis, comme les magiciens avaient exploré profondément l'art de la nécromancie afin de lever les armées des morts, ils combattent encore, et encore, et encore...

Les furies guerrières de la terre de Genayria se sont transformées en Guerre Eternelle.

Les Portes de Ryft

Les Portes de Ryft ont été connues pour former un lien aux mondes étranges inconnus des Hommes. Les créatures trouvées de l'autre côté ont été au-delà de la compréhension.

Certains de ces peuples ont depuis lors migrés de façon permanente sur Genayria; des bêtes énormes ont pris les forêts humides équatoriales en tant que leurs terres, tandis que d'étranges créatures amphibies ont élu domicile sur les rivages orientaux.

"Une stratégie bien planifiée confondra l'ennemi et apportera la renommée sur votre maison", Comte Bastilone



Figurines peintes par Christian Weiss

Ce Dont Vous Avez Besoin

L'objectif principal de No Quarter Fantasy Wargames est l'amusement. Chaque session de jeu devrait réellement comporter une bonne quantité de boissons et de pizzas.

Si vous êtes un joueur expérimenté, vous avez probablement trouvé que vous dépensez plus de temps à chercher et à peindre vos figurines que de jouer affectivement.

Rechercher et peindre les figurines est une part importante du passe-temps. La possibilité de créer votre armée en utilisant vos figurines favorites provenant de sources variées peut être une expérience très satisfaisante. Générer un historique de vos unités, avec des faits d'armes détaillés, lui apportera une identité unique.

Pour vous aider à débiter, quelques profils standard sont fournis comme guides. De nouvelles listes d'armée seront publiées dans des suppléments, incluant quelques concepts insolites.

Pour jouer avec No Quarter, vous aurez besoin des articles suivants:

- Des figurines
- Des dés
- Une règle
- Des gabarits
- Une surface de jeu

Finalement, vous aurez besoin d'un adversaire et du temps. Une petite escarmouche prendra environ deux heures, tandis qu'une bataille à grande échelle comportant environ une centaine de figurines devrait vous prendre une bonne partie de la journée.

Les Figurines

Vous aurez besoin d'une armée de figurines pour réaliser vos batailles. Il existe une grande quantité de fabricants qui produisent diverses figurines. Les différentes races ont des forces et des faiblesses différentes, et c'est à vous, comme le Général de l'armée, de déterminer les meilleures capacités et de les utiliser au mieux.



Figurine peinte par Christian Weiss

Les races fantastiques les mieux établies et facilement disponibles sont les suivantes:

- Humains
- Elfes
- Nains
- Morts-vivants
- Orques & Gobelins
- Guerriers du Chaos
- Elfes Déchus / Elfes Noirs

- Démons
- Hommes Loups / Loups-garous
- Vermes / Hommes Rats
- Hommes Lézards

Le nombre de figurines qui composera chaque armée peut grandement varier. Chaque figurine possède une valeur en points. Une session de jeu est définie par un total de points particulier, 500 points par exemple, chaque joueur sélectionne les figurines qu'il va utiliser jusqu'à atteindre le total de points choisi.



Orque Warlord par Dragonrune

Il existe plusieurs races possibles, certaines figurines provenant plutôt de la science-fiction peuvent aussi être utilisées dans un univers fantaisie. Tant que ces figurines ne sont pas armées d'armes futuristes, tout est possible.



Koralon Broodmaster par i-Kore

De simples escarmouches peuvent être jouées avec environ 20 figurines, de plus larges batailles pourront comporter plus de 100 figurines de chaque côté.

Les Dés

No Quarter utilise des dés à 10 faces pour résoudre les événements du jeu. Un dé à 10 faces est noté D10.

Un jet de dé peut être affecté par les compétences et les conditions. Cela est désigné comme un modificateur, par exemple, un modificateur de CC+1 signifie que vous ajoutez +1 à la valeur de corps à corps de la figurine dans le but de réaliser un jet de D10. Au contraire, un modificateur de CC-1 signifie que vous soustrayez 1 de la valeur de corps à corps de la figurine lors du jet de D10.

Il est parfois fait état un "résultat naturel", généralement 1 ou 10. C'est le résultat du dé sans aucun modificateur. C'est littéralement le nombre lu sur le dé lorsqu'il est lancé!

No Quarter Fantasy Wargames



Dés à 10 faces de i-Kore

Il est aussi utile d'avoir un dé qui peut être utilisé comme un dé de déviation. Cela nécessite qu'une flèche apparaisse sur chaque face du dé. Un D10 standard peut aussi être utilisé, le nombre indiqué pointant effectivement une direction.

La Règle

Un instrument de mesure est nécessaire et devra être gradué en pouces (**inches, ou encore appelés pas, soit environ 25mm**).

Les Gabarits

Certaines armes et certains sortilèges affectent une zone du champ de bataille. Ces zones sont représentées par des gabarits et positionnées durant le jeu quand cela est nécessaire.

Les gabarits varient en taille et sont généralement circulaires avec un diamètre de 1", 1½", 2", 2½" ou 3".

En plus des gabarits circulaires, trois gabarits en forme de goutte sont utilisés pour représenter le souffle des dragons ou d'autres effets d'armes.

Des représentations couleur de ces gabarits peuvent être trouvées à la fin de ses règles. Ils peuvent être imprimés, collés sur du papier cartonné et utilisés lors des sessions de jeu de No Quarter.

Surface de Jeu et Terrain

Les parties peuvent être jouées sur une table de n'importe quelle taille. La plupart des parties se jouent sur une surface de 4' par 4' (**environ 1.2m sur 1.2m**). Des parties plus importantes peuvent être jouées sur une surface de 6' par 4' (**environ 1.8m sur 1.2m**).

Un tissu vert peut être étendu sur la table ou des planches de bois peuvent être peintes pour représenter le champ de bataille.

Posséder quelques décors sur la table agrémentent le jeu. Des montagnes, des forêts, des rivières et des bâtiments donneront à vos guerriers des terrains à conquérir et des abris lorsque la bataille est trop ardente.



Crypte Vampire par Epicast

La plupart des fabricants de figurines fournissent aussi des accessoires. Ces accessoires sont réalisés en résines légères.

Ils sont souvent très détaillés et peuvent agrémenter un champ de bataille une fois peint. Un autre avantage des accessoires en résine est qu'ils sont légers, faciles à stocker et à transporter.



Formations rocheuses par Epicast

Il est très passionnant de réaliser son propre terrain, les montagnes peuvent être fabriquées à partir de carton ou du polystyrène et les bâtiments peuvent être faits à partir de mousse ou de carton. Lorsqu'ils sont peints, ils peuvent être aussi bien que ceux du commerce.

L'Armée

L'ensemble des figurines forme l'armée qui combatta. Chaque figurine possède une valeur en points. Le type de la figurine, y compris ses armes et ses facultés, détermine le coût total. Le coût de l'armée entière est déterminé en effectuant la somme du coût de toutes les figurines la composant.

Les figurines sont divisées entre différentes catégories.

Les Unités

Une majorité d'une armée se compose de guerriers. Ils se regroupent pour former les unités. Les unités varient en taille, mais sont composées normalement de 4 à 20 guerriers. Toutes les figurines d'une unité sont normalement armées et équipées de façon similaire. Pour le jeu, il est plus simple d'avoir une unité équipée de la même façon. Ce pendant, rien ne vous empêche de mélanger les figurines d'une même unité tant que l'apparence physique de la figurine correspond aux armes et à l'équipement qu'il semble porter.

Il y a deux types d'unité, les unités régulières (**Core**) et les unités d'élite (**Elite**). Les unités régulières forment les guerriers de base de votre armée. Les guerriers d'élite sont généralement mieux entraînés et mieux équipés, mais tendent à être moins nombreux.

Le rapport entre les deux types d'unité est généralement d'une unité régulière pour une unité d'élite. En d'autres mots, le nombre d'unités d'élite ne peut excéder le nombre d'unités régulières. Les unités régulières tendent aussi à être plus importantes que les unités d'élite. Le nombre de figurines qui compose une unité d'élite ne devrait pas excéder les deux tiers du nombre de figurines des unités régulières.

Toute figurine de taille moyenne ayant une valeur de 35 points ou moins est désignée comme régulière. Toute figurine de taille moyenne ayant une valeur de 36 points ou plus est désignée comme élite. La valeur de la figurine comprend les armures, les armes et les facultés.

Les Chefs d'Unité

Un chef d'unité est un guerrier qui est responsable d'une unité de guerriers. Un chef d'unité devra accompagner une unité.

Les Spécialistes

Certaines unités peuvent être composées de figurines spécialisées comme des Porteurs de Bannière ou des Musiciens. Le profil de base de la figurine est toujours

No Quarter Fantasy Wargames

similaire à celles de l'unité, cependant son armement et ses règles spéciales peuvent varier.

Les Individus

Les Individus sont de puissantes figurines. Ils peuvent opérer seuls ou être ajoutés à une unité de guerriers. Lorsqu'ils sont dans une unité, ils en sont généralement le Chef d'Unité.

Les Individus sont des généraux d'armée ou des magiciens puissants, mais aussi des héros de leur contrée.

Les Personnages

Les figurines les plus puissantes d'une armée sont dénommées Personnages. Ces figurines sont généralement les chefs d'armée dont une est désignée comme le Général d'Armée de votre armée.

Les Personnages ont généralement des facultés spéciales qui en font de formidables adversaires dans la bataille.

Les Unités de Soutien

Une unité de soutien est une figurine spécialisée, généralement une machine de guerre comme un canon ou un chariot.

Certaines créatures larges peuvent être aussi classées comme unités de soutien.

Structures et Créatures Colossales

Certaines cibles très grandes (CTG, ou VLT pour *Very Large Targets*) comme les bâtiments, les châteaux et les créatures colossales ne peuvent être endommagées que par des armes puissantes. Les flèches et les carreaux d'arbalète n'ont aucun effet contre les murs d'un château, mais un trébuchet propulsant des projectiles massifs infligera des dommages substantiels.

Profil de Figurine

Profil Standard

Le Profil de Figurine est le nom donné aux statistiques qui déterminent comment une figurine effectue une tâche particulière et définit sa force et sa résistance. Il est divisé en caractéristiques. Une valeur de 1 est très faible et une valeur de 9 est extrêmement bonne (et rare).

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Soldat de Base	8	4	5	4	4	1	6
Héros	10	5	6	5	5	2	7

Nom : Le nom de la figurine. Cela peut se référer à un type de troupe, à un chef d'unité ou à un nom d'un personnage.

Actions (AC) : Cette valeur détermine le nombre d'actions (AC) qu'une figurine peut effectuer lors de son activation. La plupart des figurines de taille moyenne auront huit actions. Une figurine peut choisir ce qu'elle fera de ce nombre d'actions. Les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre, une figurine peut se déplacer, tirer puis combattre, ou elle peut se déplacer, se déplacer de nouveau puis combattre. Chaque type d'action demande un certain nombre de points d'action pour être réalisée. Pour se déplacer de 1" demande 1 action (AC). Pour effectuer une attaque de corps à corps basique devra utiliser 3 actions (AC). [En anglais: Actions \(AC\)](#).

Attaque Distance (AD) : Cette valeur détermine la faculté de la figurine à utiliser des attaques à distance. Plus la valeur

est haute, meilleure est la figurine à utiliser les armes à distance. Pour réussir à toucher une cible, la figurine doit effectuer un jet égal ou inférieur à sa valeur d'attaque à distance (AD). [En anglais: Ranged Attack \(RA\)](#).

Corps à Corps (CC) : L'habileté de la figurine en combat de corps à corps est définie par la valeur en CC. Plus la valeur est haute, meilleure est la chance de la figurine à toucher un adversaire qui est au contact. Pour frapper une cible en corps à corps, la figurine attaquante doit effectuer un jet de dé inférieur ou égal à sa valeur de corps à corps (CC). [En anglais: Close Combat \(CC\)](#).

Force (F) : Cette valeur représente la force de la figurine et est utilisée pour déterminer les dommages qu'elle peut infliger à un adversaire en corps à corps. La force d'une figurine peut être modifiée par une arme. [En anglais: Strength \(ST\)](#).

Résistance (R) : La faculté d'une figurine à résister aux dommages que lui inflige un adversaire est mesurée par la résistance (R) de la figurine. [En anglais: Toughness \(T\)](#).

Blessures (B) : Lorsqu'une figurine est blessée par une attaque, elle subira une blessure. La plupart des figurines petites et moyennes ne peuvent prendre qu'une blessure avant d'être tuées et retirées du jeu. Les figurines de créatures larges et de héros, comme les Chefs d'Unité et les Personnages, peuvent souvent subir deux blessures ou plus. [En anglais: Wounds \(W\)](#).

Contrôle (Co) : Cette valeur détermine la capacité d'une figurine à ignorer les effets d'une retraite en corps à corps. De plus, il peut être nécessaire pour une figurine d'effectuer un test de contrôle avant de pouvoir charger certaines figurines intimidantes. [En anglais: Command \(CO\)](#).

Informations Additionnelles

En plus du profil standard d'une figurine, des détails supplémentaires peuvent être listés après les statistiques du profil.

A la suite du profil, des informations supplémentaires sont fournies afin de définir l'équipement que porte la figurine et les règles spéciales qui s'appliquent.

Armes	Épée (CU4, F+1)
Armure (AR)	Aucune
Spécial	Aucun
Structure	4 à 30 par unité
Coût	x points par figurine

Armes : Toutes les armes que porte la figurine sont notées ici. Une figurine peut être armée avec plus d'une arme. Après chaque nom d'arme, les informations sur le coût d'utilisation (CU), la force (F) et le modificateur d'armure (MA) peuvent être précisées. Voir la section sur les profils des armes pour plus de détails.

Exemple: une épée standard aura son profil résumé comme: Épée (CU4, F+1).

Armure (AR) : Cette valeur se réfère à la faculté de la figurine à absorber l'impact d'une attaque réussie d'un adversaire. Certaines figurines n'ont aucune armure, dans ce cas ils ne bénéficient pas du jet de sauvegarde, tandis que d'autres peuvent posséder une protection sous forme d'une armure de plates ou d'un cuir naturel. La description de l'armure est listée avec une valeur d'armure (AR). Cette valeur spécifie le niveau de protection dont bénéficie la figurine. Pour effectuer une sauvegarde d'armure, la figurine doit

No Quarter Fantasy Wargames

réussir un jet de dé inférieur ou égal à sa valeur d'armure (AR). La valeur d'armure (AR) peut être ajustée par la force (F) de l'attaque.

Spécial: Toutes les facultés spéciales de la figurine seront détaillées dans cette section. Si la figurine n'est pas de taille moyenne, la description de taille Large ou Très Large est indiquée. La taille d'une figurine reflète la facilité à être atteinte par les attaques à distance et au corps à corps. Une figurine large est plus facile à toucher qu'une figurine moyenne ou petite.

Structure : Dans la plupart des cas, les figurines forment des unités de guerriers. Une unité n'a généralement pas moins de trois figurines et peut en avoir jusqu'à une vingtaine. Certaines figurines agissent isolément au lieu de se conformer à une structure d'unité. Le type d'unité est aussi indiqué. Une figurine peut être classée dans une des catégories suivantes: régulière, élite, soutien, individu ou personnage.

Coût : Le coût en points de la figurine est utilisé pour calculer le coût total d'une unité et, par conséquent, le coût total de votre armée.

Exemples de Profils

Un guerrier normal peut avoir le profil qui suit. Les valeurs ne sont pas très hautes, mais le corps principal d'une armée est composé de troupe de ce type.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Guerrier	8	4	5	4	4	1	6

Armes	Epée (CU4, F+1)						
Armure (AR)	Aucune						
Spécial	Aucun						
Structure	6+ par unité						
Coût	24 points par figurine						

Les guerriers plus expérimentés sont désignés comme des unités d'élite. Ils sont moins nombreux que la troupe mais leurs valeurs de profil et leurs facultés tendent à être supérieures.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Maître d'Arme	10	4	6	4	4	1	7

Armes	Epée Large (CU5, F+2)						
Armure (AR)	Armure légère & Bouclier (AR3)						
Spécial	Aucun						
Structure	3+ par unité						
Coût	44 points par figurine						

Profil d'Arme

De la même manière qu'une figurine a un profil, une arme possède aussi un profil de caractéristiques.

Les armes sont scindées en deux types, les armes de corps à corps et les armes à distance.

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Epée	4	Corps à Corps			+1
Spécial	Aucun				
Coût	3 points				

Nom : Le nom de l'arme. Dans certains cas, une faculté naturelle de la figurine peut être une arme (comme des griffes ou des cornes).

Coût d'Utilisation (CU): Le coût d'utilisation désigne le nombre d'actions (AC) que la figurine doit dépenser pour utiliser l'arme ou l'attaque. L'utilisation de la force (F) de base de la figurine, ou d'une arme improvisée sans bonus de force, nécessite d'utiliser 3 actions (AC).

Exemple: Une figurine avec 10 actions (AC) est à 3 1/2" d'un ennemi, elle peut charger en corps à corps en se déplaçant de 3 1/2" pour un coût de 4 actions (AC). Cela laisse 6 actions (AC) à la figurine pour attaquer en corps à corps. La figurine peut effectuer deux attaques en utilisant une arme improvisée d'un coût d'utilisation de 3 (CU).

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arc	4	10/+1	20/+0	30/-1	4
Spécial	Aucun				
Coût	4 points				

Portée Courte (PC) : Ces valeurs reflètent la difficulté de l'arme, ou la facilité, à être utilisée à portée courte. Un exemple de portée courte (PC) d'une arme à distance pourrait être 10/+1. La première valeur indique la distance maximale à laquelle l'arme peut être utilisée à portée courte, dans ce cas 10 pouces. La seconde valeur indique le modificateur à la valeur d'attaque à distance (AD) de la figurine qui sera appliqué à portée courte, dans ce cas +1.

Portée Moyenne (PM) : Ces valeurs reflètent la difficulté de l'arme, ou la facilité, à être utilisée à portée moyenne. Un exemple de portée moyenne (PM) d'une arme à distance pourrait être 20/+0. La première valeur indique la distance maximale à laquelle l'arme peut être utilisée à portée moyenne, dans ce cas 20 pouces. La seconde valeur indique le modificateur à la valeur d'attaque à distance (AD) de la figurine qui sera appliqué à portée moyenne, dans ce cas +0.

Portée Longue (PL) : Ces valeurs reflètent la difficulté de l'arme, ou la facilité, à être utilisée à portée longue. Un exemple de portée longue (PL) d'une arme à distance pourrait être 30/-1. La première valeur indique la distance maximale à laquelle l'arme peut être utilisée à portée longue, dans ce cas 30 pouces. La seconde valeur indique le modificateur à la valeur d'attaque à distance (AD) de la figurine qui sera appliqué à portée longue, dans ce cas -1. Toutes les armes ne peuvent pas être utilisées à portée longue.

Force (F) : La force de l'arme détermine le potentiel à blesser un adversaire. Les armes de corps à corps peuvent avoir un bonus à la force qui est ajouté à la force (F) de la figurine.

Généralement, pour chaque point de bonus à la force (F) que fournit l'arme, le coût d'utilisation (CU) augmentera de la même proportion.

La force d'une attaque peut aussi modifier la sauvegarde d'armure de la cible. Cela est appelé le modificateur d'armure (MA).

Force	Modificateur D'Armure
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
Etc.	

No Quarter Fantasy Wargames

De plus, certaines armes peuvent avoir un modificateur de pénétration d'armure (MP) qui réduit l'efficacité de l'armure de la cible. Cela est décrit en détail dans la section de sauvegarde d'armure.

Spécial: Certaines armes peuvent avoir des règles spécifiques qui seront suivies lorsque l'arme est utilisée. Certaines armes peuvent être seulement utilisées qu'une fois par activation, comme les mousquets, tandis que d'autres utilisent des gabarits d'aire d'effet pour déterminer combien de figurines sont touchées par l'attaque.

Domage (DO) : La plupart des armes infligent une simple blessure à la figurine cible. Sauf indication contraire dans la section Spécial, une arme inflige toujours une blessure.

Coût : Le coût de l'arme est ajouté au coût du profil de la figurine pour donner le coût total de la figurine.



Figure Games Workshop peinte par Robert Fransgaard

Valeurs d'Armure

Lors de la décision de quelle armure équipe une figurine, il est suggéré que l'apparence physique de la figurine détermine quelle valeur d'armure (AR) est applicable.

La table ci-après détaille des valeurs d'armure (AR) pour des figurines de nature humaine.

Description	AR
Aucune armure	0
Armure de Cuir	2
Armure légère	3
Armure lourde	4
Bouclier	+1

Toutes les armées fantastiques ne sont pas de nature humaine. Il est possible à des démons et à des monstres de faire partie d'une armée. Dans ce cas, le guerrier peut avoir une amure naturelle sous la fore d'une peau d'écailles ou d'une carapace osseuse.

Description	AR
Aucune armure	0
Cuir résistant	1 à 2
Ecailles	3 à 4
Carapace	5 à 6
Créature large	+1

Plus de détails sur les types d'armures et leur valeur pourront être trouvés dans la section de création de profil.

Objets Magiques

Les Personnages, les Individus et certains Chefs d'Unité peuvent porter de puissants objets magiques. Cela augmente

les capacités de la figurine à pratiquer la magie ou à frapper un ennemi au combat.

Les détails des artefacts magiques suivront dans des suppléments à ses règles.



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Pour Commencer

Les pages suivantes couvrent les règles principales de No Quarter.

Valeur d'Armée

Avant de commencer le jeu, le nombre de points disponible devra être convenu entre les différents joueurs.

Type de Bataille	Valeur d'Armée
Escarmouche	1000 points
Petite	2000 points
Moyenne	3000 points
Epique	4000+ points

Dans la plupart des cas, les joueurs auront des forces d'égale valeur. Cependant, il peut arriver à l'occasion d'un scénario qu'un camp possède un avantage sur les points de valeur. Dans ce cas, l'autre camp détermine entièrement la disposition du champ de bataille.

Des campagnes se déroulant sur plusieurs parties peuvent être créées, le résultat d'une bataille influant les conditions dans lesquelles la prochaine confrontation prendra lieu.

Mise en Place

La mise en place du champ de bataille est un facteur important dans le jeu. No Quarter permet de déplacer les unités comme un groupe de figurines. Ce groupe est appelé unité en ligne et l'unité demande de la place pour manœuvrer sur le champ de bataille entre les éléments de terrain. Donc, lors de la mise en place du champ de bataille, essayez de ne pas positionner les bâtiments et les collines trop proche l'un de l'autre pour permettre à une unité en ligne de manœuvrer entre eux. Un écart de 4" entre chaque élément de terrain est recommandé mais ce n'est pas une obligation. Dans certains scénarios, un terrain dense peut être un élément important du jeu et peut être essentiel.

Pour la mise en place du champ de bataille, les joueurs doivent se mettre d'accord ou disposer chacun leur tour un élément de terrain.

Champ de Bataille Convenu

Un champ de bataille convenu peut être préférable si vous souhaitez avoir une cité ou un village à un endroit du champ de bataille et un bois ou une colline à un autre endroit. Les joueurs positionnent les éléments de terrain et les déplacent jusqu'à ce qu'ils se mettent d'accord.

No Quarter Fantasy Wargames

Mise en Place Alternative

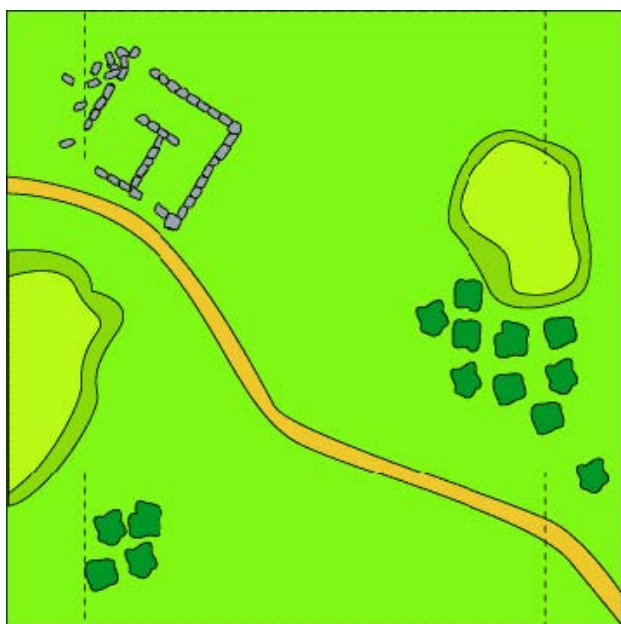
Pour un jeu un peu plus aléatoire, les éléments de terrain peuvent être positionnés alternativement par chaque joueur. Collectez tous les éléments de terrain à mettre en place. Chaque joueur lance un D10. Chaque joueur à leur tour place un élément de terrain en commençant par celui ayant obtenu le plus haut score.

Lancement de Dé, le Faible est Meilleur

Tous les jets de dé s'effectuent avec un D10. Sauf indications contraires, un résultat bas est bon et un résultat haut n'est pas si bon.

Zones de Déploiement

Une fois tous les éléments de terrain en place sur le champ de bataille, les joueurs doivent décider qui utilisera quel côté du champ de bataille comme zone de déploiement. La zone de déploiement est l'endroit où l'armée d'un joueur commence le jeu.



Les figurines sont installées à moins de 12" du bord de la table et à plus de 6" des bords latéraux de table.

Chaque joueur lance un D10. Le joueur ayant obtenu le plus petit score peut choisir de quel côté du champ de bataille il commencera. Sur une égalité, relancez simplement le D10.

Positionner les Unités

Le joueur qui a choisi sa zone de déploiement place sa première unité. Ensuite, alternativement, chaque place une unité dans sa propre zone de déploiement.

Unités de Réserve

N'importe quelle unité peut être conservée en réserve. Cela signifie que l'unité n'est pas placée dans la zone de déploiement au début du jeu, mais est conservée en réserve pour un usage ultérieur dans le jeu. Une unité de réserve peut entrer en jeu dans la zone de déploiement du joueur à n'importe quel tour après le premier.

Unités Infiltrées

Quelques unités ou figurines ont la capacité d'infiltrer le champ de bataille et de prendre des positions avancées. Ces figurines sont à déployer en dernier.

Une unité d'infiltration peut ne jamais se composer de plus de sept figurines.

Quand toutes les autres figurines ont été placées dans leurs zones de déploiement, un joueur peut placer des unités d'infiltration n'importe où sur le champ de bataille tant que les figurines sont pas plus de 10" de toute unité ennemie et hors de la ligne de la vue (LdV).

Si plus d'un joueur a des unités d'infiltration, lancez un d10. En cas d'égalité, lancez de nouveau. Le score le plus bas place ses unités en premier suivant du joueur suivant et cela tant que toutes les unités d'infiltration n'ont pas été déployées.



Illustration © Mike Wikan

Séquence du Tour

Une fois que toutes les forces ont été placées sur le champ de bataille, à l'exclusion de toutes les unités de réserve, la bataille débute.

Chaque tour de jeu est divisé en phases. En résumé, un tour se décompose comme suit:

- Initiative, le Flux de la Bataille;
- Activation d'Unité et de Figurine;
- Résolution des Effets;
- Retirer les compteurs.

Initiative, le Flux de la Bataille

Pour déterminer quel camp a le flux de la bataille, un jet d'initiative est fait au début de chaque tour de jeu.

Lancez un D10 pour l'initiative.

Le jet d'initiative peut être modifié par d'autres facteurs, tels qu'un bonus additionnel provenant d'un effet magique (le bonus est soustrait du jet de dé) ou une pénalité pour un événement (la pénalité est ajoutée au jet de dé).

Le joueur avec le plus bas résultat gagne pour ce tour. En d'égalité, relancez l'initiative.

Le joueur ayant l'initiative peut choisir une unité à activer. L'unité peut appartenir à un adversaire tant que l'unité adverse n'est pas en attente ou n'est pas paniquée.

Activation d'Unité et de Figurine

L'unité activée effectue toutes ses actions (AC). Cela inclut le déplacement, le tir et le combat au contact.

Lorsque la figurine ou l'unité a complété toutes ses actions, c'est au joueur adverse d'activer une de ses unités et d'effectuer ses actions (AC).

Les joueurs activent alternativement leurs unités tant qu'ils le peuvent. Lorsque toutes les unités ont été activées le tour est terminé.

Lorsque le nombre d'unités est inégal, un des joueurs peut ne pas pouvoir activer une unité tandis que son adversaire possède encore des unités passives. Dans ce cas, le joueur n'ayant plus d'unité à activer passe simplement son activation d'unité tandis que son adversaire peut activer le reste de ses unités.

Une figurine ou une unité sur le champ de bataille peut être dans un des états suivants:

Passive (Unactivated): La figurine ou l'unité n'a pas encore utilisé ses actions (AC) dans ce tour.

Active (Active): La figurine ou l'unité utilise actuellement ses actions (AC) pour ce tour.

En Attente (Holding): La figurine ou l'unité est en attente d'être la cible d'une unité adverse.

Réactive (Responding): Une figurine ou une unité en attente a interrompu le tour d'une unité active et réagit avec ses actions en attente.

Activée (Activated): La figurine ou l'unité a déjà utilisé ses actions (AC) pour ce tour.

Paniquée (Panicked): La figurine ou l'unité a échoué à un test de moral.

Résolution des Effets

A la fin de chaque tour, les effets encore en jeu doivent être résolus suivant les règles spécifiques des gérants. Cela implique suivant des mouvements aléatoires de gabarits d'effet ou d'événements similaires. De plus amples détails seront donnés plus tard dans ses règles.

Retirer les Compteurs

A la fin du tour, tous les compteurs utilisés pour noter qu'une unité a été activée sont retirés pour le tour suivant.

Les compteurs Paniqué et En Attente restent en jeu.

Les joueurs retournent à la phase d'initiative, à moins bien sûr que la bataille soit finie...



Figurine de Warmachine peinte par Robert Fransgaard

Conditions de Victoire

Il existe de nombreux moyens pour définir qui est le gagnant d'une session de jeu.

Décompte des Morts

A la fin de la session de jeu, faites la somme de la valeur des figurines morte au combat de chaque côté. Ce sont les points de bataille. Le joueur ayant infligé le plus de points de bataille est le gagnant.

Scénario

Une session de jeu peut être basée sur un scénario impliquant la capture et le contrôle d'un élément de terrain ou l'élimination d'une figurine ennemie particulière. C'est aux joueurs de s'accorder sur un scénario et de peut être déterminer la victoire sur un objectif plutôt que sur qui a infligé le plus de perte.

Ce qui suit sont des exemples afin d'aider les joueurs à construire leur scénario:

- Escorter un personnage d'un côté à l'autre du champ de bataille.
- Capturer un personnage ennemi.

Des scénarios additionnels seront disponibles dans des suppléments et sur le site de No Quarter.

Points de Bataille Additionnels

Les points de batailles suivants sont en plus de ceux obtenus par les pertes infligées.

- Les points de bataille sont doublés si le Général de l'armée adverse est éliminé.
- Les joueurs contrôlant un objectif désigné gagnent +100 points de bataille.
- Les joueurs capturant ou éliminant l'étendard adverse gagnent +50 points de bataille.

Nombre de Tours de Jeu

La durée d'une session de jeu peut varier, mais la plupart dure entre quatre et six tours de jeu. Un nombre de tours de jeu peut être décidé avant la bataille ou vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'un camp gagne.

Pour un nombre de tours aléatoire, lancez un D10 et consultez le tableau suivant:

D10	Tours de Jeu
1 - 2	Sept
3 - 4	Six
5 - 7	Cinq
8 - 10	Quatre

Un joueur peut, bien sur, concéder une bataille à tout moment et déclarer qu'il se retire. L'opposant gagne alors les points de bataille des pertes qu'il a infligées, plus la moitié de la valeur des figurines se retirant.

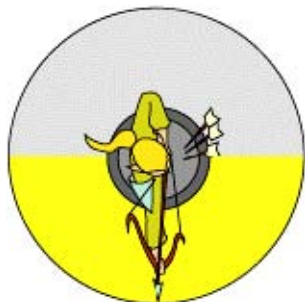


Troll (Games Workshop) peint par Robert Fransgaard

Orientation des Figurines

Une figurine possède un champ de vision de 360°. Même dans une configuration de régiment, certains membres de l'unité sont aux aguets de toutes menaces et dans toutes les directions. Un individu ou un personnage isolé est conscient de toutes les menaces qui l'entoure (après tout, il ne serait pas devenu un personnage important s'il ne pouvait déceler une menace!).

