

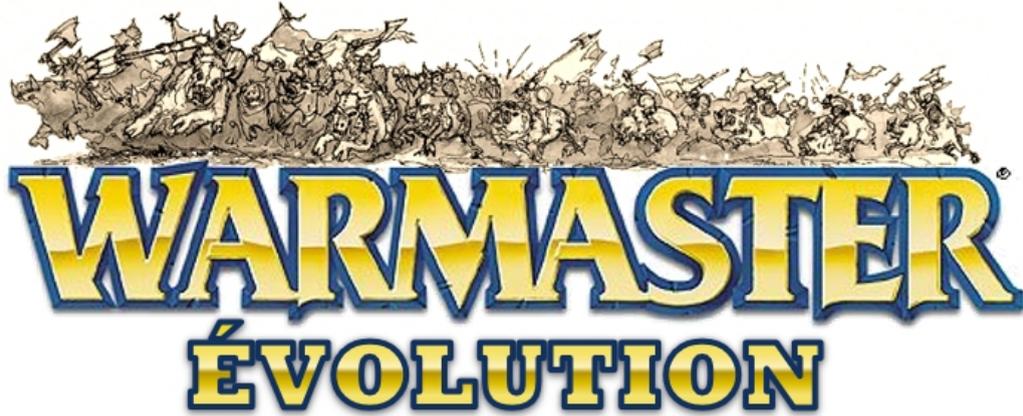
WARMASTER ÉVOLUTION

LIVRE DES RÈGLES

V4.1.3



WARMASTER FR



Par

La Communauté Francophone Warmaster

D'après l'oeuvre de

Rick Priestley

Cet ouvrage n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société.

Citadel & le logo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, ainsi que Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au Royaume-Uni et dans le reste du monde. Warmaster, Géant Squelette, Chevaucheurs de Dragons, Tank à Vapeur, Canon à Flammes, Gyrocoptère, Feu d'Enfer, Prêtres Liches, Nagash, Pistoliers, Chevaliers Errants, Lance-Rocs, Heaumes d'Argent, Catapulte à Crânes et Dragon Zombie sont des marques de Games Workshop Ltd.

Certains textes contenus dans cet ouvrage sont des extraits des règles Warmaster originales VF. Les droits exclusifs de ces textes sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007.

Site Internet de la communauté warmaster_fr : <http://warmaster-fr.niceboard.com/>

AVANT PROPOS

Warmaster (WM) est le jeu des batailles fantastiques à grande échelle se déroulant dans le Vieux Monde de Warhammer.

Il permet de jouer des affrontements épiques entre des armées entières combattant sur des théâtres d'opérations que l'on peut imaginer étendus de plusieurs kilomètres carrés. Warmaster est un jeu d'ordres et de mouvement, un jeu stratégique, excitant et vibrant.

Warmaster Ancients (WMA) est son petit-frère, mettant en scène des batailles antiques dans l'esprit de Warmaster. A bien des égards, WMA est plus mature que son aîné et à ce titre de nombreux joueurs ont transposé à WM des règles de WMA afin de gagner en fluidité, en clarté et en fun.

Malgré les grandes qualités de Warmaster, Games Workshop n'a plus fait évoluer la règle depuis 2006. Las d'attendre une nouvelle version incluant dans Warmaster les progrès effectués avec WMA, un groupe de joueurs du forum warmaster_fr s'est constitué pour faire évoluer Warmaster de manière communautaire pour le plaisir de chacun. Ce

document, nommé Warmaster Évolution (WME), est le fruit de leur travail.

WME est une règle complète, basée sur WM et WMA, permettant de jouer les listes WM officielles sans aucune modification. La règle WME ne nécessite aucun autre livret de règle ou d'armée et se suffit donc à elle-même.

Bien qu'elle clame haut et fort l'héritage de WM et WMA dont elle est essentiellement la copie conforme, WME n'en est pas moins une règle indépendante. A ce titre WME s'autorise de diverger de ses parents pour des raisons ludiques ou pratiques lorsque la communauté warmaster_fr estime que cela améliore le jeu..

Nous espérons que vous prendrez plaisir à jouer avec la règle WME et restons à votre écoute pour la faire évoluer afin de servir la communauté.

– L'équipe éditoriale WME –



REMERCIEMENTS

Merci à Rick Priestley et toutes les personnes qui ont travaillé sur Warmaster, Warmaster Ancient, Warmaster Ancient Armies et Warmaster Ancient Medieval pour nous avoir donné ce jeu extraordinaire que nous voulons continuer à faire vivre.

Merci à Games Workshop pour avoir produit et publié ce jeu, pour la magnifique et très complète gamme des figurines Warmaster couvrant 14 armées différentes.

Merci aux scribes dévoués, traducteurs zélés et relecteurs courageux qui ont collectivement compilé et créé ce document.

Merci enfin – surtout – aux joueurs qui sont l'âme du jeu et la raison d'être de cet ouvrage.



INTRODUCTION AUX RÈGLES

Les pages suivantes contiennent toutes les règles pour une partie de WME. Nous vous suggérons de les lire avant de commencer à jouer mais n'essayez pas d'apprendre le jeu par cœur. La meilleure façon d'apprendre est de jouer. Vous pourrez toujours consulter les règles si besoin. Après quelques parties, vous verrez que les routines sont facilement mémorisables, alors que les règles plus obscures ne seront consultées que lorsque cela sera nécessaire.

Chaque chapitre commence par un résumé. Il y a un glossaire pour les termes techniques à la fin du livret. Il y a aussi une aide de jeu à la fin du livret pour les joueurs familiers avec le jeu.

LANCER DE DÉS

WME utilise des D6 ordinaires pour simuler le facteur aléatoire pour les tirs et le combat, par exemple.

Parfois, vous devrez lancer 2D6, auquel cas vous additionnez leur valeur, ce qui donnera un résultat possible entre 2 et 12.

REGLETTES ET AIDES DE JEU

Les unités se déplacent selon certaines distances bien définies. Quand elles tirent, il faut s'assurer que leurs cibles soient bien à portée. Toutes les distances sont en centimètres. Les joueurs auront besoin d'un mètre pour mesurer les distances dans le jeu, comme un mètre déroulant par exemple.

La mesure des distances est permise à tout moment, ce qui peut être nécessaire pour

déterminer si une charge ou un tir est possible.

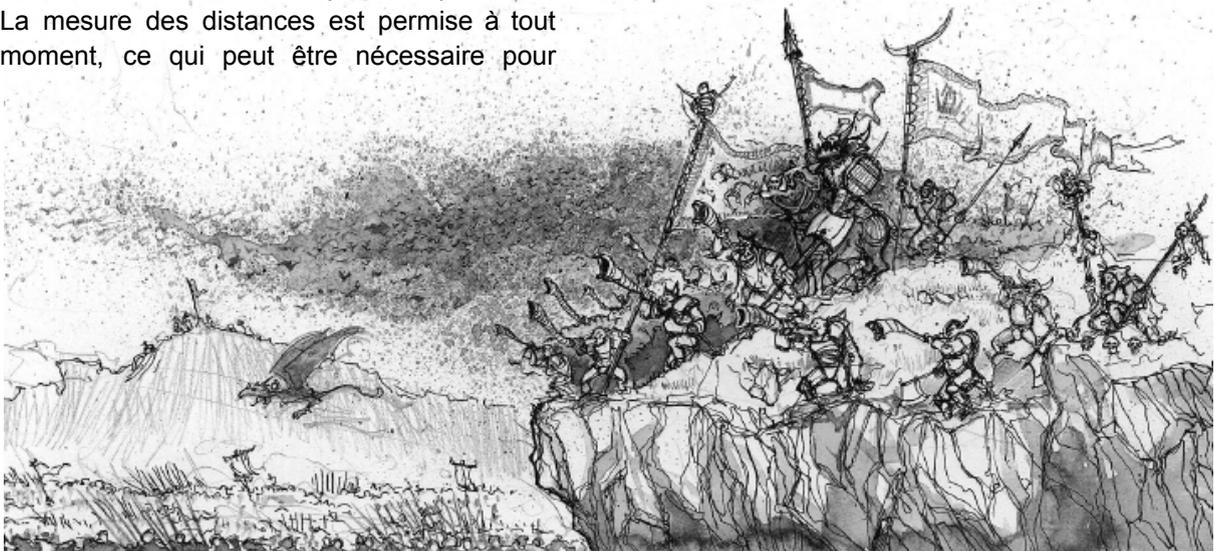
Il peut être utile d'avoir des dés pour indiquer les 'blessures', de préférence d'une couleur particulière, pour éviter de les prendre en plein cœur d'un combat pour les utiliser. De même, des marqueurs peuvent servir pour différentes fonctions.

Des jetons peuvent aussi servir pour indiquer un endroit particulier ou l'état d'une unité. Un papier et un crayon peuvent servir à prendre des notes.

SUPPLIQUE

Il est impossible de mesurer les distances de manière précise. Les socles peuvent être déplacés par inadvertance, le terrain peut chuter, sans parler du chat qui décide de prendre possession de la table ! Aussi soigneux que peuvent être les joueurs, il est pratiquement impossible de dire à chaque fois si une unité est à portée ou non, en vue ou non, etc. Parfois, quand il est nécessaire de statuer sur un tel problème, on peut lancer un dé – 1, 2, 3 un résultat, 4, 5, 6 l'autre. Cela résout la situation et permet de continuer la partie de bonne humeur.

De nombreux joueurs trouvent que c'est une manière pratique de résoudre les problèmes pendant le jeu. Si vous n'êtes absolument pas sûr de l'interprétation d'une règle, utilisez ce moyen pendant le jeu pour ne pas stopper la partie. Vérifiez ce point de règle par la suite à tête reposée pour la prochaine partie.



