

WARHAMMER EXPERT

*Ce système a été créé pour les joueurs expérimentés qui veulent ajouter une note de réalisme et de stratégie dans leurs parties de Warhammer Battle.
Note : le terme « unité » prend en compte un régiment ou un personnage.*

ACTIVATION :

- Test d'Initiative :

Au début de chaque tour, il faut calculer l'Initiative. Chaque joueur lance 1D20 et y ajoute la valeur de Cd de son Général, le joueur obtenant le plus haut résultat décide qui commence à activer ses unités.

Lors du premier tour de la bataille (et uniquement celui-ci), la différence entre les résultats d'Initiative des joueurs détermine un nombre d'unités pouvant être activées simultanément. C'est le joueur en « positif » qui décide du nombre activé par camp, mais les joueurs choisissent laquelle ou lesquelles parmi les siennes. Au moins une unité activée doit appartenir au joueur ayant gagné l'Initiative.

Différence d'Initiative	Unités pouvant être activées
1-5	1
6-9	2
10+	3

- Roulement :

Ensuite, chaque joueur active une de ses unités à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les unités en jeu l'aient été. Une unité activée appliquera immédiatement son ordre prévu.

POINTS DE STRATÉGIE :

(règle optionnelle)

- Qui en possède :

Tous les personnages possèdent des points de stratégie (PS). Un Héros dispose d'**un** PS, un Seigneur de **deux**. Certains personnages spéciaux peuvent en avoir plus (ainsi, un Personnage Spécial occupant un choix de Seigneur ET un choix de Héros aura trois points de stratégie). Certains événements, objets ou lieux peuvent donner des points de stratégie de façon temporaire ou permanente à un personnage. Ceci sera précisé dans la description des objets en question.

- Comment les utiliser :

Un PS peut être utilisé n'importe quand par un personnage tant que ce dernier n'a pas été activé et n'est pas en corps à corps. Son action prévue est alors annulée. Un personnage ayant plusieurs PS peut les utiliser à des moments différents tout au long du tour tant qu'il lui reste une unité à activer.

Un Héros peut utiliser un PS pour remplacer un ordre prévu par n'importe quel ordre au choix du joueur. Cet ordre doit être donné à l'unité comprenant le personnage. Si le personnage n'est pas inclus dans une unité, cet ordre peut être donné à une unité située à une distance en pas inférieure ou égale à la valeur de Cd du héros. L'unité cible doit être dans la ligne de vue du héros.

Un Seigneur peut utiliser ses PS exactement comme un Héros ou les utiliser pour activer immédiatement une unité n'ayant pas encore agi située dans sa ligne de vue. Un maximum de deux unités peut être activé en un seul tour. Une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour de jeu.

Un PS ne peut pas être utilisé pour modifier un ordre déjà effectué ou un ordre secondaire. Un ordre remplacé par un PS est simplement annulé. Une unité ne peut bénéficier que d'un seul PS par tour de jeu. Leur utilisation ne demande pas de test de Cd, le personnage qui en donne l'ordre étant considéré suffisamment

Silverpaint68's Rules

charismatique et/ou autoritaire pour le faire appliquer.

En début de tour (y compris le premier), le Général de l'armée peut utiliser un ou plusieurs point de stratégie pour modifier son résultat au jet d'Initiative de +/- 1 par point dépensé.

- Cas particulier de la Grande Bannière :

La présence d'une Grande Bannière dans les 12 pas du Général lui permet de modifier de +/- 2 son résultat au jet d'Initiative par point dépensé.

- Comment les récupérer :

Les PS sont liés à un personnage donné et ne peuvent pas être transmis de l'un à l'autre. Les PS d'un personnage sont valables pour toute la bataille. Une fois le(s) point(s) dépensé(s), le personnage doit faire un test de Cd en fin de tour, en cas de succès, il peut le(s) récupérer. En cas d'échec, les PS dépensés sont perdus pour la durée de la bataille. Un personnage ne peut pas regagner de PS au delà de ceux qu'il possédait au début du tour.