Une figurine a un arc de tir de 180° vers l'avant de la figurine pour l'utilisation des armes à distance.



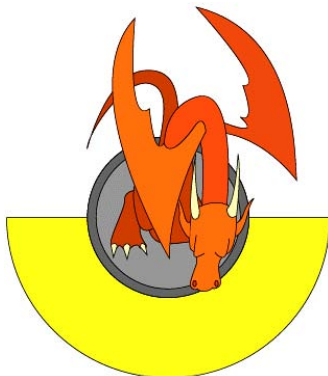
Champ de vision de 360°, arc de tir de 180° vers l'avant

Zone d'Engagement

Chaque figurine a une zone d'engagement. C'est la zone qui entoure la figurine dans laquelle elle peut répondre à toute menace.

Pour des figurines de taille petite ou moyenne, la zone d'engagement forme un cercle de 1" à partir des bords de la base de la figurine.

Une figurine ne peut pénétrer dans la zone d'engagement d'une figurine ennemie à moins de charger pour l'attaquer au contact. Les figurines déjà au contact n'exercent plus de zone d'engagement car elles sont concentrées sur leur combat en cours.



Champ de vision et arc de tir de 180° pour figurine large.

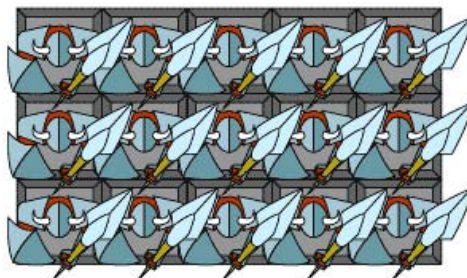
Les figurines larges sont moins conscientes de ce qui se passe derrière eux et donc leur zone d'engagement ne s'étend que dans un arc de vision de 180° en avant de la figurine. Cependant, cette zone d'engagement frontal s'étend sur 2".

Formations

Les figurines dans une unité pourront prendre différentes formations durant la bataille. La formation peut être en ligne, serrée, dispersée ou encore en tirailleur.

Formation en Ligne

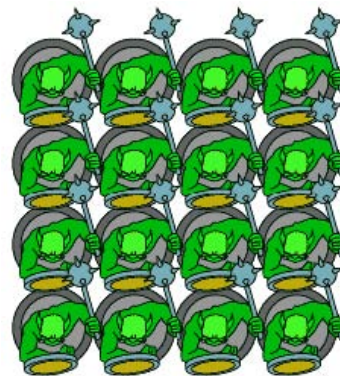
Une unité en ligne doit comporter huit figurines ou plus. Les figurines doivent former au moins deux rangs avec au moins quatre figurines par rang.



Trois rangs de cinq figurines

Les figurines en ligne gagnent le bénéfice d'armure et de moral décrit plus tard dans les règles.

Une fois qu'une unité en ligne est réduite à moins de huit figurines, l'unité est considérée comme étant en tirailleur. Les figurines peuvent toujours être arrangées comme une formation en ligne, mais elles n'obtiennent pas les bonus de moral et d'armure associés aux formations en ligne.



Quatre rangs de quatre figurines

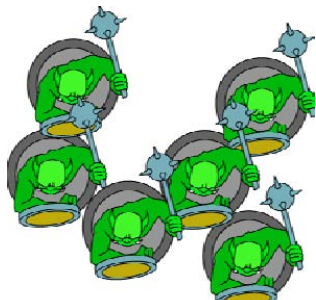
Figurines Spéciales dans les Unités en Ligne

Dans la plupart des cas, toutes les figurines spéciales incorporées dans une unité en ligne sont positionnées dans le rang frontal où la plupart de l'action se déroule. Cela inclut normalement les personnages, les individus, les chefs d'unité, les porteurs de bannière et les musiciens.

Formation Serrée

Toutes les troupes ne sont pas assez disciplinées pour maintenir une formation en ligne, cependant, elles peuvent combattre regroupées dans une formation dite serrée. Dans une formation serrée toutes les figurines doivent être en contact avec au moins une autre figurine de la formation, mais sans être obligé de former un rang.

No Quarter Fantasy Wargames



Formation serrée

Les figurines en formation serrée ont tous les avantages et les bonus liés à une formation en ligne, telle que les modificateurs d'armure et de moral comme décrit plus tard dans ces règles.

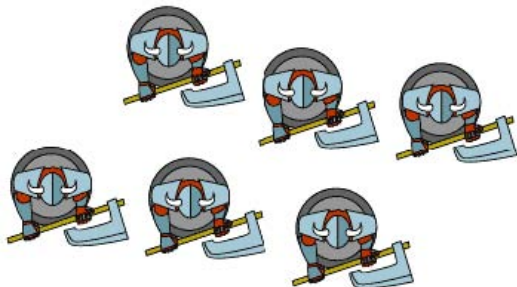
Une fois qu'une unité en formation serrée est réduite à moins de huit figurines, l'unité est considérée comme étant en tirailleur. Les figurines peuvent néanmoins être physiquement disposées en formation serrée, mais elles ne bénéficieront pas des bonifications d'armure et de moral liés à une formation serrée.

Une unité en formation serrée gagne un bonus de +1 à tous les tests de contrôle (Co).

Les Orques, les gobelins et les légions de morts-vivants sont connus pour employer régulièrement les formations serrées.

Formation de Tirailleur

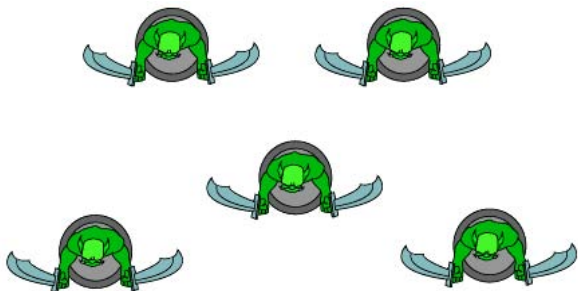
Une unité en formation de tirailleur peut opérer à une concordance de 1". Les figurines doivent former une chaîne de sorte qu'aucune figurine ne soit pas à plus de 1" d'une autre figurine de la même unité.



Toutes les figurines de cette unité se trouvent à moins de 1" l'une de l'autre

Formation Dispersée

Une unité en ordre dispersée peut opérer à une concordance de 2". Les figurines doivent former une chaîne de sorte qu'aucune figurine ne soit pas à plus de 2" d'une autre figurine de la même unité.



Toutes les figurines de cette unité se trouvent à moins de 2" l'une de l'autre

Etant plus étendu, il est un peu plus difficile de toucher des figurines en formation dispersée avec des attaques à distances. En outre, toutes les armes de zone toucheront moins de cibles.

D'un autre côté une unité dispersée souffre une pénalité de -1 sur tous les tests de contrôle (Co).

Changement de Formation

Les figurines peuvent changer de formation pendant leur activation. Les figurines en formation en ligne ou serrée peuvent changer en formation en tirailleur ou en formation dispersée en déplaçant simplement les figurines de leur formation courante à leur nouvelle formation.

Les figurines se déplaçant hors d'une formation en ligne ou serrée peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction souhaitée.

Les figurines se déplaçant d'un ordre dispersé ou d'une formation en tirailleur vers une formation en ligne ou une formation serrée doit employer toutes ses actions (AC) pour cela. C'est-à-dire que l'unité ne peut pas utiliser ses armes de distance ou combattre au contact. La formation en ligne ou serrée peut être placée n'importe où dans la zone couverte par les figurines dispersées ou en tirailleur, avec n'importe quelle orientation voulue.

Une unité en ligne peut dépenser 3 actions (AC) pour déplacer jusqu'à 6 figurines afin de réorganiser sa structure en ligne.

Individus et Personnages dans les Unités

Une figurine Individu ou Personnage peut quitter n'importe quelle unité à tout moment pendant son activation. Elle éloignera simplement de l'unité en utilisant normalement ses actions.

Si une figurine quitte une unité en ligne, une figurine du rang arrière peut immédiatement se déplacer pour combler l'espace laissé libre (aucune action n'est utilisée).

Les Actions

Une figurine peut exécuter toutes actions dans n'importe quel ordre jusqu'au nombre d'actions (AC) indiquées dans le profil de la figurine.

Les actions disponibles à une figurine sont:

- Se déplacer
- Se relever
- Combattre au contact
- Attaquer à distance
- Ralliement
- Attente
- Magie
- Actions spéciales

Il n'y a aucun ordre pour ces actions et une figurine peut les exécuter dans n'importe quel ordre désiré. Cependant, il y a quelques restrictions: par exemple, une figurine engagée dans un combat au contact ne peut faire aucune attaques à distance.

Déplacement

Une figurine peut se déplacer de 1" pour chaque action (AC) dépensée. Une figurine ne peut seulement utiliser un point d'action entier pour se déplacer. Si une figurine se déplace de 1½", on considère que la figurine utilise 2 actions.

Déplacement à Travers des Figurines Amies

Les figurines du même camp peuvent traverser d'autres figures amicales du même camp. Les figurines doivent toujours finir leur mouvement dans un espace suffisant pour y placer leur socle.

No Quarter Fantasy Wargames

Se Relever

Une figurine qui a été mis à terre pour n'importe quelle raison doit dépenser 3 actions (AC) pour se relever. Une fois que la figurine s'est relevée, elle peut employer ses actions restantes.

Terrain Difficile

Les figurines souffrent d'une pénalité pour se déplacer sur un terrain difficile, tel qu'un terrain accidenté ou un secteur boisé. Il en coûte le double des actions (AC) à une figurine pour se déplacer de 1" sur un terrain qui est classé comme difficile. En d'autres termes il faut 2 actions pour se déplacer de 1" sur un terrain accidenté ou dans un secteur boisé.

Terrain Infranchissable

N'importe quel élément de terrain qui est désigné comme infranchissable peut seulement être traversé par les figurines volantes. Les figurines terrestres normales ne peuvent pas traverser un terrain infranchissable.

Barrières

Les murs, les barrières, les fossés et les autres obstacles semblables sont désignés sous le nom de barrière. Bien qu'elles n'arrêtent pas le déplacement d'une figurine, un effort additionnel est exigé pour traverser l'obstacle. Tant que la barrière n'est pas plus grande que la figurine active, elle peut être traversée pour 1 action (AC) additionnelle.

Zone d'Engagement Ennemie

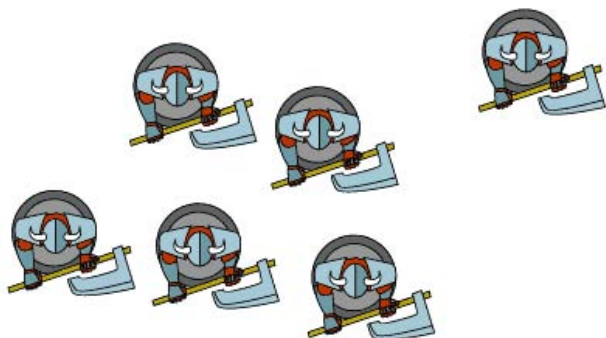
Une figurine activée ne peut pas se déplacer dans ou à travers une zone d'engagement ennemie à moins que la figurine activée charge pour attaquer au contact la figurine ennemie.

Si la figurine ennemie est déjà engagée dans un combat au contact, elle n'exerce plus de zone d'engagement car elle se concentre sur son combat immédiat.

Contrôle de Cohérence

Au début d'une activation d'unités, toute figurine dispersée ou en tirailleur non engagée au contact doit s'assurer qu'elle conserve la cohérence de l'unité.

Cette figurine est à plus de 2" de la plus proche figurine amie.



Toutes les figurines qui ne sont pas en cohérence avec leur unité au début de leur activation doivent tout faire pour reconstituer la cohérence de l'unité à la fin de l'activation de l'unité.

Charges

Lorsqu'une figurine ou une unité se déplace pour être en contact socle à socle avec une figurine ou une unité ennemie, la figurine est considérée comme ayant chargé au contact.

Quand une figurine ou une unité souhaite charger au contact, le joueur déclare simplement quelle unité charge et quelle est l'unité chargée.

Notez qu'une unité en attente chargée peut choisir de fuir la charge (voir Fuir une Charge) et dans ce cas la charge peut être réorientée vers une autre unité cible valide.

La figurine ou l'unité est alors déplacé vers l'unité de cible. Si la figurine ou l'unité ne peut entrer en contact avec l'unité cible, elle se déplace toujours à sa vitesse maximale vers l'unité cible.

Dans certains cas, toutes les figurines d'une unité qui charge ne peuvent pas entrer en contact avec la figurine ennemie. Dans ce cas, ces figurines suivent simplement leurs camarades.

Figurines Inspirant la Peur

Certaines figurines peuvent inspirer la peur dans l'armée adverse. Une figurine ou une unité chargée ou essayant de charger une figurine ennemie inspirant la peur doit faire un test de contrôle, parfois désigné sous le nom de test de peur, en réalisant un résultat inférieur ou égal sa valeur en contrôle (Co).

Le test de contrôle est fait avec une pénalité notée entre parenthèses. Ainsi une figurine avec une capacité de Peur (1) forcera une figurine adverse à effectuer un test de contrôle avec une pénalité -1 à sa valeur de contrôle (Co).

- Tous les modificateurs aux tests de contrôle s'appliquent.
- Une fois qu'une unité a réussi un test de peur, elle n'a plus besoin d'effectuer un tel test contre des unités avec un niveau de peur égal ou inférieur.
- Les figurines qui inspirent la peur ne sont pas sujettes à la peur.

Charger des Figurines Inspirant la Peur

Si une figurine ou une unité souhaite charger un ennemi inspirant la peur, elle effectuera son test de contrôle dès que l'action de charge est annoncée.

Si le test est réussi, la figurine ou l'unité peut charger l'ennemi normalement.

Si le test échoue, l'unité préfère ne pas charger l'ennemi et peut continuer à effectuer toutes autres actions.

- Un seul test de contrôle est effectué par une figurine ou par une unité et la plus haute valeur de contrôle (Co) dans l'unité est utilisée.
- Un seul test par activation est autorisé.

Une unité peut refaire un test de peur raté lors d'un tour précédent afin de voir si ses membres ont repris assez de courage pour charger.

Exemple: une unité de chevaliers de la Régence décide de charger un vampire inspirant une Peur (1). L'unité fait un test de contrôle quand la charge est annoncée. Les chevaliers ont une valeur 7 en contrôle (Co) et doivent donc obtenir un 6 (7 - 1) ou moins pour surmonter leur crainte. Si le test est réussi, les chevaliers peuvent charger et attaquer normalement. Si le test échoue, les chevaliers se mettent en attente de l'action du Vampire et ainsi être prêts à fuir!

Etre Chargé par une Figurine Inspirant la Peur

Si une figurine ou une unité est chargée par un ennemi inspirant la peur, elle devra faire un test de contrôle dès que le

No Quarter Fantasy Wargames

combat au contact est initié (quand le contact socle à socle est fait).

- Une figurine chargée qui échoue à un test de contrôle est considérée comme paniquée pour le tour dans lequel elle a été chargée. Une figurine obtient un bonus de +1 à son CC si elle attaque une figurine paniquée.
- Après que l'unité active ait accompli son tour, l'unité chargée n'est plus considérée comme paniquée par la l'ennemi lui ayant inspiré la peur.
- Une figurine ou une unité en attente peut choisir de fuir dès qu'une charge est annoncée.

Aux tours suivants, l'unité chargée ne doit pas faire un autre test de peur car le tour de combat a soutenu leur résolution.

Exemple: un Orque est chargé par un Squelette inspirant la peur (0) (une unité en attente peut choisir de fuir quand la charge est déclarée et avant tout contact). Lorsque le socle du Squelette entre en contact avec celui de l'Orque, celui-ci doit faire un essai non modifié de peur bien que ce soit le tour de l'autre joueur. Si le test est un échec, l'Orque est paniqué et le Squelette a un bonus de +1 à sa CC pour ce tour de combat.

Modificateurs au Test de Contrôle

Certains modificateurs peuvent s'appliquer à tous les tests de contrôle.

- +1 si l'unité est en formation en ligne ou serrée.
- -1 si l'unité est dispersée.
- +1 si un étendard est présent dans l'unité.
- +1 si un musicien est présent dans l'unité.
- +1 si le Général d'Armée n'est pas paniqué, à moins de 10" et dans la ligne de vue de l'unité.
- -1 si l'unité est en sous nombre en corps à corps.
- -1 si l'unité attaquante inspire la peur en corps à corps.
- -1 si une unité ennemie non paniquée ou plus est à moins de 10" (non cumulatif)

Un test de contrôle raté peut être relancé si l'Etendard de Bataille n'est pas paniqué, se trouve à moins de 20" et dans la ligne de vue. Le test s'effectue avec un bonus de +1 à la valeur de contrôle (Co).



Héros de la Régence peint par Tom Weiss

Elan d'Attaque

Lorsqu'une figurine charge en combat rapproché, elle gagne 3 actions additionnelles (AC). Cela s'appelle l'élan d'attaque et représente la puissante d'impact de la figurine heurtant l'adversaire. Les 3 points d'action supplémentaires sont uniquement disponibles si la figurine n'effectuait aucune autre action pendant son activation courante (c.-à-d. la

figurine doit commencer son activation par déclarer une charge).

- Les actions sont uniquement disponibles si la figurine qui charge entre en contact avec la figurine cible.
- Les actions supplémentaires ne peuvent être utilisées que pour effectuer une attaque de corps à corps.
- Les actions supplémentaires peuvent être ajoutées aux autres points d'actions restants de la figurine afin d'effectuer une attaque demandant plus de 3 actions.

Exemple: si une figurine avec 10 actions (AC) et un CU4 pour une épée charge une figurine ennemie à 7 pouces, elle pourra être en contact et il lui restera 3 actions (AC). Puisque la figurine n'a rien fait d'autre que de charger, elle gagne 3 actions supplémentaires pour attaquer au contact (lui donnant 6 actions (AC) au total). La figurine a maintenant le choix entre utiliser UNE attaque avec son épée pour un CU de 4 ou DEUX attaques en n'utilisant qu'uniquement sa force (CU3).

Exemple: si une figurine employait une quelconque de ses actions pour autre chose que le mouvement, elle ne pourrait utiliser l'élan d'attaque. Par exemple si une unité utilise ses armes à distance PUIS charge en combat rapproché et se retrouve sans aucune action pour attaquer, l'unité ne peut pas attaquer. Cette "bonification d'action" est seulement utilisable si l'unité a employé toutes ses actions disponibles (AC) pour être en contact avec la cible.

Capacités de Mouvement

Certaines figurines ont des capacités spéciales de mouvement leur permettant de couvrir plus de distance que les figurines ordinaires.

Ces capacités sont:

- Temps Doublé : 2 actions (AC) pour se déplacer de 3"
- Mouvement de Cavalerie : 2 actions (AC) pour se déplacer de 4"
- Vol : 2 actions (AC) pour se déplacer de 5"

2 pour 3, 2 pour 4, 2 pour 5

Les détails de ces capacités et d'autres sont trouvés dans la section des capacités.

Table pour les Capacités de Mouvement

La table suivante peut être employée comme guide rapide des distances de mouvement utilisant une des trois capacités spéciales de mouvement.

Actions	Temps Doublé	Mouvement de Cavalerie	Vol
1	1½"	2"	2½"
2	3"	4"	5"
3	5½"	6"	7½"
4	6"	8"	10"
5	7½"	10"	12½"
6	9"	12"	15"
7	10½"	14"	17½"
8	12"	16"	20"
9	13½"	18"	22½"
10	15"	20"	25"
11	16½"	22"	27½"
12	18"	24"	30"

Coup de Maître

Lorsqu'un jet de D10 est nécessaire pour toucher avec une attaque à distance ou au corps à corps, un résultat naturel de "1" est appelé Coup de Maître.

Un coup de maître trouve une faiblesse dans l'armure ennemie où frappe une zone exposée. La figurine cible n'obtient pas de sauvegarde d'armure (AR) à moins qu'elle ne porte une armure spéciale ou ait une sauvegarde automatique.

Maladresses

Un résultat naturel de "10" sur un D10 lors d'une attaque à distance ou de corps à corps est une Maladresse. La figurine attaquante a complètement raté son attaque et perd toutes ses actions restantes pour ce tour.

Maladresses sur les Attaques Supplémentaires

Les figurines avec les capacités d'Attaque Supplémentaire ou de Tir Supplémentaire lance 2D10 pour frapper un ennemi. Si un des résultats est un "10" naturel, cela compte comme une maladresse. L'autre résultat peut toujours toucher la cible, mais la figurine attaquante perd toutes ses actions restantes.

Dans le cas rare où les deux résultats donne un "10" naturel, la figurine ennemie gagne une attaque libre immédiate avec un CC a +1 pour frapper avec toute arme que la figurine porte.

Maladresses et la Capacité Infaillible

Une figurine avec la capacité Infaillible peut traiter des résultats de "10" naturel comme de simples échecs au lieu de maladresses.

Corps à Corps

Des figurines dont les socles sont en contact sont considérées comme étant en combat de corps à corps.

Une figurine activée peut employer ses actions pour tenter de frapper la figurine ennemie en corps à corps. Le coût de base pour une attaque improvisée est 3 actions (AC). Le coût de base se rapporte à une figurine non armée qui utilise ses attaques naturelles telles que des poings ou des griffes.

Toutes les figurines ont la faculté d'effectuer une attaque improvisée.

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Improvisée	3		Corps à Corps		+0
Spécial	Aucun				
Coût	0				

La plupart des armes exigent une certaine compétence, ou au moins un certain niveau de la concentration pour être employé efficacement. Le Coût d'Utilisation (CU) dépend du type de l'arme et du bonus de force lié à l'arme. En règle générale, le coût d'utilisation est de 3 actions (AC) plus le bonus à la force (F).

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Epée	4		Corps à Corps		+1
Spécial	Aucun				
Coût	3 points				

Une figurine peut librement utiliser toutes les armes qu'elle porte ou tous les types d'attaques qu'elle peut utiliser. Une

figurine avec 7 actions (AC) disponibles pourrait faire une attaque avec une épée CU4 avec F+1 et puis faire une attaque improvisée CU3 avec sa force de base (F). Cela reflète le combattant attaquant une fois avec son épée et ayant juste le temps pour donner un coup de pied ou un coup de tête à son adversaire.

Qui Peut Combattre Qui

Toute figurine peut combattre toute autre figurine qui se trouve dans sa zone d'engagement.

Dans beaucoup de cas plus d'une figurine peut combattre une figurine ennemie et dans d'autres cas il peut se présenter qu'une figurine a un choix d'adversaires à combattre.



Dans l'exemple ci-dessus, l'Elfe peut attaquer un Orque à la fois. L'Elfe peut d'abord attaquer Orque "A" et s'il tue le premier Orque, il peut attaquer le deuxième Orque "B" s'il a assez d'actions (AC) restantes.

Les Orques d'autre part peuvent tous les deux attaquer l'Elfe. Si l'Orque "A" est activé d'abord et s'il tue l'Elfe, alors l'Orque "B" est libre d'employer ses actions pour se déplacer ou effectuer un tir à distance.

Frapper un Ennemi

Une fois en contact socle à socle, une figurine peut effectuer une attaque. Une figurine touche un ennemi en réalisant un résultat inférieur ou égal à sa propre valeur de corps à corps (CC) sur un D10.

Le résultat requis peut être sujet à des modificateurs variés.

Modificateurs de Corps à Corps

La valeur de corps à corps peut être modifiée comme suit:

- +1 si la figurine attaquante a chargée dans le tour la figurine cible.
- +1 si la figurine ennemie est paniquée (voir Moral)
- +2 si la figurine ennemie est terrifiée (voir Moral)
- +1 si la cible est au sol
- +1 si la cible est une créature large
- +1 si l'attaquant est en hauteur
- -1 si la cible est en hauteur
- -1 pour combattre par-dessus un obstacle (mur etc....)
- +1 si assistance au combat (non cumulatif)

Après application de tous les modificateurs, l'attaquant doit réaliser un jet inférieur ou égal à sa valeur de corps à corps modifiée.

Exemple: un soldat humain de la Régence avec une CC5 charge un Gobelin. Le soldat gagne +1 à sa CC pour la charge et ainsi il doit réaliser 6 ou moins pour toucher la cible.

Exemple: réciproquement, un Gobelin avec une CC4 chargeant un soldat de la Régence gagne +1 à sa CC pour la charge et doit réaliser 5 ou moins pour toucher la cible.

Attaques Contre les Cibles Très Grandes

Les figurines avec les capacités d'arme de siège qui attaquent les cibles très grandes (CTG) comme des murs de château ou des créatures colossales toucheront toujours la cible sur un résultat au D10 de 9 ou moins.

Assistance au Combat

Si plus d'une figurine amicale sont en contact socle à socle avec une seule figurine ennemie, elle obtiendra un avantage de combat. La figurine attaquante gagnera un +1 à sa CC si elle a une aide alliée dans le combat.

Dans des combats plus complexes il peut y avoir plus d'une figurine ennemie en contact socle à socle avec une figurine active. La bonification d'aide alliée est seulement éligible si la figurine fournissant l'aide n'est pas impliquée dans un autre combat. Si elle est en contact avec plus d'une figurine ennemie, elle est trop occupée pour fournir l'aide.



L'Orque "A" obtient +1 à son corps à corps (CC) pour l'assistance de l'Orque "B", et réciproquement l'Orque "B" obtient +1 à son corps à corps (CC) pour l'assistance de l'Orque "A".

L'assistance au combat n'est pas cumulative, une figurine peut seulement tirer bénéfice d'un +1 maximum à sa CC pour l'assistance au combat à moins que la figurine ait la capacité de Travail d'Equipe.

Parade

Quelques figurines d'individu et de personnage peuvent tenter de parer une attaque et dévier le coup. Seules les individus et les personnages qui ont une valeur du corps à corps (CC) de 6 ou plus tenter de parer les attaques ennemies.

La figurine défendant doit obtenir avec un D10 un résultat inférieur à celui obtenu par l'attaquant pour parer effectivement. Si le résultat est supérieur ou égal, la tentative de parade échoue et l'attaque touche la figurine.

Exemple: un Vampire avec une CC8 attaque un Sorcier Elfe Noir ayant une CC6. Le Vampire obtient un 5 et touche le Sorcier. Le Sorcier peut tenter de parer en obtenu un résultat de 4 ou moins.

Si la figurine tentant une parade obtient un 10 naturel, on considère que la figurine a fait un échec complet et total à sa tentative de parade et a ouvert sa garde. Dans ce cas, l'armure de la figurine cible (AR) est réduite de 1 point.

Retraite Volontaire

Si une figurine ou une unité se retire volontairement d'un corps à corps, les figurines ennemies en contact socle à socle

gagnent une frappe automatique libre contre la figurine faisant retraite.

Aucun jet pour toucher n'est nécessaire, car la figurine en retraite se retourne, l'attaquant profite pleinement d'une cible facile.

Le figurine en retraite bénéficie toujours d'une sauvegarde d'armure mais celle-ci est subit un modificateur de -1.

Déterminer normalement les dommages en considérant la force (F) de base de l'attaquant. Si la figurine est tuée, elle est retirée du jeu. La figurine attaquante ne bénéficie pas du mouvement de poursuite.

Une frappe libre n'est pas fait obtenu contre des figurines effectuant une retraite suite à un échec à un test de moral.

Arme à Allonge Étendue

Quelques armes permettent à l'utilisateur de frapper l'ennemi sans être trop près. Ces armes sont connues en tant qu'armes à allonge étendue. Un certain nombre de pouces est indiqué pour déterminer la portée maximale que l'arme peut atteindre, comme allonge de 1". Cela signifie que l'utilisateur peut frapper un ennemi se trouvant à moins de 1" de son socle.

Si une figurine avec une arme à allonge étendue charge au contact, mais s'arrête à la distance de l'allonge de sa cible, alors les bonifications normales de charge s'appliquent toujours.

Une figurine cible en combat contre une figurine avec une arme à allonge étendue doit se déplacer pour atteindre le socle de la figurine ennemie afin de pouvoir attaquer pendant sa propre activation (à moins qu'elle n'ait aussi une arme à allonge étendue). Elle n'obtient cependant aucune bonification de charge car le combat a été déjà initié.

Aussi longtemps que les figurines ne sont pas en contact socle à socle, alors aucune n'est considérée comme en corps à corps et n'importe quelle figurine peut s'écarter à tout moment sans souffrir un toucher automatique.



Arme à allonge sur un Shocktrooper de Privateer Press

Repousser

Les unités en ligne qui dépassent en nombre les figurines ennemies avec un rapport de 3 contre 1 ou plus peuvent repousser la figurine ou les figurines ennemies. Cela permet à une unité en ligne de forcer plus de figurines à venir en contact socle à socle avant d'engager le combat en corps à corps.

Cette capacité empêche un nombre restreint de figurines de bloquer une importante unité des guerriers.

La séquence de diagrammes qui suit montre la façon dont une unité en ligne se composant de trois rangées de cinq figurines charge une unité dispersée de quatre figurines.

No Quarter Fantasy Wargames

La figure 1 montre une unité en ligne des Hommes armés de lance au début de son activation. L'unité déclare une charge contre l'unité dispersée d'Orques.

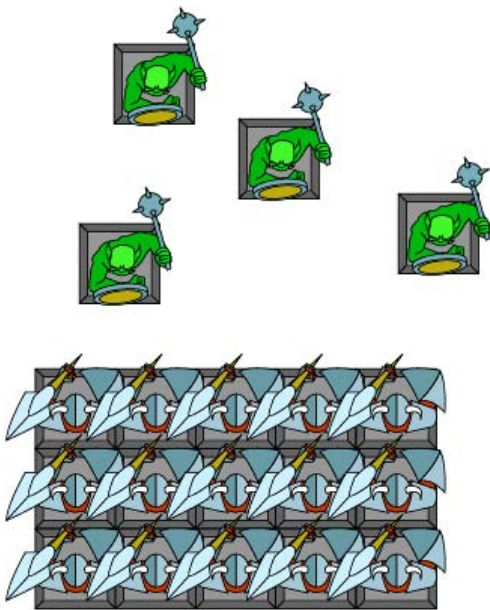


Figure 1: une unité en ligne charge une unité dispersée

L'unité en ligne charge et entre en contact avec une figurine ennemie isolée.

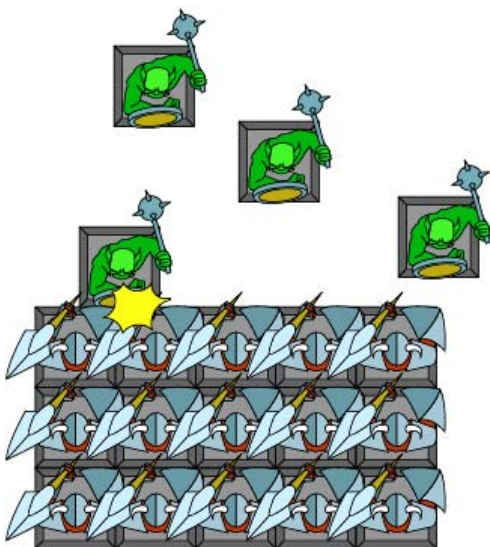


Figure 2: l'unité en ligne entre en contact avec la première figurine ennemie.

La figure 2 montre le contact avec la première figurine de l'unité dispersée. Comme l'unité qui charge surclasse l'ennemi de plus de 3 contre 1, elle peut continuer à charger et repousser la figurine en contact.



Figure 3: l'unité en ligne charge l'unité dispersée.

L'unité en ligne est maintenant en contact avec une autre figurine adverse. Comme l'unité en ligne à encore assez d'actions pour continuer à se déplacer, elle choisit de le faire.

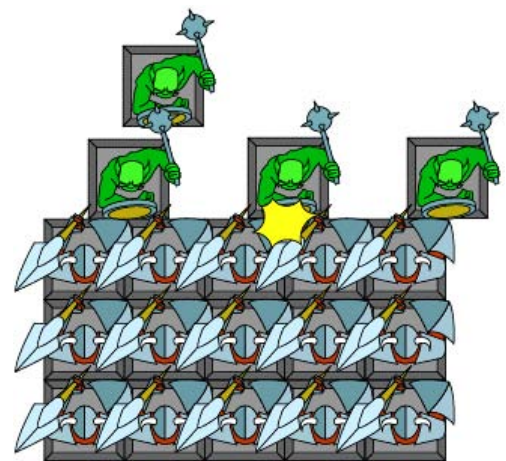


Figure 4: l'unité en ligne charge l'unité dispersée

La figure 4 montre une troisième figurine qui est chargée.