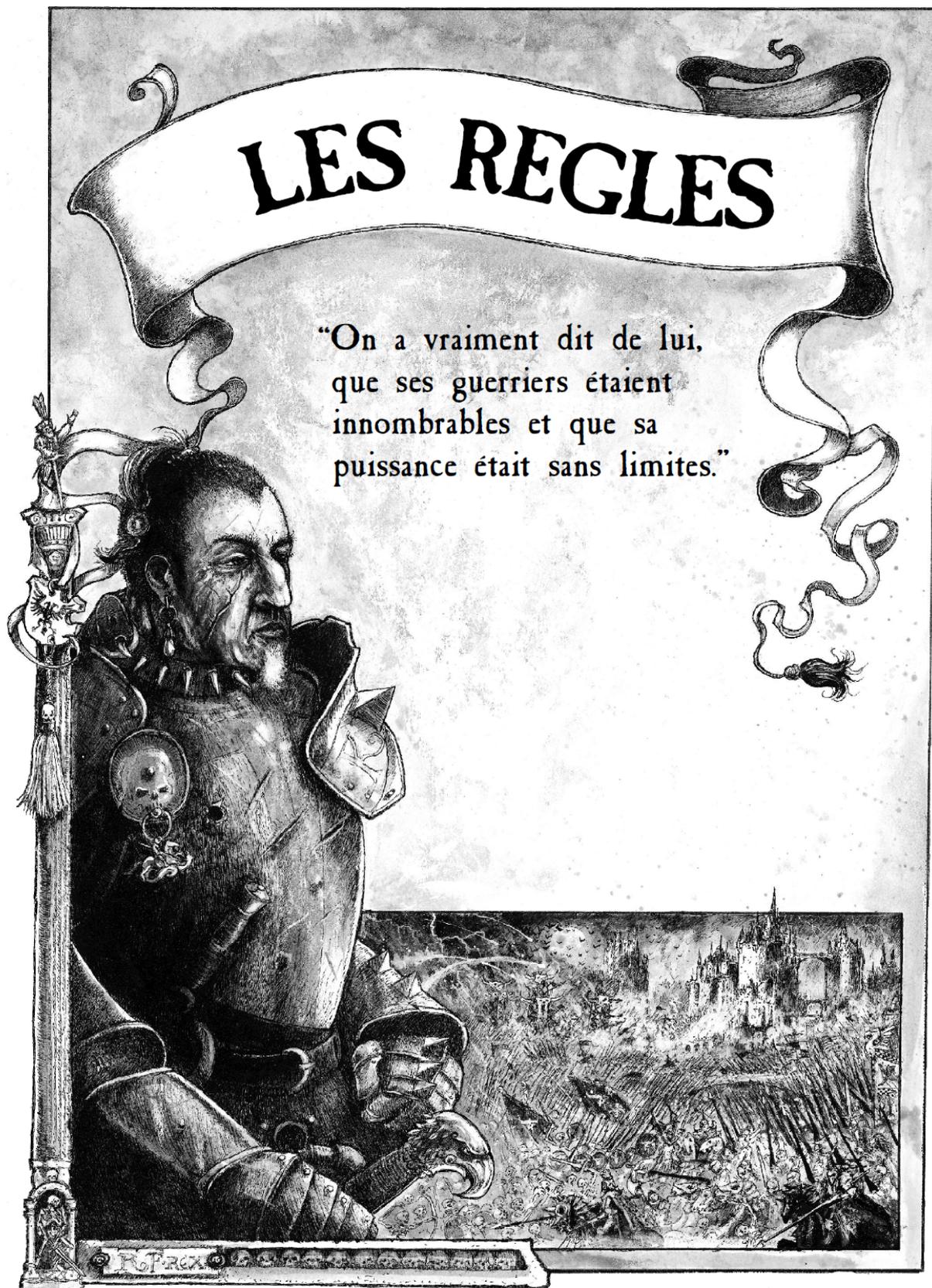
SOMMAIRE

AVANT PROPOS	3	MODIFICATEURS DE COMMANDEMENT	16
REMERCIEMENTS	3	ORDRES DE BRIGADE	17
INTRODUCTION AUX RÈGLES	4	ORDRES MULTIPLES	18
LANCER DE DÉS	4	COMMANDANTS	18
REGLETTES ET AIDES DE JEU	4	LE MOUVEMENT EN UN COUP D'OEIL	19
SUPPLIQUE	4	MOUVEMENT	20
SOMMAIRE	5	DISTANCES DE MOUVEMENT	20
CARACTÉRISTIQUES	9	FORMATION	20
ARMÉES	9	LE MOUVEMENT	21
SOCLES	9	MOUVEMENT ENTRE INTERVALLES	22
SOCLES	9	L'ÉVITEMENT	22
COMMANDANTS	9	LA CHARGE	23
TYPES DE TROUPES	9	ENNEMI EN VUE	23
VALEURS DE COMMANDEMENT	10	FRONT, FLANC ET ARRIÈRE	23
VALEURS EN POINT	10	LE MOUVEMENT DE CHARGE	24
ATTAQUES, PORTÉES, POINTS DE VIE ET ARMURE	10	FORMATION DE LA LIGNE DE BATAILLE	24
LIGNE DES CARACTÉRISTIQUES	10	LA CHARGE EN SOUTIEN	25
VISIBILITÉ	11	EXCEPTION AUX RÈGLES DE CHARGE	25
LIGNE DE VUE	11	UNITÉS SORTANT DE LA TABLE	28
EFFET DU TERRAIN	11	TERRAIN ET MOUVEMENT	29
VISION À 360°	11	TYPES DE TERRAIN	29
VISIBILITÉ MAXIMALE	11	EXEMPLE DE TERRAINS	30
ENNEMI MENAÇANT	11	TERRAIN ET VISIBILITÉ	31
SÉQUENCE DE JEU	12	TERRAIN INFRANCHISSABLE	31
DÉPLOIEMENT	12	LE TIR EN UN COUP D'OEIL	32
NOMBRE DE TOURS	12	LE TIR	33
LA BATAILLE	12	NOMBRE DE TIRS	33
LE VAINQUEUR	12	PORTÉE	33
LE COMMANDEMENT EN UN COUP D'OEIL	13	ZONE DE TIR	33
PHASE DE COMMANDEMENT	14	LIGNE DE TIR	33
INITIATIVE	14	TIR À 360°	34
SÉQUENCE DE MOUVEMENT	14	CIBLES	34
CHARGE OU ÉVITEMENT	15	CALCUL DES PERTES	34
ORDRES	15	ARMURE	35
ENVOI D'ORDRE	15	ENLÈVEMENT DES PERTES	35

REPOUSSER LES ENNEMIS	36	REVENIR	60
TIR SUR ENNEMI EN CHARGE	36	CHAMP DE VISION	60
LE RÔLE DES TIREURS	36	MOUVEMENT	60
LE COMBAT EN UN COUP D'OEIL	37	TERRAIN	60
LE COMBAT	38	MOUVEMENT PENDANT LES PHASES DE TIR ET DE COMBAT	61
SÉQUENCE DE COMBAT	38	PROXIMITÉ ENNEMIE	61
ENGAGEMENT AU COMBAT	38	COMMANDANTS	61
ATTAQUES	38	LA FIN DE LA BATAILLE EN UN COUP D'OEIL	62
MODIFICATEURS D'ATTAQUE	39	FIN DE LA BATAILLE	63
RÉSOLUTION DES ATTAQUES	39	FIN DES TOURS	63
ENREGISTREMENT DES BLESSURES	39	DÉROUTE	63
RÉSULTAT DU COMBAT	39	POINTS DE VICTOIRE	63
PERTES	40	ARTILLERIE ET MACHINES	65
SOUTIEN	40	SOCLES	65
RECVLS	42	ARTILLERIE AU COMBAT	65
EPILOGUE	44	TERRAIN	66
POURSUITE	44	TIR SURÉLEVÉ	66
AVANCE	50	MACHINES	66
REPLIS	50	MAGIE	67
COMBAT NON RÉSOLU	51	SORTS	67
ENLÈVEMENT DES PERTES	51	LANCER DES SORTS	67
CONFUSION ET LAISSER LE PASSAGE EN UN COUP D'OEIL	52	OBJETS MAGIQUES	67
LA CONFUSION	53	BANNIÈRES MAGIQUES	68
QUAND CELA ARRIVE-T-IL ?	53	ARMES MAGIQUES	68
RECVLS ET CONFUSION	53	OBJETS ENCHANTÉS	69
UNITÉS CONFUSES	53	LE CHAMP DE BATAILLE	71
LAISSER LE PASSAGE	54	LA TABLE	71
LES COMMANDANTS EN UN COUP D'OEIL	55	POSE DU TERRAIN	71
LES COMMANDANTS	56	GÉNÉRATEUR DE TERRAIN ALÉATOIRE	71
TABLE DES GAFFES	57	ÉLÉVATIONS	72
DÉPLACEMENT DES COMMANDANTS	57	ZONE BOISÉE	72
COMMANDANTS ET TIRS	58	ZONE AQUATIQUE	73
COMMANDANTS ET COMBATS	58	ZONES URBAINES	74
LES VOLANTS EN UN COUP D'OEIL	59	DURÉE DE JEU	75
UNITÉS VOLANTES	60	ATTRIBUER LES POINTS DE VICTOIRE	75
INITIATIVE	60	JEU MULTIJOUEURS	75
ORDRES	60	LES ARMÉES	77
		OU TROUVER LES ARMÉES	77

TAILLE DE L'ARMÉE	77	Des origines de Warmaster Évolution	
CHOIX DE L'ARMÉE	77	82	
RÈGLES SPÉCIALES	77	Les Volants	82
AMÉLIORATIONS	77	L'Évasion & l'Esquive	82
FORTIFICATIONS	77	RÉFÉRENCES	83
APPENDICES	78	FEUILLE DE RÉFÉRENCE	84
GLOSSAIRE	79	FEUILLE DE RÉFÉRENCE	85
HISTORIQUE DES VERSIONS	81		
NOTES DE CONCEPTION	82		





CARACTÉRISTIQUES

Avant d'attaquer les règles, voilà quelques explications sur les caractéristiques des différents types de troupes du jeu.

