

# KINGS OF WAR

EDITION  
2010

Par Alessio Cavatore

KoW est un nouveau système de jeu pour de grandes batailles avec des figurines - un système de jeu qui est à la fois facile à apprendre et rapide à jouer ! Avec quelques règles simples, il est facile de s'amuser tout en faisant un carnage. KoW est un jeu de stratégie stimulant, où vous pouvez mesurer votre esprit à celui de vos adversaires sans consacrer la moitié de votre énergie à vous rappeler pléthore de règles complexes.

Et ce n'est pas tout, grâce à une structure de tour innovante vous pouvez jouer à KoW avec l'aide d'un chronométrage (comme un chronomètre ou une horloge d'échec) pour mesurer la durée de vos phases de mouvement. Au fur et à mesure que les secondes s'égrenent, la pression et l'excitation qui s'ajoutent font de KoW un jeu bien différent des autres wargames auquel vous

avez déjà joué auparavant. Donc bonne lecture !

Nous sommes si impatients de vous faire connaître notre système de jeu que nous avons décidé de vous le livrer à un stade très précoce de son développement. Le système, et particulièrement les listes d'armées, ont besoin d'être encore équilibrés ... et c'est là que vous pouvez nous aider. S'il vous plaît, jouez autant que vous le pouvez et faites nous part de vos retours à :

[www.manticgames.com/Forum.html](http://www.manticgames.com/Forum.html)

En échange, nous mettrons à jour votre livre de règles gratuitement, publiant toutes les nouvelles règles améliorées sur le site internet de Mantic pour que vous puissiez les télécharger. Au final, nous obtiendrons un jeu fait par les joueurs pour les joueurs !

## CONTENU :

Ce livret contient toutes les règles dont vous avez besoin pour jouer à KoW.

- À la page 2, Description des unités.
- Aux pages 3-10, vous apprendrez à vous déplacer, à tirer, et à combattre avec vos unités.
- À la page 11, vous trouverez des règles sur la manière d'organiser votre collection de figurines en une armée, ainsi que la façon d'utiliser le chronomètre.
- Pour finir, la page 12 contient le scénario du jeu qui décrit la façon la plus courante de préparer la table de jeu, le déploiement des armées et les conditions de victoire.



## UNITÉS

Toutes les unités sont composées de figurines qui doivent être collées sur les bases fournies. Chacune de ces unités appartient à une des catégories suivantes :

### INFANTERIE (INF)

Les unités d'infanterie ont une largeur de 5 figurines, comme indiqué dans le Diagramme A. Les plus petites unités d'infanterie sont donc composées de seulement 5 figurines, mais de telles unités sont rares et généralement composées de guerriers extrêmement puissants. Plus fréquemment, on déploie des unités de 10 figurines sur 2 rangs, de 15 figurines sur 3 rangs, de 20 sur 4 rangs, de 25 sur 5 rangs ou même de 30 sur 6 rangs, ce qui forme la plus grande unité standard du jeu. Le nombre de figurines qui composent une unité est spécifié dans ses stats (qui sont expliqués plus loin) et correspond normalement au nombre de figurines que vous avez dans les boîtes de figurines Mantic.

### Hordes

Les hordes forment les plus grandes unités d'infanterie de KoW et sont extrêmement résistantes et dangereuses. Elles ont un front de 10 figurines et ont une profondeur de quatre, cinq, ou six rangs (une horde de 4 rangs de profondeur est visible sur le Diagramme A).

### CAVALERIE (CAV)

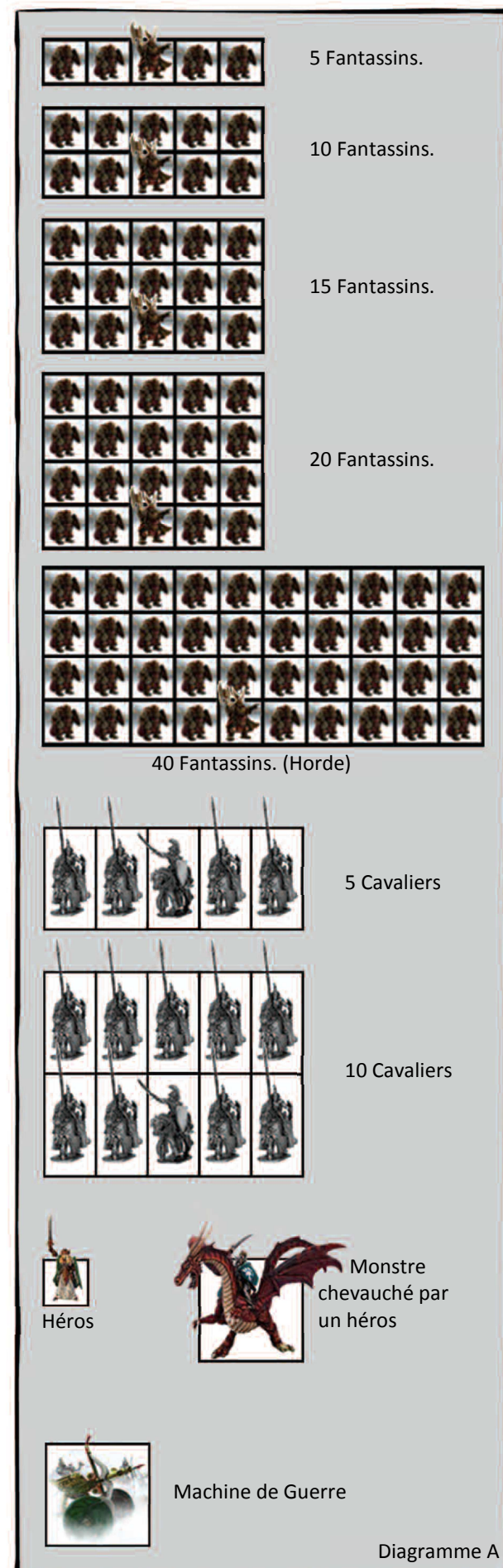
Les unités de cavalerie sont regroupées par rang de 5 figurines. Les unités de cavalerie ne sont pas aussi nombreuses que les unités d'infanterie sur un champ de bataille. En conséquence elles sont généralement petites et ne peuvent pas être regroupées en horde.

### HÉROS et MONSTRES (H/M)

Un héros ou un monstre sont des unités constituées d'une seule figurine, comme une grande bête ou un chef puissant, ou même une combinaison des deux, comme un puissant héros monté sur une grosse bête de guerre!

