



CHAPITRE PREMIER

Les Baronnie

Description du chapitre

Les Baronnie sont un regroupement de divers seigneurs féodaux rassemblés sous une même cause : Le contrôle d'un maximum de territoires. Dotés d'unités puissantes et résistantes, ils sont souvent en sous-nombre mais sont appuyés par des unités de tireurs armés d'armes à poudre (canon, arquebuses, pistolets) et de puissants magiciens un peu cinglés : les Majes. Les nombreuses dissensions entre les seigneurs, font que les compagnies rassemblées sous cette bannière ont aussi quelques problèmes de coordination !

Tactique

Bien que très résistantes au combat, les unité des Baronnie écoutent rarement les ordres de leur commandeur. De part ce fait, les joueurs doivent surtout compter sur les armes de tirs pour écranter les rangs adverses alors qu'ils achèveront les survivants à l'aide des templiers, d'un héros ou un sort d'un Maje un peu zélé ! Oubliez les manœuvres de contournement compliquées et autre subterfuges tactiques, vous n'aurez jamais assez d'ordres pour mener à bien de telles opérations !

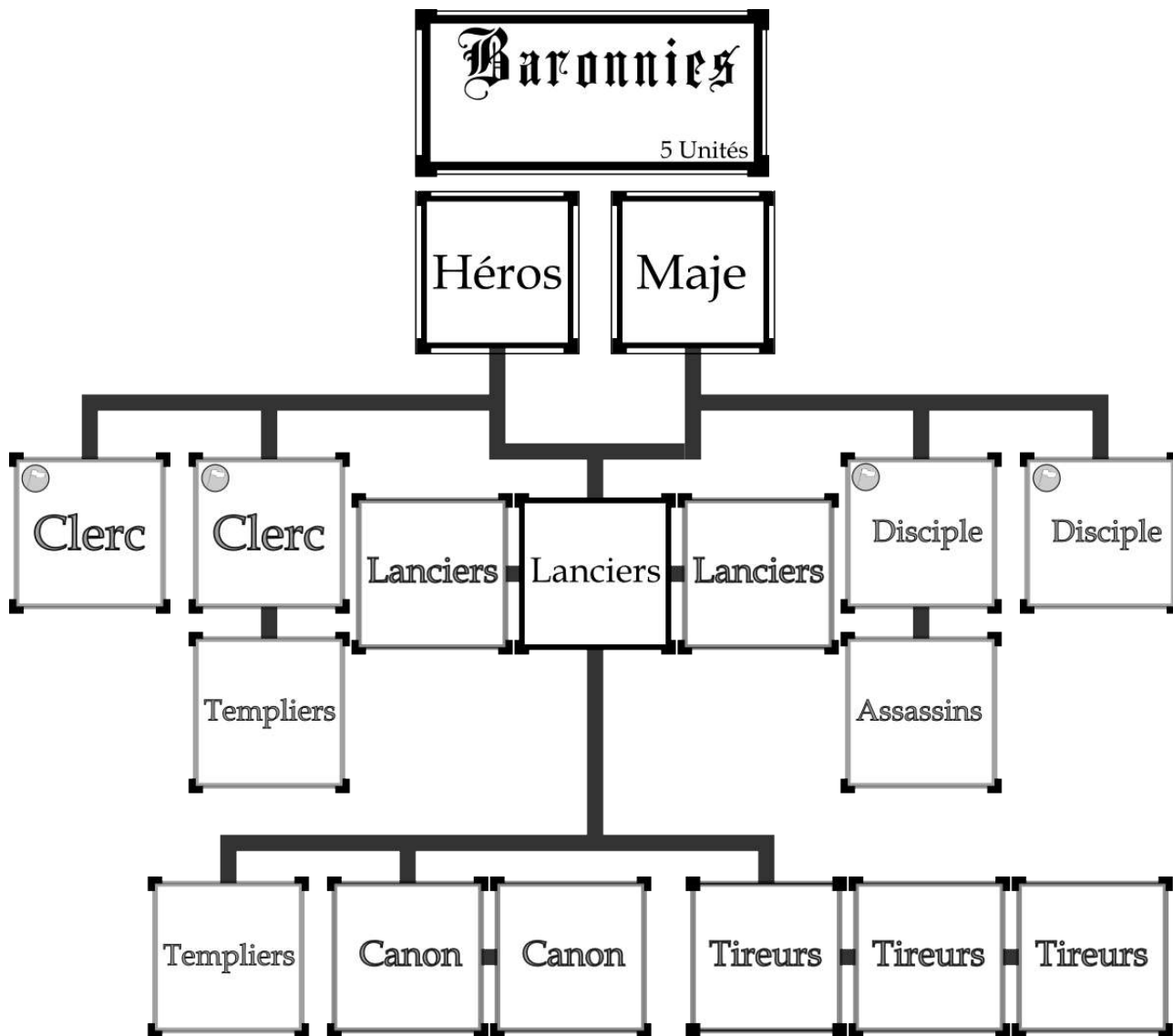
Figurines

Par défaut, les Baronnie peuvent facilement être représentées à l'aide n'importe quelle gamme de figurine un peu médiévale comme les Bretonniens de Games Workshop, les Lions ou les Griffons de Confrontation, les chevaliers et pécores d'Ex-illis, etc. Néanmoins, de part sa structure ce chapitre peut facilement être adapté aux Nains (Games Workshop ou Mantic) par exemple. Il suffit alors de changer quelques noms (les Assassins deviennent des Mineurs et les Maje des Prêtres des Runes et les Templiers des Berserkers par exemple). La plupart des figurines seront soclées sur des socles standards.