ARMÉES

Une partie de WME se joue entre deux armées ennemies, chacune contrôlée par un joueur planifiant, exécutant les mouvements de son armée et jetant les dés pour déterminer le résultat des mouvements et des combats.

Pour des raisons pratiques d'explication des règles, on considérera qu'un seul joueur représente un camp. D'ailleurs, c'est ainsi que cela se joue le plus souvent. Parfois, il est possible d'avoir plusieurs joueurs par camp si vous le désirez, ce qui permet de jouer de grosses batailles, par exemple. Nous reviendrons sur ce point plus tard, mais pour le moment, on considérera qu'un seul joueur contrôle un même camp.

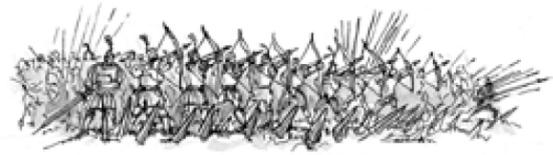
SOCLES

C'est la pièce standard du jeu, qui est aussi appelée 'élément'. Il en existe plusieurs sortes: Carrés (40mm x 40mm) ou rectangulaires (40mm x 20mm) pour les unités, et des ronds (ou toute autre forme) de 20 à 30mm de diamètre pour les commandants. Le carton convient très bien pour les socles d'unités, et les pièces ou jetons pour les commandants.

Les figurines sont collées sur les socles de manière à former des groupes de troupes ou des états-majors. Le nombre de figurines et leur positionnement sont laissés au soin des joueurs.

Toutes les unités ont un front, un arrière, et deux côtés, comme les figurines l'indiquent sur le socle. Il est important que cette direction soit indiquée de manière évidente.

Les socles de commandement, étant ronds pour les distinguer rapidement des troupes, n'ont pas de direction propre.



SOCLES

Les socles d'unités sont groupés, la plupart du temps au nombre de 3, pour former des unités. Tous les éléments d'une même unité doivent toujours se contacter l'un à l'autre, que ce soit bord à bord, ou par un coin. Cela s'appelle une formation.

COMMANDANTS

Il existe 3 types de commandant dans WME : Général, Héros et Sorciers. Une armée dispose toujours d'un Général et peut inclure des Héros ou des Sorciers. Ces différents éléments de commandants devraient être facilement reconnaissables les uns par rapport aux autres.

TYPES DE TROUPES

Il en existe six : Infanterie, Cavalerie, Char, Monstre, Artillerie et Machine. Ces définitions permettent de déterminer les vitesses de mouvement et la manière dont les unités combattent dans le jeu.

Soclage selon le type de troupe

Par défaut, l'Infanterie est montée sur des socles dont le front fait 40mm et de 20mm de profondeur.

La Cavalerie, les Chars, les Monstres et les Machines sont par défaut montés sur des socles de 20mm de front pour 40mm de profondeur. Il peut arriver que de telles unités soient montées comme de l'infanterie (40x20mm) ou de manière plus exotique (40x40mm ou 40x60mm), mais c'est alors précisé dans le profil.

L'Artillerie est montée sur un socle dont le front fait 20mm ou 40mm, pour 40mm de profondeur, selon ce que demande la figurine.

VALEURS DE COMMANDEMENT

Le Commandement est fondamental à WME. Seuls les commandants disposent d'une valeur de commandement, utilisée pour envoyer des ordres. Elle varie entre 6 (exécrable) et 10 (superbe).

VALEURS EN POINT

Chaque unité et commandant dispose d'une valeur indiquant sa qualité dans le jeu. Habituellement, une bataille met en scène deux armées de même valeur. Après la bataille, le vainqueur est celui qui a fait dérouter son adversaire et/ou qui lui a infligé le plus de pertes en valeur.

ATTAQUES, PORTÉES, POINTS DE VIE ET ARMURE

Certaines troupes combattent mieux que d'autres ; elles peuvent être mieux entraînées, plus féroces, plus déterminées ou autre. Pour le simuler, il existe quatre valeurs pour chaque unité.

Attaque : Nombre de dés dont dispose chaque élément pour infliger des pertes en mêlée.

Portée : Portée de tir en cm. Un '-' indique que l'unité ne peut tirer.

PV: Nombre de blessures nécessaires à infliger à l'unité pour lui supprimer un élément.

Sauvegarde : Probabilité d'annuler une touche. Une valeur de 6+ indique que chaque 6 obtenu lors d'une sauvegarde annule une touche. Une touche qui n'est pas annulée par une sauvegarde devient une blessure. Un '-' ou un '0' indique que l'unité n'a pas de sauvegarde.



LIGNE DES CARACTÉRISTIQUES

Chaque troupe sur une liste d'armée est représentée par une ligne définissant toutes ses caractéristiques :

Troupe : Nom de l'unité

Type : Infanterie, Cavalerie, Artillerie, Char, Monstre, Machine, Général, Héros ou Sorcier.

Attaques : Nombre de dés lancés en mêlée pour chaque élément.

Portée : Portée de tir en cm.

PV : Nombre de blessures que l'unité peut subir avant de perdre un élément.

Armure : Sauvegarde de l'unité lui permettant d'annuler des touches.

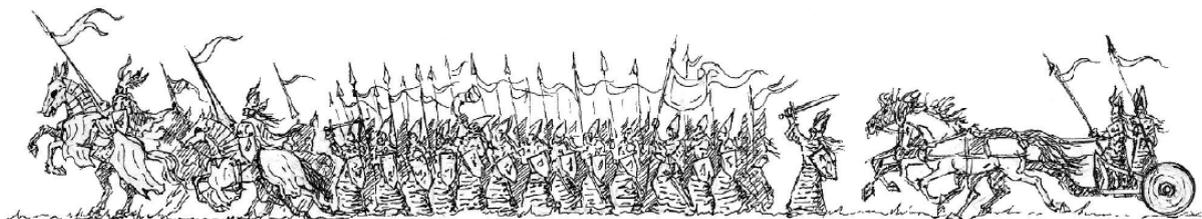
Commandement : Valeur de commandement d'un Général, Héros ou Sorcier.

Taille : Nombre de socle composant l'unité.

Min/Max : Nombre d'exemplaires mini et maxi pouvant être pris pour une unité ou un commandant pour composer cette armée.

Points : Valeur de l'unité

Notes : Indique les caractéristiques spéciales de l'unité.



VISIBILITÉ

Pendant le jeu, les joueurs qui désirent effectuer des tirs, charges ou évitements à leurs unités. Dans ces cas et bien d'autres, il est important de savoir si les troupes peuvent réagir de manière efficace. Pour l'explication et la pratique du jeu, on considère que les unités peuvent réagir efficacement aux ennemis qu'elles peuvent voir ou qui sont **visibles**.

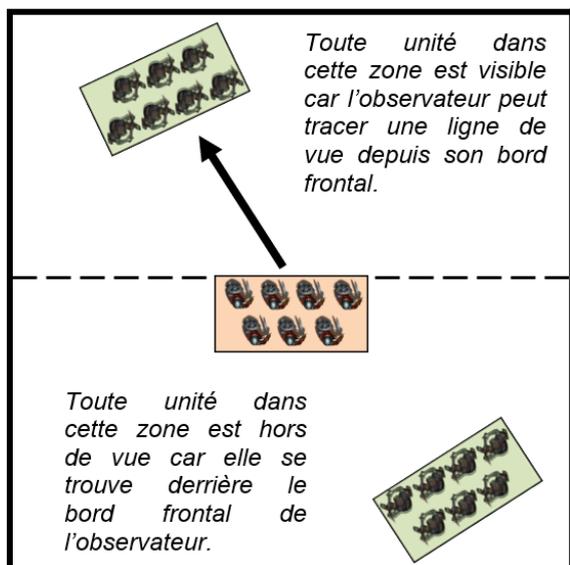
Ces concepts sont importants, aussi est-il nécessaire de les expliquer en premier. Il est important de se rappeler que les termes 'voir' et 'visible' ont une signification spécifique. La visibilité n'a pas d'incidence sur ce qu'un guerrier individuel peut voir ou non, mais uniquement si l'unité entière est en position pour réagir de manière appropriée.

LIGNE DE VUE

Une unité peut en voir une autre si la première peut tracer une ligne ininterrompue entre un point de son front (hors coins) et un des éléments de la seconde. On prend en compte les éléments et non les figurines s'y trouvant pour le tracé de la ligne de vue. Une règle ou un fil convient très bien pour cela.

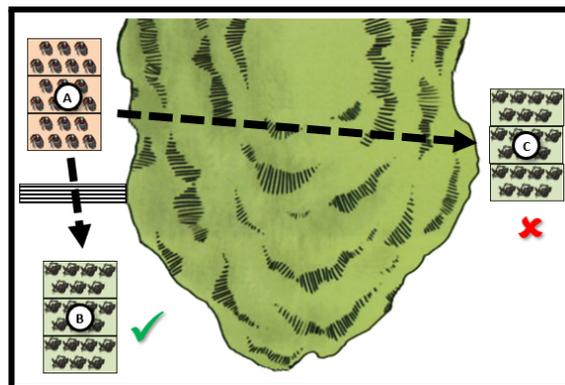
Un élément bloque la ligne de vue ; tracer une ligne de vue à travers un élément n'est pas permis.

Les Commandants ne bloquent jamais la ligne de vue ; ils représentent trop peu de personnes pour cela.



EFFET DU TERRAIN

Le terrain avec la règle surélevée (collines par exemple) ou dense (ruines ou bois par exemple) bloquent la ligne de vue. En principe, la ligne de vue est bloquée lorsqu'elle traverse un relief, mais il existe des exceptions ([voir «Terrain & Visibilité» page 31](#)).



Le mur ne bloque pas la ligne de vue - A peut voir B. Cependant, c'est hors de vue de C car derrière la colline.

VISION À 360°

Certaines unités peuvent voir tout autour d'elle. Ces unités peuvent tracer une ligne de vue depuis n'importe lequel de leurs bords, et pas seulement depuis leur front.