Les PS gagnés (par des objets, lieux, événements ...) ne sont pas récupérables, sauf si la description de l'effet le précise.

ORDRES :

Chaque unité en jeu reçoit un ordre avant le début du tour. Les unités comprenant un sergent ou un personnage peuvent recevoir un ordre secondaire, qui pourra être utilisé en remplacement de l'ordre principal en réussissant un test de Cd).

Les différents ordres sont :

- **>** : Déplacement dans cette direction : l'unité se déplace dans la direction indiquée. Si elle se déplace de sa valeur de M ou moins, elle pourra tirer si elle est équipée d'armes de tir. Elle peut courir (M x 2) mais ne pourra alors pas tirer.
- **CF** : Changement de Formation : l'unité change son nombre de rangs et/ou de colonnes.
- **Ch** : Charge : l'unité avance le plus vite possible (2 x M + 1D6 ps).
- **De** : Défense.
- **Dg** : Désengagement : l'unité tente de se désengager. Les ennemis en contact pourront effectuer une attaque sans riposte.
- **Pa** : Passe : l'unité ne fait rien de particulier.
- **TS** : Tir statique : l'unité tire sans s'être déplacée. Elle peut soit tirer une fois avec un bonus de 1 pour toucher ou 2 fois sans bonus (si l'arme le permet).
- **Re** : Réaction (spécial) : l'unité reste en place, prête à recevoir une charge ennemie.

Cas particuliers :

Tirailleurs et Cavalerie légère : pas besoin de se reformer (action gratuite), peuvent pivoter gratuitement, même après une course.

Lanceurs de sorts : un lanceur de sort devra utiliser l'ordre **TS** pour utiliser ses sorts.

Autres Marqueurs :

Il existe divers autres marqueurs pouvant être utilisés en cours de jeu afin de visualiser certains effets et/ou états.

- **Blessure X** : ce marqueur indique le nombre de points de vies perdus (X). Il est surtout utilisé pour noter les blessures des monstres et des personnages.
- **Déroute** : Indique que l'unité est en fuite.
- **Points de Stratégie** (règle optionnelle): les points de stratégie restant à un personnage peuvent être visualisée par des pions ou des marqueurs placés à côté de la figurine.

- > : Déplacement :

Une unité peut se déplacer jusqu'au double de sa valeur de M si elle n'a pas d'ennemi à moins de 6 pas

Silverpaint68's Rules

d'elle. Si le déplacement de l'unité est de M ou moins, elle pourra tirer si elle est équipée d'armes de tir. Les « roues » sont comprises dans le mouvement total. Par défaut, « *course* » signifie que l'unité se déplace d'une distance comprise entre M et $2 \times M$.

L'unité peut également effectuer un Repli, d'une distance maximale de M, en restant face à sa position actuelle.

- **Changement de formation :**

L'unité peut modifier son nombre de rangs et/ou de colonnes. Elle ne pourra rien faire d'autre à ce tour. Une unité qui veut pivoter sur son axe central utilise aussi cet ordre. Un pivot de 90° ou moins permet à l'unité de se déplacer de M OU de tirer ensuite. Si le pivot est compris entre 90° et 180° , elle ne pourra rien faire d'autre.

Une unité peut également décider de se mettre en formation lâche, compacte ou en désordre :

- Une unité en formation Lâche peut faire tirer 2 rangs au lieu d'un seul ou frapper avec deux rangs lors d'un corps à corps (y compris au premier tour). Toutefois, son Cd est diminué de 1 point.
- Une unité en formation Compacte sera plus résistante. Sa Svg et son Cd recevront un bonus de +1. Seul le premier rang peut tirer ou frapper. Une unité en formation Compacte ne peut pas courir, mais elle peut charger. Si l'ennemi chargé est à plus de $2 \times M$, faire un test de Cd, en cas d'échec, la formation est rompue. Une unité en formation Compacte incluant un Musicien et se déplaçant en marchant reçoit un bonus de 1 à sa valeur de M. Une unité en formation Compacte se faisant charger de face ne combattra que sur un rang et ne pourra pas être pénétrée.
- Une unité peut se mettre en Désordre. Elle est alors considérée comme des tirailleurs pour le déplacement, le combat ou les tirs, mais aura Cd-2.

