

DEMONWORLD

Simplifiez-vous la vie !

Version 2.3



Auteur : Olivier FANTON

fanton@insa-rouen.fr

Couverture : Thierry Masson

Qui nous a très aimablement confié un crayonné original du compendium.

Mise en forme : Raf le Gris

Relecture : Mailing-list Demonworld
groups.yahoo.com/group/demonworld

Les combats de **DEMONWORLD** mettent à rude épreuve les capacités de calcul mental et la mémoire des joueurs. La principale difficulté est le grand nombre de modificateurs intervenant dans la résolution d'une attaque. Les conseils qui suivent vont vous permettre de simplifier ces procédures sans changer les règles.

Cela devrait avoir le double effet de rendre le jeu plus rapide et mieux estimer l'issue d'un combat, rendant le choix d'une stratégie plus facile.

CORPS A CORPS

Pour résoudre une attaque au corps à corps, l'attaquant lance un d20, ajoute sa puissance, retranscrit l'armure, compare les tailles, le nombre de figurines sur chaque socle, les compétences d'armes, etc. Si le total est supérieur ou égal à 20, le socle attaqué perd un PV.

Pour simplifier cela, l'idée est de calculer le score d'attaque et de défense de chaque socle avant la bataille et les utiliser pour résoudre le combat en utilisant alors seulement les facteurs éventuellement imputables aux circonstances.

Le score d'Attaque d'un socle prend en compte tous les facteurs qui ne dépendent que de l'attaquant.

ATTAQUE (CONTACT)
20
- puissance de l'arme utilisée
- ✕
- taille
- 2 pour un socle comprenant 5 figurines

EXEMPLE: les fantassins nobles ont un score d'attaque de 20 -5 (arme de base) - 2 (taille) = 13+.

Les vétérans de clan nains ont un score de 20 -7 (arme à deux mains) -1 (taille) -2 (compétence) - 2 (ordre serré) = 8+.

Le score de Défense d'un socle est la somme des facteurs ne dépendant que du défenseur.

DEFENSE (CONTACT) ♣
+ taille
+ ✕
- 1 pour un socle comprenant moins de 4 figurines
+ 1 pour un socle armé de piques

EXEMPLE: Les fantassins nobles ont une armure de 2 et une taille 2 pour une ♣ de +4.

Les vétérans de clan ont une armure de 1, une taille de 1 et une ✕ de 2, soit une ♣ de +4.

Le score minimal à obtenir sur un d20 pour toucher son adversaire est égal à la somme du score d'attaque de l'attaquant et du score de défense du défenseur.

EXEMPLE: Dans un combat opposant des fantassins à des vétérans, les premiers réussissent leurs attaques sur un score de 13+4 = 17+ et les seconds sur un score de 8+4 = 12+.

Le résultat du dé est modifié par les modificateurs de circonstance comme d'habitude.

ARMEE ELFE NOIR

• Arbalétriers montés	Base 12+ +4 Arbalète 14+/15+ +2
• Arbalétriers	Base 13+ +3 Arbalète 13+/14+ +1
• Baliste à répétition	Base 13+ +3 Baliste 14+ +1 Lance 9+
• Cavaliers <i>Dar'kalons</i>	Cimeterre 9+ 2 +9 +5
• Char	Cimeterre 11+ +4 Arbalète 15+/16+ +2 (Chevaux +4 +2)
• Éclaireurs montés	Cimeterre 10+ +4 Arbalète 16+/17+ +1
• Guerriers avec épieux	Epieu 12+ +4 +2
• Guerriers	Base 13+ +4 +2
• Dragon <i>Gor</i>	Morsure 10+ Cimeterre 12+ +6 Acide 14+ +2
• Dragon <i>Gor'Daris</i>	Morsure 6+ Queue 7+ Lance 12+ +10 Souffle 15+ +2
• Enchanteurs <i>Far'Nirgoths</i>	Cimeterre 12+ +3 +1

• Golems	2x Poings 8+ +9 +6
• Lames d'ombres <i>Dar'Nagathors</i>	Cimeterre 10+ +4 Arbalète 15+/16+ +4
• Autel de sang <i>Dor'Netar</i>	Cimeterre 12+ +1 Acide 14+ +1
• Cercle de sang <i>Nor'Beldris</i>	Dague 14+ +1 +1
• Esclaves	Impro. 15+ +2 +0
• Sœurs de sang <i>Dor'Beldris</i>	2-Cimeterres 7+ +5 +0
• Archers ophidiens <i>Sar'Geroths</i>	Cimeterre 12+ +3 Arc (2 PV) 13+ +1
• Garde sombre <i>Net'Kalons</i>	Pique 8+ +5 (flanc/dos +4) +1 Cimeterre (2 PV) 11+ 2 +3 +1
• Ombres flamboyantes <i>Bel'Nidres</i>	Cimeterre 11+ +5
• Palefrois de la nuit <i>Dar'Gothrors</i>	Souffle 15+ +3 2-Cimeterres 8+ 1 +4 Arbalète 16+/17+ +2
• Commandant <i>Bahl'Sahr</i>	Griffes * 9+ Corne (* PV) 12+ 1 +3 +1
• Démon <i>Dal'Daroth</i>	2x Poings 5+ +7 +1