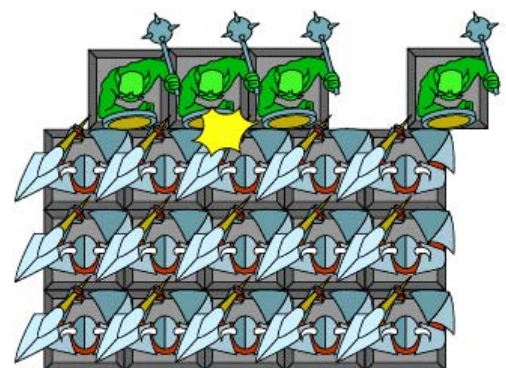


Figure 5: l'unité en ligne engage toutes les figurines ennemies au corps à corps.

L'unité en ligne continue à se déplacer, atteignant la dernière figurine ennemie.

Dans la mesure du possible, les figurines rencontrées doivent être alignées avec le front avant de l'unité qui charge. Dans l'exemple de la figure 5, la dernière figurine est placée entre deux de ses camarades et en contact socle à socle avec l'unité qui a chargé.

C'est seulement lorsque l'unité en ligne a accompli sa charge et a repoussé l'unité dispersée que les attaques de corps à corps ont lieu.

No Quarter Fantasy Wargames

Une unité en ligne peut employer toutes ses actions pour repousser les figurines ennemies et encore obtenir l'élan d'attaque comme décrit plus haut.

Exemple: dans la figure 5, une fois que tous les mouvements ont été faits, les cinq Hommes de la ligne de front peuvent attaquer les Orques tant que leur socle touche au moins un de ceux des Orques.

Sortir des Rangs

Les figurines dans une unité en ligne se déplacent comme une unité et chargent les figurines ennemies comme une unité. Cependant comme les figurines peuvent être activées individuellement, les figurines du deuxième rang et suivants d'une unité en ligne, qui ne sont pas engagés dans le combat, peuvent quitter librement la formation et charger n'importe quelle figurine ennemie à portée.

Aucune figurine quittant la formation ne peut excéder le nombre d'actions disponibles par l'unité. Ainsi si une unité composée de figurines avec 10 actions (AC) se déplace de 6" pour engager un ennemi, les figurines du deuxième rang et suivants auront 4 actions (AC) restantes pour se déplacer.

Aux tours suivants la charge initiale, n'importe quelle figurine non occupée dans le combat peut employer toutes ses actions pour se déplacer hors de la formation et pour attaquer une figurine ennemie.

Rappelez-vous qu'une fois la formation brisée, l'unité ne compte plus comme étant en ligne ou serrée et toute bonification d'armure sera perdue aux tours suivants.

Sauvegardes d'Armure

Certaines figurines portent une armure supplémentaire pour les protéger contre les dommages pendant le combat. Elle peut prendre la forme d'armure de plates ou d'une peau plus dure telle que les écailles d'un dragon.

Modificateur d'Armure

Certaines armes peuvent transpercer une armure facilement et réduire l'efficacité de l'armure de la cible. La force d'une attaque affecte la capacité de l'armure de protéger le porteur. Pour chaque point de force au-dessus de 4, la valeur de l'armure de la cible est modifiée par -1. C'est ce qu'on appelle le Modificateur d'Armure (MA).

Force de l'arme	Modificateur d'Armure
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
Etc.	

Déduisez le modificateur d'armure (MA) à la valeur de l'armure de la cible (AR). La cible de l'attaque doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur modifiée d'armure pour résister aux dommages.

Les figurines avec une valeur d'armure (AR) de zéro n'obtiennent pas de sauvegarde d'armure.

Les figurines dans une unité en ligne ou serrée obtiennent un bonus de +1 à leur armure (AR).

Modificateur de Pénétration

Certaines armes sont conçues pour percer une armure avec la facilité. Ces armes auront un Modificateur additionnel de Pénétration (MP) indiqué dans les règles spéciales de l'arme.

Un modificateur de pénétration (MP) ajuste la valeur normale du modificateur d'armure (MA) par la valeur indiquée dans les parenthèses.

Exemple: une arme avec une force de 5 a un modificateur d'armure de -1. Avec un modificateur de pénétration de -1, l'armure de cible serait ajustée par -2 au total.

Règle Optionnelle: Sauvegarde Ultime

Comme règle optionnelle, une sauvegarde critique de 1 peut toujours être autorisée même si la valeur modifiée d'armure est à zéro ou moins.

Les figurines ne peuvent bénéficier de cette règle uniquement si elles sont équipées d'une quelconque armure dans leur profil.

Exemple: Une figurine avec une valeur d'armure (AR) de 2 est touchée avec succès par une épée large ayant un modificateur d'armure (MA) de -2. Cela ramène l'armure de la cible à zéro. Cependant, la figurine peut toujours obtenir un résultat de 1 pour éviter de prendre tous dommages.

Résilience d'Armure

Certaines armures peuvent résister à l'effet de pénétration des armes. Cela s'appelle la valeur de résilience. Pour chaque point de Résilience (RE), toute la pénétration (MA et MP) de l'arme est réduite de un.

Exemple: Une figurine avec une valeur de l'armure (AR) de 3 est touchée avec succès par une arme avec une valeur du modificateur d'armure (MA) de -2. La figurine cible a une résilience (RE) de +1 ce qui ramène la pénétration de -2 à -1. La figurine cible doit faire jet de sauvegarde de 2 ou moins pour éviter les dommages.

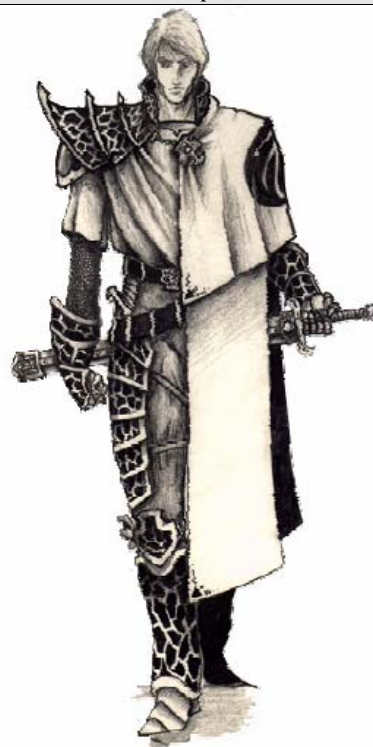


Illustration © Mike Wikan

No Quarter Fantasy Wargames

Damage

Si le jet de sauvegarde d'armure est un échec (ou si la cible n'a aucune sauvegarde d'armure), alors l'attaquant peut effectuer un jet de dégâts pour essayer de blesser la cible. Comparez la force (F) de l'attaque à la résistance (R) de la cible.

Le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur appropriée pour blesser.

Si la force (F) et la résistance (R) sont égales, la valeur pour blesser est de 5 ou moins sur un D10.

Pour chaque point de force (F) de l'attaquant au-dessus de la résistance (R) de la cible, la valeur pour blesser est augmentée de 1.

Pour chaque point de force (F) de l'attaquant en-dessous de la résistance (R) de la cible, la valeur pour blesser est diminuée de 1.

Un résultat de 1 sur le D10 blessera toujours la cible.

A l'opposé, un résultat de 10 au D10 sera toujours un échec pour blesser la cible.

La table suivante récapitule le résultat au D10 nécessaire afin de blesser la cible.

F	Résistance de la Cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1
2	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1
3	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1
4	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1
5	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1
6	9	9	8	7	6	5	4	3	2	1
7	9	9	9	8	7	6	5	4	3	2
8	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
9	9	9	9	9	9	8	7	6	5	4
10	9	9	9	9	9	9	8	7	6	5

Blesser une Cible

Si le jet de dégât est réussi, la cible souffre d'une blessure. Dans beaucoup de cas, cela sera suffisant pour retirer la figurine comme morte. Dans le cas où la figurine cible a plusieurs blessures, les blessures infligées devraient être enregistrées en utilisant un marqueur de blessure ou un petit dé à côté de la figurine.

Retirer les Morts

En enlevant les morts d'une unité en ligne, il est souvent plus judicieux de retirer les figurines de l'arrière de l'unité. En termes de jeu, cela reflète le fait que les figurines dans le deuxième rang et suivant s'engouffrent rapidement dans tout espace vide laissé par un camarade tombé.

Les morts provoqués par les attaques à distance sur une unité dispersée ou en tirailleur sont sélectionnés individuellement par le joueur contrôlant la figurine attaquante. Cependant, pour une attaque à distance normale avec ligne de vue, les morts devront être dans la ligne de vue et les plus proches de la figurine attaquante.

Mettre à Terre

Certaines armes ont la capacité de mettre à terre toutes figurines touchées, sauf si elles sont tuées ou blessées.

Les armes ayant la capacité de mettre à terre indiquée dans la section Spécial de leur profil peuvent provoquer la chute de

toutes figurines touchées. Placez ses figurines sur le côté. Elles ne doivent pas avoir subi de blessure pour être mise à terre sauf si cela est spécifié.

Les figurines peuvent seulement être mise à terre que si la force de l'arme est supérieure ou égale à force de la cible. La force de la cible est comparée sans aucune bonification d'arme, la comparaison est faite en utilisant le profil de base des figurines.

Comme mentionné dans la section des mouvements, une figurine doit dépenser 3 actions (AC) pour se relever.

Poursuivre

Si un attaquant tue son adversaire en corps à corps, l'attaquant obtient un déplacement libre de 2". Ce mouvement ne réduit pas le nombre d'actions disponibles (AC) restant à la figurine.

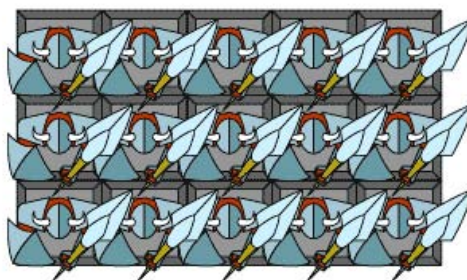
Le mouvement de poursuite peut être employé pour charger un nouvel adversaire ou se mettre à couvert. Si la figurine attaquante a assez d'actions restantes, il peut attaquer la nouvelle cible.

L'élan d'attaque n'est pas éligible avec un déplacement de poursuite, mais la figurine tire bénéficie de tous les autres modificateurs de charge et de "pour toucher".

Si une unité en ligne tue tous les adversaires dans un round de combat en mêlée, l'unité entière peut continuer en se déplaçant droit devant. Alternativement, les figurines dans l'unité en ligne peuvent "casser la formation" et individuellement continuer et engager les figurines ennemies voisines.

Jets de Dés Multiples

Pour accélérer le jeu dans certaines situations, certains joueurs préfèrent lancer toutes les attaques de distance et de corps à corps en même temps. Si deux grandes unités en ligne sont en mêlée, vous pouvez choisir de lancer tous les jets d'attaques en corps en corps en même temps.



Exemple: une unité en ligne d'infanterie, se composant de trois rangs de cinq figurines, se déplacera et combattra en même temps quand elle sera activée. De telles unités peuvent se déplacer de 2" et puis combattre en mêlée. Pour accélérer le jeu, les cinq figurines dans le rang avant de l'unité lance leurs attaques ensemble. S'il y a une figurine Personnage avec une valeur différente de CC, alors des dés colorés peuvent être employés.

Combat à Distance

A tout moment pendant une activation de figurines, une figurine armée d'un quelconque armement à distance peut tirer sur une figurine ennemie. Ce tir s'appelle le jet "de toucher" et est basé sur la valeur d'Attaque à Distance (AD) de la figurine.

Le nombre d'actions (AC) exigé pour effectuer une attaque à distance changera selon le type de l'arme employée, et est appelé le Coût d'Utilisation (CU) de l'arme.

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arc	4	10/+1	20/+0	30/-1	4
Spécial	Aucun				

Exemple: un archer humain est sur le point d'utiliser son arc qui a un CU de 4. L'archer doit donc utiliser 4 actions (AC) pour décocher une flèche.



Figurine i-Kore peint par Christian Weiss

Les étapes suivantes sont utilisées pour effectuer une attaque à distance:

- Annoncer la cible, vérifier la Ligne de Vue (LdV);
- Mesurer la portée;
- Appliquer le modificateur de portée;
- Appliquer tout modificateur "de toucher" comme le couvert, etc.

Ligne de Vue

Dans la plupart des cas, une figurine doit avoir la ligne de la vue vers sa cible afin de pouvoir employer une attaque à distance.

Mesurer la Portée

Avant que le tir soit fait, la portée est vérifiée. Si la cible est au delà de la portée longue (PL), le tir compte comme un échec et les actions sont tout de même dépensés par la figurine active.

Modificateurs de Portée

La plupart des armes à distance ont des modificateurs variables basés sur la distance de la cible. D'une façon générale, plus une cible est proche, plus il sera facile de la toucher.

Une fois la distance de la cible mesurée, le modificateur de portée est appliquée au jet "de toucher".

En plus du modificateur de portée, les modificateurs suivants peuvent être appliqués au jet "de toucher":

- +1 pour une grande cible (cela inclus les unités en ligne et serrée)
- -1 pour une unité dispersée
- +1 pour viser une cible
- -1 si la cible à une couverture légère
- -2 si la cible à une couverture modérée

- -1 pour atteindre le second ou le troisième rang
- -1 pour un tir indirect

Pour atteindre la cible, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur d'Attaque à Distance (AD) de la figurine modifiée par les modificateurs.

Exemple: un archer humain avec une valeur d'attaque à distance (AD) de 5 (armé d'un arc 12/+1, 24/+0, 36/-1) tire sur une unité d'Orque. Les Orques sont dans une formation serrée (+1 pour toucher) et à moins de 12 pouces (+1 pour toucher) donc l'archer doit obtenir 5+1+1 soit 7 ou moins pour toucher.

Si le tir frappe la cible, il y a une chance que la cible soit blessée. La plupart des figurines ne peuvent seulement subir qu'une blessure et donc elles seront retirées du jeu si une blessure est infligée. Les héros et les grandes figurines peuvent souvent subir plusieurs blessures et donc ils peuvent résister à de plus grands dommages.

Viser

Une figurine peut améliorer ses chances de toucher la cible en visant. La figurine fait une pause pour ajuster la cible et pour s'assurer un tir précis. Une figurine peut dépenser 2 actions supplémentaires (AC) pour viser une cible. La figurine attaquante gagne 1 à son valeur d'attaque à distance (AD) pour ce tir.

Exemple: un archer humain est sur le point de viser et de tirer avec son arc. L'arc a un CU de 4 et il faudra 2 actions supplémentaires pour viser. Il est nécessaire à l'archer d'utiliser 6 AC pour viser et tirer.

- Viser ne peut être combiné avec la capacité Pluie de Flèches.
- Les unités de soutien ne peuvent pas viser.

Si la première attaque à distance ne tue pas la cible, une attaque à distance suivante doit être ajustée de nouveau.

Dans certains cas une figurine n'aura pas assez d'actions pour faire deux attaques à distance visées.

Couverture

Les figurines peuvent essayer de se protéger contre des attaques à distance en se cachant en partie derrière des arbres, des murs ou des haies.

Une figurine qui est cachée à 25% est considérée comme en couverture légère et a un modificateur de -1 pour être touchée.

Une figurine qui est cachée à 50% est considérée comme en couverture modérée et a un modificateur de -2 pour être touchée.

Même si peu de la figurine est visible, c'est aux joueurs d'autoriser ce tir "très difficile" avec peut être un modificateur de -3 au D10.

Il peut également appartenir aux joueurs de décider si les figurines en couverture modérée peuvent être sujettes à un coup critique. Plus il est difficile d'atteindre une cible à cause de sa couverture, plus le résultat à obtenir pour la toucher est bas. Les figurines devront souvent obtenir un 1 ou 2 pour toucher leur cible. Dans ces cas, il pourrait être considéré qu'un tir très difficile ne peut causer un tir critique.

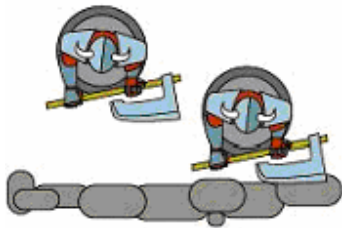
Sélection de Cible et Priorité

Les figurines avec les armes à distance auront souvent un choix de cible. Les figurines peuvent ajuster n'importe quelle figurine dans leur ligne de la vue (LdV).

No Quarter Fantasy Wargames

Si une unité ennemie est à moins de 8" et dans la ligne de la vue de l'unité attaquante, l'unité attaquante doit viser l'unité qui représente une menace proche et immédiate.

Occasionnellement, la cible la plus proche peut être cachée derrière une couverture. Dans ce cas, la figurine attaquante peut choisir une cible "plus facile" bien qu'elle soit plus éloignée.



Exemple: l'archer Elfe ci-dessus peut choisir de tirer sur la figurine ennemie la plus éloignée car les deux cibles les plus proches sont en couverture modérée et donc bénéficieront d'un modificateur de -2 pour être touchées.

Tirs Répartis

Une figurine ou une unité peut répartir ses tirs entre plusieurs cibles.

Il est tout à fait acceptable qu'une unité effectue ses attaques à distance une à une de sorte que si la cible primaire est éliminée, les tirs restants puissent être dirigés sur une autre cible valide.



Archers de la Régence peint par Tom Weiss

Tir dans une Mêlée

Tirer dans une mêlée est une chose risquée, car il y a des chances d'atteindre des figurines amies.

Les figurines attaquantes doivent faire un test de contrôle (Co) avant qu'ils puissent tirer dans une mêlée. Si le test est réussi, effectuez le tir normalement en appliquant les modificateurs habituels.

Si le tir touche, la figurine réellement atteinte doit alors être déterminée. Lancez un dé pour chaque figurine présente dans la mêlée, la figurine avec le plus bas résultat a été touchée.

- Soustraire 1 pour les grandes créatures car elles sont plus faciles à atteindre.

Si une unité en ligne est impliquée dans le combat de mêlée, seules les figurines engagées en corps en corps effectuent un dé (les figurines réellement en contact socle à socle avec une figurine ennemie).

S'il y a plusieurs combattants impliqués, tous les dés peuvent être lancés en même temps avec différents dés colorés pour représenter les différentes figurines.

Les figurines avec des armes de soutien peuvent ignorer la cible la plus proche et choisir de tirer sur n'importe quelle figurine. Les armes de soutien sont souvent utilisées pour viser de grandes unités ou de grandes créatures et peuvent choisir d'ignorer des menaces plus proches et moins puissantes.

Lancement des Grenades

Les grenades ne sont pas au delà des capacités de ceux qui ont la connaissance des armes à poudre noire.

Les grenades peuvent être affectées aux figurines comme équipement au coût approprié. Toutes les figurines ne peuvent pas être armées avec des grenades. Il est acceptable qu'une unité ait un ou plusieurs spécialistes en grenade. Dans ce cas, toutes les figurines spécialistes en grenade doivent être facilement identifiables des autres figurines de l'unité.

La plupart des grenades emploient un gabarit de souffle pour déterminer quelles figurines ont été frappées comme les armes de soutien.



Goblin Bomber par Chris Pavey

Les figurines peuvent jeter une grenade de la même manière qu'elles utiliseraient une arme à distance excepté que la portée est limitée à 2" plus la force (F) de la figurine en pouces.

Le nombre d'actions (AC) exigées pour lancer une grenade est égal à la force d'attaque de la grenade.

Une attaque de grenade est faite en utilisant la valeur d'attaque à distance (AD) de la figurine avec un modificateur de +1 si la figurine a la ligne de vue (LdV) sur la cible. Si la figurine n'a pas de ligne de vue (LdV) sur la cible (jeter une grenade au-dessus d'un mur), l'attaque est faite à -1 à la valeur d'attaque à distance (AD) de la figurine.

Exemple: un Pirate est équipé de quelques grenades de force 3. La force (F) de ce Pirate est 4 ainsi la figurine peut jeter une grenade une distance totale de 6" (F4 + 2"). La force de grenade est de 3 ainsi la figurine doit dépenser 3 actions (AC) pour jeter la grenade.

Dispersion des Grenades

Si une attaque de grenade est un échec, la grenade dévient de 2" dans une direction aléatoire. Lancez un D10 pour déterminer la direction de la dispersion comme expliqué dans la section Dispersion des Gabarits d'Effet. Cependant, ignorez le nombre indiqué sur le dé car une attaque imprécise de grenade dévient toujours d'une distance fixe de 2".

Maladresses au Lancer de Grenade

Si l'attaque de grenade a comme conséquence une maladresse, la grenade a explosé dans la main de la figurine attaquante. Centrez le gabarit d'effet approprié sur la figurine attaquante et résolvez tous touchés normalement.

Attaques de Grenade Combinées

Les figurines d'une même unité et en contact socle à socle peuvent combiner leurs grenades et augmenter la taille du gabarit d'effet de 0.5" par figurine supplémentaire.

Un test d'attaque à distance est fait pour toutes les figurines combinant leur attaque. Les règles de dispersion et de maladresse s'appliquent normalement.

Des attaques de grenade combinées ne peuvent accroître la taille du gabarit d'effet au-delà de 3".

Exemple: Une unité des pirates équipée de grenades de force 4 et de gabarit de 1" peuvent combiner leurs attaques de sorte que deux figurines lanceront une seule attaque de force 4 et de gabarit 1½", trois figurines une attaque de force 4 et de gabarit 2" et ainsi de suite jusqu'à un gabarit maximum de 3".

Un profil de grenade peut être représenté comme suit:

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Grenade	4	10/+1	20/+0	30/-1	4
Spécial	Indirect, Gabarit 1½"				
Coût	4 points				

Voir la section Equipement pour une liste de grenades et leur coût.

Gabarits en Forme de Goutte

Certaines créatures telles que les dragons souffler des flammes ou d'autres substances dangereuses. Ces effets sont représentés par l'utilisation d'un gabarit de en forme de goutte (**teardrop**).

Il y a trois tailles de gabarit en goutte pouvant être utilisées:

- GGP (TTS) - Petit
- GGM (TTM) - Moyen
- GGL (TTL) - Large

Les gabarits sont placés avec l'extrémité en pointe touchant la base de la figurine ou l'extrémité du canon de l'arme.

Toutes les figurines directement sous le gabarit sont automatiquement frappées. Les figurines partiellement couvertes sont touchées sur un jet de D10 de 5 ou moins.

Le gabarit peut être placé de quelque façon aussi longtemps que l'extrémité pointue touche la figurine comme décrit ci-dessus.



Deux Orques sont complètement couverts par le gabarit et sont automatiquement touchés. Un Orque est partiellement couvert et sera touché par les effets sur un résultat de 5 ou moins sur le D10.

Coût d'Utilisation des Gabarits

Les gabarits en forme de goutte peuvent potentiellement couvrir beaucoup de cibles, amie ou ennemie, et utiliser une arme avec un tel gabarit demande beaucoup d'effort.

Taille du Gabarit	Coût d'Utilisation (CU) Minimum
Petit (TTS)	5
Moyen (TTM)	6
Large (TTL)	8

Le Coût d'Utilisation (CU) d'une attaque avec un gabarit goutte est égal à sa force augmenter de un avec un coût minimum comme indiquer ci-avant.

Exemple: un gabarit de petite taille (TTS) d'une arme est créé pour infliger une attaque de F5 à toutes figurines affectées. L'utilisation de l'attaque est égale à (5 + 1) 6.

Exemple: un gabarit de grande taille (TTL) d'une arme est créé pour infliger une attaque de F6 aura un coût d'utilisation de 8 car cela est le minimum pour un grand gabarit.

No Quarter Fantasy Wargames

La table suivante reprend le coût d'utilisation pour des armes de force variée.

Force	3	4	5	6	7	8	9
CU pour TTS	5	5	6	7	8	9	10
CU pour TTM	6	6	7	8	9	10	11
CU pour TTL	8	8	8	9	10	11	12

Armes de Soutien

Les armes de soutien sont des armes puissantes qui ne peuvent être utilisées par une figurine de taille humaine normale. Normalement, une arme de soutien prendra la forme d'un grand canon, d'un lanceur de trait ou d'une catapulte. Ces armes sont capables de délivrer une attaque dévastatrice qui peut frapper plus d'une figurine.

Servants des Armes de Soutien

Une arme de soutien doit commencer une bataille avec un minimum de deux servants et d'un maximum de quatre. Une batterie d'armes de soutien (deux armes de soutien ou plus placées ensemble) peut avoir un chef d'unité pour fournir un soutien et une influence supplémentaires. Les figurines dans une batterie de soutien ne doivent pas être à plus de 4" de distance mais elles peuvent être activés individuellement.

Mouvement d'une Arme de Soutien

Aussi longtemps qu'une arme de soutien a deux servants ou plus, l'arme peut être déplacée à la moitié de la vitesse normale des servants.

Une arme de soutien peut être pivotée sur place sans aucun coût en actions aussi longtemps qu'au moins un servant demeure.

Utilisation par Tour d'une Arme de Soutien

Une arme de soutien ne peut attaquer qu'une seule fois par activation.

Coût d'Utilisation des Armes de Soutien

Dans la plupart des cas le coût d'utilisation (CU) pour attaquer avec une arme de soutien est égal à la force d'attaque de l'arme.

Le coût d'utilisation d'armes de soutien prédéfinies est indiqué sur le profil de l'arme dans la section Armurerie.

Charger une Arme de Soutien

Une arme de soutien peut être chargée pendant une activation prête à être utilisée dans l'activation suivante. Les servants doivent dépenser la moitié de coût d'utilisation de l'arme (arrondis au supérieur) pour amorcer l'arme. Placez le marqueur "arme de soutien chargée" à côté de l'arme pour signifier son statut. La prochaine fois que la figurine est activée, il en coûtera seulement la moitié du coût d'utilisation (arrondis au supérieur) attaquer avec l'arme.



Les servants peuvent dépenser le reste de leurs actions pour déplacer l'arme.

Rafale (Nombre de Dés)

Quelques armes de soutien peuvent délivrer un barrage d'attaques contre une cible. Pour représenter ceci, de multiples dés sont lancés pour attaquer.

Le nombre de dés à lancer est indiqué entre les parenthèses.

Par exemple; un lanceur de trait à répétition avec Rafale (x3) pourra envoyer une volée de traits sur une cible, ainsi 3D10 sont lancés quand l'arme tire. Si les tirs doivent être répartis entre plusieurs figurines, les figurines cibles ne doivent pas être séparées de plus de 1" l'une de l'autre.

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Canon Rotatif	6	8/+1	16/+0	24/-1	6
Spécial	Pénétration (-1) Rafale (x3)				

Si un des quelconques tirs est une maladresse, les règles normales s'appliquent (les autres tirs peuvent néanmoins toucher, mais les servants de l'arme de soutien ne peuvent effectuer aucune autre action).

Certaines armes à distances standard telles que l'infâme arbalète à répétition ou le mousquet à répétition qui possède Rafale (x2).

Traversant (Distance en Pouces)

La puissance de quelques armes à projectile est telle que le projectile continuera à infliger des attaques additionnelles après que la première cible ait été endommagée. Cela est déterminé par la capacité Traversant (Dn") où n est le nombre maximum de pouces que le projectile pourra parcourir après la première cible.

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Lanceur de Trait	6	15/+1	30/+0	45/-1	7
Spécial	Pénétration (-1) Traversant (D10)				

Si une attaque réussie occasionne des dommages, le projectile continuera en ligne droite et pourra frapper une ou plusieurs cibles supplémentaires. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un test pour toucher une cible supplémentaire après la première, mais seul le test de blessure et la sauvegarde d'armure sont faits. Si aucun de ces coups n'inflige de dommages, le projectile est stoppé et ne frappera aucune autre cible supplémentaire.

Bien que cette capacité soit plus efficace contre les unités en ligne ou serrées, elle peut tout de même atteindre des figurines supplémentaires dans une formation dispersée.

Exemple: Un lanceur de traits à répétition tire sur une unité en ligne d'Hommes Lézards. Le lanceur de traits lance 3D10 pour attaquer. Deux des attaques frappent l'unité ennemie. Les deux attaques initiales infligent des blessures dans la ligne de front des Hommes Lézards. Comme le lanceur de traits à la capacité Traversant (D5"), un jet d'un D5 est fait pour chaque trait avec comme résultat un 2 et un 4. Le premier trait continuera sur 2" et l'autre de 4" à travers les rangs de l'unité ennemie. Le premier trait n'inflige pas de dommage sur le prochain Homme Léopard et donc le trait stoppe sa route. Le deuxième trait inflige une blessure et continue à travers l'unité sur une distance maximale de 4" ou jusqu'à ce qu'il n'inflige pas de dommage.

Gabarits d'Effet

Les armes de soutien, comme les canons, utilisent des gabarits d'effet pour déterminer quelles figurines sont atteintes.

La taille du gabarit utilisé est notée dans la colonne Spécial de l'arme. Les gabarits d'effet standard ont un diamètre de 1", 1½", 2", 2½" ou 3".

Lorsqu'une arme avec un gabarit d'effet attaque, le centre du gabarit est centré sur la cible visée. Un point quelconque du champ de bataille peut être visé.

Toutes les figurines directement sous le gabarit sont automatiquement touchées. Les figurines partiellement couvertes sont touchées sur un jet de D10 de 5 ou moins.

Dispersion des Gabarits d'Effet

Si une attaque à distance avec gabarit rate sa cible originale, elle dévient de la cible et frappera probablement toujours la cible originale ou d'autres cibles voisines. Pour déterminer la déviation d'une attaque manquée, lancez un D10 le plus proche possible de la cible originale. Le projectile dévient d'un nombre de pouces déterminé par le dé et dans la direction de la pointe du D10. Déplacez le gabarit du nombre de pouces et déterminez toutes les figurines touchées par la nouvelle position du gabarit.

Si un 10 naturel est obtenu lors du test d'attaque, le tir ne part pas ou "explose dans les airs" et ne dévient donc pas.

Mettre à Terre avec une Attaque à Distance

Il est également possible que certaines attaques à distance puissent mettre à terre la figurine cible et cela qu'une blessure soit infligée ou non.

Si la force de l'attaque est égale ou supérieure à la force de base de la figurine cible alors la figurine est mise à terre.

Une figurine doit dépenser 3 actions (AC) pour se relever.

Tir Indirect

Certaines armes de soutien telles que les catapultes, projettent leurs projectiles suivant un arc en altitude. De telles armes peuvent tirer au-dessus des unités ou des éléments de terrain tant qu'une autre figurine amie a encore la cible en ligne de vue (LdV).

Les attaques effectuées de cette manière souffrent d'une pénalité de -1 à la valeur de AD afin de toucher la cible.

Perte des Servants

Quand le nombre de servants d'une arme de soutien est réduit à un, sa capacité d'être rechargé et d'attaquer est considérablement réduite. L'arme de soutien peut seulement être pivotée sur place et peut seulement attaquer à chaque autre tour. Quand il n'y a aucun servant restant, l'arme de soutien ne peut plus attaquer.

Disponibilité des Armes de Soutien

Les armes de soutien tendent à être limitées dans leur disponibilité. Une arme de soutien par unité régulière ou d'élite est recommandée. Cependant, cela ne veut pas dire que pour un scénario de siège vous ne pouvez avoir plus d'une arme de soutien par unité - comme toujours, il appartient aux joueurs d'en convenir.

Armes de Soutien Embarquées

Quelques armes de soutien peuvent être montées sur un véhicule d'un certain type. Les canons lourds sont parfois montés sur des tanks à vapeur ou des marcheurs à vapeur ([steam powered battle walkers](#)). Dans ce cas-ci l'arme montée

sur le véhicule est traitée de la même manière qu'une figurine normale armée avec une arme à distance.

Tirer sur les Armes de Soutien

Lors d'un tir à portée moyenne ou longue sur une arme de soutien, lancez un D10 pour déterminer quel élément de la cible est touché, l'arme de soutien ou les servants.

D10	Élément touché
1-4	Servant
5-10	Arme de soutien

A portée courte, la figurine attaquante peut choisir la cible (servant ou arme) aussi longtemps qu'elle a une ligne de vue (LdV). Dans ce cas, il est possible que les servants obtiennent une certaine couverture légère ou modérée de l'arme de soutien elle-même.

Si l'arme de soutien est détruite, toute nouvelle attaque sur l'unité frappera les servants.

Sauvegarde d'Armure et Dommage

Les cibles touchées par tout type d'attaque à distance peuvent tenter une sauvegarde d'armure pour éviter d'être blessées.