Une unité qui était en fuite ou en désordre DOIT réutiliser l'ordre **CF** avant de pouvoir agir. Elle pourra alors adopter la formation de son choix.

- **Charge :**

L'unité fonce sur un ennemi en vue de l'attaquer brutalement. Une charge ne peut se faire que contre une unité visible lors de la détermination des ordres et située à au moins M de l'unité attaquante. Elle se déplace alors de $2 \times M + 1DM$ pas de façon la plus rectiligne possible (où M est la valeur de déplacement de l'unité : ainsi, des Nains chargeront de $2 \times 3 + 1D3$ pas soit de 7 à 9 pas). Une roue est possible en début de Charge (déduite de la valeur de déplacement totale). Une unité qui charge reçoit un bonus de 1 en CC et en F au premier tour, mais les figurines ne pourront effectuer qu'une seule attaque et leur sauvegarde est diminuée d'un point.

Il est impossible de charger deux fois de suite ou de courir après une Charge.

- **Défense :**

L'unité reste en place, prête à réagir à une action ennemie. Si elle se fait attaquer, sa sauvegarde est augmentée de 1 mais sa CC est minorée de 1.

- **Désengagement :**

Une unité au contact peut tenter de se désengager si au moins un de ses flancs est libre de tout adversaire. Elle devra réussir un test d'Initiative ou rester sur place. Dans tous les cas, l'ennemi au contact pourra lui infliger des attaques sans riposte.

- **Passe :**

L'unité ne fait rien de particulier à ce tour. Pour simplifier, on ne lui met pas de pion d'ordre. Elle pourra toujours réagir à une charge selon les règles prévues normalement, ou continuer à combattre si elle est en corps à corps.

- **Tir statique :**

Silverpaint68's Rules

L'unité peut soit tirer avec un bonus de 1 pour toucher, soit tirer 2 fois (si l'arme le permet) sans bonus. Une machine de guerre qui veut tirer utilise cet ordre mais ne peut tirer qu'une fois, l'autre partie de cette action servant à recharger.

● Réception :

L'unité s'apprête à encaisser une charge ennemie. Si un officier (ou un personnage) est présent, l'unité peut changer gratuitement son ordre courant en « Défense ». L'unité peut également décider d'utiliser un ordre optionnel décrit ci-dessous si son officier réussit un test de Cd.

En l'absence d'officier, l'unité pourra se mettre en « Défense » si elle réussit un test de Cd. En cas d'échec, elle perd son action et n'agira pas à ce tour.

L'ordre de Réception s'applique lorsque l'unité adverse a parcouru la moitié de sa distance de charge (on met le reste du jeu en *Pause*). Si l'ennemi arrive au contact avant ce moment, l'unité n'a pas le temps de réagir. L'unité peut :

- Se mettre en **Défense** (Svg +1, CC -1),
- **Fuir** de 2 x M +1DM (à l'opposé de l'assaillant), l'unité se retourne et s'enfuit immédiatement. L'attaquant continue son mouvement de charge, s'il rattrape le fuyard, il le frappe de dos, sans riposte possible.
- **Tirer** sur l'attaquant (CT-1), lors du corps à corps qui suivra, les défenseurs combattront alors avec CC-1.
- **Contre-charge** (comme une Charge normale). Une unité peut également effectuer une contre-charge sur un ennemi le chargeant ou chargeant un allié, si le premier passe dans sa ligne de vue et qu'aucun obstacle n'empêche ce déplacement.

Une unité qui tire ou se met en **Défense** peut effectuer un repli gratuit de $\frac{1}{2}$ M (en restant face à l'ennemi) mais alors les malus de CC et de CT passent à -2 au lieu de -1.