SYMBOLES

	: protection contre les attaques au corps à corps
	: protection contre les attaques à distance
	: bonus de charge
	: ignore l'armure.
	: ignore la taille de l'adversaire
	: ignore la compétence de corps à corps
	: attaque sans modificateurs (feu, acide, gaz, artillerie,)

NOTES

Si vous comptez utiliser ce système, vous pouvez noter les valeurs d'attaque et de défense directement sur les cartes de recrutement. Les valeurs d'attaques peuvent se mettre entre parenthèses derrière la puissance des armes et le score de Défense en bas de la carte à côté des points de vie.

Pour information, le meilleur score d'attaque est celui du général elfe noir *Gadriel* elfemort avec 3+, et le meilleur score de Défense appartient au vieux héros elfe Tauros avec +14. A l'inverse, le pire score (pour une unité) est 16+ en attaque et +0 en Défense pour les tromblons nains.

Ainsi, un socle de tromblon doit faire 30 pour blesser Tauros au corps à corps (ou 20 de dos avec un soutien !) et *Gadriel* elfemort doit faire 3 ou plus pour blesser un tromblon, ce qui lui laisse tout de même 10% de chances d'échec.

TROUPES NEUTRES

• Génie	Poing 13+ +5 +1
• Luguiano Dorca	2-Mains 4+ 2 +9 +2
• Mercenaires	Base 13+ +4 Distance 16+/18+ +2
• Monstre (taille 1) (Bracelet de transformation)	2x Griffes 9+ +2 +2
• Monstre (taille 2)	2x Griffes 8+ +3 +2



ARMÉE GOBELINE

• Archers	Impro. 16+ +1 Arc 17+ +0
• Chasseurs d'araignées	Filet* 14+ Impro. 16+ +2 +1
• Gobelins avec carapaces	Epieu 12+ +5 +4
• Guerriers des cavernes	2-Bases 12+ +2 +1
• Guerriers	Base 14+ +2 +1
• Jeunes frères	Impro. 16+ +1 +0
• Mutants	Base 14+ +2 +1
• Ombres du désert	Base 14+ +1 Javeline 16+/17+ +0
• Porteurs d'épieux géants	Tronc 14+ Impro. 16+ +1 +0
• Trollbins	Gourdin 11+ +1 +0
• Archers sur araignée géante	Gobelin 13+ +2 Arc 17+ +1
• Chevaucheurs de coléoptères	Gobelin 13+ +4 Capsule 15+ +2
• Gobelins sur araignée géante	Lance 12+ Gobelin 13+ +2 +1
• Gobelins sur fouisseur	Morsure 11+ +6 +3

• Gobelins sur moustiques géants	Trompe 12+ +3 +2
• Gobelins sur puce des sables	Gobelin 12+ +3 +2
• Gobelins sur termite	Morsure 12+ +6 +4
• Gargantoïde	Epieu 7+ Mandibule (1D3 PV) 8+ +9
• Grancroïde	Arc 16+ +4 2x Pincés 7+ Dard (1D6 PV) 9+ +11 +6 Corne (* PV) 7+ +11 Arc 18+ +6
• Horridus	Mandibule (1D3 PV) 10+ +8 +4
• Macrothèle	Mandibule 9+ +13 Arc 18+ +8 Epieu 13+ Mandibule 9+ +10 +5
• Monocoloïde	Saisie 8+ 2x Mandibule 8+ +10 Arc 18+ +6
• Stomaïde	2x Pincés 9+ Dard (1D3 PV) 11+ +9 +5
• Trogludus	Impro. 16+ +1 Grosse pierre 12+1d6+ +0
• Uncroïde	
• Grande catapulte	

• Taureaux de combat	Cornes 10+ 2 +1 (Guide +2) +0
• Autel de la flamme purificatrice	Base 13+ +3 Boule de feu 14+ +1
• Chevaliers de l'ordre montés	Lance 11+ Base 12+ 2 +7 +5
• Guerriers de l'ordre	2-Mains 8+ +5 +2
• Héros de la nuit	Epée 10+ +6 +3
• Maîtres de l'ordre montés	Lance 9+ Base 10+ +9 +5
• Novices	2-Mains 11+ +3 +1