Les sauvegardes d'armure et les dommages sont déterminés de la même manière que précédemment décrite.



Orc Warlord par Dragonrune

Moral

L'efficacité de combat d'une unité dépend de son moral. Une unité qui a subi de lourdes pertes peut ne pas très bien se comporter sur le champ de bataille.

Lorsqu'une unité subit 50% de pertes en prenant en compte l'effectif de départ, ou une seule figurine Individu ou Personnage perd 50% de ses Blessures (B) de base, un test de contrôle (Co) est effectué, parfois désigné sous le nom de test de moral.

Un test de contrôle est effectué juste après que l'unité active a fini son tour (l'unité active est habituellement celle infligeant les dommages).

Exemple: Une unité de Nains débute la bataille avec 16 guerriers. Durant le premier tour, ils subissent 3 pertes suite à une volée de flèches. Vers la fin du tour deux, ils subissent 4 pertes supplémentaires. Pendant le tour trois, ils perdent 2 figurines supplémentaires. Cette perte les emmène en-dessous des 50% (3+4+2=9) de l'effectif de départ (16) et ils doivent donc effectuer un test de contrôle (Co).

No Quarter Fantasy Wargames

Aux tours suivants, si une unité perd plus de 50% de son effectif restant, elle doit effectuer un nouveau test de contrôle.

Exemple: l'unité de Nains mentionnée plus haut est restreinte à 7 guerriers. Ils devront effectuer un nouveau test de contrôle s'ils subissent une perte de 50% de l'effectif restant. Donc, si les Nains sont réduits à 3 guerriers durant un tour de jeu, ils devront faire un nouveau test de contrôle.

Une unité est n'effectue qu'un seul test de contrôle par tour de jeu. Toute autre perte au même tour de jeu n'implique pas que l'unité effectue un nouveau test de contrôle.

Pour passer un test de contrôle, une figurine doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa valeur de contrôle (Co). Les figurines dans une unité en ligne, en tirailleur ou dispersé peuvent utiliser la valeur de contrôle la plus élevée de l'unité.

Modificateurs au Test de Contrôle

Les modificateurs suivants s'appliquent à une unité effectuant un test de contrôle.

- +1 si l'unité est en ligne ou serrée
- -1 si l'unité est dispersée
- +1 si une bannière est présente dans l'unité
- +1 si un musicien est présent dans l'unité
- +1 si le Général d'Armée n'est pas paniquer, à moins de 10" et dans la ligne de vue
- -1 si l'unité est en sous nombre en corps à corps
- -1 si l'unité attaquante inspire la peur en corps à corps
- -1 si au moins une unité ennemie non paniquée est à moins de 10" (non cumulatif)

Un test de moral raté peut être relancé si la Bannière de Bataille de l'armée n'est pas paniquée, se trouve à moins de 20" et en ligne de vue. Ce test est fait avec un modificateur de +1 à la valeur de contrôle.

Table de Panique

Si le test de contrôle est un échec l'unité est considérée comme paniquée, lancez un D10 sur la table de panique ci-dessous:

D10	Résultat
1	Panique et Retenu: l'unité résiste assez à la panique pour décider ce qu'elle va faire. L'unité a le choix entre: <ul style="list-style-type: none">• Tenir sa position• Se replier vers sa zone de déploiement (voir les règles de retraite). Dans aucun cas l'unité ne peut tirer sur les unités ennemies ou utiliser tout autre attaque à distance.
2-7	Panique et Retraite: L'unité doit immédiatement faire retraite en s'éloignant de l'unité ennemie la plus proche (vers sa zone de déploiement si possible) en utilisant la moitié de ses actions (AC), en arrondissant à l'inférieur. <ul style="list-style-type: none">• L'unité ne peut tirer sur les unités ennemies ou utiliser tout autre attaque à distance.• Si l'unité est en corps à corps avec une unité ennemie, l'unité paniquée brise la mêlée sans être attaquée.
8-9	Terrifiée: L'unité est incapable de se déplacer, d'utiliser ses armes à distance ou de combattre au corps à corps. Les unités attaquant une unité terrifiée obtient un bonus de +2 à sa CC.
10	Détruite: L'unité se disperse dans toutes les directions et est retirée du jeu.

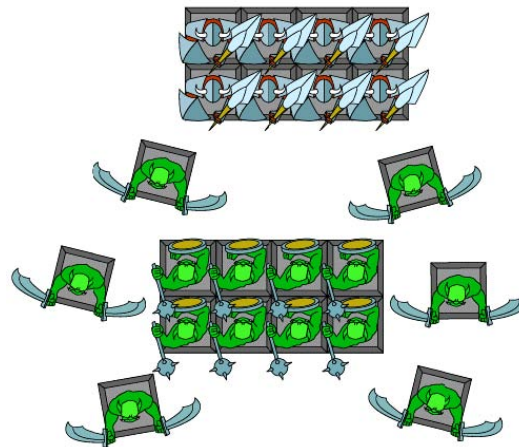


Illustration par Brian Smith © 2003

Comment Déplacer une Unité en Retraite

Une unité paniquée qui doit faire retraite le fera immédiatement après un test de contrôle raté. Le test de contrôle est normalement effectué après que l'unité (attaquante) active ait fini son tour. Cependant, dans certaines circonstances, ce mouvement peut être fait hors de la séquence du tour.

Une fois que l'unité paniquée s'est déplacée, la prochaine figurine ou unité est activée normalement.



Ce diagramme montre une unité de six Orques qui fuient autour d'une unité en ligne de huit Orques.

Les Effets de la Panique

Une unité qui a échoué à un test de contrôle demeurera paniquée jusqu'à ce qu'elle puisse se rassembler.

Une unité paniquée est confuse et désordonnée, les guerriers sont incertains de ce qu'il y a à faire et rechercheront un chef pour leur donner des ordres. Bien qu'ils ne puissent pas exécuter leurs fonctions, ils peuvent réussir à se rassembler et ainsi ils peuvent rejoindre la bataille rapidement.

Les figurines qui sont paniquées ne peuvent pas effectuer les actions suivantes:

- Charger un ennemi.
- Utiliser ses armes à distance.
- Utiliser la magie.

Une unité paniquée peut encore combattre en corps à corps, mais toutes les figurines de l'unité subissent une pénalité de -1 à sa CC.

Figurine Paniquée à Terre

Si une figurine à terre échoue à un test de moral ou fait partie d'une unité qui échoue à un test de moral, la figurine peut se relever sans dépense d'action (AC) et faire retraite normalement (en employant la moitié de ses actions (AC) arrondi à l'inférieur).

Attaquer une Unité Paniquée

Une unité paniquée ne peut pas se défendre très bien et avec confusion, les unités attaquantes ennemies portant plus facilement ses coups.

Si une unité paniquée est attaquée en corps à corps, la figurine attaquante obtient un +1 à sa CC.

Attaquer une Unité Terrifiée

Une unité terrifiée est une cible très facile car elle est incapable de faire le moindre mouvement.

Si une unité terrifiée est attaquée en corps à corps, la figurine attaquante obtient un +2 à sa CC.

Si une unité paniquée est attaquée à distance, la figurine attaquante obtient un +1 à sa AD.

Rassemblement

Une fois par activation, une unité paniquée ou terrifiée peut tenter de se rassembler en effectuant un test de contrôle.

- Une tentative de rassemblement doit être la première action de la figurine ou de l'unité durant son activation.
- Une tentative de rassemblement coûte la moitié des actions de l'unité pour le tour en cours.

Pour essayer de se rassembler, une figurine ou une unité doit effectuer un test de contrôle en faisant un jet de D10 inférieur ou égal à sa valeur de contrôle (Co). Les figurines dans une unité en ligne, serrée, dispersée ou en tirailleur peuvent utiliser la valeur la plus élevée en contrôle de l'unité.

Tous les modificateurs normaux à un test de contrôle s'appliquent.

Une figurine ou une unité qui a réussi son rassemblement peut immédiatement utiliser la moitié de ses actions (arrondi à l'inférieur).

En corps à corps, une figurine ou une unité qui vient juste de se rassembler peut attaquer l'ennemi. Si elle n'est pas en corps à corps, l'unité peut se déplacer ou attaquer à distance (avec ses actions réduites) mais l'unité ne peut pas charger en corps à corps.

Echec au Rassemblement

Une figurine ou une unité qui ne se rassemble pas restera paniquée ou terrifiée. En outre, la figurine ou l'unité doit de nouveau effectuer un jet sur la table de panique avec un modificateur de +1 au D10.

Actions Retenues

Une figurine ou une unité peut choisir de se tenir prête et d'attendre l'ennemi pour entreprendre une action. Une unité dans ce cas est placée en attente. Placez un marqueur Attente (Hold) à côté de l'unité.

Une unité ne peut pas ne prendre aucune autre action en étant placée en attente, en d'autres termes cela prend à l'unité toutes ses actions pour être mise en attente.

Les figurines dispersées ou en tirailleur peuvent modifier leur orientation sans dépenser d'action.



Musicien Orque par Dragonrune

A tout moment pendant l'activation d'une unité adverse, l'unité en attente peut être activée si au moins une figurine de l'unité ennemie est dans sa ligne de la vue (LdV) et a effectué une action.

L'unité en attente interrompt le tour de l'unité active. L'unité réactive (**responding**) peut effectuer une action en réponse:

- Tir de réponse
- Recevoir une charge
- Fuir une charge

Si une unité réactive décide de fuir, l'unité entière doit le faire.

Chaque figurine de l'unité en attente ne peut effectuer qu'une seule action de réponse durant l'activation des unités ennemies.

Une fois que l'unité en attente a fait son action de réponse, enlevez le marqueur Attente (**Hold**) et remplacez-le par un marqueur Activée (**Activated**). Si quelques figurines dans une unité en attente n'ont pas encore effectuées leur action de réponse, il peut être nécessaire de signifier celles qui ont réagi en utilisant un petit marqueur ou en les pivotant.

Tir de Réponse

L'unité en attente peut dépenser jusqu'à 5 actions (AC) pour utiliser ses armes à distance. Les tirs ne peuvent être visés et tous les modificateurs normaux s'appliquent.

Toutes les figurines dans l'unité en attente doivent prendre pour cible l'unité ennemie actuellement active.

Les unités en attente effectuant plusieurs tirs sur une cible peuvent toujours le faire.

Exemple: une unité en attente de 15 archers Elfes répond à une unité en ligne d'épéistes de la Régence lorsqu'ils apparaissent de derrière une colline. Chacun des 15 archers tirent sur les épéistes, tous les tirs peuvent être faits en même temps ou rang après rang.

Assurez-vous que chaque figurine en attente effectue une seule attaque pendant son action de réponse.

Recevoir une Charge

L'unité en attente tient sa position et reçoit la charge de l'ennemi, prête à frapper.

Une fois qu'une figurine ou une unité ennemie est en contact socle à socle et avant que l'ennemi effectue une attaque de corps à corps, toute figurine dans l'unité en attente peut effectuer une attaque de corps à corps. Cette attaque est faite avec toute arme de mêlée que la figurine porte. Résolvez

No Quarter Fantasy Wargames

l'attaque normalement. Si l'attaque est réussie et l'ennemi est tué, l'ennemi n'aura évidemment aucune chance de frapper en retour l'unité en attente.

Assurez vous que chaque figure en attente n'effectue qu'une seule attaque en réponse contre une figurine ennemie. Si une figurine en attente est attaquée par deux figurines ennemies elle ne peut répondre qu'à une seule charge.

Si l'attaque de l'unité en attente n'est pas totalement réussie, l'unité qui charge reprend ses actions et peut encore bénéficier de l'avantage de l'élan d'attaque si cela est approprié.

Exemple: Une unité en attente d'Orque reçoit une charge d'une unité d'Elfes. La première figurine Elfe entre en contact socle à socle avec deux Orques. Le premier Orque fait une attaque de corps à corps et ne touche pas l'Elfe. Le deuxième Orque fait une attaque de corps à corps et tue l'Elfe. Le prochain Elfe de l'unité entre en contact avec les mêmes deux Orques. Ces deux figurines ont déjà utilisé leur action de réponse et ainsi ne peuvent plus attaquer de nouveau.

Fuir Devant une Charge

L'unité en attente peut décider qu'un corps à corps n'est pas une si bonne idée. Dans ce cas l'unité peut fuir une charge ennemie.

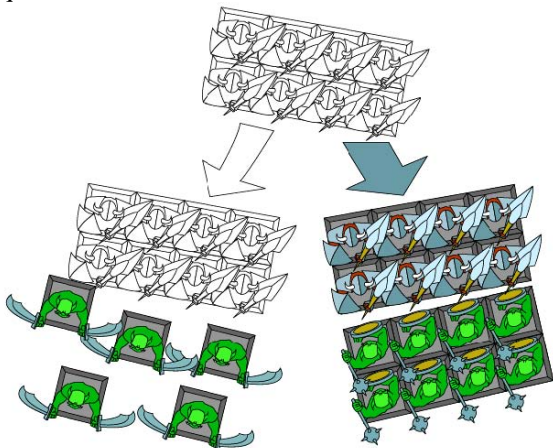
Lorsqu'une unité ennemie déclare une charge contre l'unité en attente, l'unité en attente peut déclarer une action de fuite. L'unité en attente interrompt le tour de l'unité ennemie active pour effectuer son mouvement.

Un mouvement de fuite peut prendre jusqu'à la moitié des actions normales de l'unité en attente (arrondi à l'inférieur). L'unité en fuite doit s'éloigner de l'unité qui la charge et toutes les règles normales de mouvement s'appliquent. L'unité en fuite se déplacera autour des unités amicales.

Une unité en ligne ou serrée qui décide de fuir brisera automatiquement sa formation et deviendra une formation en tirailleur. Mettez les figurines hors formation en ligne pendant qu'elles éloignent de l'ennemi.

L'unité qui charge peut choisir de s'immobiliser à l'endroit où elle devait entrer en contact socle à socle avec l'unité en fuite, ou elle peut continuer à employer ses actions pour poursuivre l'unité en fuite.

L'unité qui charge peut charger une unité différente de celle qui fuit devant elle.



Une unité de lanciers déclare une charge contre des Orques en tirailleur. Les Orques décident de fuir. Les lanciers peuvent rediriger leur charge contre une autre unité valide.

La Magie

Le monde fantastique de Genayria est immergé dans la magie et la puissance des Portes de Ryft. Par d'intense étude, quelques mortels peuvent apprendre comment contrôler la puissance qui infuse de chaque aspect de la terre et de l'air.

Les utilisateurs de la magie ou les Magiciens sont des individus qui se sont exercés durant de longues années pour perfectionner leur connaissance d'un aspect restreint de la connaissance magique.

Les sorts appartiennent à un des aspects magiques de la nature. Un Magicien peut utiliser les sorts d'un des aspects magiques.

Les utilisateurs de la magie ont un niveau de magie de 0 à 3 (quelques personnages spécifiques peuvent avoir un niveau exceptionnel de magie de quatre).

Un utilisateur de la magie peut prendre un nombre de sorts égal à son propre niveau de magie (excepté les Initiés qui apprennent collectivement un sort).

Exemple: un utilisateur de la magie avec un niveau de magie de 2 peut prendre deux sorts de ses aspects magiques sélectionnés.

Il y a quelques restrictions basées sur le peuple de l'utilisateur de la magie et celles-ci seront notées dans la liste d'armée.

Il y a six aspects de la magie: le feu, l'eau, la terre, le vent, la lumière et l'obscurité.



Lancer un Sort

Les sorts magiques peuvent être lancés à tout moment durant l'activation d'un Magicien. Chaque sort a un coût d'utilisation (CU) associé de la même manière qu'une arme à distance ou de mêlée nécessite des actions.

Chaque sort a un niveau de difficulté appelé niveau de sort et la difficulté s'étend de "1" à "8". Un sort de niveau "1" est un sort très complexe et puissant tandis qu'un niveau "8" est plus facile à apprendre et n'est pas de nature destructive.

Pour lancer un sort, la figure jette un D10 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au niveau du sort. La figurine obtient à un bonus de +1 au niveau du sort pour chaque niveau de magie qu'elle possède.

Exemple: un Shaman avec un niveau de magie de 2 tente de lancer un sort de niveau 5 (moyen). Son niveau de magie est ajouté au niveau du sort pour obtenir 7. Un 7 ou moins est nécessaire pour que le sort fonctionne.

Exemple: le même Shaman tente de lancer un sort de niveau 2 (puissant). Son niveau de magie est ajouté au niveau du sort pour faire 4. Le Shaman a besoin d'obtenir un résultat de 4 ou moins pour que le sort fonctionne.

Si un 10 naturel est obtenu, le sort est toujours un échec, quelque soit le niveau de magie ajouté au niveau du sort.

Le même sort ne peut être lancé plus d'une fois par activation de la figurine.

No Quarter Fantasy Wargames

Concentration

Si un utilisateur de la magie a assez d'actions (AC) disponibles, il peut choisir d'augmenter les chances de succès par la concentration.

Pour cela un utilisateur de la magie peut dépenser une action (AC) pour ajouter un +1 supplémentaire au résultat nécessaire pour lancer le sort.

La bonification de concentration n'est pas cumulative et un utilisateur de la magie ne peut pas dépenser plus de 1 action (AC) pour se concentrer.

Initiés et Néophytes

Les étudiants aux voies de la magie sont connus en tant qu'Initiés ou Néophytes. Tous les initiés apprennent le même sort et il est seulement recherché une fois pour l'unité. Ils formeront de petites unités de débutant, habituellement entre 3 et 6 initiés. L'unité exécutera un chant magique collectif ou un rituel magique.

Chants Magiques (Rituels et Rites)

Pour chaque initié exécutant un chant magique, ajoutez +1 à la valeur requise jusqu'à un maximum de +3. Toutes les figurines qui participent au chant magique dépensent le nombre d'actions (AC) exigé par le sort en même temps.

Les utilisateurs de la magie initiés ne peuvent être que de niveau 0 en magie.

Lors d'un chant magique, les initiés ne peuvent pas se concentrer pour une bonification supplémentaire de +1.

Gabarits d'Effet

Certains sorts ont des gabarits d'effet. Ces sorts utilisent un gabarit qui peut rester en jeu après que le sort ait été lancé. Dans certains cas le gabarit se déplacera pendant la Phase de Résolution des Effets de chaque tour.

Résistance au Sort

Certains sorts permettent à la cible de résister aux effets du sort. La tentative pour résister à un sort exige habituellement de la figurine cible de faire un test de force, de résistance ou de contrôle; le test exigé sera détaillé dans la description du sort. Pour résister à un sort, la cible doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa valeur de profil (la caractéristique du profil est indiquée dans le texte du sort).

Maintien

Certains sorts peuvent être maintenus par le Magicien les tours suivant au tour dans lequel ils ont été lancés. De tels sorts ont une valeur de maintien indiqué dans la description du sort.

Pendant l'activation du Magicien dans les tours suivants le tour dans lequel un sort a été lancé, le Magicien peut dépenser un certain nombre d'actions (AC) correspondant au coût de maintien du sort.

Le Magicien doit se trouver dans la portée originelle du sort pour pouvoir dépenser les actions (AC) de maintien.

Un Magicien peut seulement maintenir un sort à chaque activation. Si plus d'un sort est en jeu avec possibilité de maintien, le Magicien doit décider lequel il maintient et ceux qu'il laisse se dissiper.

Annuler un Sort en Jeu

Certains sorts peuvent rester en jeu, tel que la fumée ou le pestilence. Pendant l'activation d'un Magicien, il peut essayer de contrer un sort existant qui est encore actif. Le Magicien

doit effectuer un test inférieur ou égal au niveau de difficulté du sort qu'il tente d'annuler.

Le niveau de magie de l'utilisateur de la magie essayant d'annuler le sort ne peut être utilisé, mais l'utilisateur de la magie obtient un bonus d'annulation de +1 lorsqu'il tente d'annuler un sort.

Si l'utilisateur de la magie a assez d'actions, une bonification de concentration peut être ajoutée pour tenter de contrer un sort en jeu.

Indépendamment aux actions exigées pour lancer à l'origine le sort, il en coûte 3 actions (AC) pour essayer de contrer un sort qui est actuellement en jeu.

Exemple: un Magicien de la Régence essaye de dissiper un sort de fumée qui est en jeu. La tentative exigera l'utilisation de 3 actions (AC). Le Magicien obtient une bonification d'annulation de +1 qui est ajoutée au niveau de difficulté de 5 pour donner un résultat de 6 ou moins pour annuler l'effet de fumée en jeu.

Exemple: le même Magicien de la Régence peut choisir de dépenser 1 action (AC) pour se concentrer sur sa tentative de dissipation du sort de fumée. Cela lui fournira un +1 supplémentaire à son test de dissipation et donne un jet de 7 ou moins pour annuler l'effet de fumée.

Tuer un Utilisateur de la Magie

Lorsqu'un utilisateur de la magie est tué ou retiré du jeu pour quelque raison que se soit, tout sort encore en jeu, tel que des gabarits d'effets, restera jusqu'à la fin du tour de jeu. Tout sort demandant un maintien est immédiatement dissipé car l'énergie magie du Magicien se dissipe. Les autres gabarits d'effet, tels que fumée et pestilence demeurent en jeu selon les règles spécifiques du sort.

Relations Magiques

Les six aspects magiques forment un cercle symbolique avec les aspects opposés en continuelle lutte.

Les figurines d'une même armée ne peuvent utiliser des sorts magiques qui s'opposent l'un à l'autre.







Exemple: Deux utilisateurs de la magie de la même armée ne peuvent utiliser les aspects de la terre et du vent.



Le cercle magique montre les oppositions des aspects magiques.

Liste de Sorts

La liste de sorts suivante fournit les sorts disponibles aux utilisateurs de la magie. Les cartes de sort contiennent des règles détaillées pour chaque sort.

Couleur	Nom du Sort	CU	Niveau	Maintien	Points
	Boule de Feu	6	3		15
	Mains Brûlantes	4	4		6
	Fumée	5	5		9
	Jet de Vapeur	4	5		4
	Souffle Ardent	6	3		12
	Mare de Lave	5	4		20
	Accélération	4	5	2	10
	Déluge	5	5		4
	Assainissement	2	6		5
	Marche sur l'Eau	4	6	2	4
	Talisman	5	4	3	12
	Tempête	5	5		5
	Armure de Pierre	6	4	3	25
	Météorite	8	3		35
	Sable Mouvant	5	4	2	25
	Sol Traite	4	5	2	4
	Croissance	6	4		8
	Spores	5	4	3	5
	Brouillard	6	5	3	8
	Souffle d'Elderith	5	4		12
	Attirance	6	4	3	14
	Vent de Thor	6	4		8
	Froideur	4	6		5
	Tempête de Poussières	5	6		4
	Perception	6	3		5
	Foudre	6	3		15
	Voir la Lumière	4	5		15
	Choc	4	5		9
	Aveuglement	6	4		5
	Bouclier	4	5	2	7
	Appel des Morts	6	4		70
	Frappe	6	5		15
	Ténèbres	5	6		5
	Nuée de Rats	5	6		10
	Faiblesse	5	4		8
	Réanimation	5	4		10
	Sacrifice	2	5		3
	Panique	6	3		20
Gain de Vie	6	3		15	



No Quarter Fantasy Wargames

Armurerie

Les figurines peuvent être équipées d'armes appropriées à leur aspect. Le coût en points est noté dans le profil de l'arme et est ajouté à chaque figurine à équiper avec l'arme choisie.

Armes de Mêlée

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Dague/Couteau	3		Corps à Corps		+0
Spécial	Pénétration (-1)				
Coût	1 point				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arme de Mêlée	3		Corps à Corps		+0
Spécial	Aucun				
Coût	0 point				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Epée	4		Corps à Corps		+1
Spécial	Aucun				
Coût	3 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Epée Large	5		Corps à Corps		+2
Spécial	Arme à deux, ne peut être utilisé avec un bouclier				
Coût	8 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Faux de Guerre	5		Corps à Corps		+2
Spécial	Arme à deux, ne peut être utilisé avec un bouclier				
Coût	8 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Masse d'Armes	4		Corps à Corps		+1
Spécial	Aucun				
Coût	3 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Hache	4		Corps à corps		+1
Spécial	Pénétration (-1)				
Coût	4 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Hache de Bataille	5		Corps à Corps		+2
Spécial	Arme à deux, ne peut être utilisé avec un bouclier				
Coût	8 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Fléau d'Armes	4		Corps à Corps		+1
Spécial	Aucun				
Coût	3 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Marteau	4		Corps à Corps		+1
Spécial	Aucun				
Coût	3 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Marteau de Guerre	5		Corps à Corps		+2
Spécial	Arme à deux, ne peut être utilisé avec un bouclier				
Coût	8 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Lance	4		Corps à Corps		+1
Spécial	Les deux premiers rangs d'une unité en ligne peuvent combattre simultanément, même chargée.				
Coût	4 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Hallebarde	5		Corps à Corps		+2
Spécial	Allonge 1" Arme à deux, ne peut être utilisé avec un bouclier				
Coût	9 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Lance de Cavalerie	5		Corps à Corps		+2
Spécial	Cavalerie et Chariot uniquement Allonge 1" Difficile à manier – peut seulement être utilisé durant le tour ou la figurine à chargée en corps à corps				
Coût	5 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Fouet	3		Corps à Corps		+0
Spécial	Allonge 1"				
Coût	1 point				



Figurine Games Workshop peinte par Christian Weiss

Armes à Distances

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arc	4	10/+1	20/+0	30/-1	4
Spécial	Ne peut être utilisé par la cavalerie				
Coût	4 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arc Long	4	12/+1	24/+0	36/-1	4
Spécial	Ne peut être utilisé par la cavalerie				
Coût	5 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arc Mongolien	4	8/+1	16/+0	24/-1	4
Spécial	Peut être utilisé par la cavalerie				
Coût	3 points				

No Quarter Fantasy Wargames



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Bâton Fronde	4	6/+1	12/+0	18/-1	4
	4	Corps à Corps			+1
Spécial	Aucun				
Coût	4 points				



Figurine i-Kore models avec Bâton Fronde peint par Christian Weiss

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arbalète	5	8/+1	16/+0	24/-1	5
Spécial	Pénétration (-1)				
Coût	6 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Arbalète à Répétition	5	8/+1	16/+0	24/-1	4
Spécial	Rafale (x2)				
Coût	7 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Pistolet	4	6/+2	12/+1	18/-1	4
Spécial	None				
Coût	2 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Pistolet à Répétition	4	6/+2	12/+1	18/+0	4
Spécial	Rafale (x2)				
Coût	6 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Mousquet	5	8/+1	16/+0	24/-1	5
Spécial	Pénétration (-1)				
Coût	6 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Mousquet à Répétition	5	6/+1	12/+0	18/-1	5
Spécial	Rafale (x2)				
Coût	8 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Fusil	6	12/+0	24/+1	36/+0	6
Spécial	Pénétration (-2)				
Coût	13 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Tromblon	4	4/+2	8/+0	12/-2	4
Spécial	Rafale (x2)				
Coût	4 points				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Fronde	4	6/+2	12/+1	18/+0	4
Spécial	Aucun				
Coût	2 points				

Châssis des Armes de Soutien

Les armes de soutien offrent une puissance de feu importante bien qu'elles manquent de la manœuvrabilité que les armes portatives et manuelles fournissent.

Sauf indication contraire, un châssis d'arme a le profil suivant.

Nom	R	B	AR
Châssis d'Arme	7	3	5

Le profil ci-dessus est employé pour résoudre les dommages infligés à l'arme de soutien elle-même.

Armes de Soutien

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Canon Multiple	6	8/+1	16/+0	24/-1	6
Spécial	Pénétration (-1) Rafale (x3)				
Coût	18 points plus le coût des servants				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Baliste	7	15/+1	30/+0	45/-1	7
Spécial	Pénétration (-1) Traversant (D10")				
Coût	19 points plus le coût des servants				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Baliste à Répétition	6	12/+1	24/+0	36/-1	6
Spécial	Pénétration (-1) Rafale (x2) Traversant (D5" chaque tir)				
Coût	17 points plus le coût des servants				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Catapulte Squelette	7	12/+1	24/+0	36/-1	7
Spécial	Arme de siège Tir indirect Gabarit de 3" Mise à terre				
Coût	29 points plus le coût des servants				

No Quarter Fantasy Wargames

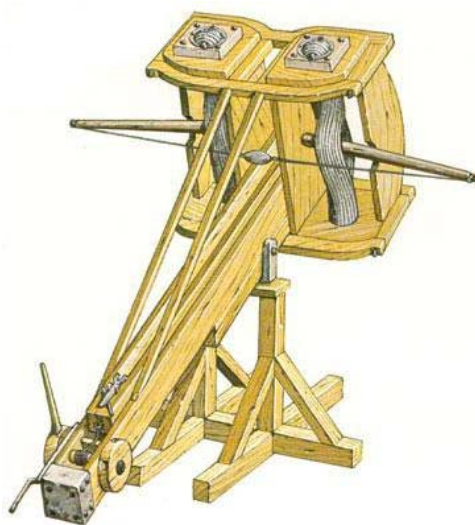
Nom	CU	PC	PM	PL	F
Canon Rotatif	7	10/+1	20/+0	30/-1	7
Spécial	Pénétration (-1) Rafale (x4)				
Coût	29 points plus le coût des servants				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Catapulte	7	12/+1	24/+0	36/-1	7
Spécial	Arme de siège Tir indirect Gabarit de 3" Mise à terre				
Coût	27 points plus le coût des servants				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Trébuchet	8	20/+0	40/+1	60/+0	8
Spécial	Arme de siège Tir indirect Gabarit de 2" Mise à terre Pénétration (-2)				
Coût	39 points plus le coût des servants				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Canon	7	15/+1	30/0	45/-1	7
Spécial	Arme de siège Tir indirect Gabarit de 2" Mise à terre Pénétration (-2)				
Coût	27 points plus le coût des servants				

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Mortier	6	15/+1	30/+0	45/-1	6
Spécial	Arme de siège Tir indirect Gabarit de 3" Mise à Terre Sauvegarde x2				
Coût	31 points plus le coût des servants				



Baliste – Lanceur de Trait

Capacités

Quelques figurines peuvent avoir des capacités ou des qualifications supplémentaires afin de les aider à vaincre leurs adversaires.

- Tous les coûts listés sont pour chaque figurine.

Adept (Adpet)

Coût: 12 points

Uniquement pour les Magiciens.

Les Magiciens avec cette capacité peuvent jeter deux dés lorsqu'ils lancent un sort et choisissent un des résultats pour déterminer le succès du sort.

Agile (Agile)

Coût: 2 points

Les figurines avec cette capacité peuvent traverser les obstacles de terrain tels que des murs et des haies sans pénalité de mouvement. L'obstacle de terrain ne doit pas être plus haut que 1½".

Aptitude Aquatique (Water Aptitude)

Coût: 1 point

Les figurines avec cette capacité sont d'origine aquatique et comme tels elles peuvent se déplacer à travers tout éléments de terrain aquatique sans pénalité de mouvement.

Attaque Agressive (Aggressive Attack)

Coût: 4 points

Uniquement pour les Individus et Personnages.

Attaque spéciale.

Lancez 2D10 en combat de corps à corps et en choisissez un résultat. Un résultat de 10 ne compte pas comme une maladresse lors d'une attaque agressive à moins que les deux jets soient des 10 naturels.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale.

Attaques Supplémentaires (Extra Attack)

Coût	Nb d'Attaques
8 points	x2
16 points	x3
24 points	x4

Attaque spéciale.

Les figurines avec cette capacité gagnent des attaques supplémentaires en corps à corps. La figurine attaquante lance un certain nombre de D10 égal au nombre indiqué entre parenthèses. Toutes les attaques supplémentaires sont faites avec une pénalité de -1 à la CC. Si un quelconque de ces jets d'attaque est un 10 naturel, il compte toujours comme maladresse, bien que les autres dés d'attaque puissent encore toucher la cible. Si des attaques multiples frappent l'ennemi, l'ennemi doit faire une sauvegarde d'armure contre chacune et subir les tests de dommage des attaques non sauvegardées.

Exemple: un héros Elfe avec la capacité Attaques Supplémentaires (x2) tente de frapper une figurine ennemie en corps à corps. L'Elfe a un corps à corps (CC) de 6. En effectuant une attaque simple, l'Elfe devrait obtenir 6 ou moins pour toucher un ennemi. En utilisant la capacité Attaques Supplémentaires (x2), l'Elfe peut lancer un dé d'attaque supplémentaire mais

No Quarter Fantasy Wargames

les deux jets sont à -1 ce qui a comme conséquence que l'elfe a besoin d'un 5 ou moins sur l'une ou l'autre des dés pour toucher la figurine ennemie.