VISIBILITÉ MAXIMALE

Comme les unités réagissent vis-à-vis des unités les plus proches, il est utile de définir la visibilité maximale pour les unités. Ordinairement, elle est de 60cm. Il est facile d'imaginer des cas où elle est réduite, par temps de pluie ou de brouillard. Plutôt que de se préoccuper de ces exceptions, on considérera que la limite de 60 cm est standard et que les unités au-delà de cette valeur sont en fait hors de vue.

ENNEMI MENAÇANT

On considère qu'un ennemi est menaçant s'il est possible de tracer une ligne de vue depuis n'importe quel bord de l'unité jusqu'à un bord de l'unité ennemie.

SÉQUENCE DE JEU

Voici la méthode la plus usuelle pour le déploiement, le jeu et sa conclusion.

DÉPLOIEMENT

Au début du jeu, les deux joueurs alignent leurs armées face à face ([voir « Le Champ de Bataille » page 71](#)).

NOMBRE DE TOURS

On lance un dé pour déterminer la durée de la bataille :

- 1-2 = 6 tours ;
- 3-4 = 7 tours ;
- 5-6 = 8 tours.

Sinon, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le nombre de tours avant le début de la bataille ([voir « Le Champ de Bataille » page 71](#)).

LA BATAILLE

Chaque camp joue un tour alternativement. Le premier joueur est déterminé aléatoirement.

Chaque tour est divisé en 3 phases : Commandement, Tir (et Magie), Combat.

Chaque phase doit être terminée avant que la suivante ne commence.

Commandement : Déplacement des troupes, d'abord par initiative puis par ordre, puis déplacement des commandants.

Tir : Résolution des tirs de projectiles par les unités disposant d'une capacité de tir ainsi que de la Magie des Sorciers.

Combat : Résolution des mêlées. Comme les deux camps combattent, cette phase est légèrement différente des deux autres.

Une fois ces trois phases effectuées, le tour d'un joueur est terminé. Son adversaire les résout à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un camp soit forcé de se retirer ou que le nombre de tours impartis soit terminé.

LE VAINQUEUR

Une fois la bataille terminée, on fait la somme des points de victoire de chaque joueur pour déterminer le vainqueur ([voir « Fin de la Bataille » page 63](#)).



LE COMMANDEMENT EN UN COUP D'OEIL

SÉQUENCE

1. Initiative
2. Ordres
3. Commandants

INITIATIVE

1. Une unité peut charger ou éviter le plus proche ennemi visible dans les 20 cm.
2. Une unité ne peut pas se déplacer par initiative et par ordre au même tour.

ORDRES

1. Une unité peut se déplacer chaque fois qu'elle reçoit un ordre.
2. Une unité peut recevoir jusqu'à 3 ordres du même commandant.
3. Une unité ne peut recevoir d'ordres de commandants différents.
4. Un commandant doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa valeur de commandement avec 2D6 pour envoyer un ordre.
5. Un ordre qui échoue n'est pas donné et ce commandant ne peut plus en envoyer ce tour.
6. Un ordre qui échoue n'est pas donné et l'unité ne peut plus en recevoir ce tour.
7. Si un ordre de Général échoue, plus aucun ordre ne peut être envoyé à ce tour.

MODIFICATEURS DE COMMANDEMENT

- 1 Par tranche de 20cm de distance
- 1 Par ordre successif envoyé à la même unité
- 1 Ennemi menaçant dans les 20cm
- 1 Flanc ou Arrière non couvert et exposé à un ennemi non-Volant menaçant dans les 20cm
- 1 Unité dans un terrain difficile
- 1 Par élément éliminé
- 1 Ordre successif envoyé à une unité Lente
- 1 Unité non fiable

ORDRES AUX BRIGADES

1. Un groupe d'au plus 4 unités connectées peut recevoir un ordre de brigade.
2. Les unités de la brigade se déplacent chacune leur tour.
3. Sauf pour celles qui ont chargé, les unités de la brigade doivent quand même former un groupe connecté à la fin du mouvement.

CHARGES

1. Le mouvement d'une unité se déplaçant au contact d'un ennemi est une charge.
2. Une fois en contact avec l'ennemi, on engage le combat.
3. Les unités en contact avec l'ennemi ne peuvent plus recevoir d'ordres.



PHASE DE COMMANDEMENT

C'est la première phase d'un tour de WME. C'est à ce moment que le joueur peut déplacer ses troupes.

Pour se déplacer, chaque unité doit soit recevoir un ordre soit, si l'ennemi est très proche, utiliser son **initiative**.

Comme les mouvements sont généralement déclenchés par des ordres, il est très possible que certaines unités puissent se déplacer et d'autres non.

La phase de commandement comprend trois sous-phases :

1. **Initiative** : Mouvement par initiative pour les unités le permettant de **charger** ou **éviter**.
2. **Ordres** : Mouvement des unités ayant reçu un ordre.
3. **Commandants** : On peut déplacer les commandants. ([voir « Les Commandants » page 55](#))

Chaque sous-phase doit être terminée avant de passer à la suivante.

Une unité ne peut à la fois se déplacer par initiative et par ordre lors du même tour.

Les unités confuses ou déjà engagées au combat ne peuvent se déplacer, que ce soit par ordre ou par initiative, pas plus que les commandants engagés au combat.

INITIATIVE

Elle permet à une unité de réagir à un ennemi visible dans les 20 cm sans nécessiter d'ordre. Cela représente la capacité des officiers de l'unité à prendre des décisions tactiques sur le moment sans attendre l'aval des supérieurs.

Lors de cette sous-phase, une unité ne peut réagir qu'à la plus proche unité ennemie

visible dans les 20 cm, et à aucune autre. Le joueur choisit en cas d'égalité.

L'initiative permet de réagir de deux manières: Soit en chargeant cette unité ennemie pour l'engager au combat, soit en l'évitant pour s'en éloigner.

Parfois, la charge emporte une unité en soutien arrière. Cette exception permet aux unités en soutien de se déplacer par initiative bien qu'elles ne chargent ni n'évitent.

Une unité n'est pas forcée d'utiliser l'initiative. Elle peut ne rien faire et attendre la sous-phase d'ordre si le joueur le désire. Par contre, certaines unités comme les Fanatiques sont obligées de charger par initiative.

SÉQUENCE DE MOUVEMENT

Lors de la sous-phase d'initiative, les unités se déplacent une à la fois dans l'ordre que désire le joueur. On détermine l'initiative de chaque unité au début de son mouvement et non au début de cette sous-phase.

Il est donc possible que le mouvement d'une unité bloque la vue d'une autre qui n'est plus en mesure de l'utiliser par la suite. Il est aussi possible que cela débloque la vue d'une autre unité lui permettant alors d'utiliser l'initiative.



CHARGE OU ÉVITEMENT

Une unité utilisant l'initiative doit **charger** ou **éviter**.

Il est possible que la charge soit impossible car la cible ne peut être atteinte, aussi elle peut quand même éviter. Elle ne peut réagir face à un autre ennemi sous prétexte que le plus proche ne peut être chargé. Cela peut sembler dur, mais cela représente l'effet que la proximité ennemie a sur la capacité de manœuvre de l'unité. Les unités sur le terrain peuvent avoir une appréhension moindre de la situation comparé au joueur.

ORDRES

Seuls les commandants peuvent envoyer des ordres – ce qui est d'ailleurs leur fonction principale dans le jeu. Cela représente l'envoi de messagers et de signaux prédéfinis.

Si un joueur désire déplacer une unité lors de la sous-phase d'ordre, il doit envoyer un ordre. Une unité recevant un ordre peut se déplacer, et ce jusqu'à trois fois dans le tour si elle reçoit ce nombre d'ordres.

Il n'est pas nécessaire pour un commandant de voir une unité pour lui envoyer un ordre. Ils reçoivent constamment des informations par

des éclaireurs ou messagers, et on considère que les plans sont formulés d'après ces renseignements plutôt que d'après ce qu'ils peuvent voir.

ENVOI D'ORDRE

L'envoi d'ordre utilise la procédure suivante :

Le joueur nomme un commandant et l'unité ou brigade qu'il désire déplacer.

Il détermine la valeur de commandement pour cet ordre en ajoutant les modificateurs de commandement appropriés à la valeur de commandement du commandant envoyant l'ordre.

Il lance 2D6 et fait la somme du résultat de chaque dé.

Si le résultat final des 2D6 est inférieur ou égal à la valeur de commandement modifiée, l'ordre est reçu. L'unité peut se déplacer.

Sinon, l'ordre n'est pas reçu, l'unité ne peut plus se déplacer, et le commandant envoyer d'ordres.

Sur un double 6, l'échec est une Gaffe. ([voir « Table des Gaffes » page 57](#))



Réussite

Si l'envoi de l'ordre est réussi, l'unité peut se déplacer et le même commandant peut tenter de lui en envoyer un autre jusqu'à un maximum de 3. Il peut aussi en envoyer à d'autres unités, mais cette première unité ne peut plus en recevoir ce tour. Il peut aussi arrêter volontairement de donner des ordres, mais il ne peut alors plus en donner ce tour.

Un autre commandant peut alors tenter d'envoyer des ordres, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les commandants aient eu l'occasion de passer des ordres.

Échec

Si l'envoi de l'ordre échoue, l'unité ne se déplace pas et ne peut plus recevoir d'ordre ce tour. Le commandant ne peut plus donner d'ordres à ce tour.

Notez qu'il n'est pas possible de revenir à une unité qui a déjà reçu des ordres, ou que plusieurs commandants puissent envoyer des ordres à la même unité.

Généraux

Si le Général échoue l'envoi d'un ordre, la sous-phase d'ordre se termine immédiatement. Plus aucun commandant ne peut en envoyer ce tour. Il est donc souvent judicieux de laisser le Général envoyer ses ordres en dernier, mais ce n'est en aucun cas obligatoire.

Mouvements Multiples

Comme cela a été dit précédemment, une unité peut se déplacer jusqu'à 3 fois d'affilée, si elle reçoit trois ordres réussis successivement.