• Borak Urkor	Épieu 9+ +6 Arc 15+ +2
• Dorthiven Warden	2-Mains 5+ +9 Arc 11+ +2
• Furik	Base 13+ +1 +0
• Gadar	Impro. 15+ +1 +0
• Gandagor le gris	Impro. 14+ +2 +1
• Gordan tueur d'orcs	2-Mains 8+ +6 +2
• Herkyn barrach colonh	Base 11+ +6 +3
• Jordhan le paladin	Lance 5+ Base 6+ 2 +12 +4 Lance 8+ Base 9+ 2 +10 +5
• Khaibar Bran Sheben	

• Khaibar Jason Klingor	2-Mains 7+ +8 +3
• Khaibar Thyron Shedrak	Base 11+ +6 +3
• Khelben	2-Bases 5+ +9 +2
• Malagor	Impro. 15+ +1 +0
• Pandrus Varlak	Base 11+ 2 +7 +4
• Querin Tendris	Base 12+ +4 +2
• Sandor l'arrogant	Impro. 15+ +2 +1
• Sarador le noir	Bâton 13+ +4 +3
• Sheribor	Impro. 14+ +3 +1
• Shiron Kybhar	Base 12+ +4 +2
• Throwen	Base 13+ +4 +3
• Élémental de feu	Flamme 11+ +5 +2*
• Élémental de forêt	Branche 11+ +5 +2



ARMEE THAIN

• Archers	Base 13+ ♣ +2
	Arc 16+ ♣ +0
• Bannière du Roi	Epée 5+ ♣ +6
	♣ +2
• Guerriers avec épieux	Epieu 12+ ♣ +3
	♣ +1
• Guerriers sauvages	2-Bases 11+ ♣ +3
	♣ +1
• Guerriers	Epée 12+ ♣ +3
	♣ +1
• Tirailleurs	Base 13+ ♣ +2
	Hache 15+/17+ ♣ +0

• Archers de l'aigle	Base 13+ ♣ +3
	Arc 14+/15+ (13+/14+) ♣ +1
• Chasseurs	Epieu 11+ ♣ +3
	Javeline 14+/15+ ♣ +0
• Cochons sauvages	2x 2-Bases 10+ ♣ +2
	♣ +0
• Encorneurs	Base 8+ ♣ 3 ♣ +5
	♣ +1
• Flèche de l'aigle	Base 13+ ♣ +3
	Carreau ♣ 8+ ♣ +1
• Grands ours	Hache 8+ ♣ 1 ♣ +4
	♣ +1
• Lions d'argent	Epée 11+ ♣ +4
	Dague 13+/15+ ♣ +1
• Loups du roi	Epée 8+ ♣ +6
	♣ +2

• Lycanthropes	2-Bases 9+ ♣ +5
	♣ +1 (Loups-garoux
	Griffes 8+ ♣ +3
	♣ +0)
• Ours spectraux	2-Mains 10+ ♣ +5
	♣ +2 (Transformés
	2-Mains 5+ ♣ +8 ♣ +2)

• Garde funèbre	2-Mains 9+ ♣ +5
	♣ +1
• Pêcheurs	Base 13+ ♣ +2
	♣ +0

• Gar'arryd	Défense 10+ Base 12+
	♣ 2 ♣ +6
	Hache 15+/17+ ♣ +2
• Gar'morrigu	Corne (D3 PV) ♣ *
	9+ ♣ 2 (+6) ♣ +6
	♣ +1
• Gar'nar'og	2x Défense 7+ ♣ 4
	♣ +7 ♣ +0
• Gar'worgar	2x Bois 9+ ♣ +9
	(flanc/dos +6) ♣ +4
	(flanc/dos +1)
• Gar'ydwedd	3x Attaque 8+ ♣ +8
	Arc 14+
	Carreau ♣ 10+
	♣ +2
• Tur-Gar'arryd	Base 11+ ♣ +5
	Hache 15+/17+ ♣ +2
	(Gar'arryd Défense 10+
	♣ 2 ♣ +6 ♣ +2)
• Esprit de l'aigle	Bec 12+ Serres 11+
	♣ +3 ♣ +0

• Gobelins sur araignées géantes	Lance 12+ Base 13+
	♣ +2 ♣ +1
• Maraudeurs	2-Mains 11+ ♣ +3
	♣ +3
• Trolls	Base 12+ ♣ +2
	♣ +0

• Arrig	Base 9+, ♣ +7
	♣ +3
• Baslian le victorieux	Base 12+, ♣ +5
	♣ +3
• Brallgut tête-cailloux	2-Mains 8+
	Morsure 13+ ♣ +6
	♣ +2
• Farran rouge-fourrure	Base 8+ ♣ +6
	♣ +2
• Fherniak	Lance 9+ Base 9+
	♣ +7 ♣ +3
• Gorradz le mystique	Impro. 15+ ♣ +1
	♣ +0
• Grazhwarg le borgne	Impro. 15+ ♣ +1
	♣ +0
• Harruk cul-de-fer	Base 11+ ♣ +5
	Arc 15+ ♣ +2
• Kanngrott cass'crane	2-Mains 9+ ♣ +5
	♣ +2
• Khazzar	Base 11+, ♣ +5
	♣ +2
• Khazzar sur Wyvern	Morsure 9+
	Queue 10+ Base 11+
	♣ +8 ♣ +2
• Kruuk	2-Bases 9+ ♣ +5
	♣ +2
• Myrlak Bonfumet	Tronc 7+, ♣ +8
	♣ +1
• Nallian	Base 12+, ♣ +3
	Arc* (2 PV) 12+ ♣ +1