Si la figurine attaquante tue un ennemi et qu'il lui reste des attaques, ils peuvent être appliqués à n'importe quelle autre figurine en corps à corps avec la figurine attaquante. Cela est désigné sous le nom de "overkill" et permet à des Individus et à des Personnages de causer des ravages aux unités ennemies.

Exemple: Le héros Elfe avec la capacité Attaques Supplémentaires (x2) touche par deux fois un Orque avec succès. L'Orque échoue dans sa sauvegarde d'armure pour les deux attaques et l'Elfe teste pour blesser l'orque. Les deux tests de blessure sont réussis et l'Orque subit deux blessures. Cependant, l'Orque ne peut encaisser qu'une Blessure et donc le toucher supplémentaire peut être appliqué à une autre figurine en contact. La nouvelle cible a toujours une chance de faire une sauvegarde d'armure avant de subir la Blessure.

Un "Overkill" ne peut pas être conservé et appliqué après que la figurine attaquante ait utilisé son mouvement de poursuite pour venir en contact avec un autre ennemi.

Les figurines régulières et d'élite peuvent avoir au maximum la capacité Attaques Supplémentaires (x2). D'autres figurines peuvent avoir n'importe quel niveau de cette capacité au coût approprié.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale.

Attaque Empoisonnée (Poisonous Attack)

Coût: 4 points

Attaque spéciale.

Un test d'attaque obtenant un 1 naturel causera automatiquement une blessure sans devoir faire le test de force (F) contre la résistance (R). Non seulement l'attaque est un coup de maître et donc annule le test d'armure, mais la figurine cible subit automatiquement une blessure.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale.

Brutes (Brutes)

Coût: 2 points

Certains unités ont un style de combat terrifiant à voir, elles mordent, fracassent les têtes, découpent les corps en morceaux et certaines mangent même leurs adversaires.

Une unité qui est confrontée à une unité avec cette capacité doit faire un test de contrôle (Co). Si le test de contrôle est raté, les figurines ne combattront pas durant le tour trop occupé qu'ils sont à se cacher derrière leurs boucliers ou à esquiver l'ennemi. L'unité attaquée obtient un bonus de +1 à leur armure (AR) s'ils ont une quelconque armure.

Chef Héroïque (Inspiring Leadership)

Coût: 9 points

Individus, Personnages et chefs d'unité uniquement.

Les chefs héroïques inspirent leurs troupes et peuvent obtenir des actes exceptionnels du plus modeste des soldats. N'importe quelle unité qui est conduit par une figurine avec cette capacité peut lancer 2D10 lors des tests de contrôle (Co), et choisit un des dés comme résultat.

En outre, l'unité qui échoue à un test de contrôle (Co) peut lancer 2D10 sur la table de panique et choisir un des dés.

Coup Puissant (Mighty Strike)

Coût: 8 points

Individus et Personnages uniquement.

Attaque spéciale.

La figurine ou l'unité avec cette capacité à une grande force ou et si bien entraînée dans l'art de la mort qu'elle peut tuer un homme d'un coup.

N'importe quelle figurine avec cette capacité peut employer le double du coût d'utilisation (CU) de son arme pour attaquer avec un coup puissant. Si l'attaque touche sur un résultat de 1, 2 ou 3 alors la figurine est retirée du jeu sans sauvegarde d'armure possible (excepté pour une sauvegarde magique) et aucun test de blessure n'est requis.

Pour utiliser cette capacité, cela doit déclarer avant que les dés d'attaque soient lancés.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale.

Débordement (Overrun)

Coût: 10 points

Cette capacité permet à des chariots et à de grandes figurines similaires de charger les figurines ennemies et de déborder la formation, dispersant l'ennemi devant eux. Une figurine avec cette capacité ne cesse pas de se déplacer quand elle entre en contact socle à socle avec la première figurine ennemie qu'elle rencontre. La figurine chargeant "passe à travers" l'unité dispersant les figurines directement sur son chemin de chaque côté.

Toute figurine sur le chemin de la figurine qui tente de déborder subit un touche d'une force (F) égale à celle de la figurine chargeant. La sauvegarde d'armure (AR) est effectuée normalement. Si la figurine cible survit, elle est placée à côté de la figurine chargeant.

Une unité en ligne qui a été débordée perdra son statut d'unité en ligne si ses figurines sont dispersées autour de la figurine chargeant.

Une figurine débordant peut stopper son mouvement au milieu de l'unité chargée. Dans ce cas, la figurine gagne également l'élan d'attaque.

Une unité en attente qui est attaquée par une figurine débordant a une chance de frapper en retour pendant le mouvement de charge des figurines. Chaque figurine tentant de s'écarter gagne une attaque de 4 actions (AC) avant d'être frappé par la figurine chargeant. Cela peut avoir comme conséquence la destruction de la figurine chargeant durant son mouvement de débordement.

Déplacement de Cavalerie (Cavalry Move)

Coût: 6 points

La capacité de Déplacement de Cavalerie permet de dépenser 2 actions (AC) pour se déplacer de 4". Les restrictions pour traverser les éléments de terrain s'appliquent toujours.

Cette capacité est limitée aux figurines "appropriées" tels que les unités à cheval, les chariots ou autres comme les créatures montées.

No Quarter Fantasy Wargames

Déterminé (Determined)

Coût: 2 points

Uniquement pour les Individus et Personnages.

Attaque spéciale.

Une figurine avec cette capacité peut rejeter toutes les attaques manquées en corps à corps. Le deuxième résultat ne peut être relancé.

Les maladresses (un jet naturel de 10) ne peuvent pas être relancées et empêchent encore toute autre attaque possible. Cependant, si la figurine a également la capacité Infaillible, une maladresse est traitée comme un échec et ainsi peut être relancé en utilisant cette capacité.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale.

Double Temps (Double Time)

Coût: 4 points

Les figurines avec la capacité Double Temps peuvent dépenser 2 actions (AC) pour se déplacer 3". Les restrictions sur les éléments de terrain s'appliquent.

Eblouissement (Dazzle)

Coût: 1 point

Uniquement pour les Individus et Personnages.

Une figurine avec cette capacité peut éblouir l'ennemi avec sa maîtrise des armes impressionnante. Aucune figurine ennemie en corps en corps ne peut parer les attaques d'une figurine avec cette capacité.

Echo d'Armure (Armour Echo)

Coût: 5 points

Les figurines avec cette capacité peuvent relancer une sauvegarde d'armure qui vient d'échouer. Tous les modificateurs sont encore appliqués à la seconde sauvegarde d'armure.

Esquive (Dodge)

Coût: 3 points

Cette figurine a de tels réflexes qu'il peut très souvent s'écarter de tout danger.

Toute figurine attaquant une figurine avec cette capacité subira un modificateur de -1 à sa AD et à sa CC pour la toucher.

Cette capacité n'a aucun effet contre tout attaque utilisant un gabarit d'effet.

Les figurines en formation en ligne ou serrée ne peuvent bénéficier des avantages de cette capacité.

Evasion (Evade)

Coût: 17 points

Uniquement pour les Individus et Personnages.

Une figurine avec cette capacité peut démontrer d'une extrême chance durant un combat. Il y a 50% de chance qu'une figurine avec la capacité Evasion annule une attaque réussie contre elle.

Seule une figurine sans aucune armure peut utiliser cette capacité. Cela est dû à l'agilité nécessaire afin d'éviter une attaque.

Si la figurine est touchée par une attaque de corps à corps ou à distance, lancez un D10, et sur un résultat de 5 ou moins la figurine ne subit aucun dommage et ignore l'attaque.

Cette capacité est inefficace contre une attaque ou un sortilège utilisant un gabarit afin de déterminer les cibles.

Grand Chef (Great Leader)

Coût: 6 points

Général d'Armée uniquement.

Ce personnage est une source d'inspiration pour ses hommes, un chef né et à un grand tacticien; il inspirera ses hommes faire de grandes choses.

N'importe quelle unité avec une ligne de la vue (LdV) sur une figurine avec cette capacité, peut relancer un test de moral raté.



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Immuable (Steadfast)

Coût: 7 points

Figurine large uniquement.

Une figurine large avec cette capacité ne peut pas être repoussée par une unité en ligne qui la charge.

En outre, une figurine avec cette capacité ne peut pas être mise à terre par une attaque de mêlée ou à distance.

Inébranlable (Unwavering)

Coût: 16 points

Une figurine avec cette capacité ne s'inquiète pas des dommages à lui-même ou aux autres dans son unité. N'importe quelle figurine avec la capacité Inébranlable est immunisée contre tous les tests de moral. Si une figurine avec la capacité Inébranlable doit effectuer un test de moral pour quelle raison, on suppose qu'elle le passe automatiquement.

Cette capacité devrait seulement être employée pour les figurines qui ne montrent aucune crainte, telle que les individus héroïques ou les bêtes.

Infaillible (Unerring)

Coût: 17 points

Individus et Personnages uniquement.

Une figurine avec cette capacité fait rarement des erreurs. Traitez toutes les maladresses en combat de corps à corps et à distance comme des échecs. La figurine ne perd pas toutes ses actions restantes et peut continuer à attaquer en supposant que la figurine a des actions restantes.



Infâmes Combattants (Infamous Fighters)

Coût: 2 points

Cette unité est célèbre dans tout le monde connu de Genayria car ils ont été une force impressionnante dans beaucoup de batailles et leur statut est bien mérité.

Quand une unité combattant des Infâmes Combattants échoue à un test de moral ils doivent lancer sur la table de panique avec un modificateur +1 à leur dé.

Infiltration (Infiltrate)

Coût: 5 points

Quelques figurines sont expertes au déploiement anticipé. Les figurines avec cette capacité d'infiltration sont déployées après que toutes autres unités aient été placées.

- Une unité infiltrée ne peut excéder six figurines.
- Une unité infiltrée ne peut pas se positionner à moins de 10" d'une unité ennemie.

Si plus d'un joueur a des unités infiltrées, chaque joueur lance un D10, le plus bas résultat place une unité en premier.

Insultes (Taunt)

Coût: 3 points

Beaucoup d'unités lancent des insultes ou crient des allusions sur la "parenté" des ennemis - cela peut causer une charge de l'ennemi qui les laissera à portée d'une contre-attaque vicieuse. Cela peut également être à double tranchant, car si l'ennemi insulté vous atteint, ils sont habituellement très fâchés...

Une unité avec au moins 6 figurines avec cette capacité peut dépenser 6 actions (AC) pour insulter une unité ennemie à moins de 20", en ligne de la vue (LdV) et non occupée dans un corps à corps. Chaque figurine dans l'unité dépense 6 actions pour employer cette capacité. Si l'unité cible échoue à un test de contrôle (Co), elle doit utiliser toutes ses actions pendant sa prochaine d'activation pour se déplacer vers l'unité l'ayant insultée. Si l'unité insultée (la cible) est à la distance de charge d'une autre unité ennemie, elle peut choisir de charger cette unité à la place. Si une unité insultée entre en contact avec une unité ennemie durant le tour où elle a été insultée, elle gagne toutes les bonifications normales de charge.

Maintenir le Rang (Hold The Line)

Coût: 12 points

Individus et Personnages uniquement.

Une unité de cavalerie dirigée par une figurine avec cette capacité peut changer de formation (sans coût en AC) avant de charger une unité ennemie. Cela est utilisé la plupart du temps pour aligner la cavalerie sur un rang avant de charger l'ennemi.

Maîtres des Combats (Masters of Combat)

Coût: 5 points

L'unité est si bien entraînée qu'elle peut éviter les coups des attaquants ennemis avec une vitesse et une compétence incroyable et encore frapper en retour.

Au début du jeu le joueur avec ces capacités roule un D5, et enregistre et montre ces points à l'autre joueur.

Au début du jeu le joueur avec cette capacité lance un D5, note et montre le résultat à l'autre joueur.

Une fois par jeu la sauvegarde d'armure de l'unité peut être augmentée de cette quantité (un jet de 10 est toujours un échec) et la décision pour employer cette capacité doit être annoncée au début de l'attaque ennemie.

Exemple: Au début du jeu John lance un D5 pour son unité d'élite Elfes, qui ont la capacité Maîtres des Combats (il obtient un 4), il montre à l'autre joueur et note le résultat. Pendant le jeu son unité Elfe est chargée par une unité de Nains, John choisit d'employer sa capacité Maîtres des Combats et l'indique son adversaire au début du combat. Les Nains attaquent et obtiennent 4 touches, John effectue les sauvegardes d'armure pour son unité d'Elfes qui est normalement de 4 ou moins, mais avec la capacité Maîtres des Combats les tests de sauvegarde d'armure sont maintenant de 8 ou moins. Il obtient 4, 5, 8 et 9. Le résultat est que trois Elfes de John réussissent leur sauvegarde et un échoue.



Mouvement et Tir (Move and Fire)

Coût: 12 points

Armes de soutien uniquement.

Une figurine avec la capacité de Mouvement et Tir peut combiner un mouvement et une action d'attaque à distance. Une figurine peut se déplacer et puis effectuer une attaque à distance ou faire un mouvement normal. La figurine doit utiliser au moins le nombre d'actions équivalent pour employer l'arme à distance. Si la figurine se déplace moins que les actions équivalentes pour l'attaque, le mouvement inutilisé est perdu.

Exemple: Si la figurine effectue un tir, les actions d'attaque sont utilisées au moment du tir. Si une arme exige 8 actions (AC) pour tirer et que la figurine se déplace de 4" et puis tire, la figurine a employé 8 actions au total.

Exemple: Si une arme exige de 8 actions (AC), la figurine peut se déplacer de 8" et tirer à la fin du mouvement.

Une attaque à distance faite avec la capacité de Mouvement et Tir est résolu avec un -1 supplémentaire à l'AD.

No Quarter Fantasy Wargames

Mur d'Invulnérabilité (Wall Of Invulnerability)

Coût: 1 point

Ces guerriers sont particulièrement formés pour profiter pleinement de leur armure et bouclier, ils connaissent les parties de leur armure qui sont vulnérables et prennent toutes les mesures pour se protéger.

Une unité avec cette capacité reçoit +1 à leur sauvegarde d'armure. Cette capacité peut seulement être prise par des unités équipées des boucliers.

L'unité doit être en formation en ligne ou serrée pour lever leurs boucliers et prendre avantage de cette capacité.

Mutilation (Mutilate)

Coût: 5 points

Certaines créatures déchireront un ennemi dans un combat de mêlée, cela peut tout à fait décourager d'autres figurines proches. Si une figurine avec cette capacité tue une figurine ennemie dans un combat de mêlée, toutes les figurines ennemies non engagées dans le combat de mêlée et à moins de 5" doivent effectuer immédiatement un test de moral.

Orgueil (Proud)

Coût: 4 points

Individus et Personnages uniquement.

Quelques figurines résisteront à l'impulsion de paniquer face à l'ennemi. Une figurine avec cette capacité peut choisir d'ignorer un test de moral raté par session de jeu.

Parade (Parry)

Coût: 2 points

Une figurine avec cette capacité peut essayer de dévier une attaque de mêlée. La figurine tentant de parer le fait immédiatement après que la figurine attaquante a réussi une attaque. La figurine parant doit obtenir un résultat inférieur à celui obtenu par l'attaque. Si le test échoue, la figurine est touchée normalement. Si la parade est réussie, l'attaque est déviée et n'a aucun effet.

Percussion (Ram)

Coût: 2 points

Chariots, cavaleries et figurines larges uniquement.

Certaines figurines infligeront des dommages additionnels dans le tour où ils chargent en mêlée. Une figurine avec cette capacité gagne un bonus de +1 en CC et en F.

Peur (Fear)

Coût	Nb d'Attaques
7 points	Peur (0)
16 points	Peur (1)
27 points	Peur (2)

Certaines créatures sont si terrifiantes qu'elles inspirent la peur à leurs ennemis. Une figurine ou une unité souhaitant charger une figurine inspirant la peur doit passer un test de la contrainte (Co) avant de faire une charge, ou en réponse d'être chargé.

Le test de contrainte est effectué avec une pénalité notée entre parenthèses.

Voir la section Corps à Corps pour les détails sur la peur inspirée par les figurines.

Pluie de Flèches (Rain of Arrows)

Coût: 2 points

Attaque spéciale.

Les archers avec cette capacité peuvent tirer au-dessus d'une unité amicale pour toucher leur cible. Tous les archers dans l'unité, même sur plusieurs rangs, peuvent tirer. Pour chaque quatre archers dans l'unité, un gabarit de 2" est positionné sur la cible. 1 à 4 archers peuvent tirer sur un gabarit de 2", 5 à 8 archers peuvent tirer sur deux gabarits de 2" et ainsi de suite.

- Cette capacité peut être utilisée uniquement à portée moyenne ou longue.
- Une figurine ou une unité doit être sélectionnée, le tir ne peut viser un élément du terrain.
- Le gabarit se disperse toujours de D5" de la cible.
- Toutes les figurines couvertes ou partiellement couvertes sont touchées avec la force normale de l'arme (Il n'y a pas besoin de faire de test pour les figurines partiellement couvertes).
- Cette capacité ne peut être utilisée par des unités armées d'arbalètes.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale.

Sanguinaire (Bloodlust)

Coût: 2 points

Une figurine avec cette capacité peut poursuivre en corps à corps de 2" supplémentaire. Ce qui signifie que la figurine peut entreprendre jusqu'à deux poursuites au lieu d'une.

Saut (Leap)

Coût: 7 points

Uniquement pour les figurines ayant une Force de 6+.

Une figurine avec cette capacité peut se projeter dans les airs en employant sa grande force.

Les figurines doivent avoir une valeur de la force (F) d'au moins de 6 pour employer la capacité de Saut.

Avant d'effectuer le test pour la distance parcourue, une direction doit être choisie. La distance parcourue est D10+5" et exige que 5 actions (AC) soient utilisées. La distance totale doit être parcourue.

Le saut peut traverser tous les obstacles intervenants tant qu'ils ne sont pas plus haut que la moitié de la distance parcourue ((D10+5") ÷ 2).

Si la figurine atterrit sur une autre figurine, la victime subira un toucher avec la force (F) de base de la figurine bondissante. Si la victime survit, placez la figurine au bord du socle de la figurine bondissante.

Exemple: Un Growler Bull s'est déplacé en utilisant 7 actions et a 5 actions restantes. Il choisit de sauter directement en avant vers une unité ennemie. Le Growler Bull obtient 4 sur un D10. Ceci est ajouté à 5 pour donner une distance totale de 9". Le Growler Bull peut sauter au-dessus de tous éléments de terrain qui n'est pas plus haut que n'importe quel modèle intervenant qui n'est pas plus de 4 1/2" de haut.

Un saut est la dernière action qu'une figurine peut effectuer durant son activation.

No Quarter Fantasy Wargames

Sonnerie de Charge (Sound Charge)

Coût: 5 points

Musiciens uniquement.

Une unité peut marcher au battement d'un tambour ou au son d'une corne. Un musicien aide à maintenir une unité en formation et aide l'unité à marcher au pas.

Quand une unité avec un musicien déclare une charge, l'unité gagne 2 actions supplémentaires (AC) qui doivent être employées pour le mouvement. Cette capacité peut être employée en même temps que les capacités Double Temps ou Mouvement de Cavalerie.

Tir Certain (Sure Shot)

Coût: 4 points

Attaque spéciale.

Cette unité a été formée dès l'enfance à utiliser l'arc, l'arbalète, le mousquet etc... et leurs compétences sont incroyables pour leur peuple.

Une unité avec cette capacité peut relancer toutes les attaques à distance manquées une fois par activation. Un jet naturel de 10 (une maladresse) ne peut être relancé.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale et ne peut être utilisée avec une arme de soutien.

Tir Supplémentaire (Extra Shot)

Coût: 8 points

Attaque spéciale.

Quelques unités d'archers, d'arbalétriers, de mousquetaires, etc. ont la capacité de charger leurs armes et de tirer avec une grande vitesse, leur permettant de tirer plus vite que leurs ennemis.

Les unités avec cette capacité lancent 2D10 quand il tire sur une cible, mais un modificateur de -1 est appliqué à la AD pour les deux tirs. Les deux tirs doivent être faits contre la même cible.

Cette capacité ne peut être combinée avec aucune autre attaque spéciale.

Travail d'Equipe (Team Work)

Coût: 4 points

Les figurines avec cette capacité sont expertes à provoquer un surnombre sur l'adversaire afin de l'anéantir. Il n'y a aucune limite à la bonification d'assistance au combat en mêlée. Une figurine attaquante obtient un bonus de +1 en CC et en F pour chaque figurine alliée avec cette capacité impliquée dans le même combat.

Traits

Un trait est une capacité innée spéciale qu'une figurine possède. Une figurine peut avoir un nombre quelconque de traits et ceux-ci ne comptent pas pour le nombre maximum de capacités qu'une figurine peut posséder.

- Tous les coûts sont donnés pour une figurine.
- Quand cela est possible, les traits devraient correspondre à l'apparence physique de la figurine.

Antagoniste (Nemesis)

Coût: Gratuit

Individus et Personnages uniquement.

Un antagoniste est l'ennemi héréditaire d'un individu ou d'un personnage.

Une figurine qui a le trait Antagoniste aura un rival (la cible de sa haine) décrit entre parenthèses.

La figurine cible de Antagoniste gagne également le trait Antagoniste pour la durée du jeu avec la figurine opposée comme cible de Antagoniste.

Exemple: Une Licorne de Lumière a le trait Antagoniste (Licorne Noire). Dans un jeu contre une armée qui inclut une Licorne Noire, la Licorne Noire gagne automatiquement le trait de Antagoniste (Licorne de Lumière).

Si une figurine combat un ennemi sans trait réciproque d'antagonisme, le trait n'a aucun effet.

Une figurine avec le trait Antagoniste gagne +1 en F pour toutes les attaques contre sa cible antagoniste. En outre, la première blessure provoquée par une figurine contre sa contrepartie antagoniste est ignorée.

Exemple: une Licorne de Lumière avec le trait Antagoniste (Licorne Noire) charge une Licorne Noire ayant le trait Antagoniste (Licorne de Lumière). La Licorne Noire est montée par un Seigneur de Chaos et forme donc une figurine combinée. La Licorne de Lumière frappe la figurine et bénéficie du bonus de +1 en F. Lorsque la Licorne Noire est activée, les attaques de la Licorne Noire tireront bénéfice de la bonification de +1 en F, mais pas le Seigneur de Chaos.

En choisissant l'adversaire antagoniste, la description devrait être d'un individu ou un personnage et non pas un type général de troupe. Par exemple:

- Antagoniste (Vampire)
- Antagoniste (Dragon)
- Antagoniste (Utilisateur de la Magie)

Il est possible que plus d'une figurine ennemie soit la cible du trait Antagoniste.

Arme de Siège (Siege Weapon)

Coût: Gratuit

Les murs de château et autres cibles très grandes (VLT) sont des structures très résistantes conçues pour résister à des dommages considérables. Cependant certaines armes de soutien et certains figurines larges sont assez puissantes pour endommager de telles structures avec leurs attaques à distance ou de corps à corps.

Une figurine avec ce trait peut endommager des cibles très grandes (VLT).

Toutes les attaques à distances contre une cible très grande (VLT) qui est à portée et dans la ligne de la vue toucheront sur un résultat au D10 de 9 ou moins.

Les attaques de mêlée contre une cible très grande (VLT) toucheront sur un résultat au D10 de 9 ou moins.

Effectuez les tests de sauvegardes et de blessures normalement.

Les figurines avec ce trait doivent être des figurines larges.

Les figurines armées avec des armes à distance à gabarit d'effet ou les sorts à gabarit d'effet reçoivent automatiquement ce trait gratuitement.

Attaque de Queue (Tail Attack)

Coût: +14 points

Les créatures larges possédant une queue peuvent l'utiliser en mêlée comme arme.

No Quarter Fantasy Wargames

Une attaque de queue nécessite 5 actions (AC) pour être exécutée.

Une attaque de queue débute de l'arrière centre de la figurine et couvre un arc de 180° vers l'avant de la figurine. Lorsque l'attaque est déclarée, le parcours de la queue (d'un côté ou de l'autre) est annoncé. L'attaque touche automatiquement toutes les figurines à moins de 1" du socle de la figurine avec une force (F) normal. Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

Confusion (Confused)

Coût: -8 points

C'est un trait négatif.

Une figurine avec ce trait est facilement confuse pendant le combat. Au début de l'activation de la figurine, lancez un D10; sur un résultat de 10, la figurine oublie ce qu'elle devrait faire et ne prendra aucune initiative. Cette condition s'applique seulement si la figurine n'est pas dans un combat de mêlée. Si la figurine est dans un combat de mêlée, elle ne doit pas faire un lancer de confusion.

Dévoreur (Devour)

Coût: -2 points

C'est un trait négatif.

Les figurines avec ce trait négatif n'emploieront pas la règle de poursuite après avoir tué un ennemi dans un combat de mêlée. La figurine est trop occupée à dévorer sa victime.

Lors de la prochaine activation de la figurine, elle pourra normalement se déplacer.

Escalade (Climb)

Coût: +4 points

Les figurines avec le trait Escalade peuvent se déplacer directement les surfaces verticales. La distance de déplacement vertical exige toujours que 1 action soit employée pour chaque pouce ou partie de pouce.

Seul les figurines de type "araignée" à membres multiples peuvent posséder ce trait.

Ethéré (Ethereal)

Coût: +4 points

Uniquement pour les figurines de type fantôme.

Une figurine de type fantôme peut passer à travers les objets solides comme s'ils n'étaient pas là.

Les figurines éthérées peuvent se déplacer à travers toutes les figurines et tous les éléments de terrain, mais ne peuvent pas finir à "l'intérieur" d'une autre figurine, d'une unité ou d'un élément de terrain.

Etreinte Ethérée (Ethereal Embrace)

Coût: +6 points

Uniquement pour les figurines de type fantôme.

Les créatures éthérées peuvent atteindre l'âme même d'un ennemi et la vider de sa force vitale avec une attaque de froideur.

L'étreinte éthérée coûte 6 actions (AC) dans le combat de mêlée.

Une étreinte éthérée ignore n'importe quelle armure (AR) portée par la figurine. Au lieu de lancer contre la résistance (R) de la figurine cible, la cible doit faire un test de résistance (jet égal ou inférieur à sa propre résistance) ou souffrir d'une blessure.

Figurine Large (Large Model)

Coût: gratuit pour les figurines larges

Les figurines larges par leur nature même tendent à être plus résistantes que les plus petites figurines.

Toute figurine large obtient un bonus de +1 à sa valeur d'armure (AR) sans coût supplémentaire.

Les figurines larges sont immunisées à la peur inspirée par des figurines plus petites.

Hésitant (Hesitate)

Coût: -1 point

C'est un trait négatif.

Les figurines avec ce trait négatif doivent réussir un test de contrôle (Co) avant de pouvoir utiliser la règle de poursuite après avoir tué un ennemi dans un combat de mêlée. Si la figurine échoue au test de contrôle, elle ne tirera pas bénéfice des 2" de poursuite.

Initié (Initiate)

Coût: +8 points

Un initié est un utilisateur de la magie débutant de niveau 0. Les unités d'initiés lanceront collectivement leurs sortilèges en exécutant un chant magique ou un rituel.

Instable (Unstable)

Coût: -10 points

C'est un trait négatif.

Une figurine avec ce trait a un lien ténu avec le monde corporel. Il y a une chance que la figurine soit rappelée au vide d'où elle est venue. Au début de l'activation de la figurine, lancez un D10: sur un résultat de 10, la figurine disparaît et est enlevée du jeu. Aucun point de bataille n'est attribué pour les figurines qui sont enlevées du jeu de cette manière.

Mécanique (Mechanical)

Coût: -4 points

Une figurine mécanique se réfère à un être non vivant. C'est souvent d'immenses robots fortement blindés, des créations commandées par un cerveau mécanique rudimentaire.

Comme entité de non vivantes, les figurines mécaniques sont immunisées à la peur et ont la capacité Inébranlable.

Étant mécanique de nature, il est possible que les composants fonctionnent mal. Au début d'une activation des figurines mécaniques, lancez un D10. Sur un résultat de 10, un des systèmes a temporairement mal fonctionné et la figurine ne peut pas se déplacer mais peut effectuer toute autre action.

Membranes (Membranes)

Coût: 1 point

Les créatures avec ce trait ont développé des membranes protectrices au-dessus de leurs yeux. Elles ne peuvent pas être affectées par les sorts d'éblouissement.

Mort-Vivant (Undead)

Coût: +4 points

Mort-vivant uniquement.

Toute figurine mort-vivante inspire la peur aux autres figurines. Elle est considérée comme ayant la capacité Peur (0). De plus, toute figurine mort-vivante possède automatiquement la capacité Inébranlable et n'effectue aucun

No Quarter Fantasy Wargames

test de contrôle (Co). On considère qu'elle réussit automatiquement tous ses tests de moral.

Une figurine mort-vivante à pied ne peut avoir la capacité Double Temps.

Une figurine mort-vivante ne peut pas viser avec une attaque à distance.

Les figurines mort-vivantes peuvent être levées avec le sort approprié.



Terreurs Jaunes de Games Workshop

Mutation (Mutation)

Coût: variable

Certaines créatures seront sujettes à des degrés variables de mutations physiques. Les figurines peuvent acheter des mutations à un coût indiqué pour chaque mutation.

Des figurines dans une même unité peuvent ne pas être affligées de la même mutation. Il est recommandé que les mutations soient sélectionnées en la relation directe avec l'aspect physique de la figurine.

Les mutations affecteront la figurine par une multitude de moyens et seront décrites dans le texte de la mutation avec le coût associé.



Big Boris de Heresy Miniatures

Peau Epaisse (Armoured Hide)

Coût: +5 points

Certaines créatures ont une peau extrêmement dure, qui peut résister aux coups qui tueraient la plupart des créatures. Des figurines avec ce trait peuvent lancer 2D10 et choisir un des résultats pour être employés comme sauvegarde d'armure. Ce trait peut seulement être employé par des créatures avec l'aspect approprié.

Régénération (Regenerate)

Coût: +8 points

Une figurine avec le trait Régénération peut restaurer ses dommages et peut essayer de récupérer une blessure ou des blessures perdues dans un tour de jeu.

Pendant la phase de Résolution des Effets, lancez un D10 pour chaque blessure perdue dans le tour, sur un résultat de 3

ou moins, une blessure est récupérée. Sur des 4 ou plus, la blessure n'est pas récupérée et aucune autre tentative ne peut être faite pour régénérer cette blessure.

Quand une figurine avec le trait Régénération perd sa dernière blessure, n'enlevez pas la figurine du jeu comme mort. La figurine doit être placée sur son côté avec un marqueur approprié ou des dés pour signifier son état. À la fin du tour pendant la phase de Résolution des Effets, des tests de régénération, comme expliqué ci-dessus, peuvent être tentés pour reconstituer les blessures perdues dans ce tour de jeu. Si la figurine ne récupère aucune blessure, elle est enlevée du jeu comme mort. Les figurines qui récupèrent au moins une blessure demeurent au sol, mais peuvent être activés pendant le prochain tour de jeu de la manière habituelle.

Rappelez vous que la figurine doit dépenser des actions (AC) pour se relever.

Surchauffe (Boiler Overload)

Coût: +18 points

Les machines de guerre à vapeur peuvent surcharger leurs chaudières pour effectuer une attaque de mêlée dévastatrice, mais à un coût.

Une fois par jeu, une machine de guerre à vapeur peut déclarer une surcharge de chaudière. La cible doit être une cible très grande (VLT) un château ou bâtiment. La machine de guerre fait une attaque de mêlée contre la cible à un coût de 6 actions (AC). Sur des attaques contre une cible très grande (VLT) un résultat sur le D10 de 9 ou moins est toujours un touché. La machine de guerre inflige une touche de force 9 et causera D5+1 points de blessures.

La surcharge endommage considérablement la machine de guerre (même si l'attaque est un échec) et elle prend 2 points de dommages qui ne peuvent pas n'être sauvegardé par aucun moyen. Si la machine de guerre survit de ses dommages internes, ils réduisent également ses actions de 3.

Utilisateur de la Magie (Magic User)

Coût: voir la section Magie

Les maîtres de la magie sont rares dans Genayria, mais leur puissance est bien connue de tous.

Il y a quatre niveaux principaux d'utilisateur de la magie. Voyez la section Magie pour les détails sur les utilisateurs de la magie et le coût pour les divers niveaux.