Composition d'une compagnie

Les compagnies rassemblées sous la bannière des Baronnie peuvent recruter en temps que *commandeur* un **Héros** ou un **Maje**. Ce choix conditionne la structure de la compagnie conformément au schéma ci-dessous. Les éléments à bords gris sont **optionnels**. La compagnie doit comporter 5 unités (dont le commandeur).



Les bannières optionnelles (Clercs et les Disciples) ne comptent pas dans le total d'unités et remplacent la bannière par défaut d'une unité au choix.



Équipements, sorts et capacités

résomptueux

Lors de la phase de commandement, le joueur peut faire le choix de laisser *l'initiative* à son adversaire, en contrepartie il récupère un *dé d'ordre* depuis sa défausse.

aje diplômé

Les Majes diplômés peuvent lancer **deux sorts par tour**.

rmure lourde

La **Df** du combattant est majorée de 1 point supplémentaire lorsque son unité reçoit un ordre de *Fortification*.

ouclier

La **Df** du combattant est majorée de 1 lorsque celui-ci est la cible d'un *tir au jugé*.

onté

Une unité composée uniquement de combattants *montés* peut effectuer des *mouvements tactiques* à l'aide d'un *ordre simple* (en lieu et place d'un ordre de *Marche*).

Un combattant *monté* peut se désengager librement d'un corps à corps contre un ennemi n'étant pas lui-même de type *monté*.

ance

Lors d'une attaque de corps à corps, si le combattant est en contact socle à socle avec un autre combattant allié de l'unité lui-même en contact socle à socle avec un ennemi, il peut grouper ses attaques avec ce dernier.

nfiltration

Lors du déploiement, le joueur place 3 marqueurs sur la table aux emplacements de son choix, en lieu et place de l'unité. Au cours d'un tour au choix, lorsque l'unité reçoit son premier ordre, il peut placer la *bannière* de l'unité *infiltrée* sur n'importe lequel de ses marqueurs, puis le reste de l'unité en cohésion autour. L'unité est alors considérée comme ayant reçu un ordre de *Marche*, ou de *Charge* si au moins un de ses combattants est déployé en contact d'un combattant ennemi.

urtif

L'unité ne peut être prise pour cible lors d'un tir si sa bannière est à *couvert*

usil de précision

Le **fusil de précision** est une arme de tir qui ne peut pas effectuer de *Tir au jugé*.

Tir précis : **At +2** Portée 25cm

Tir au jugé : Impossible

istolet

Le pistolet est une arme de tir.

Tir précis : **At +1** Portée 20cm

Tir au jugé : **At +0** Portée 15cm

anon

Le canon est une redoutable arme de tir qui ne peut pas effectuer de *Tir précis*. L'unité incluant un canon doit avoir au moins un *servant* en vie pour pouvoir tirer à l'aide du canon (plus le nombre de *servants* est important, plus le tir est efficace). Le canon compte comme étant la *bannière* de l'unité qui l'inclut.

Tir précis : Impossible

Tir au jugé : **At +2** Portée 30cm

ura de Défense

L'aura de vengeance est un **sort**. Pour le **prochain** combat au corps à corps, l'unité commandée par le lanceur de ce sort voit sa **Df** augmentée de 1.

ura épineuse

L'aura épineuse est un **sort**. Pour le **prochain** combat au corps à corps mené par l'unité, à la fin de celui-ci, le joueur comptabilise le total de **Ps** perdus, divise ce total par 2 (arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1). Ce total de **Ps** obtenu est infligé en *touches* en retour à l'unité ennemie combattue, ces *touches* doivent être réparties comme lors d'un tir au jugé.

ura de Feu

L'aura de feu est un **sort** qui retire automatiquement un point de santé à **tous** les combattants dans l'Aura du Lanceur

étéore

Le météore est un **sort** qui est résolu comme une attaque de *tir précis* **At +4** et Portée 30cm

luie de feu

La pluie de feu est un **sort** qui est résolu comme une attaque de *tir au jugé* **At +5** et Portée 20cm

Alaje

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
16	4	3	5	3	3	15

- **Commandeur**
- Aura de Défense (7+)
- Aura Épineuse (8+)
- Aura de Feu (8+)
- Pluie de Feu (4+)
- Météore (5+)

Héros

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
13	5	7	6	8	3	10

- **Commandeur**
- Présomptueux
- Armure Lourde
- Bouclier

Héros (et son fier destrier)

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
16	5	7	6	12	2	5

- **Commandeur**
- Présomptueux
- Armure Lourde
- Bouclier
- Monté

Clerc

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
13	2	2	2	7	3	5

- **Bannière optionnelle**
- Aura de Défense (8+)
- Aura Épineuse (9+)
- Lance
- Armure Lourde

Disciple

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
13	2	1	1	5	2	5

- **Bannière optionnelle**
- Aura de Feu (9+)
- Météore (7+)
- Pluie de Feu (6+)

Lanciers

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
13	1	2	2	9	1	3

- Lance
- Armure Lourde

Tireurs : Mercenaires

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
11	1	1	2	6	1	7

- Pistolet

Tir précis : **At +1** Portée 20cm

Tir au jugé : **At +0** Portée 15cm

Tireurs : Chasseurs

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
11	1	1	2	6	1	7

- Fusil de précision

Tir précis : **At +2** Portée 25cm

Tir au jugé : Impossible

Canon

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
5	1	1	1	4	1	2

- 3 *Servants* + 1 *Canon*
- Canon

Tir précis : Impossible

Tir au jugé : **At +2** Portée 30cm

Templiers

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
12	2	4	3	4	3	4

- Armure Lourde
- Bouclier

Assassins

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
16	1	3	3	4	1	8

- Infiltration
- Furtif

Templiers à cheval

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
15	2	4	3	3	3	4

- Armure Lourde
- Bouclier
- Montés