• Trazzag	Base 10+ ♣ +6
	♣ +3
• Ugh al Dragwa	Base 13+ ♣ +2
	Arc 11+ ♣ +1
• Wahngrok l'écorcheur	2-Bases 7+ ♣ +9
	♣ +4
• Wyrmsch et son bâton-dragon	Impro. 15+ ♣ +1
	♣ +0



ARMEE ISTHAK

• Berserkers	Crocs 9+ +2
	+0
• Chevaucheurs d'ours	Crocs 10+ Lance 11+ +3 +1
• Frères du seigneur des glaces	2-Mains 9+ +5
	+2
• Hommes bêtes avec épieu	Epieu 11+ +2
	+0
• Hommes bêtes en armure	2-Mains 10+ +3
	+1
• Hommes bêtes	2-Bases 10+ +2
	+0
• Trolls des neiges	2-Mains 10+ +2
	+0

• Barbares des neiges	Epieu 11+ +4
	Arc 15+ +1
	Lance 11+ (8+) +2
• Chevaliers de l'ordre (possédés)	Base 12+ (9+) +7 +2
• Chiourme	Impro. 14+ +2
	+0
• Guerriers de l'ordre (possédés)	2-Mains 10+ (7+) +5 +5
• Suivants des chevaliers	Contact 12+ +4
	Distance 18+ +2

• Canon à glace	Base 12+ +5
	Grosse Pierre +14+ +2
• Chevauchouses de gargouilles	Epieu 9+ Gargouille 12+ +5
	Base 11+ +2

• Furies	2-Bases 11+ +2
	+0
• Traîneau de combat	Base 11+ +5
	+2 (Ours
	Morsure 10+ +3
	+0)

• Dai re'coons (Commandant)	Griffes 8+ +5*
	+2
• Dai re'coons	Griffes 9+ +4*
	+2
• Démon des supplices	Griffes 16+ +2
	+1
• Filles de Xéribulos	Griffes 11+ +2
	+1
• Horreur abyssale	Cornes (2 cases) 1
	1+ +4 +2
• Torgogs	Avaler * (T 1) 12+ (T 2) 14+ (T 3) 16+ (T 4) 18+ +2
	+6

• Paladins de la mort montés	Lance 11+ Base 12+ 2 +7 +5
• Paladins de la mort	2-Mains 10+ +5
	+2
• Squelettes montés	Armes 13+ +3
	+1

• Squelettes	Armes 14+ +3
	+1
• Zombies	Armes* 14+ +2
	+0

• Andor Noircrin	Epieu 6+ 1 +7
	+3
• Athulæ la flèche	Couteau 12+ +4
	Arc 8+ (10+) +1
• Athulain Gilfar	Lance 5+ Epée 5+ 2 +13 +7
• Elandor	Epée 8+ Corne 10+ +4 +0
• Faldriel Valian	Bâton 13+ +2
	+0
• Farendil le blaireau	Griffes 7+ (6+) 2
	+6 (+7) +1
• Général Caliar Ildriel	Epée 9+ +6
	+2
• Guerrier Ardent	Base 5+ +12
	+5
• Ilea la nymphe	Faucille 13+ +2
	+0
• Kelah la licorne	Lance 9+ Base 10+ +3
	Corne 10+ +7
• La véridique	Base* 7+ +7
	+1 (+5)
• L'artisan	2-Mains 5+ +7
	+1 (+5)
• Laurélien l'épée	2-Mains 6+ +8
	+1
• Le jeune	Epée 7+ +7
	+1 (+5)
• Rhanarion	Base 11+ +4
	+1
• Seigneur Elvandar	Epée 9+ 1
	+8
	Javeline 16+/17+ +4

• Seigneur Imriel le riant	Epée 8+ +8
	Javeline 15+/16+ +3
• Seigneur Ulathir	2-Mains 6+ +6
	+1
• Tauros	Epée 5+ +14
	+6
• Terlor le pégase	Lance 7+ Epée 8+ +7 Arc 15+ +2
• Thinuviel la foudre	Epée 9+ +6
	Arc 14+ +2
• Thoven Issendorr	Bâton 11+ +7
	+3