Vol (Flying)

Coût: +8 points

Les figurines avec le trait Vol peuvent dépenser 2 actions (AC) pour se déplacer de 5". Aucune restriction pour traverser les éléments de terrain ne s'appliquera aux figurines en utilisant ses capacités de vol. On assume que des figurines en vol ont une altitude égale à la moitié de la distance du mouvement pour les unités en attente acquérant une ligne de la vue (LdV).

Exemple: Une figurine avec le trait Vol emploie 6 actions (AC) pour se déplacer de 15". La figurine atteint une altitude de la moitié de la distance du mouvement, dans ce cas-ci 7", et toutes les unités en attente avec des armes à distance peuvent choisir de tirer si la figurine en vol se retrouve dans leur ligne de la vue.

Equipement

Du matériel supplémentaire peut être acheté pour compléter l'armure, les armes de mêlée, les armes à distance ou les armes de soutien des figurines.

- Tous les coûts sont donnés pour une figurine.

Runes de Protection

Coût: Variable

Une protection mystique peut être gravée sur l'armure par les meilleurs maîtres des runes. Celle-ci aidera à protéger le porteur en réduisant le modificateur d'armure (MA) et le modificateur de pénétration (MP) que beaucoup d'armes possèdent.

Niveau de Résilience	Coût
RE -1	1 point
RE -2	3 points
RE -3	6 points

Seules les figurines avec une armure manufacturée peuvent bénéficier des runes de protection.

Bannière d'Armée

Coût: 12 points

Une figurine, habituellement un Individu, peut porter la Bannière d'Armée. Ce sont les couleurs de l'armée et un grand courage et une fierté sont ressentis par sa présence.

N'importe quelle unité qui a juste échoué à un test de contrôle (Co) et qui se trouve à moins de 20" et à une ligne de vue sur la Bannière d'Armée, peut relancer le test de contrôle (Co) avec un modificateur de +1 à son Co.

Mitraille (Grape Shot)

Coût: 8 points

Un canon ou une arme de soutien semblable peut être équipé de mitraille à un coût additionnel. La mitraille est principalement une arme antipersonnelle et fournit une grande charge explosive.

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Mitraille	-	-	-	-	-
Spécial	Tir indirect Gabarit de 3" Mise à terre				

Le coût pour cette amélioration est en plus du coût du canon et de l'équipage.

Grenades

Coût: Variable

Des grenades de base ont été employées par une variété de forces avec des degrés variables de succès.

La table suivante montre le coût de diverses grenades par force et taille du gabarit.

F	1/2"	1"	1 1/2"	2"	2 1/2"	3"
3	1	2	3	5	7	11
4	2	3	4	6	8	12
5	4	5	6	8	10	14
6	6	7	8	10	12	16

Tatouages Magiques

Coût: Variable

Des figurines avec un habillement limité peuvent être dotés de tatouages magiques. Ceux-ci procurent au porteur la capacité de résister à des attaques comme si la figurine portait une armure.

Les figurines régulières peuvent avoir une armure maximale de AR3. Les Elites peuvent avoir au maximum une AR4, les Individu et les Personnages peuvent avoir au maximum une AR5.

AR du Tatouage	1	2	3	4	5
Coût	+3	+4	+6	+9	+13

Notez que le coût d'un tatouage est 2 points plus haut que le coût standard d'une armure.

Des tatouages peuvent être combinés avec un bouclier pour fournir un AR+1 supplémentaire.



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Lunette (Scope)

Coût: 2 points

Une lunette peut être adaptée à un mousquet, à un fusil ou à toute autre arme à distance semblable pour fournir une plus grande précision.

Les modificateurs de portée sont ajoutés à ceux de l'arme.

Nom	CU	PC	PM	PL	F
Lunette	-	+1	+2	+1	-

La portée maximale de l'arme n'est pas augmentée par l'utilisation d'une lunette.

Faux

Coût: 2 points

Des faux peuvent être adaptées aux roues d'un chariot ou d'une figurine semblable pour ajouter un +1 supplémentaire à la F pour la capacité de Débordement.



Guerrier du Chaos par Brian Smith © 2003

Création d'un Profil

No Quarter permet aux joueurs de construire leurs propres profils de figurines qu'ils utilisent dans leurs jeux.

Pour éviter la tentation d'aller dans l'extrême sur la construction d'un profil et d'avoir exclusivement des unités puissantes, quelques règles sont imposées.

La valeur totale d'une figurine comprend les éléments suivants de profil:

- Les caractéristiques de profil
- L'armure
- Les armes
- Les capacités

Pour créer un profil, les points sont payés pour chaque élément de profil, la valeur totale de la figurine est la somme des points payés.

La valeur minimum pour une figurine est 9 points. On considère que n'importe quel profil de figurine réalisé qui est inférieur à 9 points coûte effectivement 9 points.

Le processus débute avec les caractéristiques de profil. Celles-ci comprennent les actions (AC), l'attaque à distance (AD), le corps à corps (CC), la force (F), la résistance (R), les blessures (B) et la contrôle (Co).

Un bon point de départ pour un profil de figurine serait celui montré ci-dessous. Ce profil de base a une valeur de 9 points.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Profil de Base	8	3	3	3	3	1	4

Pour ajuster une valeur d'une caractéristique du profil, référez-vous aux tables appropriées ci-dessous, ajouter les coûts pour chaque caractéristique. Notez que les coûts ne sont pas cumulatifs.

Si nous voulons créer un profil pour un guerrier de base, nous pouvons envisager un profil avec les valeurs suivantes.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Guerrier de Base	8	4	5	4	4	1	6

Pour créer le profil ci-dessus, les valeurs seraient calculées comme suit:

8	AC	Actions	+0 point
4	AD	Attaque à distance	+3 points
5	CC	Corps à corps	+4 points
4	F	Force	+4 points
4	R	Résistance	+3 points
1	B	Blessure	+0 point
6	Co	Contrôle	+6 points
TOTAL			20 points

Valeurs d'Action

Le nombre d'actions que possède une figurine détermine sur distance elle peut se déplacer et le nombre d'attaques qu'elle peut exécuter.

AC	6	7	8	9	10	11	12
Coût	-4	-2	+0	+3	+7	+11	+16

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max AC
Personnages	12
Individus	12
Chefs d'Unité	12
Elites	12
Réguliers	10

Dans la plupart des cas, les figurines régulières devraient être limitées à 8 ou 9 actions.

Valeurs d'Attaque à Distance

Plus la valeur d'attaque à distance est haute, meilleure est la figurine dans l'utilisation des armes à distance.

AD	2	3	4	5	6	7	8
Coût	+0	+1	+3	+4	+6	+10	+15

No Quarter Fantasy Wargames

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max AD
Personnages	8
Individus	8
Chefs d'Unité	7
Elites	7
Réguliers	5

Une valeur d'attaque à distance de 5 pour une figurine régulière fournit 50% de chance de toucher une cible.

Valeurs de Corps à Corps

Plus la valeur de corps à corps est haute, plus la chance de la figurine de toucher un adversaire en contact socle à socle est meilleure.

CC	2	3	4	5	6	7	8
Coût	+0	+1	+2	+4	+6	+10	+15

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max CC
Personnages	8
Individus	8
Chefs d'Unité	7
Elites	7
Réguliers	5

La plupart des figurines devraient avoir au moins une valeur de CC de 5. Ceci leur donne 50% de chance de toucher un ennemi dans le combat de mêlée avant que tous autres modificateurs soient appliqués.

Valeurs de Force

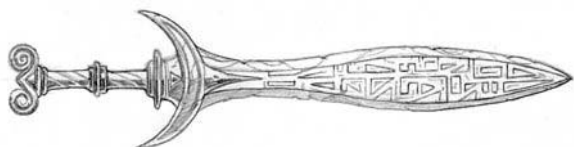
La force de base d'une figurine sera utilisée pour des attaques non armées ou improvisées dans un corps à corps.

F	2	3	4	5	6	7	8
Coût	+1	+2	+4	+7	+11	+16	+21

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max F
Personnages	8
Individus	8
Chefs d'Unité	6
Elites	6
Réguliers	5

Rappelez-vous que la force d'une figurine est utilisée pour déterminer si une attaque endommage un ennemi. Les valeurs de force peuvent être augmentées par certaines armes.



Valeurs de Résistance

La résistance représente la capacité de la figurine à résister aux dommages provoqués par les attaques.

T	2	3	4	5	6	7	8
Coût	+1	+2	+4	+7	+11	+16	+21

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max R
Personnages	8
Individus	7
Chefs d'Unité	6
Elites	6
Réguliers	5

Une valeur de résistance de 4 est suggérée pour la plupart des figurines régulières.

Valeurs de Blessure

La plupart des petites et moyennes figurines peuvent seulement subir une blessure avant qu'elles soient tuées et enlevées du jeu.

B	1	2	3	4	5	6	7	8
Coût	+0	+10	+25	+45	+70	+100	+135	+175

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max B
Individus	3
Chefs d'Unité	2
Elites	2
Réguliers	1

Les figurines montées, particulièrement ceux sur des bêtes et des monstres, peuvent avoir une blessure supplémentaire.

Valeurs de Contrôle

Cette valeur est employée pour faire divers tests de contrôle pour la peur, le moral et quelques autres effets spéciaux.

Co	2	3	4	5	6	7	8	9
Coût	+1	+2	+3	+4	+6	+9	+13	+18

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max Co
Personnages	9
Individus	8
Chefs d'Unité	7
Elites	7
Réguliers	6

Valeur d'Armure

Les figurines devraient être équipées de l'armure correspondant à leur aspect. L'aspect d'une figurine est

No Quarter Fantasy Wargames

important et aidera votre adversaire à voir contre qui il se bat. Votre adversaire peut rejouer s'il charge une unité de guerriers ayant des peaux d'ours et qui portent au contraire "une armure lourde et un bouclier".

La table suivante fournit des exemples afin de déterminer les valeurs d'armure des types standard d'armure.

Description	AR
Aucune armure	0
Armure de Cuir	1 or 2
Armure Légère	3
Armure Lourde	4
Bouclier	+1

Chaque point d'armure a un coût qui est ajoutée au total du profil calculé précédemment.

AR	0	1	2	3	4	5	6	7
Coût	+0	+1	+2	+4	+7	+11	+15	+20



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Coût du Bouclier

Si une figurine est équipée d'un bouclier, il augmentera sa valeur de son AR de +1 au coût suivant.

Bouclier	AR +1
Coût	+1

Protection de Monture

Si une cavalerie montée est porte une armure, elle est désignée sous le nom de caparaçon. Cela augmentera de +1 encore à la valeur d'armure de la figurine.

Caparaçon	AR +1
Coût	+3

Exemple: Un figurine portant une armure lourde (AR4) avec un bouclier (AR+1) et un cheval de guerre bardé (AR+1) aura une valeur d'armure de 6 (AR6).

Les valeurs maximales suivantes selon le type de figurine sont recommandées.

	Max AR
Chefs d'Unité	5
Elites	5
Réguliers	4

Les valeurs d'armure maximales suggérées peuvent être à +1 si la figurine est montée.

Valeurs d'Armure Naturelle

Toutes les figurines ne portent pas réellement d'armure, elle est "incorporée" comme faisant partie de leur physique naturel.

Les figurines avec une armure naturelle auront une valeur protectrice équivalente à une armure manufacturée.

Description	Valeur AR
Aucune	0
Peau Epaisse	1 to 2
Ecailles	3 to 4
Carapace	5 to 6
Créature Large	+1

Une figurine large obtient un +1 supplémentaire à sa valeur d'armure pour refléter sa masse sans aucun coût supplémentaire.

Monture avec Armure Naturelle

Une cavalerie montée qui est naturellement protégée, comme avoir des écailles, obtiendra une bonification de +1 à sa valeur d'armure (comme si elle était bardée). Rappelez-vous qu'une figurine de cavalerie est un profil combinant le cavalier et sa monture, ainsi la valeur d'armure pour la figurine entière est calculée, plutôt qu'individuellement pour le cavalier et pour la monture.

Exemple: Un Chevalier Elfe Noir porte une armure légère (AR3) avec un bouclier (AR+1) et monte une bête avec une peau d'écailles, obtenant un +1 à son AR pour protection naturelle. Par conséquent la valeur d'armure totale pour la figurine est de AR5.

Variations d'Armure

Il y a d'autres types d'armure qui ne tombent pas dans une des catégories indiquées. Il appartient aux joueurs d'assigner une valeur d'armure aux figurines selon leur aspect réel.

Ajouter une Résilience d'Armure

La résilience d'armure (RE) est ajoutée au coût de l'armure.

Résilience (RE)	Coût
-1	1
-2	3
-3	6

La résilience d'armure ne doit pas devenir commune et est principalement assignée aux Individus ou aux Personnages.

Sélection des Armes

La plupart des figurines auront uniquement une arme, mais chaque figurine peut avoir un nombre quelconque d'armes.

L'arme primaire de la figurine sera habituellement l'arme principale que la figurine se tient réellement.

Les armes suivantes sont achetées à la moitié du coût normal (arrondi au supérieur).

Exemple: Des figurines avec des armes à distance peuvent être équipés de leur arme à distance (comme un arc) et d'une arme de mêlée (comme une épée). Le coût normal de l'arc de 4 points sera ajouté au profil de la figurine avec la moitié du coût (arrondi au supérieur) de l'épée.

No Quarter Fantasy Wargames

Exemple: Des figurines de cavalerie peuvent être équipées d'une lance pour charger l'ennemi et d'une épée secondaire pour combattre dans les mêlées.

Sélection des Capacités

Les figurines peuvent avoir des capacités et des compétences supplémentaires qu'elles ont développées pour augmenter et améliorer leur prouesse en combat.

Les capacités sont choisies dans la section Capacités et sont ajoutées à la valeur totale du profil de la figurine.

Le coût de chaque capacité est comptabilisé pour chaque figurine.

Sélection des Traits

Quelques attributs d'une figurine sont plus inhérents à l'essence physique de la figurine plutôt que d'être des qualifications et des capacités qui peuvent être apprises par formation et pratique. De tels attributs s'appellent les traits.

Certains traits correspondent à un attribut physique de la figurine, tel que Attaque de Queue. D'autres, comme le trait Mort-Vivant, identifient le type de figurine.

Le nombre de traits assignés à une figurine n'affecte pas le nombre de capacités qui peuvent être choisies.

Les types de trait choisis devraient être appropriés à la figurine, par exemple, une figurine volante devrait avoir des ailes.

Sélection des Capacités et des Traits Négatifs

Certaines figurines peuvent exiger une capacité ou un trait négatif qui reflète pleinement la personnalité de la figurine. Les capacités et les traits négatifs ont un coût négatif et cela est déduit du coût global de la figurine.

Les figurines peuvent avoir un nombre quelconque de capacités ou de traits négatifs.

Sélection de l'Équipement

Certains articles possédés par une figurine n'entrent pas dans les catégories de capacité ou de trait.

Le matériel supplémentaire peut être ajouté à toutes les figurines. Normalement, l'équipement ne sera pas employé par des bêtes ou des monstres, mais il peut arriver qu'une figurine de créature transporte un équipement particulier.

Il n'y a pas de limite au nombre d'articles d'équipement qu'une figurine peut être équipée, bien que l'équipement choisi doit normalement être visible sur la figurine.

Maximum de Capacités, de Traits et d'Équipement

Le nombre maximum de capacités, de traits et d'équipement recommandé est indiqué dans le tableau ci-après, bien que l'aspect de la figurine doit être le guide principal.

	Maximum Recommandés		
	Capacités	Traits	Équipement
Personnages	5	3	5
Individus	4	3	4
Chefs d'Unité	3	2	3
Elites	2	2	2
Réguliers	1	2	1

Porteurs de Bannière et Musiciens

Des unités sont souvent accompagnées d'un porteur de bannière et/ou d'un musicien qui fournit une bonification aux tests de contrôle (Co).

Un porteur de bannière portera les couleurs régimentaires ou un totem quelconque qui inspirera l'unité et lui donnera un point de rassemblement. Les musiciens aident à maintenir l'unité en marche et peuvent retransmettre les instructions à l'unité quand des instructions données par le chef d'unité.

Pour inclure un porteur de bannière ou un musicien dans une unité, une figurine est spécifiée en tant que tel et doit être convenablement équipé. Le coût est de 25% supplémentaire de la valeur normale du profil de la figurine (arrondi à l'inférieur).

Exemple: Une unité de lanciers doit faire inclure un musicien. Le lancier standard coûte dans cet exemple 33 points. Par conséquent, 25% de 33 points (arrondi à l'inférieur) donne 8 points. Cela est ajouté au coût de 33 points, donnant à un musicien un coût total de 41 points.

Les porteurs de bannières et les musiciens doivent avoir les mêmes caractéristiques de profil que les figurines de l'unité à laquelle ils sont attachés.

Bannière d'Armée

Une figurine dans l'armée peut être désignée comme porteur de la bannière d'armée. C'est une bannière spéciale portée par un individu particulier favorisé ou héroïque.

Le porteur de la bannière d'armée est créé comme une figurine individuelle et aura normalement un profil supérieur à ceux des guerriers réguliers de l'armée.

Les règles spéciales et la valeur de la bannière d'armée sont données dans la section Équipement.

Le porteur de la bannière d'armée peut se joindre à n'importe quelle unité, régulière ou d'élite, et doit être le seul porteur de bannière dans l'unité.



Figurines Orques par Dragonrune

Troupes Régulières et Troupes d'Elite

Une figurine avec une valeur totale de 35 points ou moins est classifiée comme régulière. Une figurine avec une valeur totale de 36 points ou plus est classifiée comme élite.

Dans certains cas vous pourrez trouver que la limite pour créer un profil de figurine régulière pour une armée particulière est presque impossible. C'est particulièrement évident en utilisant une gamme de figurines larges pour former la majeure partie de l'armée. Dans ce cas, il est souvent plus réaliste de donner aux figurines larges deux blessures pour refléter leur masse physique. Les figurines larges créées comme troupes régulières devraient avoir une limite de 55 points au lieu des 35 normaux.

No Quarter Fantasy Wargames

Une unité de figurines régulières peut avoir quelques figurines spécialisées qui peuvent excéder la limite de figurine d'élite.

Un chef d'unité, un porteur de bannière et un musicien peuvent être inclus dans une unité régulière même si leurs valeurs sont plus grandes que le reste des figurines.

Nombre Maximum de Figurines d'Elite

Le nombre de figurines d'élite dans une armée ne devrait pas excéder les deux tiers du nombre de figurines régulières.

Exemple: Si vous avez deux unités de 10 figurines régulières (20 au total), vous pouvez avoir jusqu'à 13 figurines d'élite qui peuvent être dans une ou plusieurs unités.

Valeurs d'un Magicien

N'importe quelle figurine peut être désignée en tant qu'initié ou utilisateur de la magie et peut donc utiliser les sorts d'un des aspects magiques.

Il y a cinq niveaux d'utilisateur de la magie. Pour chaque niveau, une figurine peut prendre un sort d'un aspect magique. Les initiés et les néophytes de niveau 0 font exception car ils apprennent collectivement un sort unique.

Le coût suivant est ajouté au profil de l'utilisateur de la magie selon le niveau choisi.

	Coût	Remarques
Niveau 0	8	Initiés, un seul sort pour l'unité
Niveau 1	20	
Niveau 2	30	
Niveau 3	45	Niveau maximum normal pour les Individus
Niveau 4	65	Personnages uniquement

En plus du coût du niveau magique, chaque sort a une valeur qui doit être ajoutée de la même manière que les armes sont ajoutées au coût total de la figurine.

Les initiés ou les néophytes d'une même unité auront tous le même sort qui est payé seulement une fois.



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Combinaison Spéciale de Figurines

Certaines figurines peuvent être montées sur des montures spéciales qui sont de puissantes créatures. Le profil d'une figurine de cavalerie combine les profils du cavalier et de la monture. Lorsque le cavalier chevauche une créature moins fréquente, comme un dragon ou une créature démoniaque, la monture peut posséder des capacités spéciales qui peuvent être utilisées durant le jeu.

Certains des attributs des figurines seront communs. Ce sont le nombre d'actions (AC), la résistance (R), les blessures (B) et la contrôle (Co). Les éléments qui sont distincts sont l'attaque à distance (AD), le corps à corps (CC) et la force (F).

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Orc Warlord	12	4	7	5	7	4	8
Dragon		3	6	7			
Armes	Epée Large (CU5, F+2)						
Armure (AR)	Armure lourde + bouclier (AR5)						
Spécial	Vol						
	Warlord						
	Attaque Supplémentaire (x2)						
	Dragon						
Spécial	Attaque Supplémentaire (x3)						
	Griffes (CU3, F+0)						
	Souffle (CU6, F4, TTL)						
Structure	Individu						

Dans le combat de mêlée, le cavalier et la monture peuvent combattre en même temps, mais au coût d'action le plus élevé des deux attaques. C'est-à-dire, si le cavalier a une attaque qui coûte 4 actions (AC) à l'utilisation et la monture a une attaque qui coûte 3 actions (AC) à l'utilisation, toutes les deux se produisent en même temps pour 4 actions (AC).

Exemple: Un Orc Warlord monté sur un dragon combat une unité ennemie en mêlée. Le Warlord a une épée large et la capacité Attaque Supplémentaire (x2) qui coûtent 5 actions (AC) à l'utilisation, le dragon a ses griffes et la capacité Attaque Supplémentaire (x3) qui coûtent 3 actions à l'utilisation. Dans un tour de combat au corps à corps, le Warlord et le dragon peuvent attaquer en même temps mais les deux attaques ont effectivement coûtées 5 actions (AC). Les deux attaques peuvent être lancées en même temps tant que des dés différents colorés sont employés pour chaque attaque (les différentes valeurs de CC peuvent effectuer la valeur nécessaire pour toucher l'adversaire). Ainsi, dans cet exemple, le Warlord lance deux dés rouges, a besoin de 7 ou moins pour toucher et le dragon lance trois dés bleus est a besoin de 6 ou moins pour toucher. Rappelez-vous que si un des quelconques résultats est un 10 naturel, il compte toujours comme maladresse (bien que les autres lancements de dés peuvent encore toucher l'adversaire).

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Vampire	12	6	7	6	7	3	8
Bête Démon		4	6	5			
Armes	Epée Large (CU5, F+2)						
Armure (AR)	Armure lourde et bouclier (AR5)						
Spécial	Déplacement de Cavalerie						
	Vampire						
	Attaque Supplémentaire (x2)						
	Bête Démon						
Spécial	Griffes (CU3, F+0, MP-1)						
	Venin (CU5, F4, TTS)						
Structure	Personnage Unique						

Création des Chariots

Les figurines de Chariot (et quelques autres figurines spéciales) peuvent avoir un profil combiné spécial où la figurine a plus d'un cavalier ou équipage. Certains chariots peuvent comprendre le chariot, un conducteur et un spécialiste en arme.

No Quarter Fantasy Wargames

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Chariot		-	-	7			
Conducteur	12	4	6	4	7	3	7
Armes	Epée large (CU5, F+2)						
Armure (AR)	Sauvegarde du chariot (AR4)						
Spécial	Déplacement de cavalerie						
	Chariot						
	Débordement						
	Faux						
Spécial	Conducteur						
	Arme simple (CU3, F+0)						
Structure	Soutien						

Comme avec la combinaison de figurines, toutes les attaques de mêlée sont résolues au coût d'action le plus élevé.

Equipage de Chariot et Débordement

Lorsqu'un chariot traverse une unité en utilisant la règle de Débordement, l'équipage peut obtenir une chance d'attaquer l'unité cible.

Exemple: Un chariot avec un spécialiste en arme lance une charge contre une unité Orque. Le chariot entre en contact avec les Orques et l'élan d'attaque de 3 actions (AC). Le spécialiste possède une lance avec CU5 et F+2 ce qui demande 5 actions (AC) pour faire une attaque, le conducteur est armé avec une arme simple ce qui nécessite seulement 3 actions (AC) pour faire une attaque. Le chariot lui-même infligera une touche automatique contre n'importe quelle figurine qui entre en contact avec lui. Le conducteur peut attaquer immédiatement en utilisant les 3 actions de l'élan d'attaque. Le spécialiste avec sa lance ne peut pas attaquer que lorsque le chariot se sera déplacé ou dépensé des 2 actions supplémentaires pour faire les 5 exigées et ainsi couvrir le coût d'utilisation de la lance.

Calculer les Figurines Combinées

Lors du calcul du coût de la figurine combinée, le coût de tous les éléments est ajouté jusqu'à déterminer le coût total de la figurine.

La meilleure manière de calculer une figurine combinée est de d'abord créer le profil de l'élément ou de la figurine principal. Cela désigne toutes les caractéristiques du nombre d'actions au contrôle. Le second et (s'il y a lieu) le troisième élément sont alors calculés. Cela comprendra seulement l'attaque à distance, le corps à corps et la force. Dans le cas d'objets inanimés tels que les chariots, l'attaque à distance et le corps à corps ne sont pas nécessaires. Une fois que le profil a été créé, la valeur d'armure peut être choisie. L'armure s'applique à la figurine dans son ensemble et les différents éléments n'ont pas leur propre valeur d'armure. Les armes et les capacités sont choisies de la manière normale. Les différents éléments de la figurine combinée peuvent avoir différentes armes ou capacités bien qu'ils soient habituellement utilisés en même temps. Il est simplement plus commode et parfois plus facile à comprendre si les armes "sont assignées" à un élément.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Chariot		-	-	7			
Conducteur	12	4	6	4	7	3	7
Spécialiste		4	6	4			
Armes	Epée Large (CU5, F+2)						
Armure (AR)	Sauvegarde du chariot (AR5)						
Spécial	Déplacement de cavalerie						
	Chariot						
	Débordement						
	Faux						
	Conducteur						
	Arme simple (CU3, F+0)						
Spécial	Spécialiste						
	Lance (CU5, F+2)						
	Arme simple (CU3, F+0)						
Structure	Soutien						

Listes d'Armée Prédéfinies

Il y a un certain nombre de listes d'armée déjà créées couvrant certains des peuples imaginaires de Genayria.

- Humain de la Régence
- Les Morts Vivants
- Les Elfes Déchus
- Les Nains
- Les Hordes Démoniaques

En effet, certains des peuples ont été convertis de jeux de sci-fi. Aussi longtemps qu'aucune des figurines ne porte des armes visiblement futuristes, tout peut être utilisé dans No Quarter.

Certains des peuples venant de la sci-fi jusqu'ici couverts inclut:

- Koralon
- Growlers
- Zykhee

Des listes plus exotiques d'armée seront conçues et les joueurs sont invités et encouragés à envoyer leurs propres créations ainsi ils seront mises sur le site Web de No Quarter à www.NQ.UnionCommand.com pour que tous en profite.



Remarques sur la Création des Profils

Comme énoncé plus tôt, le profil devrait autant que possible correspondre à l'aspect physique de la figurine en question. C'est la règle d'or centrale pour créer un profil d'une figurine.

Parfois vous pourrez sentir qu'il est nécessaire de "contourner" les règles de création de profil d'une figurine. Les valeurs des caractéristiques du profil ne devraient cependant pas être ajustés.

La section des capacités a quelques restrictions à l'attribution de certaines capacités pour les unités régulières ou d'élite, vous pouvez cependant décider qu'il est nécessaire

No Quarter Fantasy Wargames

d'utiliser des capacités habituellement limitées à un individu ou à un personnage pour une unité régulière.

Une figurine particulière peut avoir besoin d'une règle spéciale ou des capacités créées pour refléter exactement les caractéristiques de la figurine ou comment elle se comporterait dans notre réalité "fantaisie".

En créant une figurine régulière ou d'élite qui utilise un grand socle de 40mm par exemple, vous pouvez vous sentir que le profil de la figurine exige plus d'une blessure (B) ou une compétence spéciale supplémentaire, ou l'attribution de trois capacités au lieu des deux habituelles.

Il est important de se rappeler que ces pages pour créer un profil offrent quelques règles rigoureuses et rapides, ainsi que quelques directives. L'objectif est de réaliser une armée équilibrée avec des forces aussi bien que des faiblesses.

Le test final après avoir créé une armée est de ne pas jouer avec elle, mais de jouer contre elle! Il n'y a pas meilleure manière de voir si une armée est équilibrée ou non, pour employer un terme utilisé par quelques forums de jeux de figurines, "cheesy" (de mauvaise qualité, moche) ou "beardy" (de bonne qualité???)



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Création des Armes de Mêlée

Une large sélection d'armes de mêlée et à distance est disponible dans la section Armurerie. Vous pouvez cependant avoir besoin de créer un profil d'une arme particulière qui ne soit pas listée dans la sélection disponible.

La plupart du temps, une arme nécessaire à une figurine spécifique a les mêmes performances qu'une arme existante. Si une épée en os est nécessaire au profil d'une figurine, le profil standard d'une épée ou d'une hache pourra être utilisé et donc avoir le même coût.

Bonus de Force

Le bonus de force est ajouté à la valeur de force (F) de la figurine.

F	+0	+1	+2	+3
Coût	+0	+3	+8	+14

Rappelez vous que la force totale d'une attaque donnera automatiquement un Modificateur d'Armure (MA).

Force Totale	Modificateur D'Armure
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
Etc.	

Coût d'Utilisation (CU)

Le coût d'utilisation désigne le nombre d'actions (AC) que la figurine doit dépenser pour utiliser l'arme. Il dépend du bonus de force de l'arme.

F	+0	+1	+2	+3
CU	3	4	5	6

Modificateur de Pénétration

Le Modificateur de Pénétration (MP) peut être ajouté à toute arme de mêlée ou de distance. Il est généralement utilisé pour des armes spéciales capables de transpercer les armures.

MP	+0	-1	-2	-3
Coût	+0	+1	+3	+6

Un modificateur de pénétration (MP) ne devrait être utilisé que sur des armes de forte puissance.

Toute arme avec un coût d'utilisation (CU) de 5 ou plus est considérée comme une arme à deux mains à moins de la figurine l'utilisant est particulièrement grande.

Rappelez vous qu'une arme avec une force de 5 ou plus possède un modificateur d'armure (MA).

Allonge

Les armes appropriées peuvent posséder une allonge supérieure.

Allonge	1"	1½"	2"
Coût	+1	+2	+4

Création des Armes à Distance

Les armes à distances couvrent les objets comme les arcs ou les mousquets. Les profils des armes standard sont fournis dans la section Armurerie. Si une arme particulière est nécessaire, ces règles fournissent un guide pour la création de profil d'arme unique.

Force de l'Arme

La force de l'arme est déterminée par la table suivante.

F	3	4	5	6
Coût	-1	0	+2	+4

No Quarter Fantasy Wargames

Portée Maximale

La portée maximale de l'arme doit être définie. Les portées suivantes sont disponibles au coût donné.

PC	PM	PL	Coût
3	6	9	-1
4	8	12	0
5	10	15	1
6	12	18	2
8	16	24	3
10	20	30	4
12	24	36	6
15	30	45	8

Modificateurs de Portée

En complément de la définition des portées, les modificateurs de portée doivent être définis.

PC	PM	PL	Coût
-1	+0	+1	+1
+0	-1	-2	-1
+0	+1	+0	+0
+1	+0	-1	+0
+2	+1	+0	+1

Les modificateurs de base +1/+0/-1 a un coût de zéro point et correspondent aux modificateurs de portée d'une arme sauf si d'autres modificateurs sont indiqués.

Modificateur de Pénétration

Le Modificateur de Pénétration (MP) peut être ajouté à toute arme de distance. Il est généralement utilisé pour des armes spéciales capables de transpercer les armures.

MP	+0	-1	-2	-3
Coût	+0	+1	+3	+6

Un modificateur de pénétration (MP) ne devrait être utilisé que sur des armes de forte puissance.

Coût d'Utilisation (CU)

Le coût d'utilisation désigne le nombre d'actions (AC) que la figurine doit dépenser pour utiliser l'arme. Il dépend de la force de l'arme.

F	3	4	5	6
CU	3	4	5	6



Création des Armes de Soutien

Les règles qui suivent permettent la création d'armes de soutien personnalisées.

Une arme de soutien consiste d'un profil de châssis et d'un profil d'arme.

En plus de l'arme de soutien, les servants doivent aussi être achetés avec un coût supplémentaire.

Profil du Châssis

Toutes les armes de soutien ont le profil de résistance et de blessures suivant.

	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Châssis	-	-	-	-	7	3	-

Le profil de châssis d'une arme de soutien n'a pas de coût. Toutes les armes de soutien sont supposées avoir les mêmes caractéristiques physiques.