COMBATS :

Les corps à corps sont simultanés, l'attaquant et le défenseur frappant en même temps. Les pertes sont résolues en fin de combat. Une figurine dotée de la règle « *frappe en premier* » pourra frapper avant son adversaire. Les éventuelles pertes sont alors appliquées AVANT que l'ennemi ne frappe.

Une unité en fuite attaquée en corps à corps ne peut pas riposter et fera son prochain test de ralliement avec un malus de deux.

Les jets de combat se font en utilisant le tableur CPT (Chances pour Tuer).



Un résultat de « 1 » au D20 est un coup Critique : la cible perd 2 points de vie au lieu d'un. À noter que si le résultat requis pour toucher était de « 1 » uniquement, il ne peut y avoir de Coup Critique. Un résultat de « 20 » est un Échec Critique : l'attaquant perd toutes ses actions restantes. Relancer un D20, pour tout nouveau résultat de « 20 » le combattant

Silverpaint68's Rules

se blesse, perdant un point de vie.

Une unité arrivant au contact avec un ennemi, accidentellement ou non, sera engagée. Si l'unité marchait, elle utilise sa CC normale. Si elle courrait, elle utilise CC-1 et Svg-1. Si elle chargeait, elle utilise CC+1, F+1 et Svg-1.

- **Qui combat :**

Lors du premier tour de corps à corps, seul les premiers rangs de chaque unité combattent, utilisant une seule attaque (quel que soit le nombre indiqué dans les profils). Si l'unité attaquante survit, elle doit continuer de se déplacer en ligne droite jusqu'à sa valeur maximale de charge qui avait été déterminée, passant au travers de l'ennemi si nécessaire. Toutefois, la présence d'ennemis ralentit cette progression. Si le défenseur possède une protection légère (Svg 5+) chaque rang traversé diminue la distance restante de 1 pas. Si le défenseur possède une protection lourde (Svg inférieure à 5+), chaque rang traversé diminue cette distance de 2 pas.

Lors des tours suivants, toute figurine en contact peut attaquer en utilisant toutes ses attaques. On considère que des unités en corps à corps après le premier tour s'interpénètrent, sauf si l'unité assaillie était en formation Compacte et/ou en Défense.

Une unité ayant déjà agi à ce tour et se retrouvant ensuite en situation de corps à corps pourra combattre mais on appliquera CC-1 pour chaque action de combat supplémentaire, ceci afin de représenter la fatigue.

Exemple : une unité s'est déplacé et a tiré sur un ennemi. Une unité adverse la charge de flanc, or le défenseur a déjà agi à ce tour, il combattra avec CC-1. Si une seconde unité ennemie l'attaque au contact, sa CC sera diminuée de 2 points, et ainsi de suite.

<p>Cas particuliers :</p> <p>Attaques empoisonnées : tout résultat de 1 à 3 est considéré comme Coup Critique.</p> <p>Coup Fatal : la cible est tué sur un Coup Critique, quelque soit son nombre de points de vie.</p>
--

MORAL : TEST DE DÉROUTE :

(état)

Une unité ayant subi des pertes peut dérouter. Les troupes de base doivent faire un test de Cd dès qu'elles ont perdu 25% de leur effectif du début de combat, puis à chaque nouvelle perte. Les troupes d'élite (spéciales/rares, hors machines de guerre et mercenaires) ne testent qu'à partir de 50% de pertes. Une unité ratant un test de déroute doit fuir immédiatement dans une direction opposée à la cause de sa déroute.

- **Modificateurs aux tests de déroute :**

- l'unité est attaquée de flanc : -1
- l'unité est attaquée de dos : -2
- l'unité est en supériorité numérique (à la fin de son activation): +1
- l'unité attaquante cause la Peur : -1
- présence d'un étendard : +1 (+2 si c'est la Grande Bannière)
- le personnage présent a perdu un défi : -1
- l'unité adverse est détruite : +1

Une unité ayant raté ce test est dite en Déroute. Une unité en fuite ne peut pas recevoir d'ordre, elle continue à fuir (de 2 x M + 1DM pas) tant qu'elle ne s'est pas ralliée.