ARMEE NAIN

- Arbalétriers Impro. 16+ +2
Arbalète 13+/14+ +1
- Arquebusiers Base 14+ +1
Arquebuse 12+/16+ +0
- Bombardiers Base 14+ +2
Bombe 16+ +1
- Chevaucheurs de poneys Base 12+ +4
 +2
- Gardes de la porte 2-Mains 9+ +7
 +3
- Guerriers en armure Base 13+ +5
 +3
- Guerriers Base 13+ +4
 +2
- Mineurs Pioche 14+ +2
 +1
- Tirailleurs Base 13+ +3
Hache 14+/16+ +1
- Vétérans en armure 2-Mains 8+ +5
 +2
- Vétérans 2-Mains 8+ +4
 +1
- Enclume de Durim Impro. 16+ +1
Pierre 15+ Proj. Incendiaire 16+ +1
- Géant de pierre Gourdin 8+ +7
Bloc 16+ +1
- Géants des collines 2-Mains 10+ +5
 +1

- Marteau de Durim Impro. 16+ +2
Pierre 15+ Proj. Incendiaire 16+ +1
- Observateurs d'artillerie Base 13+ +2
 +1
- Tonnerre de Dragon Impro. 16+ +3
Grosse pierre 13+ +2
 +0
- Tueurs d'orcs 2-Mains 10+ +3
 +0
- Chauve-souris Eperon 8+* +1
Tromblon 11+/17+ Cracheur (T1) 17+ (T2) 16+ (T3) 15+ +0 (Pilote Impro. 16+ +0
 +0)
- Cracheur de l'enfer Impro. 16+ +2
Mitraille 5+/6+/7+/8+/9+ +1
- Cracheur de plomb Impro. 16+ +2
Mitraille 5+/8+/12+ +1
- Machine à vapeur avec haches Hache 9+ +10
 +5
- Machine à vapeur avec marteaux Marteau 7+ +10
 +5
- Machine de Troie +10 +5 (Nains cachés 2-Mains 9+ +4 +0)

- Nains avec tromblons Impro. 16+ +0
(leader +1) Tromblon 9+/15+ +0
- Plongeurs bombardiers Base 14+ +2
Bombe 16+ +1
- Élémental de bronze Saisie 8+ +6
 +3
- Élémental de feu Attaque 11+ +5 +2*
- Élémental de terre Enfouissement 8+ (2 cases) 14+ (4 cases) 16+ +5
 +2
- Argam barbe de rouille 2-Mains 9+ +6
 +3
- Barin le chevaucheur de cochon Base 9+ Verrat 11+ 2 +8 +3
- Bradon la hache Mordante (2 PV) 7+ +7 +3
- Dabora l'enragée Marteau 8+ +7
 +4
- Darach, serviteur de la terre Base 13+ +3
 +2
- Darin, serviteur du bronze Base 13+ +5
 +4
- Dungal frappeduc 2-Mains 9+ +6
 +3
- Duranbar, serviteur de la terre Base 14+ +1
 +1
- Duron l'assaillant 2-Mains 9+ +6
 +3
- Furgrimm maître de la hache 2-Bases 8+ +7
 +3

- Grimlan coup-de-marteau Base 11+ +6
 +3
- Gundar poing-de-feu Badagor (2 PV) 10+ (12+) +4
 +2
- Hugen pied d'argile Sceptre (2 PV) 10+ +2 +1
- Orsax, serviteur du bronze Marteau 11+ +4
 +3
- Quorn d'airain Marteau 9+ +5
 +3
- Rador, serviteur du feu Epée 13+ +3
 +2
- Thorbal, serviteur du feu Epée 14+ +2
 +2
- Thorim le chasseur Impro. 16+ +2
Arbalète 13+/14+ +1



ARMEE ELFE

• Archers d'élite	Couteau 14+ ♣ +2
	Arc 13+ ♣ +0
• Archers	Couteau 14+ ♣ +2
	Arc 14+ ♣ +0
• Chasseurs	Epieu 12+ ♣ +2
	Arc 13+ ♣ +0
• Elfes avec épieux	Epieu 12+ ♣ +3
	♣ +1
• Elfes en armure	Epieu 11+ ♣ +5
	Javeline 16+/17+ ♣ +2
• Enterrés	Couteau 14+ ♣ +3
	Javeline 16+/17+ ♣ +0
• Gardes du corps	Lance 10+ Base 10+ ♣ +6
	Javeline 17+/18+ ♣ +3
• Tirailleurs	Couteau 14+ ♣ +3
	Javeline 16+/17+ ♣ +0

• Cavaliers sylvains	Arc 16+ Base 11+ ♣ +4 ♣ +1
• Chevaucheurs de pégase	Arc 17+ Base 12+ ♣ +4 ♣ +1
• Chevauchouses de licornes	Arc 17+ Base 12+ Corne 12+ ♣ +3 ♣ +1
• Gens du blaireau	Griffes 9+ (7+) ♣ +5 (+7) ♣ +1
• Maîtres de l'épée	2-Mains 8+ ♣ +6 ♣ +1
• Seigneurs des flèches	Couteau 14+ ♣ +3
	Arc 14+ (13+) ♣ +1