Force d'Attaque

La force des armes de soutien peut être supérieure à celle des armes à distance.

F	3	4	5	6	7	8	9
Coût	-1	0	+2	+4	+6	+10	+18

La plupart des armes de soutien ont généralement une force minimum de 6.

Coût d'Utilisation

Le coût d'utilisation pour tirer avec une arme de soutien est supérieur de un à celui d'une arme à distance.

Aucun coût supplémentaire n'est nécessaire pour le Coût d'Utilisation.

F	3	4	5	6	7	8	9
CU	4	5	6	7	8	9	10

Une arme de soutien ne peut tirer qu'une seule fois par activation.

Portées

Le coût des portées pour les armes de soutien est le même que celui des armes à distance.

La table est répétée ici par commodité.

PC	PM	PL	Coût
3	6	9	-1
4	8	12	0
5	10	15	1
6	12	18	2
8	16	24	3
10	20	30	4
12	24	36	6
15	30	45	8

Modificateurs de Portée

Les modificateurs de portée sont définis de la même manière que ceux des armes à distance.

PC	PM	PL	Coût
-1	+0	+1	+1
+0	-1	-2	-1
+0	+1	+0	+0
+1	+0	-1	+0
+2	+1	+0	+1

No Quarter Fantasy Wargames

Aire d'Effet

Les armes de soutien qui utilisent des munitions de type explosives utiliseront les gabarits d'effet.

Taille du Gabarit	Coût
1"	3
1½"	4
2"	6
2½"	9
3"	12

La taille du gabarit correspond au diamètre du gabarit.

Ratio Force - Portées

Pour éviter la création d'arme puissante à longue portée, la table suivante définit le ratio recommandé entre la force de l'arme et sa portée.

PC	PM	PL	Force Maximale
3	6	9	8
4	8	12	
5	10	15	7
6	12	18	
8	16	24	6
10	20	30	
12	24	36	5
15	30	45	

Comme guide, la force de l'arme doit diminuer quand sa portée augmente.

Ratio Force - Aire d'Effet

Comme précédemment, il est recommandé d'utiliser certaines restrictions sur le choix des aires d'effet.

Taille du Gabarit	Force Maximale
1"	9
1½"	8
2"	7
2½"	6
3"	5

Comme guide, la force de l'arme doit diminuer quand la taille du gabarit augmente.

Création de Gabarits en Forme de Goutte

Les gabarits en forme de goutte sont généralement utilisés par des créatures, comme les Dragons, qui souffle des flammes ou du poison sur leurs ennemis.

Châssis ou Créature

Dans le cas où l'arme est montée sur un support, le châssis aura le même profil que celui des armes de soutien.

	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Châssis	-	-	-	-	7	3	-

Comme pour les armes de soutien, il n'y a pas de coût pour le châssis.

Force d'Attaque

La force des attaques est calculée de façon similaire à celle des armes de soutien.

F	3	4	5	6	7	8	9
Coût	-1	0	+2	+4	+6	+10	+18

Coût d'Utilisation

Le coût d'utilisation (CU) varie selon la taille du gabarit.

Il y a aussi un coût d'utilisation minimum associé à chaque taille de gabarit.

Taille du Gabarit	CU	CU Minimum
Petit (TTS)	ST+1	5
Moyen (TTM)	ST+2	6
Large (TTL)	ST+3	8

La table suivante liste les coûts d'utilisation pour diverse force et taille de gabarit.

Force	3	4	5	6	7	8	9
CU pour TTS	5	5	6	7	8	9	10
CU pour TTM	6	6	7	8	9	10	11
CU pour TTL	8	8	8	9	10	11	12

Une arme à gabarit en forme de goutte ne peut tirer qu'une seule fois par activation.

Coût du Gabarit

Un gabarit peut couvrir plusieurs cibles

Taille du Gabarit	Coût
Petit (TTS)	6
Moyen (TTM)	14
Large (TTL)	32

Les gabarits de taille Moyen et Large devraient être réservés pour des figurines de grandes tailles seulement.

Ratio Force - Aire d'Effet

Il est recommandé d'utiliser certaines restrictions sur le choix des aires d'effet.

Taille du Gabarit	Force Maximale
Petite (TTS)	8
Moyenne (TTM)	7
Large (TTL)	6

Comme guide, la force de l'arme doit diminuer quand la taille du gabarit augmente.

No Quarter Fantasy Wargames

Création de Grenades

Les grenades sont créées en sélectionnant tout d'abord la force d'attaque de la grenade puis la taille du gabarit d'explosion.

CU	F	Taille du Gabarit	Coût
3	3	½"	1
3	3	1"	2
3	3	1½"	3
3	3	2"	5
3	3	2½"	7
3	3	3"	11
4	4	½"	2
4	4	1"	3
4	4	1½"	4
4	4	2"	6
4	4	2½"	8
4	4	3"	12
5	5	½"	4
5	5	1"	5
5	5	1½"	6
5	5	2"	8
5	5	2½"	10
5	5	3"	14
6	6	½"	6
6	6	1"	7
6	6	1½"	8
6	6	2"	10
6	6	2½"	12
6	6	3"	16

Grenades avec Mise à Terre

Les Grenades peuvent avoir l'option de Mise à Terre pour un coût additionnel de 2 points.

	Coût
Mise à Terre	+2

Options Spéciales des Armes

Certaines armes peuvent avoir des règles spéciales qui augmentent leur performance et rendent l'arme un peu différente des armes standard. La majorité de ces règles spéciales sont normalement prévues pour des armes de soutien, mais le modificateur de pénétration et la mise à terre sont également appropriés pour certaines armes de mêlée ou à distance.

Là où des capacités ne sont pas prévues pour tous les types d'arme, la table de coût pour chaque règle spéciale indiquera l'acceptabilité.

Modificateur de Pénétration

Comme mentionné précédemment, un modificateur de pénétration (MP) peut être alloué à toute arme de mêlée ou de distance.

MP	+0	-1	-2	-3
Coût	+0	+1	+3	+6

Mise à Terre

Certaines armes sont capables de projeter une cible au sol même si elles n'infligent aucune blessure.

	Contact	Distance	Soutien	Gabarit	Coût
Mise à Terre	Oui	Non	Oui	Oui	+2

Les figurines cible sont seulement mises à terre si la force de l'arme est supérieure ou égale à force de la cible. La force de la cible est comparée sans aucune bonification d'arme; la comparaison est faite en utilisant le profil standard de la figurine.

Rafale

La règle spéciale de Rafale permet à une arme d'effectuer attaques à distance en une seule fois.

	Contact	Distance	Soutien	Gabarit	Coût
Rafale (x2)	Non	Oui	Oui	Non	+4
Rafale (x3)	Non	Non	Oui	Non	+10
Rafale (x4)	Non	Non	Oui	Non	+18

Les armes avec cette capacité ne peuvent attaquer qu'une seule fois par activation.

Tir Indirect

La règle spéciale de Tir Indirect permet à une arme de tirer par dessus une unité.

	Contact	Distance	Soutien	Gabarit	Coût
Tir Indirect	Non	Non	Oui	Non	+3

Les figurines qui utilisent le tir indirect sont normalement capables de tirer leur projectile en hauteur.

Traversant

La puissance de certaines armes de soutien est telle que le projectile continuera sur sa trajectoire après avoir frappé la première cible.

	Contact	Distance	Soutien	Gabarit	Coût
Traversant (D5")	Non	Non	Oui	Non	+2
Traversant (D10")	Non	Non	Oui	Non	+4

Cette capacité est faite pour les armes qui tirent de larges projectiles transperçant comme les balistes.

Sauvegarde (x2)

Toute figurine touchée par une arme avec la capacité Sauvegarde (x2) doit réussir deux sauvegardes d'armure pour éviter les dégâts.

	Contact	Distance	Soutien	Gabarit	Coût
Sauvegarde (x2)	Oui	Oui	Oui	Oui	+2

Si une des deux sauvegardes d'armure est un échec, la figurine peut subir des dommages. Un seul test de blessure est effectué.

No Quarter Fantasy Wargames

Blessure Supplémentaire

Il est rare qu'une arme inflige plus d'une blessure lorsqu'elle réussit à endommager une cible.

	Contact	Distance	Soutien	Gabarit	Coût
Blessure.	Personnage uniquement	Non	Oui	Non	+18

La capacité de blessure supplémentaire ne devrait être réservée qu'à des armes magiques spéciales.

Remarques sur la Création d'Armes

Il serait facile de créer l'arme de mêlée ou à distance ultime avec un profil très puissant. Un grand soin devrait être pris pour donner des profils d'armes tout à fait standard aux unités régulières et d'élite.

Les armes spéciales puissantes devraient être réservées pour les Individus et les Personnages. Il est également recommandé de se référer à une arme puissante d'un Personnage comme d'une arme magique ou bénie. Cela devrait se fondre dans le thème de l'armée si possible.



Figurine Games Workshop peinte par Christian Weiss

Résumé de la Création de Profil

Les tables de création de profil ont été récapitulées ci-dessous pour faciliter la génération de profil.

Caractéristiques

	Actions		Attaque à Distance		Corps à Corps		Force		Résistance		Blessures		Contrôle	
	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût
	6	-4	1	+0	1	+0	1	+0	1	+0			2	+1
	7	-2	2	+0	2	+0	2	+1	2	+1			3	+2
Valeur De Départ	8	+0	3	+1	3	+1	3	+2	3	+2	1	+0	4	+3
	9	+3	4	+3	4	+2	4	+4	4	+4	2	+10	5	+4
	10	+7	5	+4	5	+4	5	+7	5	+7	3	+25	6	+6
	11	+11	6	+6	6	+6	6	+11	6	+11	4	+45	7	+9
	12	+16	7	+10	7	+10	7	+16	7	+16	5	+70	8	+13
			8	+15	8	+15	8	+21	8	+21	6	+100	9	+18

Armures

Armure	AR	Coût
Valeur de Départ	0	+0
	1	+1
	2	+2
	3	+4
	4	+7
	5	+11
	6	+15
	7	+20
Bouclier	+1	+1
Bardage	+1	+3

Armes Standards

Armes de Mêlée	CU	F	MP	Coût
Improvisée	3	+0		0
Dague / Couteau	3	+0	-1	1
Epée	4	+1		3
Epée Large	5	+2		8
Faux	5	+2		8
Masse	4	+1		3
Hache	4	+1	-1	4
Hache de Bataille	5	+2		8
Fléau	4	+1		3
Marteau	4	+1		3
Marteau de Guerre	5	+2		8
Lance	4	+1		3
Hallebarde	5	+2		8
Lance de Cavalerie	5	+2		5

No Quarter Fantasy Wargames

Liste des Capacités, des Traits, des Armes Standard et des Equipements

Capacités	Traits	Armes Standards	Equipement
Adepte (Adpet)	Antagoniste (Nemesis)	Hache	Runes de Protection
Agile (Agile)	Arme de Siège (Siege Weapon)	Hache de Bataille	Bannière d'Armée
Aptitude Aquatique (Water Aptitude)	Attaque de Queue (Tail Attack)	Tromblon	Mitraille (Grape Shot)
Attaque Agressive (Aggressive Attack)	Confusion (Confused)	Arc	Grenades
Attaques Supplémentaires (Extra Attack)	Dévoreur (Devour)	Epée Large	Tatouages
Attaque Empoisonnée (Poisonous Attack)	Escalade (Climb)	Griffes	Lunette (Scope)
Brutes (Brutes)	Ethéré (Ethereal)	Arbalète	Faux
Chef Héroïque (Inspiring Leadership)	Etreinte Ethérée (Ethereal Embrace)	Dague	
Coup Puissant (Mighty Strike)	Figurine Large (Large Model)	Fléau	
Débordement (Overrun)	Hésitant (Hesitate)	Hallebarde	
Déplacement de Cavalerie (Cavalry Move)	Initié (Initiate)	Marteau	
Déterminé (Determined)	Instable (Unstable)	Arme Simple	
Double Temps (Double Time)	Mécanique (Mechanical)	Lance de Cavalerie	
Eblouissement (Dazzle)	Membranes (Membranes)	Arc Long	
Echo d'Armure (Armour Echo)	Mort-Vivant (Undead)	Fusil	
Esquive (Dodger)	Mutation (Mutation)	Masse	
Evasion (Evade)	Peau Epaisse (Armoured Hide)	Arc Mongolien	
Grand Chef (Great Leader)	Régénération (Regenerate)	Mousquet	
Immuable (Steadfast)	Surchauffe (Boiler Overload)	Pistolet	
Inébranlable (Unwavering)	Utilisateur de la Magie (Magic User)	Arbalète à Répétition	
Infailible (Unerring)	Vol (Flying)	Mousquet à Répétition	
Infâmes Combattants (Infamous Fighters)		Pistolet à Répétition	
Infiltration (Infiltrate)		Fronde	
Insultes (Taunt)		Bâton Fronde	
Maintenir le Rang (Hold The Line)		Lance	
Maîtres des Combats (Masters of Combat)		Epée	
Mouvement et Tir (Move and Fire)		Marteau de Guerre	
Mur d'Invulnérabilité (Wall Of Invulnerability)		Fouet	
Mutilation (Mutilate)			
Orgueil (Proud)			
Parade (Parry)			
Percussion (Ram)			
Peur (Fear)			
Pluie de Flèches (Rain of Arrows)			
Sanguinaire (Bloodlust)			
Saut (Leap)			
Sonnerie de Charge (Sound Charge)			
Tir Certain (Sure Shot)			
Tir Supplémentaire (Extra Shot)			
Travail d'Equipe (Team Work)			

Spécial pour Armes

Rafale x2, x3, x4
Blessure Supplémentaire
Tir Indirect
Mise à Terre
Sauvegarde x2
Traversant D5"
Traversant D10"

Capacités et Equipement Maximum

Nombre maximum suggéré pour les capacités et l'équipement par type de figurine.

	Capacité	Equipement
Personnage	5	5
Individu	4	4
Chef d'Unité	3	3
Elite	2	2
Régulier	1	1

Profils des Armes de Mêlée

Le tableau suivant détaille les combinaisons de force en mêlée (F) et de modificateur de pénétration (MP) pour un coût donné.

CU	PC	PM	PL	F	MP	Coût
3	Corps à Corps			+0	-	0
3	Corps à Corps			+0	-1	1
3	Corps à Corps			+0	-2	3
3	Corps à Corps			+0	-3	6
4	Corps à Corps			+1	-	3
4	Corps à Corps			+1	-1	4
4	Corps à Corps			+1	-2	6
4	Corps à Corps			+1	-3	9
5	Corps à Corps			+2	-	8
5	Corps à Corps			+2	-1	9
5	Corps à Corps			+2	-2	11
5	Corps à Corps			+2	-3	14
6	Corps à Corps			+3	-	14
6	Corps à Corps			+3	-1	15
6	Corps à Corps			+3	-2	17
6	Corps à Corps			+3	-3	20

Profils des Armes à Distance

Il existe une quantité de variations pour les armes à distance, spécialement lorsque les modificateurs de portée sont indiqués.

Le tableau suivant donne les combinaisons d'armes à distance en utilisant une force standard pour l'arme et les portées ayant un coût de zéro.

Le modificateur de pénétration (MP) n'est pas inclus ses exemples.

Un modificateur de pénétration (MP) peut être ajouté avec le coût supplémentaire approprié.



Guerrier Mort Vivant par Brian Smith © 2003

Le tableau suivant fournit des exemples de coût pour les gabarits "forme de goutte".

CU	PC	PM	PL	F	MP	Coût
3	3/+1	6/+0	9/-1	3	-	-2
3	4/+1	8/+0	12/-1	3	-	-1
3	5/+1	10/+0	15/-1	3	-	0
3	6/+1	12/+0	18/-1	3	-	1
3	8/+1	16/+0	24/-1	3	-	2
3	10/+1	20/+0	30/-1	3	-	3
3	12/+1	24/+0	36/-1	3	-	5
3	15/+1	30/+0	45/-1	3	-	7
4	3/+1	6/+0	9/-1	4	-	-1
4	4/+1	8/+0	12/-1	4	-	0
4	5/+1	10/+0	15/-1	4	-	1
4	6/+1	12/+0	18/-1	3	-	2
4	8/+1	16/+0	24/-1	4	-	3
4	10/+1	20/+0	30/-1	4	-	4
4	12/+1	24/+0	36/-1	4	-	6
4	15/+1	30/+0	45/-1	4	-	8
5	3/+1	6/+0	9/-1	5	-	1
5	4/+1	8/+0	12/-1	5	-	2
5	5/+1	10/+0	15/-1	5	-	3
5	6/+1	12/+0	18/-1	5	-	4
5	8/+1	16/+0	24/-1	5	-	5
5	10/+1	20/+0	30/-1	5	-	6
5	12/+1	24/+0	36/-1	5	-	8
5	15/+1	30/+0	45/-1	5	-	10
6	3/+1	6/+0	9/-1	6	-	3
6	4/+1	8/+0	12/-1	6	-	4
6	5/+1	10/+0	15/-1	6	-	5
6	6/+1	12/+0	18/-1	6	-	6
6	8/+1	16/+0	24/-1	6	-	7
6	10/+1	20/+0	30/-1	6	-	8
6	12/+1	24/+0	36/-1	6	-	10
6	15/+1	30/+0	45/-1	6	-	12

CU	PC	PM	PL	F	MP	Coût
5	Petit Gabarit (TTS)			3	-	5
5	Petit Gabarit (TTS)			4	-	6
6	Petit Gabarit (TTS)			5	-	8
7	Petit Gabarit (TTS)			6	-	10
8	Petit Gabarit (TTS)			7	-	12
9	Petit Gabarit (TTS)			8	-	16
6	Gabarit Moyen (TTM)			3	-	13
6	Gabarit Moyen (TTM)			4	-	14
6	Gabarit Moyen (TTM)			5	-	16
7	Gabarit Moyen (TTM)			6	-	18
8	Gabarit Moyen (TTM)			7	-	20
9	Gabarit Moyen (TTM)			8	-	24
8	Gabarit Large (TTL)			3	-	31
8	Gabarit Large (TTL)			4	-	32
8	Gabarit Large (TTL)			5	-	34
8	Gabarit Large (TTL)			6	-	36
8	Gabarit Large (TTL)			7	-	38
9	Gabarit Large (TTL)			8	-	42

Quelques Profils

Cette section détaille quelques profils des différents peuples de Genayria. Ceux-ci ne sont pas figés, ce ne sont que des exemples avec quelques commentaires sur la façon dont le profil a été conçu et pourquoi certaines des valeurs ont été choisies. Les tailles d'unité sont également des directives et selon la taille du jeu joué, elles sont très flexibles.

Humains en Armes

Ils forment l'épine dorsale d'une armée humaine et sont ses hommes de troupe. Ceux-ci sont parfois désignés sous le nom

No Quarter Fantasy Wargames

d'hommes en armes. Leur profil est très basique bien que la figurine ait une armure et une arme avec une bonification de force.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Homme en Armes	8	3	5	4	5	1	6
Armes	Epée (CU4, F+1)						
Armure (AR)	Armure légère et bouclier (AR3)						
Spécial	Aucun						
Structure	6+ par unité						
Coût	28 points						

Archer Elfe Sylvestre (Wood Elf Archer)

Les Elfes Sylvestres sont indubitablement les maîtres l'arc long. Le nombre élevé d'actions reflète la dextérité d'un Elfe et leur compétence aux attaques à distance prouve leur savoir-faire. Un Elfe de base a également une valeur légèrement plus basse en Résistance comparé à un Humain ou à un Orque.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Archer Elfe	9	6	5	4	4	1	6
Armes	Arc long						
	CU	PC	PM	PL	F		
	4	12/+1	24/+0	36/-1	4		
Armure (AR)	Aucune						
Spécial	Aucun						
Structure	8+ par unité						
Coût	35 points						



Figurine i-Kore peinte par Christian Weiss

Elfe Déchu (Fallen Elf)

Les Elfes Déchus sont les sombres cousins des Elfes Sylvestres et des Hauts Elfes. Le profil est très semblable, bien que cet exemple montre un expert à l'épée par opposition à l'arc ou à l'arbalète.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Elfe Déchu	9	4	6	4	4	1	6
Armes	Epée (CU4, F+1)						
Armure (AR)	Armure de cuir et bouclier (AR3)						
Spécial	Aucun						
Structure	4+ par unité						
Coût	32 points						

Nain

Un nain de par sa nature même est petit, trapu et résistant. Un profil nain de base devrait refléter cela. Cet exemple a une résistance plus haute que pour un guerrier normal. En outre, la figurine est équipée d'une armure lourde lui donnant une bonne sauvegarde d'armure. Bien que cette figurine entre dans la catégorie des figurines d'élite, la nature même des nains est telle qu'un seuil de régulier/élite pourrait être placé à 40 points au lieu de 35 points.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Nain	8	4	5	5	6	1	6
Armes	Hache (CU4, F+1, MP-1)						
Armure (AR)	Armure lourde (AR3)						
Spécial	Aucun						
Structure	6+ par unité						
Coût	39 points						

Cogneur Orque (Orc Bruiser)

À quelques égards, les Orques entrent dans la même catégorie que les Nains. Les Orques tendent à être grand et résistant bien qu'ils peuvent être de toutes les formes et les tailles. Les différents fabricants (de figurines) produisent des types légèrement variables d'Orque et le profil, autant que possible, devrait refléter l'aspect des figurines étant employées. Il peut être bénéfique de créer plusieurs types de caste d'Orque pour refléter les variations de taille trouvées dans le royaume d'Orque.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Cogneur Orque	8	4	5	5	5	1	5
Armes	Epée (CU4, F+1)						
Armure (AR)	Armure légère (AR2)						
Spécial	Aucun						
Structure	6+ par unité						
Coût	30 points						

Archer Gobelin

Les Gobelins sont des archers enthousiastes s'ils ne sont pas particulièrement des adeptes. Ce qu'ils leur manquent dans la précision, ils le compensent dans le nombre. Les Gobelins ne sont également pas aussi fort que la plupart des autres peuples, par conséquent ils ne devraient pas employer un grand arc.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Archer Gobelin	9	5	4	3	4	1	5
Armes	Arc						
	CU	PC	PM	PL	F		
	4	10/+1	20/+0	30/-1	4		
Armure (AR)	Armure de cuir (AR2)						
Spécial	Aucun						
Structure	8+ par unité						
Coût	27 points						

Flibustier Ogre (Ogre Freebooter)

Les Ogres sont très grands et tendent à être montés sur de plus grands socles de 40mm. La force, la résistance et les blessures de l'Ogre reflètent sa masse physique. La capacité d'attaque supplémentaire (x2) a été également incluse pour tenir compte des attaques puissantes qu'une telle créature est capable de faire.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Ogre	8	4	6	6	7	2	6
Armes	Masse (CU4, F+1)						
Armure (AR)	Armure légère (AR4)						
Spécial	Attaque Supplémentaire (x2)						
Structure	2+ par unité						
Coût	67 points						

No Quarter Fantasy Wargames



Ogre Games Workshop peinte par Christian Weiss

Guerrier Squelette

Les squelettes sont l'épine dorsale bon marché des Morts Vivants. Leurs valeurs de compétence basses les rendent bon marché et abondants pour le Général des Morts Vivants.

Leur basse valeur en contrôle (Co) n'est pas un obstacle pour eux car ils sont immunisés aux tests de moral grâce à la capacité Inébranlable.

Les squelettes ont la capacité spéciale Mort Vivant qui combine la Peur (0) et la capacité Inébranlable pour un coût réduit.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Squelette	8	2	5	4	4	1	2
Armes	Epée (CU4, F+1)						
Armure (AR)	Aucune						
Spécial	Mort Vivant (Peur (0) et Inébranlable)						
Structure	8+ par unité						
Coût	20 points						

Goule (Craven Ghoul)

Les Goules pour les Morts Vivants sont des troupes bon marché, mais sont dangereuses à cause de leurs deux attaques supplémentaire. Elles doivent être un peu plus rapides que des Squelettes ainsi elles ont été également dotées de la capacité Double Temps. Sans aucune armure ni aucune armes elles n'effectuent que des attaques de force (mais en en faisant deux). Naturellement si elles sont touchées par des attaques à distance ou au contact, leur absence d'armure et leur pauvre résistance impliqueront une durée de combat relativement courte.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Goule	9	2	5	4	4	1	6
Armes	Aucune						
Armure (AR)	Aucune						
Spécial	Attaque Supplémentaire (x2) Double Temps Dévoreur						
Structure	6+ par unité						
Coût	32 points						

Ce profil montre également l'utilisation d'un trait négatif. Pour refléter la dépravation d'une goule, elle possède le trait négatif Dévoreur et n'utilisera donc pas la règle de poursuite en combat de corps à corps.

Prédateur Loup-garou (Wolverine Predator)

Un Loup-garou est une grande créature qui a une taille à peu près identique à celle d'un Ogre. Leur ascendance de loup les a doté de réflexes rapides et de capacité de combat, de force et de résistance au-dessus de la moyenne. Ils ont

également deux blessures pour refléter leur taille et leur endurance.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Loup-garou	9	3	6	6	6	2	7
Armes	Improvisée (CU3, F+0)						
Armure (AR)	Légère (AR2)						
Spécial	Double Temps Attaque Supplémentaire (x2) Esquive						
Structure	2+ par unité						
Coût	68 points						

Aigle Géant

Les Élémentaires et les Elfes Sylvestres sont connus pour demander les services des habitants de la forêt pour aider leur cause.

Les Aigles Géants sont de grandes créatures qui ont la capacité Vol et peuvent couvrir de grandes distances très rapidement. Cependant, leur basse résistance et le manque d'une armure quelconque les rendent tout à fait vulnérables aux attaques ennemies.

La valeur en résistance a été délibérément maintenue basse et aucune armure n'a été incluse pour essayer de dépendre exactement une créature rapide et agile.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Aigle Géant	9	2	5	5	4	1	5
Armes	Griffes (CU3, F+0)						
Armure (AR)	Aucune						
Spécial	Vol Esquive Attaque Supplémentaire (x2)						
Structure	1+ par unité						
Coût	41 points						

Guerrier du Chaos

Ce Guerrier du Chaos porte l'armure de plate et utilise une hache de bataille à deux mains. Avec une caractéristique de corps à corps supérieure à la normale et une arme à deux mains ayant une bonification de +2 en force, cela en fait un guerrier exceptionnel. En conséquence le coût reflète ce fait et cette figurine aura une classification d'élite.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Guerrier du Chaos	8	4	6	5	5	1	7
Armes	Hache de bataille (CU5, F+2)						
Armure (AR)	Armure lourde (AR4)						
Spécial	Aucun						
Structure	4+ par unité						
Coût	47 points						



Guerrier du Chaos peinte par Christian Weiss

No Quarter Fantasy Wargames

Growler à Une Corne (Growler One Horn)

Bien que les Growlers soient à l'origine des figurines de sci-fi, l'absence d'armes ou d'équipement futuristes et leur aspect animal en font d'excellents candidats pour une conversion dans le genre fantastique. Ce profil est tout à fait standard indépendamment des actions et du fait qu'il possède deux blessures pour refléter la masse physique et la résistance de la figurine.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Growler	10	2	5	5	5	2	6
Armes	Mâchoire (CU5, F+2) Griffes (CU3, F+0)						
Armure (AR)	Peau Epaisse (AR3)						
Spécial	Attaque Supplémentaire (x2) Esquive						
Structure	2 à 4						
Coût	65 points						

Bien que le profil du Growler soit normalement classé comme élite, due à la gamme limitée de figurine Growler disponible et le fait que se soit des troupes de taille humaine, les Une Corne sont traités en tant que troupes régulière.

Seigneur Wight sur Dragon Zombi

Les dragons sont très populaires dans le monde fantastique et une telle créature mérite un profil très spécial.

C'est un profil combiné comprenant un cavalier Wight et un dragon.

Le dragon et le cavalier ont des capacités multiples afin de fournir à la figurine les caractéristiques nécessaires pour créer ce qui devrait être une créature inspirant la crainte.

Nom	AC	AD	CC	F	R	B	Co
Wight	12	4	7	5	7	4	8
Dragon		3	6	7			
Armes	Epée Wight (CU4, F+1)						
Armure (AR)	Armure lourde et bouclier (AR6)						
Spécial	Mort Vivant Infaillible Vol Figurine Large Wight Attaque Supplémentaire (x2) Epée (CU4, F+1) Dragon Attaque Supplémentaire (x2) Griffes (CU3, F+0) Souffle de Feu (CU5, F5, TTM) Attaque de Queue (CU5, F+0)						
Structure	Individu						
Coût	222 points						

Cartes, Marqueurs et Gabarits

Les pages suivantes contiennent des cartes, des marqueurs et des gabarits pour un usage dans No Quarter. Elles doivent être imprimées sur papier épais si possible, ou encore mieux, sur du carton.

Mutations

Les mutations suivantes peuvent être prises par n'importe quelle figurine avec le trait Mutation.

Dans la mesure du possible, toute mutation qui décrit une caractéristique physique devrait être représentée par une figurine appropriée.

Cornes (Horns)

Une figurine avec cette mutation possède des cornes supplémentaires qui lui fournissent un avantage lors d'une charge en mêlée.

La figurine bénéficie d'un +1 en CC et en F pour le tour ou elle charge en mêlée. C'est en plus de tous les autres modificateurs normalement appliqués.

Coût: 2 points

Mâchoires (Jaws)

Cette figurine a développé des mâchoires impressionnantes avec lesquelles elle peut délivrer de puissante attaque.

Au lieu de faire une attaque normale, la figurine peut essayer une attaque de morsure. L'attaque coûte 5 actions (AC) avec tous les modificateurs de combat de corps à corps s'appliquant.

Si l'attaque est une réussite, la figurine délivre une touche de F7 à la figurine cible. Les sauvegardes d'armure normales s'appliquent.

Coût: 12 points

Membre Supplémentaire (Extra Limb)

Une figurine avec cette mutation a un membre supplémentaire qui peut être très utile en mêlée.

La figurine compte comme ayant une attaque supplémentaire. Si la figurine n'a aucune capacité Attaque Supplémentaire, elle gagne Attaque Supplémentaire (x2). Si la figurine a déjà une capacité Attaque Supplémentaire, le niveau de la capacité est augmenté de +1 avec un maximum de 4.

Coût: 6 points

Queue de Scorpion (Scorpion Tail)

La figurine a développé une large queue de scorpion avec un aiguillon mortel.

La figurine peut faire une attaque supplémentaire pendant son activation pour 4 actions (AC) avec une force de 5. Si l'attaque réussit, les dommages sont résolus normalement, mais l'attaque a également les capacités d'attaque empoisonnée (détaillées ci-dessous).

Un test d'attaque obtenant un 1 naturel causera automatiquement une blessure sans devoir faire le test de force (F) contre la résistance (R). Non seulement l'attaque est un coup de maître et donc annule le test d'armure, mais la figurine cible subit automatiquement une blessure.

Coût: 4 points

Sang Corrosif (Corrosive Blood)

Une figurine avec cette mutation a développé un mécanisme défensif très malicieux.

Pour chaque blessure infligée sur une figurine avec cette mutation, toute autre figurine en contact socle à socle sera éclaboussé par le sang muté et prendra une touche de force 5 immédiate.

Coût: 1 point

Tête Supplémentaire (Extra Head)

Une figurine avec cette mutation a une tête supplémentaire. Indépendamment des querelles incessantes entre les têtes, cette mutation permet à la figurine de garder une paire d'yeux supplémentaires ouverts sur tout danger approchant.

La figurine est considéré comme étant toujours en attente lors d'une charge d'une figurine ennemie. En d'autres termes la

No Quarter Fantasy Wargames

figurine peut toujours choisir de répondre à une charge par le tir (s'il a les armes à distance), de recevoir la charge ou de fuir.

Coût: 3 points

Aspect du Feu



L'aspect du feu est principalement offensif de nature et est personnalisé par le mortel sort Boule de feu. En outre, la capacité d'ériger un écran de fumée aidera des troupes plus lentes à se déplacer à travers le champ de bataille.

Le feu est opposé à l'aspect de l'eau.

Boule de Feu (Fireball)

Le Magicien crée une boule de feu dans ses mains et la projette vers une figurine ou une unité ennemie.

La boule de feu a une portée maximale de 20". Le Magicien doit avoir une ligne de la vue (LdV) avec la figurine ou l'unité cible. Si le sort est réussi, la figurine ou l'unité cible est frappée par un souffle de flamme utilisant le gabarit circulaire de 2½".