### MACHINE DE GUERRE (WAR ENG)

Une machine de guerre est une unité constituée d'une seule machine, comme une catapulte ou une baliste. Il y a aussi un nombre de figurines constituant l'équipage, mais celles-ci sont purement décoratives et doivent être arrangées autour de la machine.





AVANT, ARRIÈRE, FLANC

Chaque unité dans KoW a 4 cotés : l'avant, l'arrière, le flanc gauche et le flanc droit. Chacune de ces faces possède un 'arc', une zone déterminée par le tracé imaginaire de lignes à 45° depuis chaque angle de l'unité, comme visible dans le Diagramme B, ci-dessous.

LIGNE DE VUE

Pendant le jeu, vous aurez parfois besoin de déterminer si une de vos unités peut en voir une autre, normalement dans le cas d'une charge ou d'un tir.

Arc de Vue

Tout d'abord, nous supposons que votre unité peut uniquement voir les choses qui sont au moins partiellement dans son arc avant (son 'arc de vue'). Les arcs de flancs et d'arrière sont complètement aveugles.

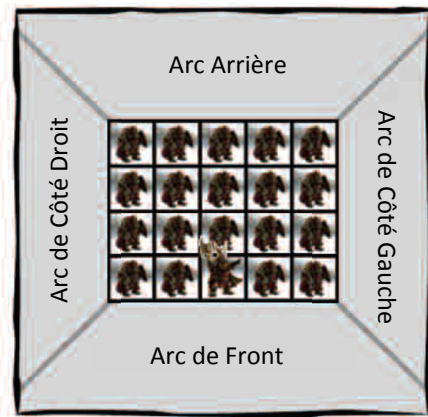


Diagramme B

Ligne de Vue

Bien sûr, le terrain et d'autres unités peuvent se trouver dans l'arc de vue de votre unité et cacher la cible. Pour déterminer si votre unité peut voir quelque chose qui est dans son arc de vue, accroupissez-vous simplement et jetez un coup d'œil derrière la tête du champion de l'unité (Voir ci-dessous). Si le champion peut 'voir' une partie du torse d'une figurine de l'unité ciblée, alors l'unité entière le peut aussi (ignorez armes, bannières ou autres décoration, têtes, membres, queue, ailes, etc...) Si vous n'êtes pas certain de pouvoir voir ou non, lancez un dé. Sur un résultat de 4+ vous pouvez voir, sur un 3 ou moins vous ne le pouvez pas. Pour les machines de Guerre, utilisez le canon ou un autre point de visée facilement identifiable. Dites à votre adversaire d'où vous regardez tenez-vous-y.

CHAMPIONS D'UNITÉ

Les champions d'unité sont très importants et doivent être représentés par des figurines imposantes de manière à ce qu'ils soient parfaitement distinguables du reste de l'unité. Pour éviter tout doute, ils sont toujours placés au centre du premier rang de l'unité, ou aussi près que possible du centre pour les unités avec un nombre pair de figurines dans le premier rang. Ce sont les commandants de l'unité, ceux qui commandent à leurs camarades. Cela signifie qu'ils sont des éléments de référence importants pour certaines règles décrites ci-dessous. Si une unité est constituée d'une seule figurine (comme une Machine de Guerre, un Héros ou un Monstre), cette unité compte comme un champion.

STATS

Chaque unité dans KoW a un nom et une série de statistiques ('stats' pour faire plus court), qui définit à quel point elle est puissante dans le jeu. Celles-ci sont :

**Type.** Type de l'unité et nombre de figurines qui la composent. S'il n'y a aucun nombre, cela implique que l'unité est seulement composée d'une figurine.

**Vitesse (Sp - speed).** A quelle vitesse l'unité se déplace, en pouces.

**Mêlée (Me - melee).** Le résultat exigé pour toucher corps à corps.

**Portée (Ra - ranged).** Le score nécessaire pour toucher avec des attaques à distance. Si l'unité ne peut pas tirer il sera marqué '-'.

**Défense (De - defence).** Le score que l'ennemi devra obtenir pour causer des dégâts à l'unité.

**Attaques (At - attacks).** Le nombre de dés à lancer lors d'une attaque, au tir comme au corps à corps.

**Courage (Ne - nerve).** Combinant la taille de l'unité, son entraînement et sa discipline, cette stats montre à quel point l'unité est résistante aux dommages.

**Spécial.** Tout équipement inhabituel (comme les armes de jet) et des règles spéciales que l'unité peut avoir.

Exemples :

TROUPE DE LANCIERS ELFES

Type	Sp	Me	Ra	De	At	Ne
Inf (10)	6	4+	-	4+	10	3
Spécial : Elite						

REGIMENT DE LANCIERS ELFES

Type	Sp	Me	Ra	De	At	Ne
Inf (20)	6	4+	-	4+	10	6
Spécial : Elite, Phalange						

HORDE DE LANCIERS ELFES

Type	Sp	Me	Ra	De	At	Ne
Inf (40)	6	4+	-	4+	20	13
Spécial : Elite, Phalange						

DÉS

Dans ces règles, à chaque fois que nous faisons référence à un ou plusieurs Dés, il s'agit de Dé à six faces, que nous appelons D6. Parfois nous utilisons aussi des termes comme D3, qui est le résultat d'un D6 divisé par 2 (et arrondi au supérieur), ou D6+1, signifiant que l'on ajoute 1 au résultat d'un D6, ou 2D6 lorsqu'il s'agit de lancer deux D6 et d'additionner leur résultats.

Relance

Quand vous êtes autorisés à relancer, reprenez le nombre de dés autorisé et relancez les. Le deuxième résultat sera gardé, même s'il est plus mauvais que le premier.

## LE TOUR

Comme aux échecs, KoW se joue à tour de rôle. Vous devez normalement lancer un dé pour décider qui va commencer à jouer en premier. Le joueur ayant le meilleur résultat choisit qui joue en premier. Ce joueur se déplace, tire et combat en mêlée avec ses unités – cela conclut le 1<sup>er</sup> tour de jeu. Après cela, son adversaire effectue son tour – 2<sup>ème</sup> tour du jeu. Puis les joueurs jouent à tour de rôle de cette façon jusqu'à ce que la limite de temps ou de tours soit atteinte.

Un tour de jeu se décompose en trois phases :

- 1) Phase de mouvement
- 2) Phase de tir
- 3) Phase de combat

Examinons chacune de ces phases en détail.

## LE MOUVEMENT

Pendant la phase de déplacement de votre tour, choisissez chacune de vos unités à tour de rôle et le champion de l'unité leur donnera un des ordres suivants :

### Halte !

L'unité ne fait pas mouvement du tout.