• Archers Lutharis	Epée 12+ ♣ +4
	Arc 12+ ♣ +1
• Cavaliers Bel Ludain	Lance 8+ Base 9+ ♣ +10 ♣ +6
• Dragon Lorea	Morsure 4+ Queue 6+ ♣ +10
	Souffle ♣ 14+ ♣ +2
• Fantassins Na Aroth	Pique 6+ ♣ +8 (flanc/dos +7) ♣ +3
• Guerriers Cailanirs	Epée 10+ ♣ +6 ♣ +2

• Avandril Bellirs	Epée ♣* 10+ ♣ +4 ♣ +1 (+5)
• Galoreas	Base* 10+ ♣ +4 ♣ +1 (+5)
• Til dolandors	2-Mains 8+ ♣ +4 ♣ +1 (+5)

• Centaures	Base 10+ ♣ +2
	Arc 16+ ♣ +0
• Guerriers centaures	Epieu 8+ ♣ 1 ♣ +5 ♣ +2
• Homme-arbre géant	2x Branche 5+ ♣ +10 ♣ +2
• Jeunes hommes-arbres	2x Branche 9+ ♣ +6 ♣ +2

• Alfarion Foruthir	Epée 10+ ♣ +3 ♣ +0
• Alvandriel Elforien	Impro. 14+ ♣ +2
	Arc 10+ ♣ +0

• Géant des neiges	Tronc 7+ Bouclier 10+ ♣ +9 ♣ +2
• Amharik	Base 12+ ♣ +3
	Arc 11+ ♣ +1
• Atazzar	Crocs 10+ 2-Bases 7+ ♣ +5 ♣ +1
• Barsak le fou	2-Mains 7+ ♣ +5 ♣ +0
• Bifrons	2-Mains 8+ ♣ +4 ♣ +0
• Daidra lèvres-de-mort	Epieu 8+ Gargouille 11+ Base 10+ ♣ +6 ♣ +2
• Daimarra la rouge	Baguette (3 PV) 13+ ♣ +3 ♣ +2
• Demar Tharuk	Portemort (2 PV) 8+ ♣ +6 ♣ +3
• Drogador	Impro. 15+ ♣ +1 ♣ +0
• Mad'agonor	Impro. 15+ ♣ +1D6 ♣ +1D6-1
• Masdea Draizar	Impro. 15+ ♣ +3 ♣ +2
• Niehenwe l'assoiffée	2-Bases 7+ ♣ +5 ♣ +0
• Norfred le cruel	Lance 8+ Base 9+ ♣ 2 ♣ +10 ♣ +5

• Raidala la funeste	2-Bases 11+ ♣ +1 ♣ +0
• Sandaur le perfide	Epée (* PV) 15+ ♣ +1 ♣ +0
• Shanfrada	Impro. 15+ ♣ +3 ♣ +2

• Shertrak	2-Bases 8+ ♣ +5 ♣ +2
• Skorrak	2-Mains 8+ ♣ +4 ♣ +1
• Xarator	Impro. 15+ ♣ +3 ♣ +2*
• Xarta la corrompue	Impro. 14+ ♣ +2 ♣ +0
• Elémental de glace	2x Empoignade 10+ ♣ +5 ♣ +2



ARMEE ORC

• Archers légers	Impro. 15+ +2	• Char	Impro. 14+ +3
• Archers	Arc 16+ +0		Arc 17+ +1 (Loups
	Impro. 15+ +3		Morsure 13+ +2
• Catapulte	Arc 16+ +1		+0)
	Impro. 15+ +2	• Chevaucheur de Wyvern	Morsure 9+ Queue 10+
• Grosbras de Varrig	Pierre 15+ +0		2-Bases 11+ +8
	Impro. 15+ +2		+2
	Grosse pierre 15+ +0	• Chevaucheurs de loup	Base 11+ +4
• Guerriers avec épieux	Epieu 12+ +3		+2
	+1	• Chevaucheurs d'ours	Base 10+ +4
• Guerriers en armure avec épieux	Epieu 12+ +4		+2
	+2	• Garde troll	Base 11+ +3
• Guerriers en armure	Base 13+ +4		+1
	+2	• Groupe d'ours	Morsure 10+ +1
• Guerriers	Base 13+ +3		(Maître +2) +0
	+1	• Harpies	Massue 13+ +1
• Narrateur	Impro. 15+ +1		+0
	+0	• Meute de loups	Morsure 11+ +1
• Ogres en armure	2-Mains 10+ +3		(Maître +2) +0
	+1	• Minotaures	2-Mains 10+ +3
• Ogres	2-Mains 10+ +2		+1
	+0	• Ogres des neiges	2-Mains 10+ +2
• Tirailleurs	Base 13+ +2		+0
	Javeline 16+/17+ +0	• Throïgars	2-Mains 9+ +5
	+0		+2
• Arbalétriers	Impro. 15+ +3	• Archers gobelins sur araignées géantes	Base 13+ +2
	Arbalète 14+/15+ +1		Arc 17+ +1
• Archers chevaucheurs de loups	Impro. 13+ +2	• Furies de Clanngett	2-Bases 9+ +3
	Arc 17+ +0		+1
• Bouf'nains	2-Mains 11+ +4	• Gardes	2-Bases 9+ +6
	+2		+2