Les distances maximales pour un mouvement sont de 60cm pour les volants, 30cm pour la cavalerie et les chars, de 20cm pour l'infanterie et les monstres, et de 10cm pour l'artillerie; les machines ont un mouvement variable décrit dans les règles qui leur sont associées.

Ainsi, une unité peut couvrir une grande distance lors de la sous-phase d'ordre (jusqu'à 90 cm pour de la cavalerie par exemple). Il est

cependant rare que toute l'armée puisse réussir cet exploit, tout autant qu'il est rare qu'elle soit complètement immobilisée. Mais c'est possible.

Ordre Résultant en une Charge

Une unité peut charger suite à un mouvement, que ce soit par initiative ou par ordre. Une charge est un mouvement amenant l'unité en mouvement au contact avec une unité ennemie.

Une unité ayant chargé ne peut plus recevoir d'ordre ce tour. [Voir « Mouvement » page 20](#) pour de plus amples détails.



MODIFICATEURS DE COMMANDEMENT

Il arrive que des circonstances rendent l'envoi d'ordre plus ardu, que l'unité se soit éloignée, ou qu'elle soit en terrain difficile. Aussi, on doit appliquer les modificateurs suivants (indiqués entre parenthèses) que l'on ajoute à la valeur de commandement. Chaque pénalité et bonus modifie la valeur de commandement de -1 et +1 respectivement. Ces modificateurs sont cumulatifs.

Distance : Il y a une pénalité de commandement pour chaque tranche complète de 20cm séparant le commandant du point le plus proche de l'unité (aucun malus entre 0 et 20 cm, -1 entre 21 et 40 cm, etc.).

Ordre successif : Il y a une pénalité de commandement de -1 et -2 pour l'envoi d'un 2ème et 3ème ordre successif respectivement à une unité lors de la même phase de commandement.

Ennemi à proximité : Il y a pénalité de commandement s'il existe au moins un ennemi menaçant ([Voir « Ennemi Menaçant » page 11](#)) dans les 20cm de l'unité devant recevoir l'ordre.

Flanc ou Arrière exposé : Il y a pénalité de commandement s'il y a un ennemi non-Volant menaçant ([Voir « Ennemi Menaçant » page 11](#)) à 20cm et sur le flanc ou l'arrière de l'unité

devant recevoir l'ordre, et qu'aucune unité amie ne couvre ce flanc ou arrière.

Un élément a son flanc ou arrière couvert s'il est contacté par un élément ami, ne serait-ce que sur un coin. [Voir « Front, Flanc et Arrière » page 23](#) pour la définition du flanc et de l'arrière.

Terrain difficile : On applique une pénalité de commandement si l'unité devant recevoir l'ordre se trouve dans un terrain difficile, même en partie.

Pertes : Une pénalité de commandement est appliquée pour chaque élément éliminé de l'unité.

Exemple : *Le général dispose d'une valeur de commandement de 9. Il désire envoyer un second ordre successif à une unité de cavalerie, espérant qu'elle atteigne une colline sur le flanc de l'ennemi. La cavalerie se trouve éloignée de 65 cm du Général, ce qui signifie que l'ordre subit une pénalité de -4 (-3 pour les 3 tranches complètes de 20 cm d'éloignement, -1 pour le second ordre successif). Le joueur doit obtenir 5 ou moins avec 2D6 pour que l'ordre soit reçu. Il sait que c'est peu probable, mais il en prend le risque sachant que la colline est un objectif important. Il lance les dés et obtient... 4 ! Il déplace la cavalerie vers sa nouvelle position. Ensuite, il tente de donner un ordre à une infanterie éloignée de 10 cm. Bien que l'envoi de l'ordre nécessite un 9 ou moins, cette fois il manque de chance et obtient 10. l'unité ne peut se déplacer et la sous-phase d'ordre est terminée.*

ORDRES DE BRIGADE

Pour gagner du temps, un commandant peut envoyer un ordre à plusieurs unités en même temps, ce qui s'appelle un **ordre de brigade**. Une brigade est une organisation qui n'a pas d'autre signification que le regroupement d'unités en vue de recevoir des ordres.

Au plus 4 unités peuvent composer une brigade.

Les unités d'une brigade doivent se toucher par au moins un coin au début de la phase d'ordres pour pouvoir recevoir un ordre de brigade.

Pour envoyer un ordre de brigade, nommez le commandant l'envoyant et indiquez le groupe le recevant. Faites un test comme pour un ordre normal. S'il réussit, toutes les unités de la brigade l'ont reçu. Sinon, aucune ne l'a reçu.

Les pénalités de commandement sont appliquées ainsi :

La mesure de l'éloignement se fait entre le point le plus proche de l'unité la plus lointaine et le commandant. On applique les autres pénalités si au moins une unité est en partie en terrain difficile, si au moins un ennemi est dans les 20cm, si au moins une unité à son flanc ou son arrière exposé, si au moins une unité est Lente et/ ou Non-Fiable et pour les ordres successifs. La pénalité pour les socles perdus correspond au plus grand nombre de socles perdus pour une unité (si deux unités ont perdu un socle, on applique un -1 une fois, pas deux).

Une fois l'ordre de brigade envoyé, on déplace les unités une à la fois, dans l'ordre que l'on désire. Les unités doivent rester connectées à la fin du mouvement de la brigade, sauf pour celles qui ont chargé.

Une unité recevant un ordre de brigade peut charger normalement. Il n'est pas nécessaire que toutes les unités de la brigade chargent. Tout ou partie des unités le peuvent, et pas forcément sur la même cible. Il n'y a aucune restriction particulière sous prétexte que c'est un ordre de brigade.



L'unité qui charge doit voir sa cible, mais au moment où elle commence son déplacement, pas forcément quand elle reçoit l'ordre. Ainsi, une unité de la brigade peut bloquer la vue d'une autre après son mouvement, ou la débloquent.

ORDRES MULTIPLES

Une brigade peut de la même manière qu'une unité recevoir plusieurs ordres successifs. Les pénalités de commandement normales s'appliquent alors et chaque ordre est traité comme décrit précédemment.

Le joueur peut aussi décider après un ordre réussi (et le mouvement associé) de séparer la brigade en donnant un ordre successif non pas à toute la brigade mais seulement à un sous groupe de celle-ci (formant de fait une nouvelle brigade plus petite) ou à une seule de ses unités. Mais le joueur devra terminer l'envoi d'ordre à un groupe avant de passer au suivant.

Ainsi, un joueur peut déplacer une brigade de 4 unités (A, B, C, D) avec un ordre unique, puis donner un ordre à un groupe de 2 unités (A, B), puis un ordre à chacune de ces deux unités (A, puis B), pour ensuite revenir aux deux unités du second groupe (C, D).

Rappelez-vous que les pénalités de commandement devront être calculées pour chaque groupe séparément.



COMMANDANTS

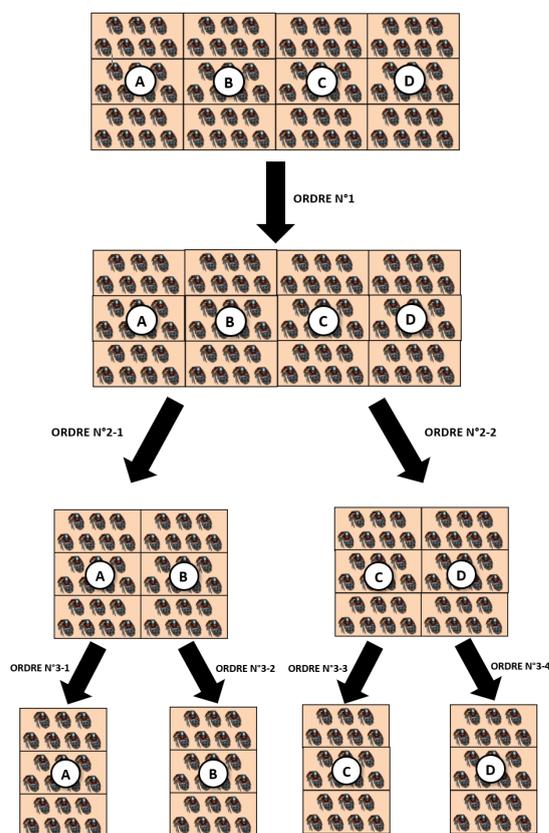
Les commandants se déplacent lors de leur sous-phase. Ils ne se déplacent jamais avec les unités, même s'ils les avaient rejoint lors d'un tour précédent.

Chaque commandant peut se déplacer librement d'au plus 60cm (100cm si Volant),

sans avoir besoin de recevoir un ordre pour cela. Un ordre raté lors de la sous-phase d'ordre précédente n'empêche pas un commandant de se déplacer.

Notez qu'un commandant ayant rejoint une unité se déplace avec elle lors des phases de tir et de combat, comme pour une poursuite, par exemple.

[Voir « Les Commandants » page 56](#) pour de plus amples règles. Il suffit de savoir pour le moment que les commandants ne sont pas des unités et en aucun cas traités comme tels.



A, B, C et D reçoivent un premier ordre (N°1) en tant que brigade. Pour envoyer le deuxième ordre (N°2-1) à A et B, la brigade se subdivise en deux groupes. Il subdivise encore ce groupe d'abord avec l'ordre 3-1 puis 3-2. Il revient ensuite sur le groupe C D avec l'ordre 2-2 et termine avec l'ordre 3-3.

LE MOUVEMENT EN UN COUP D'OEIL

DISTANCE

1. Les unités se déplacent pendant la phase de commandement par initiative ou par ordre.
2. Les unités en ligne et en colonne se déplacent à pleine vitesse sauf en étant fortifiées. Les unités fortifiées ou en formation irrégulière se déplacent à mi-vitesse.