### Pivotez !

L'unité reste à la même place et peut pivoter autour de son centre dans n'importe quelle direction (voir Diagramme C).

### En avant !

L'unité peut avancer tout droit jusqu'à un nombre de pouces égal à sa Vitesse (Sp). À n'importe quel moment de son mouvement (c'est-à-dire, avant d'avancer, après avoir avancé, ou n'importe quand durant cette avancée), l'unité peut effectuer un unique pivot gratuit d'un maximum de 90 degrés autour de son centre par rapport à sa position initiale. Voir Diagramme D.

### En arrière !

L'unité peut se déplacer tout droit en arrière jusqu'à la moitié de sa vitesse. Voir Diagramme E.

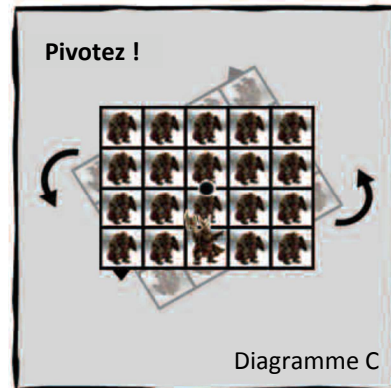


Diagramme C



Diagramme D

### Sur le côté !

L'unité peut se déplacer latéralement à gauche ou à droite jusqu'à la moitié de sa Vitesse.

### Au pas cadencé ! (marche forcée)

L'unité peut avancer tout droit jusqu'au double de sa Vitesse. Voir Diagramme E. Notez que les Machines de Guerre ne peuvent pas recevoir cet ordre.

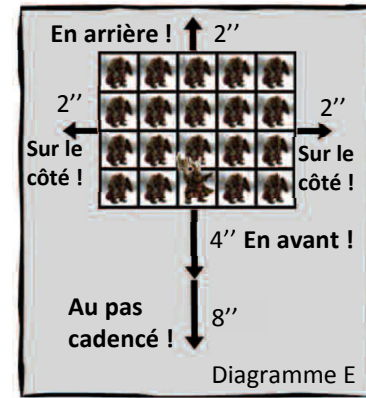


Diagramme E

### Charge !

Sera décrit en détail plus loin. Les machines de guerre ne peuvent pas charger.

## INTERPÉNÉTRATION D'UNITÉS

Une unité en déplacement peut traverser une unité amie, mais ne doit pas finir son mouvement sur elle. L'unité qui traverse doit traverser entièrement l'unité amie, et ne pas rester sur elle. Les unités ennemies bloquent le mouvement. Pour plus de clarté, les unités doivent finir leurs mouvements à plus de 1" des unités amies et ennemies (sauf en charge bien sûr).

## CHARGE !

La charge est le seul moyen pour vous d'aller au contact avec l'ennemi. Une unité peut charger une seule unité ennemie ('la cible') tant que les conditions suivantes sont remplies :

- la cible doit être au moins partiellement dans l'arc frontal de votre unité.
- la cible doit être visible du champion d'unité
- la distance entre le socle du champion d'unité et le point le plus proche de l'unité cible doit être inférieure ou égale au double de la vitesse de votre unité.
- il doit y avoir assez d'espace pour que votre unité puisse physiquement bouger pour entrer en contact avec la cible grâce au mouvement décrit ci-dessous.
- 

### Déplacement en Charge

Quand elles se déplacent, les unités qui chargent avancent sans mesurer la distance parcourue et peuvent pivoter une fois autour de leur centre jusqu'à 90 degrés (comme dans 'En avant !'). Ils doivent, cependant, toujours utiliser le plus court chemin possible, contournant n'importe quels terrains et unités (amies ou non) sur leur chemin. Notez qu'ils doivent passer au travers de chacun des terrains ou obstacles qui ralentissent normalement leur mouvement. Ces éléments de terrain ne ralentissent pas la charge mais l'unité qui charge subira une petite pénalité dans le corps à corps à venir.

La seule chose qui importe pendant une charge est que l'unité ait physiquement assez d'espace pour se déplacer au contact vers la cible. Une fois que l'unité qui charge est en contact avec la cible, déplacez la sur le côté jusqu'à ce que le champion soit

directement en face du centre de l'unité ciblée, ou aussi proche que possible.

**Charge de Flanc et Arrières**

Si le champion d'une unité qui charge est dans l'arc de devant de la cible quand l'ordre de charger est donné, l'unité doit charger le devant de la cible.

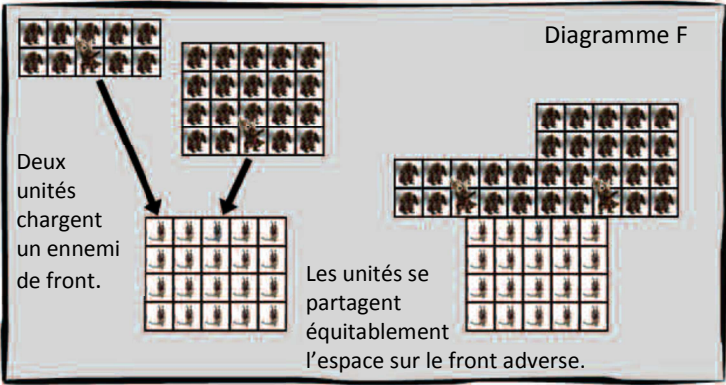
Si le Champion d'une unité qui charge est dans l'arc de côté droit ou gauche de la cible quand l'ordre de charger est donné, l'unité doit charger le côté de la cible lui faisant face.

Si le Champion d'une unité qui charge est dans l'arc arrière de la cible lorsque l'ordre de charger est donné l'unité doit charger l'arrière de la cible.

**Charges Multiples Contre la Même Cible**

Si deux ou plus de vos unités sont en mesure de charger la même unité ennemie, elles peuvent le faire, tant qu'elles ont physiquement assez de place pour y aller. Donnez juste un seul ordre pour toutes les unités qui chargent la même cible.

Une fois que les unités sont en contact les unités qui ont chargé le même côté de la cible devront glisser latéralement pour se partager l'espace équitablement, comme décrit dans le Diagramme F.



S'il n'y a pas assez de place pour tous les régiments voulant charger, certains devront recevoir un ordre différent et ne pourront pas charger celui-ci.

Souvenez-vous que, lors d'une charge, les unités peuvent ne pas rester à 1'' les unes des autres. Cela signifie que, parfois, une unité en charge entrera en contact avec sa cible plus une ou plusieurs autre(s) unité(s) ennemie(s) (e.g. quand vous chargez une unité faisant partie d'une ligne de bataille). Dans ce cas, déplacez les unités ennemies non chargées pour respecter un écart de 1''.