- **Ralliement :**

Avant le début de chaque tour de jeu, juste après avoir donné les ordres aux autres unités, effectuez un test de Cd pour chaque unité en Déroute. Si le test est raté, l'unité continue sa fuite. Si celle-ci la fait sortir de la table de jeu, l'unité sera comptée comme perte. Si le test est réussi, l'unité s'arrête immédiatement. Elle ne pourra pas agir à ce tour, mais si elle est attaquée au contact, elle se défendra avec une valeur de CC/2. Elle est considérée en Désordre.

La présence d'un Musicien permet d'obtenir un bonus de +1 au jet de Ralliement.

- **Cas particuliers :**

Sur un résultat de « 12 » au test de Déroute ou de Ralliement, l'unité se disperse et est immédiatement retirée de la table de jeu.

Sur un résultat de « 2 » à l'un de ces tests, l'unité se rallie immédiatement, dans la formation souhaitée par le joueur la contrôlant, et pourra agir normalement à ce tour (lui donner immédiatement un pion d'ordre).

PSYCHOLOGIE :

(effets)

- **Frénésie :**

Une unité frénétique doit tenter de charger un ennemi en vu et à portée de charge. Une fois les ordres déterminés, mesurez la distance entre l'unité frénétique et l'ennemi le plus proche. Si ce dernier est à 2 x M ou moins, il doit être chargé, son ordre courant étant remplacé par Charge.

Les unités frénétiques gagnent **une** attaque gratuite en corps à corps, y compris lors du premier tour de combat (c'est la seule circonstance où une unité peut effectuer 2 attaques lors d'une Charge). Les bonus habituels de Charge s'appliquent. Les autres effets psychologiques sont ignorés. Si le défenseur fuit, elle devront le poursuivre.

Une unité frénétique qui subit 50% de pertes en un tour de combat perd cet effet pour le reste de la partie.

- **Haine :**

Les unités sujettes à la Haine d'un ennemi reçoivent un bonus de CC+2 (maximum 10) lors du premier tour d'un corps à corps. Si l'ennemi fuit le combat, pour quelque raison que ce soit, elles doivent obligatoirement tenter de le rattraper.

- **Immunité à la Psychologie :**

Ces unités ignorent les effets de la Peur, de la Terreur et de la Panique. Elles ne peuvent jamais fuir volontairement suite à une Charge.

- **Indémoralisables :**

Ces unités sont totalement immunisées à toutes les règles de Moral et de Psychologie.

- **Panique :**

Une unité voyant un allié fuir ou être détruit complètement (y compris suite à un échec critique à un test de Déroute) dans les 6 pas ou étant traversée par un allié en fuite devra réussir un test de Cd ou fuir également.

- **Peur :**

Si une unité est chargée par un ennemi causant la Peur, elle devra réussir un test de Cd pour pouvoir réagir normalement. En cas d'échec à ce test, et que sa puissance d'unité est inférieure, elle devra fuir (elle sera alors en Déroute). Si sa puissance d'unité est supérieure, elle pourra riposter avec un malus de 2 en CC (minimum 1). Si plusieurs unités causant la Peur chargent, chaque unité supplémentaire donne un malus de 1 point au Cd du défenseur.

Si une unité désire charger un ennemi causant la Peur, elle devra au préalable réussir un test de Cd ou perdre son action.

Les unités causant la Peur sont immunisées à cet effet. Face à une unité causant la Terreur, elles agissent comme une unité standard soumise à la Peur.