TYPE	PLEINE VITESSE	MI VITESSE
Artillerie	10cm	5cm
Infanterie	20cm	10cm
Monstres	20cm	10cm
Machines	Variable - Voir les règles associées	
Cavalerie	30cm	15cm
Chars	30cm	15cm
Unités avec Vol	60cm	60cm
Commandants	60cm	60cm
Commandants avec Vol	100cm	100cm

INITIATIVE

1. Une unité dans les 20cm d'une unité ennemie visible peut se déplacer par initiative.
2. Une unité se déplaçant par initiative peut charger ou éviter la plus proche unité ennemie.
3. Une unité ne peut pas se déplacer par initiative et recevoir des ordres le même tour.

COMMANDANTS

1. Les commandants se déplacent une fois à la fin de la phase de commandement, d'au plus 60cm.
2. Ils n'ont pas besoin d'ordre pour se déplacer.
3. Ils traitent le terrain comme de l'infanterie sauf s'ils sont sur une monture char ou monstre.



MOUVEMENT

Les Unités peuvent se déplacer par initiative ou par ordre comme vu précédemment. Elles peuvent aussi se déplacer pendant les phases de combat et de tir. Ce chapitre couvre les règles de mouvement générales pour les unités, y compris les effets du terrain. Le chapitre des commandants couvre leur mouvement.

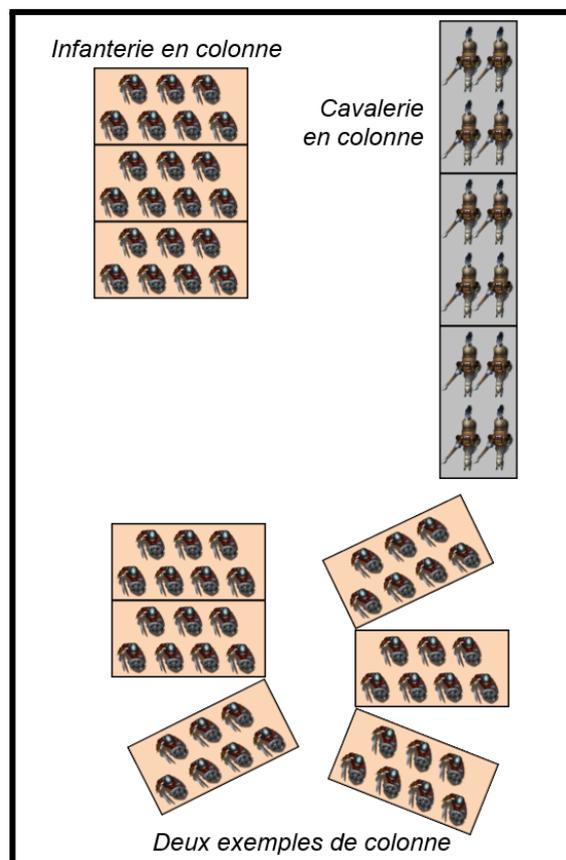
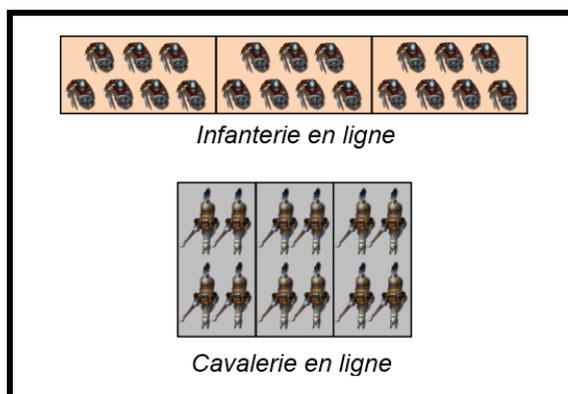
La distance maximale que peut parcourir une unité dépend de son type de troupe et de sa formation. Certaines troupes sont naturellement plus rapides que d'autres – la cavalerie par rapport à l'infanterie, par exemple.

DISTANCES DE MOUVEMENT

En général, les unités d'infanterie et de monstres se déplacent de 20 cm par mouvement, les unités de cavalerie et de chars de 30 cm, les unités d'artillerie de 10 cm et les unités de volants de 60 cm (note : les personnages volants se déplacent de 100 cm); les machines ont un mouvement variable. Ces distances sont divisées par deux pour les mouvements à mi-vitesse, sauf pour les unités volantes qui se déplacent toujours de 60 cm. Les unités ne sont pas forcées de se déplacer de tout leur mouvement.

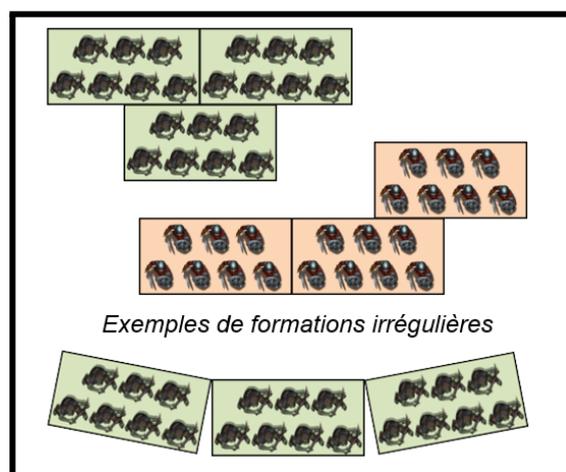
FORMATION

Chaque unité doit être déployée en formation, cela signifiant que chacun de ses socles doit en toucher un autre, de manière à former une colonne, une ligne, ou une formation irrégulière.



Les unités évitant se déplacent à pleine vitesse quelle que soit leur formation. Les unités volantes se déplacent à pleine vitesse quelle que soit leur formation.

Toutes les unités entièrement ou en partie en position fortifiée se déplacent à mi-vitesse quelle que soit leur formation, sauf si elles chargent ou évitent.



Les unités en colonne peuvent se déplacer à pleine vitesse sauf en position fortifiée comme il est noté au-dessus. Une colonne est formée en plaçant les socles les uns derrière les autres, pointant la même direction, bord à bord ou coin à coin.

Les unités en ligne peuvent se déplacer à pleine vitesse sauf en position fortifiée comme il est noté au-dessus. Une ligne est formée en plaçant tous ses socles les uns à côté des autres, pointant la même direction, et bord à bord uniquement.

Les unités dans les autres formations, appelées **Irrégulières**, ou dans d'autres cas se déplacent à mi-vitesse, sauf les unités volantes ou les unités qui chargent ou évitent. Parfois, la distance de déplacement est dictée par un jet de dés, ou suite à un combat. Ces distances ne sont pas affectées par les formations des unités.

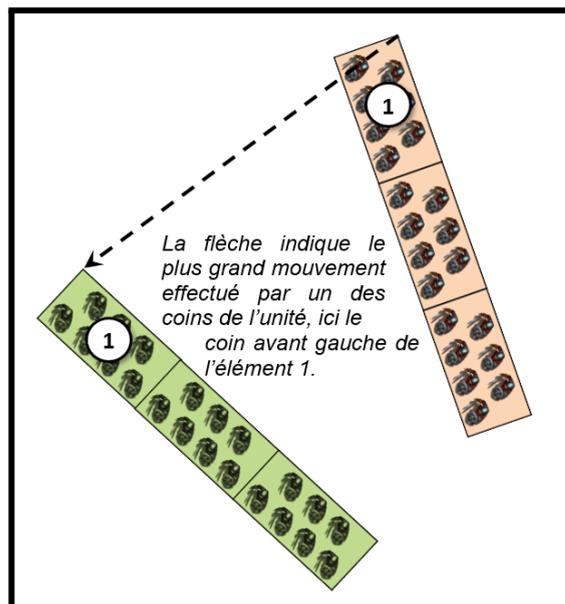
LE MOUVEMENT

On déplace chaque élément d'une unité séparément lors de son déplacement. Avec de l'expérience, on peut les bouger d'un bloc mais on devrait les déplacer l'un après l'autre pour s'assurer que leur déplacement est correct.

On choisit un élément et on le déplace; les autres suivent ensuite. Il n'est pas obligatoire de conserver la même formation.

Tous les éléments doivent pouvoir parcourir un chemin libre de tout obstacle entre leur position de départ et leur position d'arrivée. Ils ne sont pas obligés de se déplacer vers l'avant – ils peuvent reculer ou se déplacer en crabe, et ce dans n'importe quelle orientation.

Aucune partie d'un élément ne peut parcourir plus que sa distance de mouvement maximale permise. On mesure toujours la partie du socle se déplaçant le plus, souvent l'un des coins.

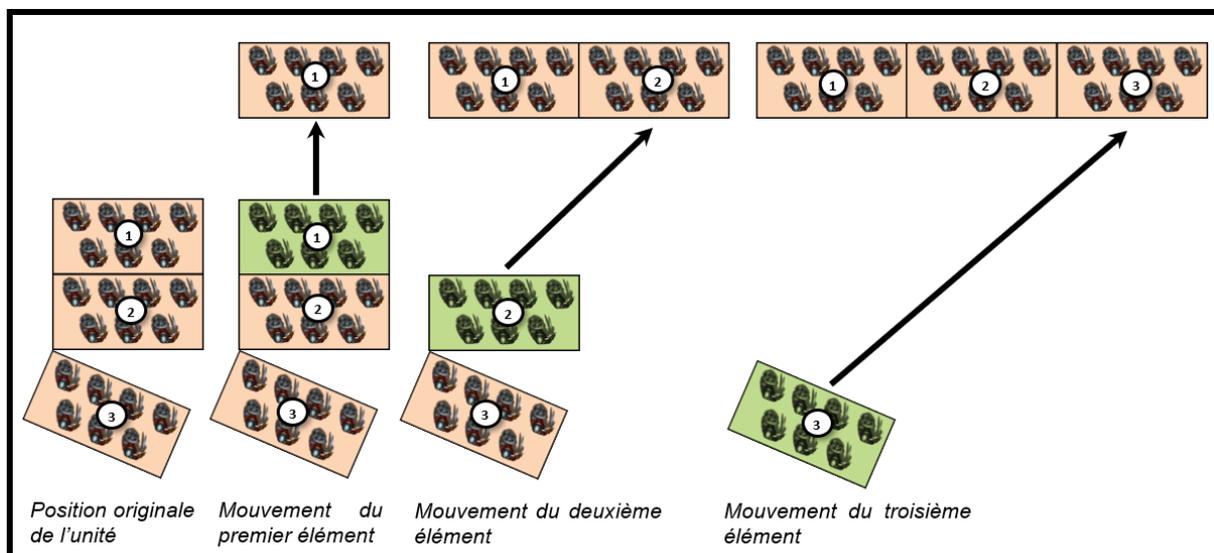


Un élément ne peut traverser un élément d'une autre unité amie ou ennemie, même en partie.