**Défense d'obstacles**

Parfois un ennemi sera situé directement derrière un obstacle, pour avoir une position défensive forte. Vos unités peuvent toujours charger la cible. Mesurez la distance à l'obstacle plutôt qu'à l'unité ciblée.

**Mesurer les distances**

Vous pouvez mesurer les distances à tout moment. Elles sont toujours mesurées à partir des points les plus proches des socles des figurines les plus proches des deux unités. Notez que, dans certains cas, les distances devront être mesurées à partir du socle du champion, les règles l'indiqueront.

Afin d'éviter toute confusion, les unités doivent rester à 1'' les unes des autres (sauf en charge).

**TERRAIN**

Les éléments de décors donnent à votre table de jeu un aspect plus impressionnant, mais rendent aussi le jeu plus complexe, aussi nous vous invitons à ne pas en utiliser trop dans vos premières parties de KoW. Dans les wargames, le terrain est normalement constitué de deux manières différentes : les zones de terrain ou les éléments isolés. Leurs règles sont décrites plus loin. Avant de jouer, il est toujours une bonne idée de se mettre d'accord avec son adversaire sur la façon de considérer chaque élément de terrain sur la table.

**Eléments de Terrain Isolés.**

Ceux-ci sont des pièces individuelles telles qu'un arbre, une maison, un rocher, une barrière, une haie ou un mur. On les considérera chacun soit comme un **terrain bloquant**, soit comme un **obstacle**, soit comme un **élément décoratif**.

• **Terrain bloquant.** Les unités ne peuvent pas se déplacer à travers un terrain bloquant et doivent le contourner. Nous recommandons de traiter les bâtiments, les hauts murs et les autres grands éléments comme des terrains bloquant.

• **Obstacles.** Les obstacles sont de longs et étroits éléments de décors, comme un muret, une barrière, une haie, un ruisseau, etc. - quelque chose qu'une créature de taille humaine pourrait voir et franchir facilement. Les unités peuvent se déplacer sur des obstacles normalement (il est possible de terminer son mouvement sur l'obstacle) mais ne peuvent pas les traverser en se déplaçant en marche forcée.

• **Élément Décoratif.** Une unité peut se déplacer au travers de ces éléments comme il lui plaît. Si une unité termine son mouvement sur un obstacle, déplacez celui-ci sur le bord de l'unité, puis remettez-le en place lorsque l'unité sera partie. C'est la meilleure méthode pour les petits éléments de décor comme des arbustes ou des souches.

**Les zones de Terrain Difficile.**

Ce type de terrain est constitué de décors comme des bois, des fermes/hameaux, des champs cultivés, des terrains rocailleux ou des éboulis. Ils sont normalement fabriqués en collant un certain nombre d'éléments de terrain sur une grande base cartonnée. La totalité de la surface de cette base est un terrain difficile. Les unités peuvent se déplacer dans ces secteurs, mais chaque pouce parcouru compte double (1'' = 2'').

TIR

Lorsque vous avez fini de déplacer toutes vos unités, c'est le moment d'effectuer vos tirs. Choisissez une unité à la fois, déterminez sa cible, et tirez !

Si une unité à plusieurs sortes d'armes d'attaque à distance (dont les armes magiques), elle ne peut en utiliser qu'une par tour.

Déplacement et tir

Les unités qui ont reçu l'ordre **Au Pas Cadencé !** (marche forcée) sont trop occupées pour pouvoir tirer.

Les unités équipées d'arbalètes ou de fusils ainsi que toutes les machines de guerre, peuvent tirer seulement si elles ont reçu l'ordre **Halte !** à ce tour

Corps à corps et tir

Les unités qui sont en contact avec l'ennemi ne peuvent ni tirer ni être prises pour cible.

Choisir une cible

Une unité peut choisir une seule unité ennemie comme cible tant que les conditions suivantes sont remplies :

- la cible est au moins partiellement dans l'arc frontal de l'unité.
- le champion d'unité peut voir l'unité.
- la distance entre la base du champion de l'unité et le point le plus proche de la cible est égale ou inférieure à la portée des armes de votre unité.

Portées

Les portées des armes les plus couramment utilisées à KoW sont :  
· *Arcs, Arbalètes, Fusils* .....24''  
· *Pistolets, javelots, armes de jet* .....12''  
· *Machines de Guerre*.....48''

Si une arme a une portée de tir différente de celles ci-dessus, ce sera spécifié dans les règles spéciales de l'unité.

Tirer et Toucher la cible

Une fois que la cible a été choisie, lancez un nombre de dés égal à la valeur d'attaque (At) de l'unité qui tire.

Les résultats des dés, avec les modificateurs qui s'appliquent, doivent être supérieurs ou égaux à la valeur de Tir de l'unité (Ra) pour toucher la cible. Ecartez les dés qui n'ont pas touché.

Modificateurs

Certains facteurs diminuent les chances de toucher. Les plus communs sont :

- 1 **longue portée**. La Cible est à plus de la moitié de la portée de l'arme utilisée.
- 1 **cible à couvert**. Voir ci-contre.
- 1 à **bougé**. L'unité a reçu un ordre autre que Halte ! à ce tour.

Pour chaque modificateur, appliquez -1 au résultat de chaque Dé. Exemple : si votre unité touche normalement sur 4+, mais tire sur une unité à couvert, vous devrez obtenir 5+ à la place. Si la cible est aussi à longue portée, vous devrez obtenir des 6.

Un résultat de 1 sera toujours un échec. De plus, si les modificateurs font que le résultat à obtenir est supérieur à 6, elle pourra tirer, mais elle ne lancera que la moitié de ses attaques arrondies au supérieur et devra obtenir des 6.

Dégâts de la Cible

Après avoir écarté tous les dés manqués, reprendre les dés qui ont touché (voir ci-dessus) et lancez-les de nouveau, pour essayer d'endommager l'unité ennemie. La valeur de Défense (De) de la cible est le résultat minimum à obtenir pour infliger des dégâts. Des modificateurs peuvent s'appliquer.

Un résultat de 1 sera toujours un échec. Cependant, si un modificateur fait que le résultat à obtenir est supérieur à 6, cette cible ne peut pas être blessée.

Enregistrement des dégâts

Pour chaque tir qui blesse, placez un marqueur de dommage près de l'unité. Cela représente les dégâts physiques et les pertes humaines, autant que la baisse de moral de l'unité, de sa cohésion et de sa combativité. *(L'utilisation de Dés facilitent grandement la gestion des dégâts)*

Au fur et à mesure que l'unité accumule des marqueurs de dégâts, il pourrait être plus simple de noter cela à part, ou en plaçant un dé (d'une taille ou d'une couleur différente pour éviter de l'utiliser par erreur) à côté du marqueur de dégâts ou en utilisant d'autres jetons appropriés.