- **Stupidité :**

Une unité stupide, non engagée, devra effectuer un test de Cd à chaque activation. En cas de réussite, elle agit comme prévu. En cas d'échec, elle perd son action (et reste sur place,, en train de baver). Si le résultat du test de Stupidité est un « 12 », piochez un pion d'ordre au hasard pour déterminer ce que fait l'unité. Si l'ordre tiré est un déplacement (de n'importe quelle nature) ou un tir, lancez un dé de dispersion pour indiquer la direction

Silverpaint68's Rules

(première cible en vue ou à portée maximale pour un tir). Si elle entre en contact avec une unité (alliée ou ennemi), elle combattra normalement. Une unité stupide ne peut pas utiliser de sorts.

Une unité stupide en corps à corps avec une unité alliée devra réussir un test lors de sa prochaine activation ou continuer à la combattre. En corps à corps avec un ennemi, l'unité combat normalement.

Une unité stupide est immunisée à tout autre effet psychologique.

Si une monture ou un monstre est sujet à la Stupidité, on utilise le Cd de son cavalier pour voir ce qui arrive. Le cavalier ne pourra rien faire d'autre que d'essayer de reprendre le contrôle de sa monture.

- **Ténacité :**

Une unité Tenace ignore les modificateurs de Moral, quelles qu'en soit le nombre et les circonstances.

- **Terreur :**

Une unité chargée par un ennemi causant la Terreur devra réussir un test de Cd pour pouvoir réagir normalement. Si le test est un échec, elle devra immédiatement fuir.

Une unité désirant charger un ennemi causant la Terreur devra réussir un test de Cd ou fuir immédiatement.

Si un ennemi causant la Terreur est à moins de 6 pas lors de l'activation d'une unité, elle devra réussir un test de Cd ou fuir immédiatement.

Une unité peut être affecté par plusieurs ennemis causant la Terreur, chaque unité supplémentaire diminuant sa valeur de Cd de un point.

La Terreur prend le pas sur la Peur, ainsi, une unité chargée par un ennemi causant la Peur tout en étant dans une zone de Terreur ne fera que le test de Terreur.

Une unité causant la Terreur est immunisée à la Peur et à la Terreur.

MAGIE :

- **Incantation :**

Les lanceurs de sorts connaissent 1 sort par niveau. Le joueur peut choisir quels sorts connaît son magicien.

Chaque armée possède 2 dés de pouvoir générique. Chaque magicien possède 1 dé (qui lui est propre) par niveau de pouvoir. Seul les dés génériques peuvent être répartis entre plusieurs magiciens.

Pour lancer un sort, un magicien lance tout ou partie de ses dés de pouvoir. Il doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la difficulté du sort pour le réussir.

Si le lanceur veut incanter après une course, il perd 1 dé pour chacun de ses jets d'incantation.

Un magicien peut lancer plusieurs sorts différents lors de son action. Il peut lancer au maximum un nombre de sorts égal à son niveau. Ses dés de pouvoir sont répartis selon les souhaits du joueur entre les sorts utilisés. Pour chaque sort au delà du premier, la difficulté de chaque sort est augmenté de 1 point.

*Exemple : Un magicien de niveau 2 veut lancer les sorts **Boule de Feu** (5+) et **Explosion Flamboyante** (8+) lors du même tour. Comme il lance deux sorts, la difficulté des sorts passe à 6+ et 9+.*

Lors des jets de pouvoir, un double « 1 » est toujours un Fiasco, un double « 6 » est toujours un Pouvoir Irrésistible. Un Fiasco prend le pas sur un Pouvoir Irrésistible.

- **Dissipation :**

La cible du sort peut tenter de dissiper un sort en utilisant ses dés de Dissipation. Chaque armée possède 2 dés de Dissipation génériques plus 1 dé supplémentaire par 2 niveaux de lanceur présent dans son armée. Tous les dés de Dissipation sont mêlés et peuvent être utilisés pour toute l'armée. Un résultat de double « 1 » est un Fiasco, la dissipation rate automatiquement. Un résultat de double « 6 » est une Dissipation Ultime : Le sorcier adverse ne peut plus lancer d'autres sorts lors de son action.

Les cibles ayant une Résistance Magique ajoutent le(s) dé(s) donné(s) pour **chaque** tentative de Dissipation.