Un élément peut traverser un autre élément de son unité à condition qu'elle ne se soit pas déplacée ou qu'elle ne soit pas engagée en combat.

Le terrain peut empêcher le mouvement de certaines unités ([voir «Types de terrain» page 29](#)).

Les commandants ne gênent en aucun cas le mouvement d'unités amies ou ennemies.



MOUVEMENT ENTRE INTERVALLES

Les éléments peuvent être orientés pour passer dans des intervalles compris entre du terrain infranchissable et/ou des éléments amis, tant que cet intervalle ne fait pas moins que le plus petit côté de l'élément, soit 20mm dans la plupart des cas.

Les éléments peuvent passer dans des intervalles compris entre du terrain infranchissable et/ou des éléments ennemis, tant que cet intervalle fait plus que le plus grand côté de l'élément, soit 40mm.

Lors de la phase de combat, des éléments d'unités dans le même engagement peuvent se dépasser, ou dépasser des éléments ennemis, tant que leurs socles ne se chevauchent pas. Cela permet aux socles de se toucher ou de glisser l'un contre l'autre, comme cela arrive souvent lors de poursuite ou de reculs. Cette exception à la règle des intervalles permet aux éléments de reculer, poursuivre ou se retirer tant qu'ils peuvent tracer un chemin vers leur position.

L'ÉVITEMENT

L'évitement est une tentative délibérée d'éviter un ennemi en s'en éloignant. Les unités ne peuvent éviter que par initiative.

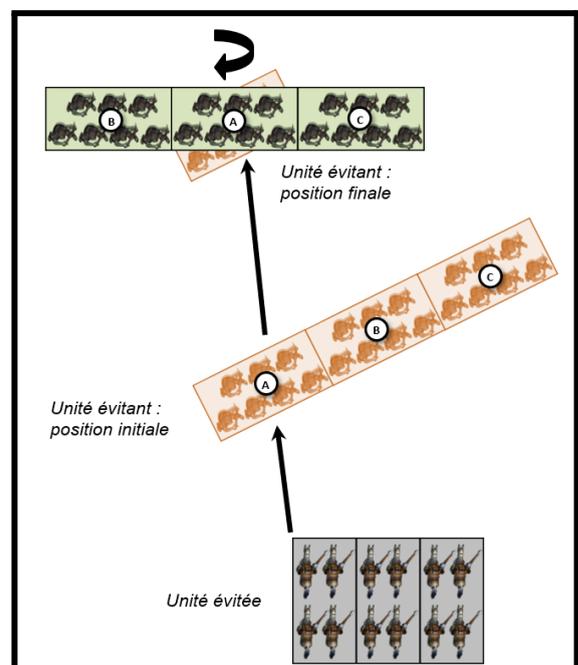
Les unités réalisant un évitement se déplacent à pleine vitesse quelle que soit leur formation. Elles ne sont cependant pas obligées de se déplacer de leur distance maximale.

Elles doivent terminer leur mouvement au moins à 1cm de toute unité amie ou ennemie engagée au combat. Sinon, elles ne peuvent faire d'évitement.

Elles doivent se déplacer directement à l'opposé du plus proche ennemi visible; cette dernière est appelée 'unité évitée'.

'Directement à l'opposé', ou 'directement vers' signifient que la direction est déterminée en plaçant une règle entre les points les plus proches entre les unités adverses concernées. On choisit en cas d'égalité. La direction de la règle donne la direction prise par l'évitement.

On déplace l'unité évitant un élément à la fois, en commençant par le plus proche élément de l'unité évitée. Il doit se déplacer directement à l'opposé de cette unité évitée, mais peut être orienté dans n'importe quelle direction lors du mouvement, lui permettant de passer dans des intervalles, de faire face à un ennemi, ou de changer simplement son orientation finale. Les autres socles sont aussi déplacés un à la fois et disposés comme on le désire dans la nouvelle formation. N'oubliez pas de prendre en compte les distances nécessaires requises pour orienter et déplacer les socles lors de l'évitement.



Une unité évitant peut traverser une unité amie non engagée au corps à corps si le joueur le désire et si son mouvement est suffisant pour passer entièrement de l'autre côté. Cette exception à la règle interdisant à un socle d'en traverser un autre s'appelle une traversée de rang. Cela représente une situation où des troupes entraînées ouvrent leur rangs pour laisser passer une troupe amie. Cela risque toutefois de provoquer la confusion, et l'unité traversante ainsi que l'unité traversée doivent tester la confusion.



LA CHARGE

Le terme 'charge' décrit un mouvement arrivant au contact d'une unité ennemie lors de la phase de commandement. Une unité peut charger par initiative ou sur ordre – mais dans les deux cas, on la résout de manière identique.

Le joueur doit annoncer toute charge avant de déplacer un élément pour alerter l'adversaire et s'assurer du bon déroulement du mouvement. Une unité n'est pas forcée de charger simplement suite à l'annonce d'une charge – il se peut que le mouvement soit impossible ou peu judicieux.

Un élément qui charge dispose d'un potentiel de mouvement égal à sa pleine vitesse ou à la moitié de sa pleine vitesse, selon la formation de son unité au début du mouvement.

Tir sur Unité Chargeant

Les unités disposant d'armes de tir peuvent tirer sur des ennemis qui les chargent. C'est une exception à la règle disant que les tirs se font uniquement lors de la phase de tir.

ENNEMI EN VUE

Au moins un élément de l'unité chargeant doit pouvoir voir la cible au début du mouvement de charge. Voir « Visibilité » page 11 pour cela. Notez que puisque les unités se déplacent séquentiellement, le mouvement d'une unité peut dégager ou obstruer la visibilité d'une autre.

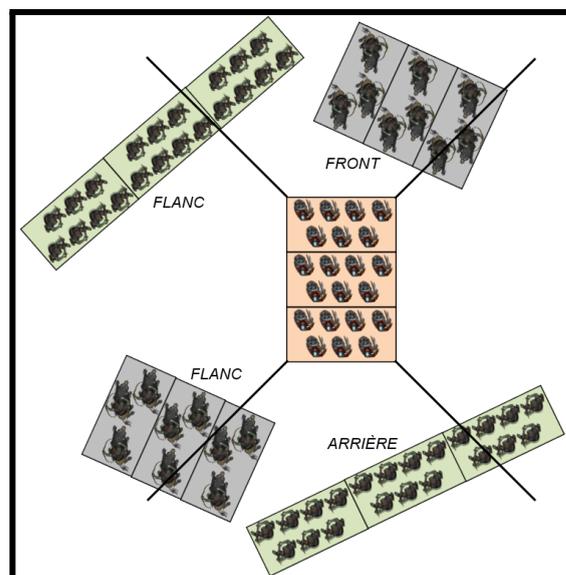
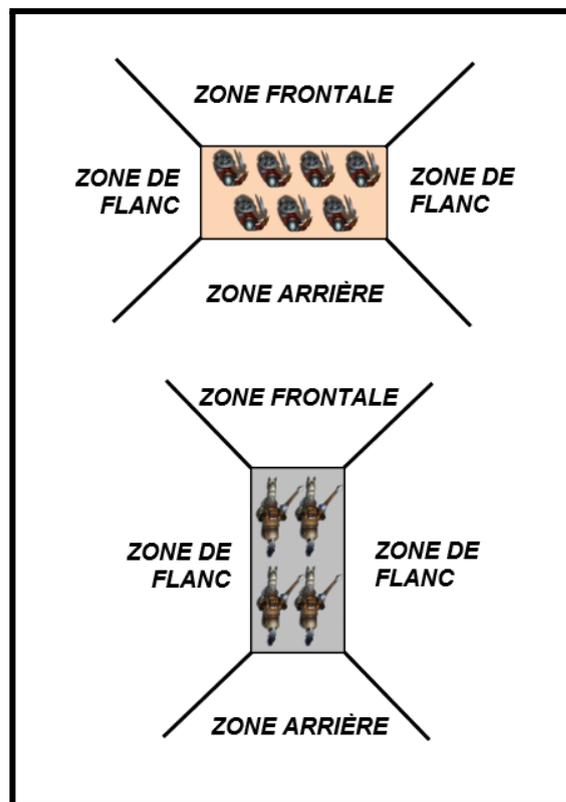
FRONT, FLANC ET ARRIÈRE

L'unité chargeant peut potentiellement contacter le front, le flanc ou l'arrière de sa cible – ce qui est important car cela implique des pénalités de combat pour la cible.

Si une unité charge depuis la zone frontale de sa cible, elle contacte son front. Si elle charge depuis sa zone de flanc, elle contacte son flanc. Si elle charge depuis sa zone arrière, elle contacte son arrière. Il est habituellement facile de déterminer cette zone.

Une fois l'intention de charger déclarée, on détermine dans quelle zone se trouve l'unité chargeant par rapport à la cible, en prenant en

compte l'élément visible le plus proche. En cas d'égalité, on choisit l'élément le plus proche que l'on désire.



Si l'unité chargeant ne se trouve pas entièrement dans une seule zone, elle compte comme se trouvant dans la zone qu'elle occupe le plus. Si chaque moitié exacte se trouve dans une zone, on résout cela aléatoirement.