• Esprit de l'ours	Morsure 10+ Griffes 9+ +4	• Car'nac	Base 12+ +2
	+1		+0
• Esprit du lion	Morsure 8+ +3	• Dagorkon'yaghar, le loup blanc	2-Mains 6+ +7
	+1		+2 (Loups blancs
• Esprit du loup	Morsure 9+ +3		Morsure 9+ +2
	+1		+0)
• Esprit du sanglier	Défense 11+ 2	• Gor'yaginar	Base 13+ +1
	+3 +1		+0
• Esprits des ancêtres	Armes 12+ +8	• Har'anyrrd, le guetteur	Epée 10+ +5
	+6		Arc 12+ (14+) +2
• Totem de l'aigle	Bec 10+ Serres 9+ +5 +1	• Le messager de la mort	Epée (D6-1 PV) 9+ +4
• Totem de l'ours	Morsure 8+ Griffes 7+ +7 +2		Dague 14+/16+ +1
• Totem du lion	Morsure 6+ +6	• Mar'ven, la sorcière	Base 11+ +3
	+2		+0
• Totem du loup	Morsure 6+ 4	• Mogor'dak	Epée 10+ +4
	+6 +1		+1
• Totem du sanglier	Défense 8+ +7	• Ogayin'Xagor	2-Mains 7+ +8
	+2		+3
• Aldors'oggan, le colosse	Poings 11+ +3	• Sagar'yanordas	2-Mains 8+ +6
	+0		+2
• Arr'ydwen, le sanglier sauvage	Poings 7+ 2+*	• Shariga'kyan, la mort silencieuse	2-Bases 7+ +5
	+6 +2		Dague 14+/16+ +2
• Barad'dyn	Epée 7+ +9		(Mur'yan, le lion des montagnes
	+3		Morsure 9+ +2
• Barran'yar	Base 12+ +3		+1)
	+1	• Skald	Base 13+ +2
• Beor'Wulf	Défense 8+ Base 10+ 3 +9		+1
	Hache 14+/16+ +3		
• Bold'dyrr, l'ours borgne	Hache 6+ +9		
	+4		
• Borgas'parron	Base 11+ +4		
	+1		



ARMEE IMPERIALE

• Arbalétriers	Impro. 15+ +3 Arbalète 14+/15+ +1	• Sans-noms	Base 13+ +4 +2
• Fantassins	Base 13+ +4 +2	• Troupes de marine	2-Mains 11+ +3 +1
• Fauconniers	Impro. 15+ +3 Boulet 12+ +1	• Archers montés	Épieu 11+ +4 Arc 17+ +2
• Horreur de Khybor	Impro. 15+ +3 Pierre 15+ Proj. incendiaire 16+ +1	• Arquebusiers nains	Base 14+ +1 Arquebuse 12+/16+ +1
• La foule	Impro. 15+ +2 +0	• Berserkers	2-Mains 10+ +3 +0
• Lanciers montés	Lance 11+, Base 12+ +4 +2	• Cercle Druidique	Impro. 15+ +1 +0
• Levée paysanne	Impro. 14+ +2 +0	• Char	Base 12+ +3 Javeline 17+/18+ +1 (Chevaux +3 +1)
• Piquiers	Pique 9+ +4 (flanc/dos +3) +1	• Chasseurs de mammouths	Tronc 12+ Base 13+ +2 +0
• Arbalétriers nobles	Arbalète 14+/15+ Base 13+ +4 +2	• Chevaluteur de dragon	Morsure 7+ Queue 9+ Impro. 15+ +7 Souffle 14+ +1
• Archers nobles	Base 13+ +4 Arc 15+ +2	• Forteresse mobile	+5 Lance-lammes 17+ Arc 15+ +5 (Bœufs +3 +2)
• Cavalerie légère noble	Base 12+ +4 +2	• Piquiers nobles	Piques 10+ +5 (flanc/dos +4) +1
• Fantassins nobles	Base 13+ +4 +2	• Rangers	Base 13+ +3 Arc 14+ +1
• Gardes de l'empereur montés	Lance 9+ Base 10+ 2 +8 +4		
• Gardes de l'empereur	Base 11+ +6 +2		
• Lanciers nobles montés	Lance 11+ Base 12+ 1 +5 +3		