ARSENAL :

● Armes de corps à corps :

- **Arme de base :** pas de modificateur particulier.
- **Deux armes * :** la figurine gagne 1 attaque (infanterie uniquement).
- **Arme de base et bouclier :** la figurine gagne 1 point de sauvegarde supplémentaire de face (+2 au lieu de +1) au corps à corps (infanterie uniquement).
- **Arme à deux mains * :** F+2, valeurs de critiques doublées (« 1-2 » et « 19-20 »).
- **Fléau et Morgenstern :** F+1 au premier tour de combat, valeurs de critiques triplées (« 1-3 » et « 18-20 »).
- **Fléau à deux mains * :** F+2 au premier tour de combat, F+1 ensuite, valeurs de critiques triplées (« 1-3 » et « 18-20 »).
- **Hallebarde ** :** F+1, valeurs de critiques doublées (« 1-2 » et « 19-20 »). -1 en CC à partir du second tour de combat.
- **Lances ** :** F+1. Annule les bonus de charge. -1 en CC à partir du second tour de combat. L'infanterie peut combattre sur deux rangs au lieu d'un. Les troupes montées gagnent +1 en F en charge.
- **Piques * :** F+1. Annule les bonus de charge. -1 en CC à partir du second tour de combat. L'infanterie peut combattre sur 4 rangs au lieu d'un. Une unité équipée de piques ne peut pas courir ni charger.
- **Lance de cavalerie :** Cavalerie lourde uniquement. Lors d'une charge : F+2.
- **Pistolet :** Au contact : compte comme une arme de base, rechargement, perforant.

Notes :

Les armes marquées d'une * ne peuvent pas être utilisées conjointement à un bouclier (mais le peuvent avec une rondache).

Les armes notées **perdent leur bonus de F si utilisées avec un bouclier.

● Armes de tir :

- **Arc court :** portée 16 pas, F3.
- **Arc :** portée 24 pas, F3.
- **Arc long :** portée 30 pas, F3.
- **Arbalète :** portée 30 pas, F4, Mouvement ou tir.
- **Arbalète à répétition :** portée 24 pas, F3, tir multiples (2).
- **Fronde :** portée 18 pas, F3, Tir multiples (2) si l'ennemi est à plus de 9 pas.
- **Javelots :** portée 8 pas, F utilisateur, arme de jet.
- **Couteau et étoiles de lancer :** portée 6 pas, F utilisateur, arme de jet.
- **Hache de lancer :** portée 6 pas, F utilisateur+1, arme de jet.
- **Arquebuse :** portée 24 pas, F4, mouvement ou tir, perforant.
- **Pistolet :** portée 8 pas, F4, perforant, peut toujours maintenir sa position et tirer, tir multiples (2) si paire ou plus.

Notes :

Tirs multiples (X) : ces armes effectuent X tirs en une action.

Armes de jet : pas de malus de portée ou de tir en mouvement. Tir possible après une course (CT-1), la portée maximale est alors augmentée de « M » pas.

Armes perforantes : diminuent la sauvegarde d'1 point supplémentaire.

Mouvement ou tir : ces armes nécessitent une action complète pour être utilisées et ne peuvent donc pas tirer si leur porteur s'est déplacé (sauf Repli).

● Armures :

- **Armure légère :** svg 1.
- **Armure lourde :** svg 2.
- **Armure de Plates :** svg 3.

Silverpaint68's Rules

- **Bouclier** : svg 1, 2 si manié avec arme de base ET de face.
- **Caparaçon** : monture uniquement, svg 1.
- **Grand bouclier** : svg 2.
- **Pavois** : svg 2, 3 contre les tirs, pas de course ni de charge possible. Annule les bonus de charge. Perdu si Fuite.
- **Rondache** : svg 1 au contact uniquement. Permet l'utilisation de 2 armes de base ou d'armes à deux mains.

Notes :

Les armures peuvent se cumuler avec un bouclier (de tout type).

Une figurine montée gagne un bonus de +1 à sa Svg totale.