Toutes les figurines complètement couvertes par le gabarit subissent une touche de force 5. Les figurines partiellement couvertes par le gabarit subissent une touche de force 5 sur un résultat de 5 ou moins sur un D10. Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

	CU	Niveau	Coût
Boule de Feu	6	3	15

Fumée (Smoke)

Un gabarit de fumée de 3" est placé à moins de 20" et en ligne de la vue (LdV) du lanceur. Le gabarit de fumée bloque les lignes de la vue et compte en tant que terrain difficile pour les déplacements.

Au début de chaque tour de jeu dans la phase de Résolution des Effets, lancez un D10 pour chaque gabarit de fumée et consultez la table ci-dessous.

D10	Résultat
1-3	La fumée se dissipe, retirez le gabarit de fumée du jeu.
4-6	Le gabarit de fumée reste à sa position actuelle.
7-9	Le gabarit de fumée se déplace de un D10" dans une direction aléatoire. Le gabarit de fumée se scinde en deux.
10	Placez un nouveau gabarit de fumée sur le premier et effectuez le déplacement des deux gabarits comme expliqué ci-dessus.

	CU	Niveau	Coût
Fumée	5	5	9

Jet de Vapeur (Steam Vent)

Un jet de vapeur jaillit de la terre et un geyser d'eau bouillante est projeté vers l'avant.

Positionnez le petit gabarit en forme de goutte (TTS) n'importe où à moins de 20" et dans la ligne de vue (LdV) du lanceur.

Toutes les figurines complètement couvertes par le gabarit subissent une touche de force 4. Les figurines partiellement couvertes subissent une touche de force 4 sur un résultat de 5 ou moins sur un D10.

Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

	CU	Niveau	Coût
Jet de Vapeur	4	5	4

Mains Brûlantes (Molten Grasp)

Le Magicien saisit une figurine ennemie en contact socle à socle et essaye d'infliger des dommages en projetant une chaleur intense dans la cible.

La figurine cible peut essayer de briser la prise par le jet sous sa propre valeur de force (F). Si c'est un échec, la figurine cible prend une touche de force 7 sans sauvegarde d'armure possible.

	CU	Niveau	Coût
Mains Brûlantes	4	4	6

Mare de Lave (Lava Pool)

De la roche en fusion fait surface et crée une petite mare de lave.

Placez un gabarit circulaire de mare de lave de 2½" n'importe où à moins de 20" du lanceur. Toute figurine ou unité sous le gabarit doit faire un test de contrôle (Co) ou subir 1 blessure. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise. Les figurines survivantes sont immédiatement déplacées sur n'importe quel bord du gabarit. L'effet du gabarit reste en jeu.

Au début de chaque tour de jeu dans la phase de Résolution des Effets, lancez un D10. Sur un résultat de 1 à 5 la mare de lave reste en jeu. Sur un 6+, la lave se solidifie et n'a plus aucun effet.

	CU	Niveau	Coût
Mare de Lave	5	4	20

Souffle Ardent (Burning Hand)

Placez le petit gabarit en forme de goutte (TTS) de telle sorte que l'extrémité touche le socle du lanceur.

Toutes les figurines complètement couvertes par le gabarit subissent une touche de force 5. Les figurines partiellement couvertes subissent une touche de force 5 sur un résultat de 5 ou moins sur un D10.

Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

Ce sort peut être utilisé par un Magicien en contact socle à socle avec une figurine ennemie.

	CU	Niveau	Coût
Souffle Ardent	6	3	12

Aspect de l'Eau



L'aspect magique de l'eau est généralement protecteur et bienfaisant. Le sort d'Assainissement est particulièrement utile afin de retirer les effets magiques en jeu.

L'eau est opposée à l'aspect du feu.

Accélération (Quickening)

Le Magicien peut lancer ce sort sur une unité amie se trouvant à moins de 20" et en ligne de vue.

La prochaine fois que l'unité cible est activée, le coût d'utilisation (CU) de toutes les armes portées par l'unité sont réduits de -1. Ce sort demeure jusqu'à la prochaine activation du Magicien et a un coût de maintien de 2.

	CU	Niveau	Coût
Accélération	4	5	10

Assainissement (Cleanse)

Le lanceur tente de dissiper tous les sorts qui demeurent en jeu. Cela inclus tous les gabarits d'effet.

Le lanceur ne doit pas tester la valeur de lancement du sort cible, mais juste réussir à lancer le sort Assainissement pour dissiper le sort cible.

Le Magicien doit avoir une ligne de la vue (LOS) avec l'effet du sort (ou sur la figurine ou sur l'unité sur laquelle le sort est actif).

	CU	Niveau	Coût
Assainissement	2	6	5

Déluge (Flood)

Le Magicien conjure une inondation pour entraver ses adversaires.

Une figurine ou une unité cible à moins de 20" et en ligne de la vue ne peut pas se déplacer de plus de 4" à sa prochaine activation.

	CU	Niveau	Coût
Déluge	5	5	4

Marche sur l'Eau (Riverwalk)

Le sort peut être lancé sur toute unité à moins de 20" et en ligne de la vue du lanceur. Ce sort annule toute pénalité de mouvement dans l'eau. Placez un marqueur à côté de l'unité pour signifier son état. Ce sort demeure jusqu'à la prochaine activation du Magicien et a un coût de maintien de 2.

	CU	Niveau	Coût
Marche sur l'Eau	4	6	4

Talisman

Peut être lancé sur une figurine ou une unité à moins de 20" et en ligne de la vue du lanceur. La figurine ou l'unité cible est immunisée contre tous les sorts directement dirigés

vers la figurine ou l'unité. Ce sort persiste jusqu'à la prochaine activation du Magicien et le coût de maintien est de 3.

	CU	Niveau	Coût
Talisman	5	4	12

Tempête (Rain Storm)

Une pluie éclate au-dessus de l'ennemi rendant difficile l'utilisation des armes à distance.

Une figurine ou une unité cible à moins de 20" et en ligne de la vue a son valeur d'attaque à distance (AD) ajustée par -1 lors de toutes tentatives d'utilisation d'armes à distance lors de sa prochaine activation.

	CU	Niveau	Coût
Tempête	5	5	5

Aspect de la Terre



La force de la terre est conjurée pour protéger et augmenter les unités amicales. "Armure de Pierre", "Croissance" et "Spores" fournit un bénéfice quelconque.

La terre est opposée à l'aspect du vent.

Armure de Pierre (Stone Armour)

Le Magicien augmente l'armure d'une unité amicale avec l'essence de la pierre.

La figurine ou l'unité cible doit être à moins de 10" et en ligne de vue.

Augmentez l'armure de la figurine ou de l'unité cible de +2. Ce sort demeure jusqu'à la prochaine activation du Magicien et son coût du maintien est de 3.

	CU	Niveau	Coût
Armure de Pierre	6	4	25

Croissance (Growth)

Le Magicien rassemble la puissance de la nature pour augmenter une figurine amicale.

La figurine qui doit se trouver à moins de 10" et en ligne de vue (LdV) gagne +2 en force (F) et +2 en résistance (R) jusqu'à la fin de la prochaine activation de la figurine.

	CU	Niveau	Coût
Croissance	6	4	8

Météorite (Meteor)

Le Magicien appelle une météorite des cieux et la dirige vers le champ de bataille.

Si le sort est réussi, le gabarit météorite de 2½" sera positionné sur une figurine ou une unité à moins de 30" et en ligne de vue (LdV) du lanceur.

La météorite déviara toujours de D5" du point d'impact prévu. Toute figurine sous le gabarit subira une touche de force. Les figurines survivantes sont immédiatement déplacées sur n'importe quel bord du gabarit.

No Quarter Fantasy Wargames

	CU	Niveau	Coût
Météorite	8	3	35

Sable Mouvant (Quicksand)

Le Magicien liquéfie la terre et piège ses ennemis.

Le Magicien vise une unité ou une figurine à moins de 20" et en ligne de la vue (LOS). Chaque fois que la figurine ou l'unité cible emploie des actions pour se déplacer, lancez un D10 pour chaque figurine. Sur un résultat de 1, la figurine est happée par le sable mouvant et est retirée du jeu.

Ce sort demeure jusqu'à la prochaine activation du Magicien et son coût de maintien est de 2.

	CU	Niveau	Coût
Sable Mouvant	5	4	25

Sol Traite (Treacherous Ground)

La terre commence à se briser sous les pieds et le mouvement devient une lutte...

Le Magicien peut lancer ce sort sur une figurine ou une unité à moins de 20" et en ligne de vue (LdV).

La figurine ou l'unité cible peut seulement se déplacer à la moitié de sa vitesse comme si elle déplaçait sur un terrain difficile. Ce sort persiste jusqu'à la prochaine activation du Magicien et le coût de maintien est de 2.

	CU	Niveau	Coût
Sol Traite	4	5	4

Spores

Un nuage des spores augmentent une figurine ou une unité à moins de 20" et en ligne de vue (LdV).

La figurine ou l'unité cible gagne +1 en résistance (R). Ce sort persiste jusqu'à la prochaine activation du Magicien et le coût de maintien est de 3.

	CU	Niveau	Coût
Spores	5	4	5

Aspect du Vent



La puissance de l'air est appelée pour gêner l'ennemi. Bien que peu efficace comme puissance destructive, l'effet sur les unités ennemies peut fournir aux forces amies du temps pour préparer leur propre offensive.

Le vent est opposé à l'aspect de la terre.

Attirance (Lure)

Le Magicien peut essayer de leurrer une figurine ou une unité à moins de 30" et en ligne de la vue (LdV).

Si le sort est lancé avec succès, à la prochaine activation de la cible, elle doit employer toutes ses actions disponibles pour avancer directement vers le lanceur du sort. Au début de toutes les activations suivantes, l'unité cible peut casser cette attirance en réussissant un test de contrôle (Co). Si c'est un échec, l'unité doit continuer à se déplacer vers le lanceur.

Ce sort persiste jusqu'à la prochaine activation du Magicien et le coût de maintien est de 3.

	CU	Niveau	Coût
Attirance	6	4	14

Brouillard (Fog)

Un brouillard se lève autour du Magicien.

Le brouillard bloque la ligne de la vue et réduit le mouvement de moitié.

Aucune figurine volante ne peut voler à moins de 5" du Magicien.

Ce sort persiste jusqu'à la prochaine activation du Magicien et le coût de maintien est de 3.

	CU	Niveau	Coût
Brouillard	6	5	8

Froideur (Wind of Thor)

Un souffle froid frappe une figurine ou une unité à moins de 20" et en ligne de la vue (LdV). La cible est gelée sur place et perdra sa prochaine activation.

Ce sort ne peut être employé deux tours de suite sur la même figurine ou unité cible.

	CU	Niveau	Coût
Froideur	6	4	8

Souffle d'Elderith (Elderith Wind)

Le Magicien crée un souffle qui atteint un ennemi et le projette vers l'arrière.

Déplacez la figurine cible, qui est à moins de 10" du Magicien, de D10" en l'éloignant du Magicien (si la figurine cible est deux fois plus grande en taille que le Magicien, la cible est déplacée de D5" au lieu de D10"). Si la figurine se heurte à un élément de terrain ou à une autre figurine, les deux subissent une touche de F5. La figurine ne continue pas à se déplacer après avoir heurté une autre figurine ou un élément de terrain.

	CU	Niveau	Coût
Souffle d'Elderith	5	4	12

Tempête de Poussières (Dust Storm)

Un tourbillon de poussières se forme autour de l'ennemi réduisant ses facultés de perception.

Une figurine ou une unité à moins de 30" et en ligne de la vue (LdV) ne peut pas utiliser ses armes à distance lors de sa prochaine activation.

Ce sort ne peut être employé deux tours de suite sur la même figurine ou unité cible.

	CU	Niveau	Coût
Tempête de Poussières	5	6	4

Vent de Thor (Chill Blast)

Une figurine ou une unité à moins de 20" et en ligne de vue (LdV) doit faire un test de la force (F) ou être projeté au sol.

No Quarter Fantasy Wargames

Chaque figurine dans une unité doit effectuer son test individuellement.

Les figurines obtiennent un +1 en CC lorsqu'il attaque une figurine au sol.

Toute figurine au sol doit dépenser 3 actions (AC) pour se relever.

	CU	Niveau	Coût
Vent de Thor	6	4	8

Aspect de la Lumière



Bien que l'aspect de lumière ait quelque sorts offensifs, sa force principale est dans la manipulation du temps avec les sorts "Perception" et "Voir la Lumière". Le sort "Bouclier" fournit également une méthode au Magicien de se protéger en augmentant sa résilience.

La lumière est opposée à l'aspect de l'obscurité.

Aveuglement (Blind)

Une figurine ou une unité cible à moins de 20" est aveuglé par un flash brillant émanant des mains du Magicien. L'unité cible a ses actions réduites de moitié (arrondi à l'inférieur) et elle ne peut pas utiliser d'armes à distance.

En outre, les attaques de mêlée contre elle les touchent automatiquement et elle peut ne pas attaquer en retour.

	CU	Niveau	Coût
Aveuglement	6	4	5

Bouclier (Shield)

Le Magicien forme un bouclier en courbant la lumière autour de lui.

Sa valeur d'armure est augmentée de +2 jusqu'à sa prochaine activation.

Le Magicien peut utiliser 2 actions la prochaine fois qu'il est activé pour maintenir le bouclier.

	CU	Niveau	Coût
Bouclier	4	5	7

Choc (Shock)

Le Magicien peut tenter de neutraliser une figurine ennemie en contact socle à socle en lui infligeant une charge électrique puissante.

Si le lancement est un succès, la figurine cible manquera sa prochaine activation. En outre, toutes les attaques contre la figurine toucheront automatiquement.

	CU	Niveau	Coût
Choc	4	5	9

Foudre (Lightning Bolt)

Le Magicien conjure l'énergie électrique des orages du ciel et frappe l'ennemi le plus proche.

Un arc électrique se forme et frappe la figurine ou l'unité ennemie la plus proche à moins de 30".

L'unité cible subit un D10 touche de force 6. Chaque figurine peut uniquement être frappé qu'une fois tandis que l'arc électrique saute d'une figurine à l'autre.

	CU	Niveau	Coût
Foudre	6	3	15

Perception

Le Magicien essaye d'altérer le flux du temps et de d'altérer le flux des événements.

Le Magicien tente de gagner entre 1 à 3 relances. Si le sort est lancé avec succès, lancez un D10 pour déterminer le nombre de relances.

D10	Résultat
1-2	3 relances
3-8	2 relances
9-10	1 relance

Ces relances peuvent être employées à tout moment et pour tous les jets de dés jusqu'à la prochaine activation du magicien. Cela peut inclure les jets d'attaques, lancement d'un sort supplémentaire, l'initiative, les sauvegardes d'armure, etc...

	CU	Niveau	Coût
Perception	6	3	5

Voir la Lumière (See the Light)

Le Magicien lutte pour prévoir le futur...

Soustrayez 2 à votre prochain jet d'initiative.

	CU	Niveau	Coût
Voir la lumière	5	6	4

Aspect de l'Obscurité



L'aspect de l'obscurité est la nécromancie des Morts Vivants. Les sorts de l'aspect de l'obscurité peuvent seulement être employé par une armée qui inclut des figurines de morts vivants.

L'obscurité est opposée à l'aspect de la lumière.

Appel des Morts (Summon Fallen)

Le lanceur tente de relever certains des guerriers tombés. Relevez un D10 squelettes ou un D10 Zombis ou un D5 Cavaliers Squelettes. Si au moins 6 figurines sont relevées, une nouvelle unité peut être créée. Autrement les figurines doivent être ajoutés à une unité existante. Dans l'un ou l'autre cas, les figurines doivent être placées à moins de 20" du lanceur. La cavalerie squelette doit être ajoutée à une unité existante.

	CU	Niveau	Coût
Appel des Morts	6	4	70

No Quarter Fantasy Wargames

Faiblesse (Weakness)

Le lanceur tente de réduire la résistance (R) d'une figurine.

La figurine cible doit être à moins de 20" et en ligne de vue du lanceur.

Si le lancement est un succès, la résistance de la figurine cible est réduite de -2 jusqu'à la prochaine activation du Magicien.

	CU	Niveau	Coût
Faiblesse	5	4	8

Frappe (Smite)

Une obscurité de l'âme frappe la figurine ou l'unité cible.

La cible doit être à moins de 20" et en ligne de vue du lanceur. Chaque figurine dans l'unité cible subit une touche de force 4. La sauvegarde d'armure s'applique normalement.

	CU	Niveau	Coût
Frappe	6	5	15

Gain de Vie (Gain Life)

Si lancé avec succès, le lanceur du sort peut retirer un squelette ou un zombi pour regagner 1 blessure perdue (B).

Ce sort ne peut être utilisé pour récupérer un nombre total de blessures supérieur à sa valeur originale.

	CU	Niveau	Coût
Gain de Vie	6	3	15

Nuée de Rats (Pestilence)

Une nuée de rats apparaît près du lanceur. Placez un gabarit Pestilence de 3" en contact avec le devant du socle du lanceur. Les rats se déplacent immédiatement de D10+5". Toute figurine touchée par le gabarit durant son déplacement subisse une touche de force 4. Aux tours suivants, les rats continuent à se déplacer de D10" pendant la phase de Résolution des Effets. Résolez toutes les touches à de nouvelles cibles lorsqu'elles surviennent.

	CU	Niveau	Coût
Pestilence	5	6	10

Panique (Panic)

Une unité cible à moins de 10" et en ligne de vue du lanceur doit faire un test immédiat de moral. Si elle échoue, l'unité doit fait un jet sur la table de panique.

	CU	Niveau	Coût
Panique	6	3	20

Réanimation (Re-animate)

Relevez une figurine tuée de l'ennemi pour la joindre aux rangs des morts vivants. Toute figurine ennemie de taille humaine/humanoïde qui a été tué pendant la bataille peut être réanimée par le lanceur.

Le profil original est ajusté comme montré ci-dessous.

AC	AD	CC	F	R	B	CO
8	AD-1	CC-1	F-1	R-1	1	5

La figurine réanimée est placé à moins de 10" du lanceur et peut rejoindre une unité amie.

	CU	Niveau	Coût
Réanimation	5	4	10

Sacrifice

Si le lancement est un succès, le lanceur peut retirer une figurine de squelette ou de zombi pour gagner 2 actions (AC) lors de sa prochaine activation.

	CU	Niveau	Coût
Sacrifice	2	5	3

Ténèbres (Stumble)

La figurine ou l'unité cible est plongée dans une obscurité froide.

La figurine ou l'unité est considérée comme se déplaçant sur un terrain difficile la prochaine fois qu'elle essaye de se déplacer. Notez que cela réduit également la poursuite de mêlée à 1".

	CU	Niveau	Coût
Ténèbres	5	6	5



Diorama par Tom Weiss

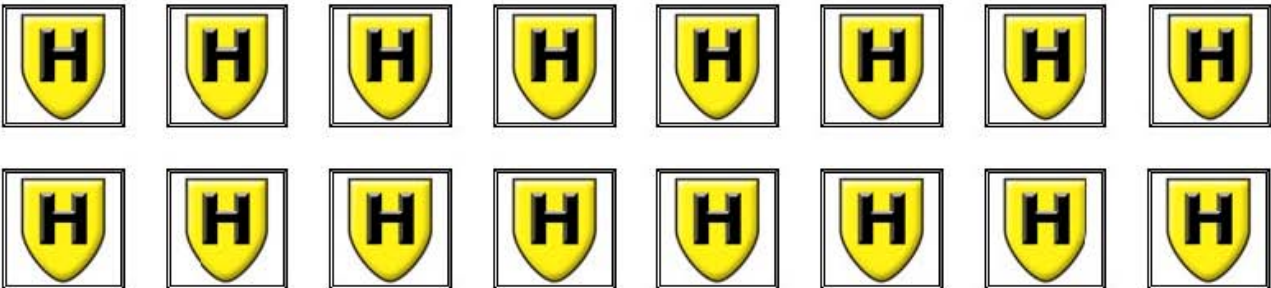
No Quarter Fantasy Wargames

Marqueurs d'Activation

Activated



Hold



Flee



Panicked



Terrified



No Quarter Fantasy Wargames

Gabarits en Forme de Goutte

Gabarit Large (TTL)



Gabarit Moyen (TTM)



Petit Gabarit (TTS)

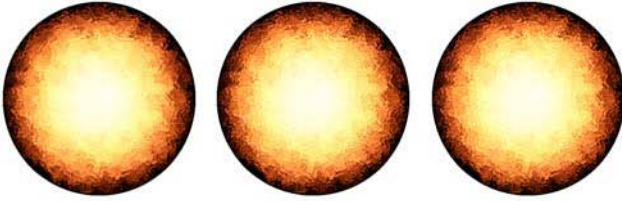


Support Weapon
Loaded Counters

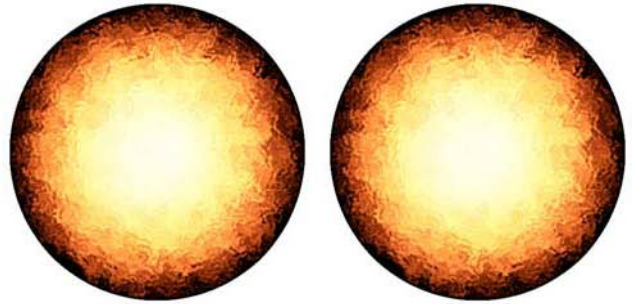


Gabarits Circulaires

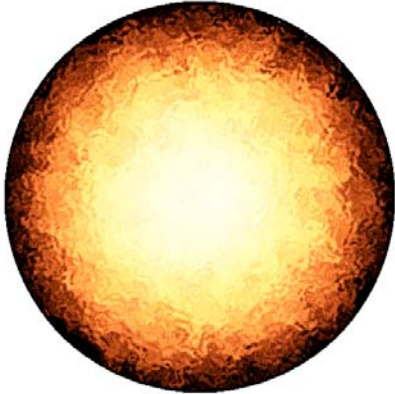
Gabarits de 1"



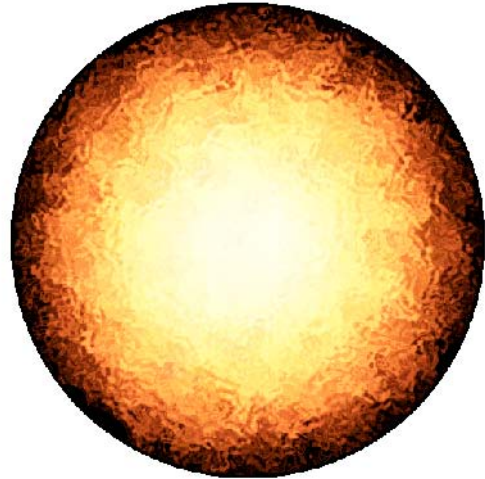
Gabarits de 1½"



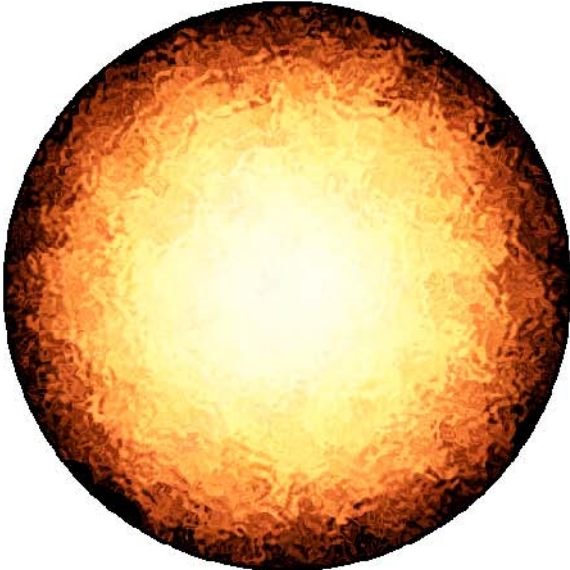
Gabarit de 2"



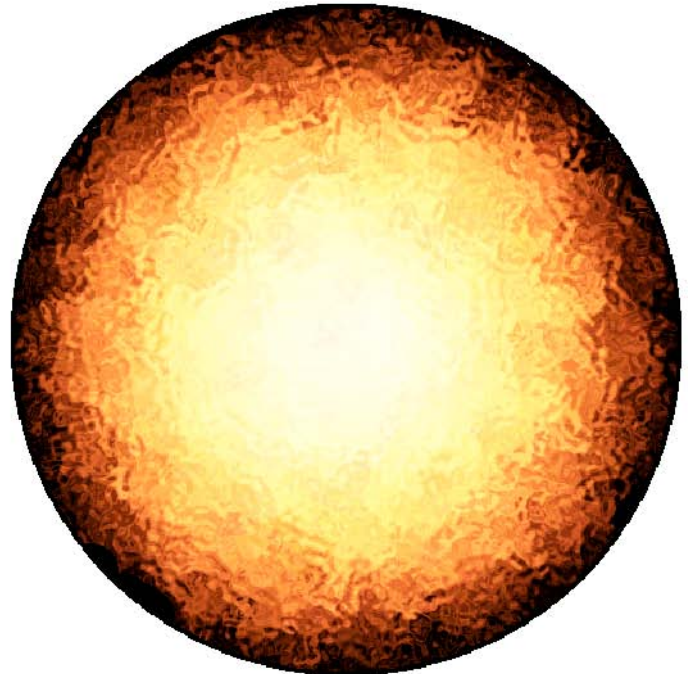
Gabarit de 2½"



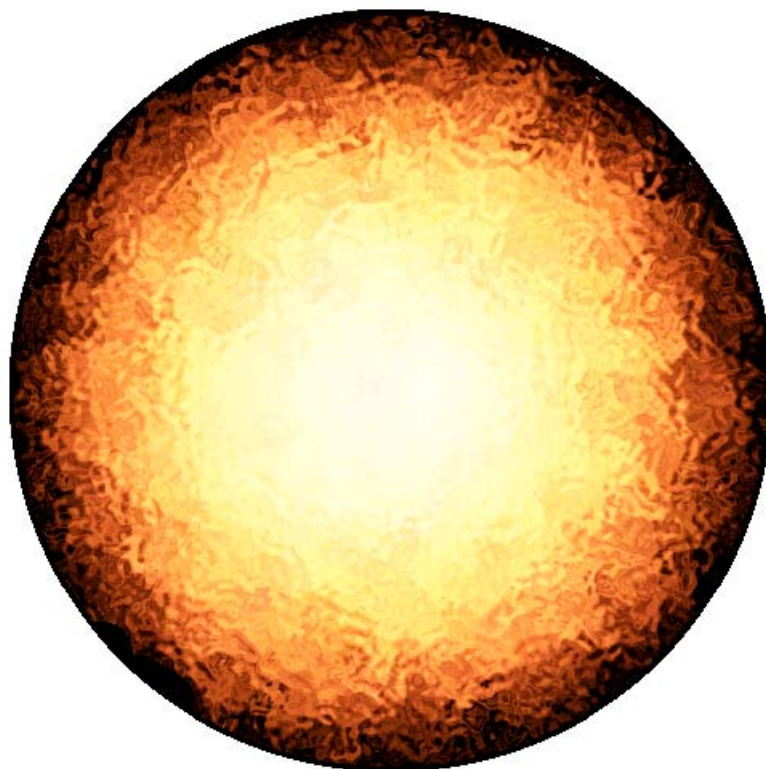
Gabarit de 3"



Gabarit de 3½"



Gabarit de 4"



Gabarit semi-circulaire de chute de pierres de 3"



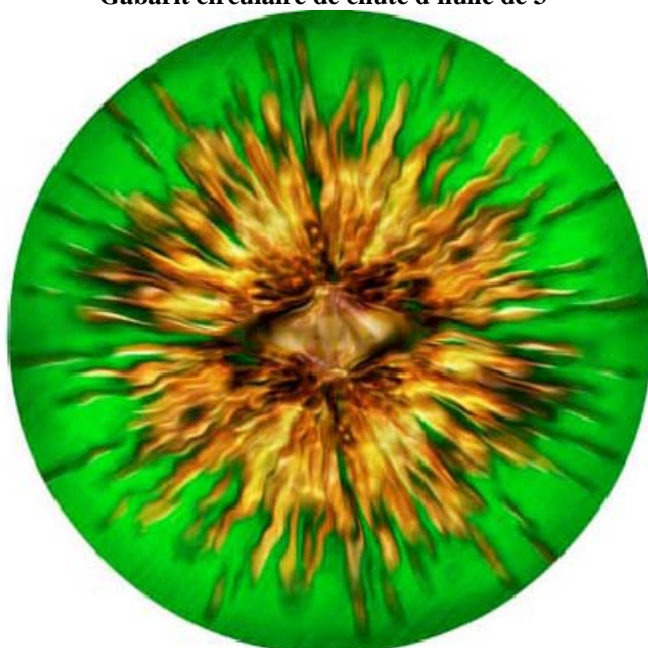
Gabarit semi-circulaire de chute d'huile de 3"



Gabarit circulaire de chute de pierres de 3"

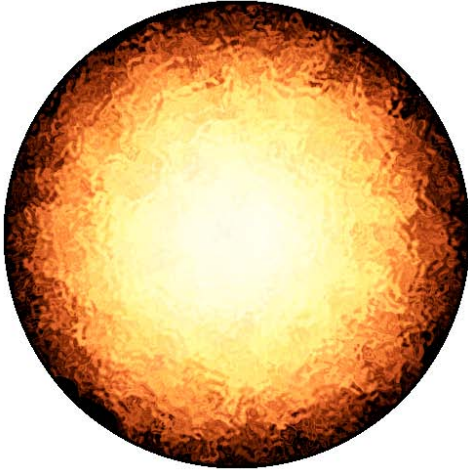


Gabarit circulaire de chute d'huile de 3"

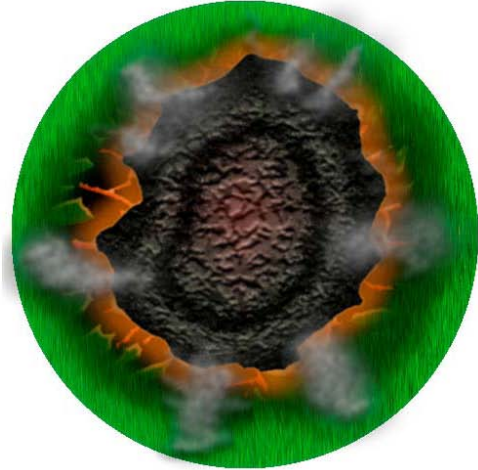


Gabarits de Sorts

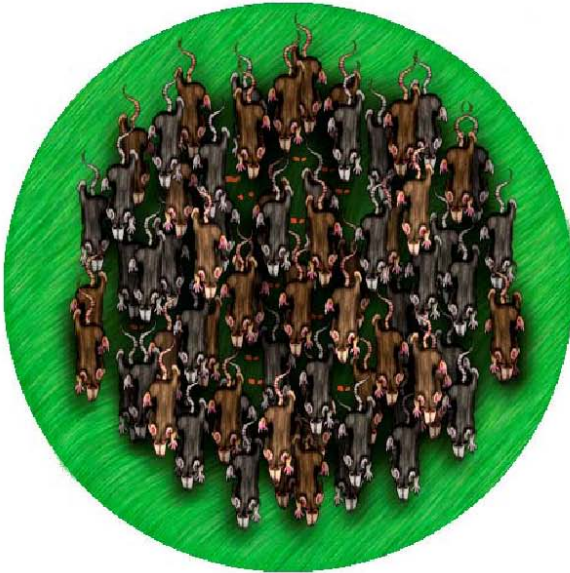
Boule de Feu - 2½"



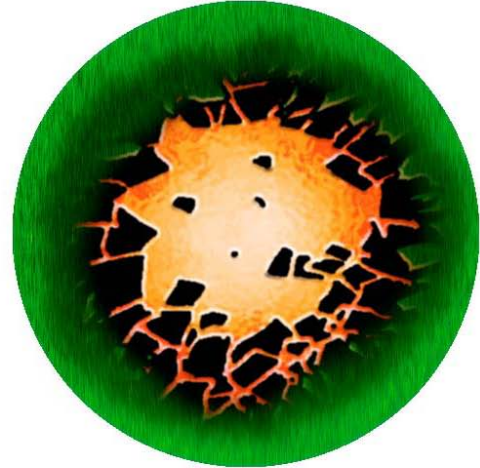
Météorite - 2½"



Nuée de Rats - 3"



Mare de Lave - 2½"



Fumée - 3"