• Petite catapulte	Impro. 16+ +1 Pierre 12+1d6+ +0	• Ingenibb le futé	Marteau 12+ +2 Capsule 12+ +1
• Pompe à gaz empoisonné	Impro. 16+ +2 Gaz 9+1d6+ +1	• Rolb	2-Mains 10+ +3 +1
• Al'gobbar	Morsure 14+ Base 11+ +6 +3	• Snoggob le faucheur	Lames 9+ +2 +0
• Al'kabun	Épieu 12+ +2 +1	• Wubbin	Base 11+ +4 +2
• Bogwag le fringant	Base 13+ +2 Javeline 16+/17+ +1	• Nuée d'insectes	Morsure 14+ +2 +2
• Bolgar & Raglob	Corde 10+ Gourdin 14+ +2 +1		
• Gadr'al	Pincés 9+ Dard (1d3 PV) 11+ +9 +5		
• Gabrin	Base 12+ +2 +1		
• Gobbelsnut	Epée 9+ +3 +2		
• Gotzlin	Base (1d3 PV) 13+ +2 Arc 15+ +1		
• Gribbel crânefer	Base 14+ +0 +0		
• Grobbo	Impro. 16+ +0 +0		
• Groblogin, l'ami des scarabées	2-Bases 10+ +8 +6		
• Gunrub	Gourdin 12+ +3 +2		



MODIFICATEURS USUELS

+1 pour un leader ou un porte-drapeau

+bonus de charge (A)

+2 pour une attaque en piqué

+2 pour une attaque de flanc

+4 pour une attaque de dos

-2 pour une attaque par-dessus un mur

+1 (-1) par niveau si l'attaquant se trouve plus haut (bas) que son adversaire

+3 pour chaque socle qui soutient

MODIFICATEURS SUPPLEMENTAIRES

+1 pour des épieux ou piques contre la cavalerie ou un grand socle

+taille du défenseur si l'attaque l'ignore

+ du défenseur si l'attaque l'ignore

+ du défenseur si l'attaque l'ignore (par exemple de dos)

Si un socle attaque avant ses adversaires, il a une chance de faire une deuxième attaque s'il dépasse ses chances de toucher de 5 points ou plus.

EXEMPLE: Si les vétérans de clan ont un ordre C et les fantassins un ordre H, leurs premières attaques réussissent sur 12 ou plus, et à partir de (12+5) 17 et plus, ils ont droit de tenter une attaque supplémentaire.



TIR

Le principe est le même pour le tir, mais le score d'attaque est différent:

ATTAQUE (DISTANCE)

20

-puissance de l'arme utilisée

- , pas dans un corps à corps

+1 pour un socle comprenant moins de 4 figurines

Le score de défense est directement égal à la valeur de protection de l'armure.

EXEMPLE: Les archers orcs ont un arc court (puissance 4), pour un score d'attaque de 16+. L'armure des vétérans est de 1. Les chances de toucher finales des orcs sont donc de 16+1 = 17+, soit 1 chance sur 5.

Les modificateurs suivants sont appliqués sur le dé:

MODIFICATEURS USUELS

+2 (+1) pour chaque socle (de moins de quatre figurines) qui soutient, pas dans un corps à corps

-4 (-2) pour une cible partiellement (mais au moins à demi) visible

-2 pour une cible sur une case de bois

MODIFICATEURS SUPPLEMENTAIRES

- lors d'un tir au milieu d'un corps à corps

+ du défenseur si l'attaque l'ignore

Démons Bahl'Sahr

Griffes * 11+

Corne (* PV) 13+

1 +2 +1

Balistar

Base 12+ +3

Arbalète 10+/11+

+1

Beldrazar le sorcier

Bâton 13+ +1

+0

Belidera

Base 13+ Dague 14+

+1 +0

Dal'Ketrahan

Cimeterre (* PV) 10+

+4

Arbalète 15+/16+

+4

Gadriel elfemort

2-Cimeterres 3+

+11 +4

Galzorn le terrible

Cimeterre 10+ +5

+2

Nadreidis

Base 11+ +3

+0

Prince Taloris

Lance 6+

Cimeterre 6+ 2

+11 +5

Sekira

Cimeterre 11+

Dague 13+ +2

+0

Talensaria Hat'Naris

2-Cimeterres 6+

+6

Arbalète 15+/16+

+2

Teldea

2-Cimeterres 5+

+6 +1

Teleria

2-Cimeterres 5+

Dague 12+ +5

+1

Lance 8+

Cimeterre 8+ 2

+10 +5

Valdan le destructeur

Xaladris

Base 13+ +1

+0



WERNER 95