Test de Courage

A la fin de la phase de tir, vous pouvez tester le Courage (Ne) de toute unité à laquelle vous avez infligé des dégâts durant cette phase. Ce test sera décrit plus loin, mais essentiellement, il déterminera si l'unité fuit, recule, ou reste.

Protection contre les tirs

Pour déterminer si votre cible est à couvert, scrutez-là du point de vue du champion de l'unité.

- S'il peut voir plus de la moitié de la cible, celle-ci n'est pas à couvert.
- Si au moins la moitié de la cible est hors de vue, ou partiellement cachée par des décors ou des figurines, l'unité est à couvert.
- Si vous n'arrivez pas à déterminer avec certitude si l'unité est à couvert, lancez 1D6. Sur un 4+ elle n'est pas à couvert, sinon, elle l'est.



## CORPS A CORPS

Lorsque vous avez fini de tirer avec toutes vos unités, il sera temps pour vos guerriers de se mesurer aux ennemis qu'ils ont chargé à ce tour. Bien sûr, en réalité les guerriers ennemis voudraient eux aussi frapper, mais pour plus de jouabilité, nous considérons que, sous l'impulsion de la charge, l'unité qui charge frappe, tandis que l'ennemi se contente de se défendre. Si l'ennemi n'est pas mis en déroute, vos hommes se retireront, et vous pouvez être sûr que l'ennemi ripostera pendant son propre tour pour venger ses camarades !

### Frapper

Pour attaquer l'unité chargée, lancez un nombre de Dés égal à la valeur d'attaques (At) de votre unité.

- Si votre unité attaque un ennemi par le flanc, elle double ses attaques !
- Si votre unité attaque un ennemi par l'arrière, elle triple ses attaques !
- Notez que les Machines de Guerre n'étant vraiment pas faites pour le combat rapproché, une unité attaquant une machine de guerre triple toujours ses attaques, indépendamment de sa position.

### Toucher

Votre unité lance les dés, avec tous les modificateurs qui s'appliquent, et doit obtenir des résultats supérieurs ou égaux à sa valeur de Combat (Me) pour toucher la cible. Ecartez les dés n'ayant pas réussi.



Peint par Tommie Saule,  
Golem Painting Studio

## Modificateurs

Certains facteurs peuvent faire qu'une attaque a moins de chances de porter. Le plus commun est :

### -1 position défensive/charge perturbée.

La cible est derrière un obstacle et/ou le mouvement de l'unité en charge est passé au travers d'une zone de terrain difficile ou d'un obstacle, même partiellement.

Ajoutez ou déduisez la valeur appropriée du résultat des Dés. Par exemple, si normalement votre unité a besoin d'un 4 + pour toucher, mais qu'elle frappe un ennemi situé derrière un obstacle, vous devez obtenir un 5 ou plus pour toucher.

Un 1 est toujours un échec Indépendamment des modificateurs. De plus, si les modificateurs font qu'une unité aurait besoin d'un résultat supérieur à 6 elle peut frapper, mais elle ne lance que la moitié de ses attaques arrondie au nombre supérieur, et touche sur des 6.

### Dégâts de la Cible

Après avoir écarté tous les Dés manqués, reprendre les Dés qui ont touchés et les lancer de nouveau, pour essayer d'endommager l'unité ennemie. Le résultat nécessaire pour endommager la cible est égal à la valeur de défense (De) de l'unité ciblée. Écartez tous les dés qui ratent. Ce résultat peut être modifié par des règles spéciales, etc.

Un résultat de 1 sera toujours un échec, indépendamment des modificateurs. De plus, si un modificateur fait que le résultat à obtenir est supérieur à 6, cette cible ne peut pas être blessée.

### Enregistrement de Dégâts

Pour chaque coup qui porte, placez un marqueur de dommage à côté de l'unité. Cela représente les dégâts physiques et les pertes humaines, autant que la baisse de moral, de cohésion, et de combativité de l'unité.

### Test de Courage (Ne)

A la fin de chaque combat, vous pouvez tester le moral de n'importe quelle unité à laquelle vous avez infligé des dégâts durant cette phase. Ce test est décrit plus tard.

### Formez les rangs !

Après chaque combat, si votre unité(s) met en déroute une unité ennemie en mêlée, elle peut soit rester sur place et pivoter autour de son centre dans n'importe quelle direction, soit avancer droit devant elle de 1D6" (obligatoirement de la distance complète, mais en s'arrêtant à 1" des autres unités), ou même reculer de 1D3" (avec les mêmes restrictions).

Si votre unité n'a pas mis en déroute ses ennemis et qu'elle est donc toujours en contact, elle doit reculer de 1", vos guerriers ont été repoussés.

N'oubliez pas qu'à la fin de la phase de mêlée, toutes les unités, amies et ennemies, doivent être séparées de 1".

TEST DE COURAGE (Ne)

Au fur et à mesure qu'une unité accumule des dégâts, il deviendra de plus en plus probable qu'elle perde sa cohésion, et finalement prenne ses jambes à son cou pour fuir et ne jamais revenir.

Quand Tester

A la fin de votre phase de mouvement et de votre phase de tir, vous testez le moral de toutes les unités ennemies auxquelles vous avez infligé des dégâts. Durant la phase de mêlée, ce test est fait à la fin de chaque combat.

Comment Tester

Pour tester le courage d'une unité ennemie, lancez deux dés et additionnez leurs résultats. Ajoutez ensuite le nombre de dégâts de l'unité et tous les autres modificateurs s'appliquant (comme les musiciens, voir plus loin).

Une fois cela fait, soustrayez-y le courage (Ne) de l'unité. Appliquez les éventuels modificateurs de l'unité (comme une bannière, voir plus loin).

En bref :

Test de courage = 2D6 + Dégâts – Courage (Ne) ± modificateurs

Tenez vos positions !

Si vous obtenez un fiasco (double 1) sur un test de moral, l'ennemi restera inébranlable et tiendra sa position, quelque soit les modificateurs !

Test de COURAGE (Ne)

Résultat	Effet
7 ou moins	Campé sur ses positions
8 ou 9	Flanche
10 ou plus	Déroute !

Campé sur ses positions : L'unité continue normalement.

Flanche : L'unité continue le combat mais ne pourra que recevoir comme ordres lors de la phase d'ordre suivante : Halte !, Pivotez !, En arrière !. De plus, elle ne pourra pas tirer lors de sa prochaine phase de tir. Il peut être judicieux de marquer les unités qui flanchent.

Déroute ! : L'unité s'enfuit. Retirez-la du jeu.

BANNIÈRES ET MUSICIENS

Des unités peuvent inclure des bannières et/ou des musiciens. Ces figurines sont placées au premier rang et confèrent les bonus suivants :

Bannières

Une unité avec une bannière ajoute +1 à sa valeur de courage (Ne). Cela ne s'applique pas aux porteurs de la Bannière de l'Armée (Army standar bearers) (Voir listes d'armées), dont le courage (Ne) inclut déjà le fait qu'ils portent une bannière.

Musiciens

Les unités en mêlée contre une ou plusieurs unités ennemies avec un musicien subissent une pénalité de -1 à leur valeur de courage (Ne).





## RÈGLES SPÉCIALES

Des unités, ou des armées entières, possèdent parfois ce que nous appelons des 'règles spéciales'. Chacune de ces règles spéciales est une exception aux règles générales. Il y en aura d'autres qui seront ajoutés plus tard, mais les plus communes sont inscrites ici.

### *(Breath attack) Souffle (n)*

L'unité a une capacité de tir pour laquelle vous lancerez (n) Dés plutôt que sa valeur d'attaque (*At*). Cette attaque a une portée de 12'' et touche toujours sur 4+, indépendamment de tout modificateur.

### *(Crushing Strength) Broyage (n)*

Toutes les touches infligées en mêlée par l'unité ont un bonus de +(n) sur leur jet de dé pour endommager.

### *(Dark Surge) Rage noire (n)*

L'unité dispose d'une attaque à distance qui ne peut cibler que des alliés dotés de la règle **Traîne-Patins (*Shambling*)**. Lancez (n) D6 au lieu de la valeur d'attaque (*At*) de l'unité. Cette attaque a une portée de 12'' et touche toujours sur 4+, indépendamment de tous modificateurs. Pour chaque touche subie, l'unité ciblée avance de 1'' droit devant elle (mais devra s'arrêter à 1'' des unités amies). Si ce mouvement l'amène au contact d'une unité ennemie, considérez cela comme une charge réussie. Toutefois, l'unité chargée n'aura pas à faire de test de courage (*Ne*) pour les dégâts éventuellement subis pendant cette phase de tir.

### *(Dwarven Throwing Mastiffs)*

#### Chiens d'Attaque Nains

Marquez une unité qui a été équipée de chiens de guerre avec une ou plusieurs figurines adaptées. L'unité compte alors comme étant équipé d'une arme de jet qui peut être utilisée seulement une seule fois par partie (retirez les marqueurs une fois les chiens lâchés).

Quand vous lâchez les chiens, lancez 5 Dés pour toucher (les chiens touchent toujours sur un 4+ indépendamment de tous modificateurs) et testez les dégâts pour les touches réussies. Ensuite, pour chaque dégât causé, lancez une nouvelle attaque. Répétez cette opération encore et encore jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun dégât d'infligé. Les chiens sont alors morts ou partis se repaître de l'ennemi à l'abri.

Contre les unités ayant la règle **Traîne-patins (*Shambling*)** vous pouvez relancer les jets pour endommager ratés.

### *(Elite) Élite*

Chaque fois que l'unité jette des dés pour toucher ou blesser, elle peut relancer un Dé qui a échoué à toucher/blesser.

### *(Elven Sabre-Toothed Pussycat)*

#### Chat Elfique à Dents de Sabre

Marquez un héros qui est accompagné par un chat à dent de sabre avec la figurine appropriée. Le héros compte alors comme

étant équipé d'une arme de jet qui peut être utilisée seulement une seule fois par partie (Enlevez la figurine de chat une fois qu'il est utilisé). Cette arme peut seulement être utilisée contre des héros, des monstres, des machines de guerre ou des unités, d'infanterie ou de cavalerie, d'un maximum de 10 figurines. Le chat refuse d'attaquer des unités plus importantes.

Quand vous envoyez le chat sur sa proie, vous devez lancer 5 Dés, indépendamment du nombre d'attaques du tireur, son maître.

Le chat touche toujours sur 4+, quelque soient les modificateurs, et dispose de la règle **(*Piercing*) Perforant (1)**. Pour chaque dégât causé, lancez de nouveau pour frapper et blesser - le chat joue avec ses victimes ! Répétez ce processus jusqu'à ce que vous n'arriviez plus à causer de dégâts, auquel cas le chat a été égorgé ou est parti lécher ses pattes sanglantes.

### *(Evil Dead) Méchant Mort*

A chaque fois que l'unité réussit à infliger un ou plusieurs points de dégâts à un ennemi dans un corps à corps, elle perd un point de dommage qu'elle avait subi précédemment (les morts ennemis viennent grossir les rangs).

### *(Fly) Vol*

L'unité peut se déplacer au dessus de tout élément (terrains bloquants, unités ennemies ou amies en charge, etc.), mais ne peut pas terminer son mouvement là où une unité au sol ne le pourrait pas. Au corps à corps elle ne souffrira donc jamais du malus de -1 pour toucher un adversaire derrière un obstacle ou pour avoir traversé un décor pendant la charge. L'unité possède aussi de la règle **Agile (*Nimble*)**.

#### ***(Headstrong) Têtu***

A chaque fois que l'unité commence un tour avec un moral qui flanche, elle lance un Dé. Sur un 4+ elle peut agir normalement ce tour.

#### ***(Heal) Soin (n)***

L'unité dispose d'une attaque à distance qui ne peut cibler qu'une unité alliée (même engagée au corps à corps). Lancez (n) Dés pour ce soin au lieu d'utiliser la valeur d'attaque (*At*). Cette 'attaque' a une portée de 12'' et touche toujours sur 4+, indépendamment de tous modificateurs. Pour chaque touche réussie l'unité alliée se remet d'un point de dommage reçu précédemment.

#### ***(Indirect fire) Tir indirect***

L'unité ne subit aucun malus dû à une longue portée ou à un couvert. Cependant, elle ne peut pas tirer sur des cibles situées à moins de 12''.

#### ***(Individual) Solitaire***

Cette unité n'a ni flanc ni arrière. Par conséquent, elle est en mesure de voir et donc de tirer et de charger de tous les côtés. Les ennemis ne doublent ou ne triplent jamais leurs attaques quand ils combattent avec cette unité, quelle que soit leur position. En tirant contre cette unité, les ennemis souffrent d'un malus de -1 pour toucher. L'unité possède également la règle spéciale **Agile (Nimble)**.

#### ***(Inspiring) Charisme***

Si l'unité, ou n'importe quelle unité alliée dans un rayon de 6'' déroute, l'adversaire doit relancer le test de courage. Le second résultat doit être appliqué.

#### ***(Nimble) Agile***

L'unité peut pivoter une fois de plus pendant son mouvement, excepté en charge.

#### ***(Phalanx) Phalange***

L'unité lance 5 (10 pour une horde) attaques supplémentaires au corps à corps. Notez que ces attaques sont ajoutées après la multiplication des attaques pour une charge de flanc (X2) ou arrière (X3). De plus, les unités de cavalerie ainsi que les unités possédant la règle spéciale **Vol (Fly)** qui chargent de front cette unité subissent un malus de -1 pour la toucher.

#### ***(Piercing) Perforant (n)***

Toutes les touches infligées par l'unité ont un bonus de +(n) pour blesser.

#### ***(Shambing) Traîne-Patins***

Cette unité ne peut pas recevoir l'ordre **Au pas Cadencé** ! Cette unité considère le résultat **Flanche** d'un test de courage comme si c'était un **Campé sur ses positions**.

#### ***(Undead Giants Rats – or are they dogs ?)***

#### **Rats géants mort vivants (à moins qu'il ne s'agisse de chiens ?)**

Marquez l'unité équipée de **rats géants mort vivant (chiens?)** avec une ou plusieurs figurines adaptées. Cela accroit les effets de la règle spéciale **Méchant Mort (Evil Dead)** et l'unité récupère un point de dégât perdu précédemment par point de dégâts infligé au corps à corps, plutôt qu'un seul par mêlée !

#### ***(Zap !) Zap! (n)***

L'unité est considérée comme ayant un tir. Vous lancez (n) Dés à la place de sa valeur d'attaque (*At*). Cette attaque a une portée de 24'' et touche toujours sur 4+, indépendamment de tout modificateur. De plus cette unité possède la règle spéciale **(Piercing) Perforant (1)**.

## CHOIX D'UNE ARMÉE

Vous pouvez jouer à KoW avec juste quelques unités dans chaque camp, sans vous soucier qu'ils soient équilibrés. C'est sympa pour apprendre à jouer, mais lorsque que vous serez devenus familiers avec les règles et que vous aurez réunis une grande collection de figurines, vous pourriez vouloir essayer de jouer avec des forces équilibrées afin que les deux joueurs aient une même chance de gagner.

Pour ce faire, vous et votre adversaire devez choisir une armée avant de jouer. Mettez-vous d'abord d'accord sur un budget d'armée, par exemple 2,000 points. Ensuite choisissez des unités dans les listes d'armée fournies par Mantic - chaque unité a une valeur de points, comme indiqué dans la liste d'armée appropriée (répertoriant également les options telles que les bannières et les musiciens). Par exemple un régiment de lanciers elfes coûte 100 points. A mesure que vous choisissez des unités, cumulez les coûts jusqu'à atteindre le budget total. Vous pouvez bien sûr dépenser moins que le total, c'est d'ailleurs une chose très courageuse!

La seule limitation que nous imposons, afin d'éviter de croiser des armées totalement absurdes, est que pour chaque 'unité sérieuse' (c'est-à-dire une unité d'au moins 20 fantassins ou 10 cavaliers) que compte votre armée, vous pouvez recruter une Machine de Guerre et un Héros/Monstre. Ainsi, par exemple, en incluant 3 unités 'sérieuses' vous pouvez recruter jusqu'à 3 Machines de Guerre et jusqu'à 3 Héros /Monstres.

De plus, si une unité a un [1] après son nom dans la liste d'armée, cela signifie que vous ne pouvez en recruter qu'une dans votre armée.

## Alliances – Alignements

Vous pouvez mélanger les unités de différentes races dans votre armée, tant que vous gardez toujours à l'esprit que vous avez besoin d'une unité 'sérieuse' d'une race spécifique pour pouvoir inclure une machine de guerre et 1 héros ou monstre de cette race.

Vous pouvez aussi regrouper vos forces avec des amis et jouer avec plusieurs armées de races différentes tant que les points sont équilibrés.

Cependant, des alliances entre les races qui se détestent ne sont pas très réalistes, c'est pourquoi nous avons classé chaque armée de cette façon : Bon, Mauvais ou Neutre.

Les forces du bien ne peuvent pas s'allier avec les forces du mal, mais n'importe qu'elle race peut s'allier avec les neutres. S'il vous plaît ne mélangez pas d'unités du Mal et du Bien dans la même armée, à moins que vous ne soyez d'accord avec votre adversaire bien sûr.

## PARTIE EN TEMPS LIMITE

Nous aimons vraiment jouer à KoW dans une atmosphère détendue, avec de la musique, des bières, des pizzas et d'inévitables blagues et moqueries.

Cependant, le jeu est conçu pour que vous et vos amis puissiez introduire une autre dimension au combat : le temps ! Ainsi vous pourrez éprouver la tension d'une vraie bataille, quand on est amené à faire des choix rapides qui font la différence entre victoire ou défaite, vie ou mort !

## Pendule de jeu d'échecs

Le meilleur outil pour des jeux chronométrés est une pendule d'échecs, qui permet de diviser équitablement le temps entre les joueurs, créant ainsi le juste équilibre pour une partie de wargame.

Mettez-vous simplement d'accord sur un certain nombre de tours de jeu ainsi que sur un temps de jeu. Pour 2,000 points, nous suggérons 6 tours et une heure par joueur, mais c'est à vous de trouver votre rythme. Ensuite, après avoir décidé quel joueur se déploie en premier, démarrez la pendule. Une fois qu'il a fini de se déployer, il arrête son horloge et active l'horloge de l'adversaire. Une fois le déploiement terminé, arrêtez les deux chronos et lancez un dé pour savoir qui va commencer le premier tour, et activez l'horloge du premier joueur. Ce joueur joue un tour, arrête son horloge, active celle de l'adversaire, et ainsi de suite.

Le jeu finit lorsque la limite des tours fixée est atteinte et lorsque les conditions de victoire sont remplies. Cependant, si un joueur dépasse le temps imparti durant l'un de ses tours, le jeu cesse immédiatement et son armée entière part en déroute.

## Autres Minuteurs

Si vous n'avez pas de pendule d'échecs, ne vous faites pas de souci - le chronomètre de votre téléphone ou de votre montre, ou bien un sablier iront très bien.

Si vous en utilisez un, les joueurs doivent s'entendre sur une durée pour chaque tour. Nous suggérons que chaque tour prenne de 2 à 3 minutes par tranche de 500 points d'armée (donc 10 minutes pour une partie à 2,000 points). Si un joueur manque de temps durant son tour, son mouvement est stoppé et tous les corps à corps qui n'ont pas été joués sont annulés. Reculez les unités qui ont chargé de 1".

Assurez-vous également de fixer une limite de temps pour le déploiement. 30 secondes par unité fonctionne bien.

## Soyez sympa !

Il va de soi qu'il faut arrêter le temps lorsqu'un joueur est distrait par un appel téléphonique ou autre, ou si les joueurs doivent vérifier une règle, une ligne de vue contestable, etc. Il est aussi préférable que toutes les unités que vous détruisez pendant votre tour soient enlevées par votre adversaire au début de son tour.

Bien entendu, vous et votre adversaire pouvez changer la durée ou le nombre de tours selon vos propres goûts, mais si vous êtes comme nous, vous allez aimer la pression amenée par le chronométrage - après tout, dans une vraie guerre on a rarement le luxe du temps...



## SCÉNARIO DE BATAILLE

### 1) Les Armées

Tout d'abord vous et votre adversaire devez choisir des armées et convenir d'un total de points, Se référer à 'choix d'une armée'.

### 2) Le Champ de bataille

Nous conseillons de jouer à KoW sur une surface plane de 1,80 X 1,20 mètres.

### 3) Terrain

Avant de commencer à jouer, il peut être utile que vous et votre adversaire placiez quelques éléments de décors sur le champ de bataille. Placez-les de manière raisonnable tout en essayant de recréer un paysage crédible. Sinon, il est également possible de demander à une tierce personne de placer les décors à votre place. Il est important de définir à cette étape la nature de chaque élément de décor – s'agit-il d'un terrain bloquant, d'un obstacle, d'un élément décoratif ou de terrain difficile.

### 4) Longueur de Jeu

Décidez ensuite, s'il s'agira d'un nombre de tours fixe (nous suggérons 12 tours, 6 par joueur) ou d'un temps de jeu fixe (nous suggérons 2 heures) après quoi le jeu continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Enfin, vous pouvez utiliser la méthode du chronomètre, décrite dans le paragraphe 'Partie en temps limité'.

### 5) Conditions de Victoire

Maintenant il est temps de savoir comment gagner la partie. Pour décider cela, lancez un Dé :

#### D6 Conditions de victoire

1-2 A Mort !

3-4 Pillage !

5-6 A Mort et Pillage !

#### A Mort !

À la fin du jeu, additionnez le coût de toutes les unités ennemies que vous avez mises en déroute. C'est votre score. Votre adversaire fait de même. Comparez les scores. Si la différence entre les scores est d'au moins 20 % du coût total des armées, le joueur avec le meilleur score a gagné, autrement c'est un match nul (par exemple dans une partie à 2 000 points, vous devez avoir au moins 400 points de plus pour gagner).

#### Pillage !

Identifiez 1D6+1 objectifs sur le champ de bataille. Ceux-ci peuvent être matérialisés par des jetons, une pièce de monnaie, ou un élément de décor. Lancez un Dé afin de déterminer qui commencera à poser un objectif et alternez ensuite la mise en place des objectifs. Les objectifs doivent être plus de 12" les uns des autres, et des bords de la table.

Si, à la fin du jeu vous avez une unité sur un objectif, ou si vous avez une unité dans un rayon de 3" d'un objectif et aucun ennemi qui soit aussi dans un rayon de 3" de ce même objectif, vous contrôlez cet objectif. Une même unité peut contrôler

n'importe quel nombre d'objectifs. Si vous contrôlez deux objectif de plus que votre adversaire, vous gagnez, autrement c'est une égalité.

#### A Mort et Pillage !

Procédez comme pour la condition de victoire **Pillage !** (ci-dessus) à la différence près qu'à la fin de la partie comptez également les points comme pour la condition de victoire **A Mort !** (ci-dessus). En plus des points cumulés pour les unités ennemies en déroute (voir **A Mort !**), vous gagnez 100 points par objectif contrôlé.

### 6) Déploiement

Les deux joueurs lancent un Dé. Celui qui a le plus haut résultat choisit un des bords (dans le sens de la longueur, pas de la largeur) du champ de bataille et commence à y déployer une de ses unités à plus de 12 pouces de la ligne médiane de la table de jeu (voir le Diagramme G). Son adversaire fait de même sur le côté opposé de la table. Les joueurs continuent alternativement ainsi jusqu'à ce qu'ils aient placé toutes leurs unités sur la table.

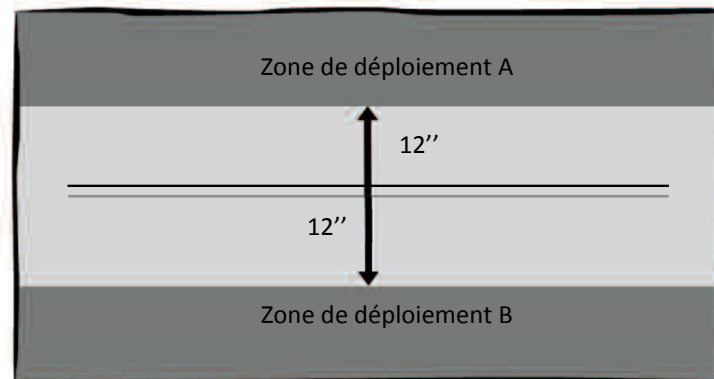


Diagramme G

### 7) Premier tour

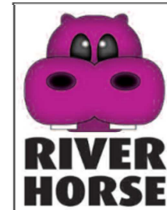
Jetez un dé en même temps que votre adversaire. Celui qui a obtenu le plus haut résultat choisit s'il commence ou s'il laisse cet honneur à son adversaire. C'est parti !

#### Conception et Production :

River Heure (Europe) Ltd

#### Conception du jeu : Alessio Cavatore

#### Disposition et Edition : Dylan Owen



**Remerciements :** tous les bêta-testeurs, et particulièrement Josh Roberts, Chris Palmer, Warlord Games, Arkham Gaming Centre, Beasts of War, Guy Haley, Steel Models, Tabletop Insider, Jake Thornton ... ah oui, et Ronnie aussi !

**Traduction :** Matthieu 'Otto von Gruggen' Bénat.

**Correcteurs :** Jean-Paul 'Col\_Klink' Kirkbride et Philippe 'Papoux' Le Pape

**NdT :** Tout le contenu du présent document est propriété de Mantic ou de ses propriétaires. Interdit à la vente sans autorisation des propriétaires.

Copyright © Mantic Entertainment Ltd. 2010