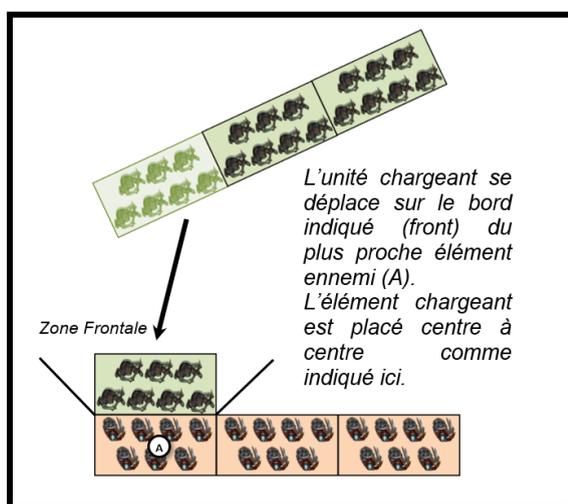
LE MOUVEMENT DE CHARGE

On déplace l'unité chargeant un élément à la fois pour déterminer que chaque élément a un chemin d'accès dégagé. On commence en choisissant un élément de l'unité chargeant, pas forcément le plus proche de la cible, mais capable de la voir et pouvant se déplacer sans obstruction.

On le place au contact de l'élément ennemi visible et le plus proche de l'unité qui charge.

On le déplace de manière à ce que son front contacte le bord approprié de l'élément cible (front, flanc ou arrière).

Si possible, on centre l'élément chargeant sur l'élément ennemi. Sinon, voir les exceptions à la charge ci-après.



FORMATION DE LA LIGNE DE BATAILLE

Une fois le premier élément placé, on déplace les autres éléments de l'unité un à la fois pour former une ligne appelée 'ligne de bataille'. Chaque élément doit pouvoir tracer un chemin vers sa nouvelle position. Notez que les unités chargeant doivent toujours former une ligne de

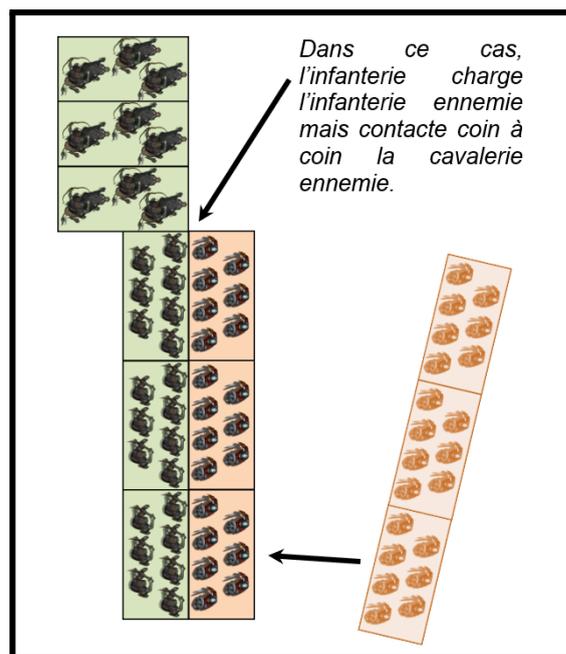
bataille si elles le peuvent – sinon, voir les exceptions à la charge ci-après.

Pour former une ligne de bataille, on place le deuxième élément à côté du premier, et le troisième à côté du premier ou du deuxième.

Les éléments sont ajoutés à la ligne de bataille de manière à ce que leur front contacte l'ennemi. Cela s'appelle 'maximiser le contact frontal'. Si des éléments supplémentaires ne peuvent être placés de manière à toucher l'ennemi, alors ils doivent être placés en ligne touchant un coin frontal si possible.

Si d'autres unités ennemies sont positionnées à côté de la cible, alors l'obligation de maximiser le contact frontal s'étend à celles-ci. Un élément chargeant doit contacter une seconde unité ennemie si c'est son seul moyen de maximiser le contact frontal. Cependant, il doit maximiser le contact frontal d'abord avec sa cible avant de le faire avec d'autres unités ennemies.

Toute unité supplémentaire contactée par des éléments chargeant est aussi chargée et intégrée dans le combat – même par un contact coin à coin. Si elles sont équipées des armes appropriées, elles peuvent tirer sur l'unité chargeant. Peu importe qu'elles soient la cible d'origine ou pas.



LA CHARGE EN SOUTIEN

Si immédiatement derrière une infanterie chargeant se trouve une autre infanterie, cette dernière unité peut se déplacer avec la première sous forme de 'charge en soutien'.
[Voir « Le Combat » page 38.](#)

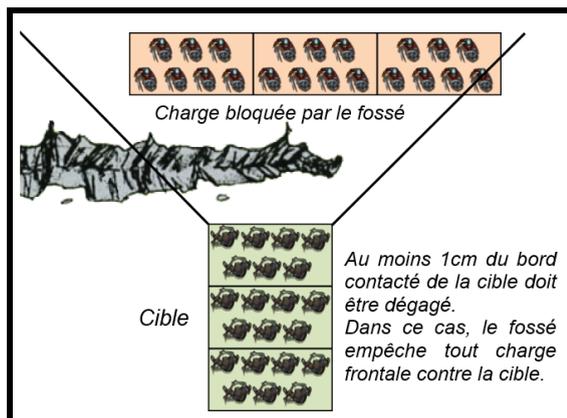
EXCEPTION AUX RÈGLES DE CHARGE

Les règles précédentes décrivent la majorité des situations de charge. Celle qui suit résout les cas particuliers jaillissant ici et là. Par exemple, la position d'un relief de terrain peut rendre une charge impossible. Parfois cela signifie que la charge n'est pas permise, parfois que les unités qui chargent sont repositionnées selon la situation. Vous vous rendez compte que ces exceptions ont un sens après quelques parties, aussi ne vous inquiétez pas si elles vous semblent un peu difficiles à comprendre.

Impossibilité de centrer

Le premier élément qui charge doit toujours être centré sur l'élément ennemi approprié si possible. Sinon, il est alors positionné au mieux au plus proche du centre.

Mais il doit y avoir un contact minimum de 1cm entre eux. Sinon, on dit que l'élément cible est 'protégé' et n'est pas une cible permise.



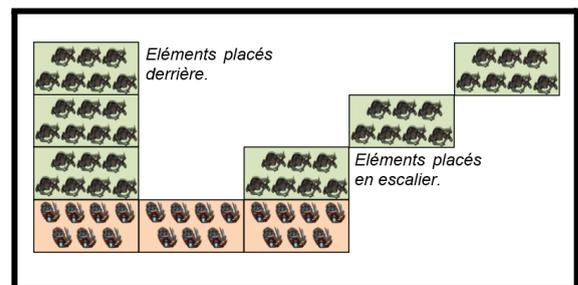
Impossibilité de former une ligne de bataille

Si les deuxième et troisième éléments n'ont pas de place ou pas assez de mouvement pour rejoindre une ligne de bataille, ils doivent être placés derrière ou à côté d'un élément

s'étant déjà déplacé, même par un contact coin à coin, en 'escalier'.

Les éléments placés derrière doivent avoir la même direction que l'élément placé devant eux. Ceux qui sont en escalier doivent contacter au mieux un élément adjacent. Quoiqu'il en soit, l'unité doit garder une formation cohérente, tous ses éléments devant rester en contact. Si une unité ne peut pas garder une formation cohérente lors d'une charge, elle ne peut charger.

Toute unité ennemie supplémentaire contactée lors du déplacement de ces éléments est chargée et intégrée dans le combat – même si le contact se fait sur leur flanc, arrière ou par un coin. Elle peut tirer sur l'unité les chargeant si elle a des armes de tir.



Bord inaccessible

Parfois, le bord approprié du plus proche élément visible de la cible n'est pas accessible pour le premier élément chargeant.

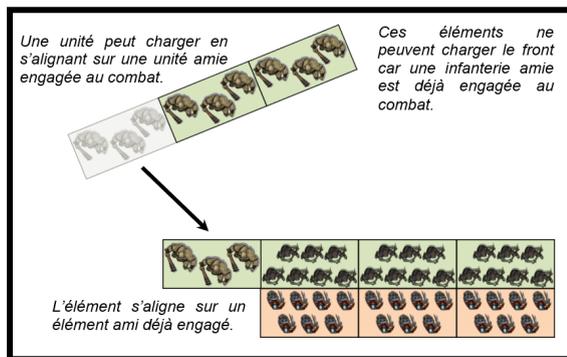
La plupart du temps, c'est dû à une possibilité de contact inférieure à 1cm du bord concerné. Cela arrive habituellement quand le bord est protégé par un terrain infranchissable, par des éléments d'autres unités ennemies, ou par des éléments amis qui ont déjà engagé la cible.



Bien que cela soit plus rare, un bord peut être inaccessible parce que l'élément chargeant ne peut entrer dans un intervalle pour l'atteindre.

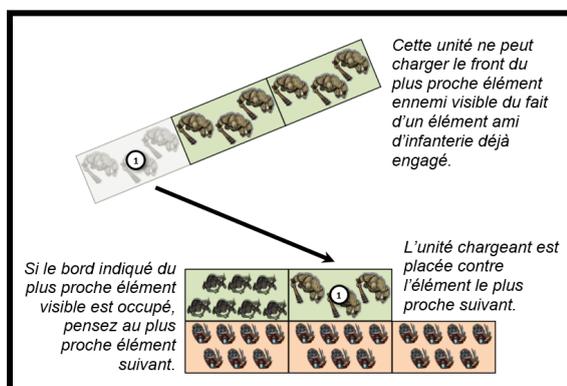
Dans tous les cas, l'élément chargeant contacte l'élément le plus proche suivant de la cible, à condition qu'il présente un bord visible et accessible **dans la même zone**. Et ainsi de suite.

Si aucun bord accessible n'est présenté par aucun élément de la cible, la charge n'est pas permise. Par exemple, le front de la cible est entièrement protégé par un terrain infranchissable alors que l'unité chargeant se trouve dans la zone frontale de la cible, aucune charge n'est permise. Il y a exception quand l'unité est 'clouée'.



Cible bloquée

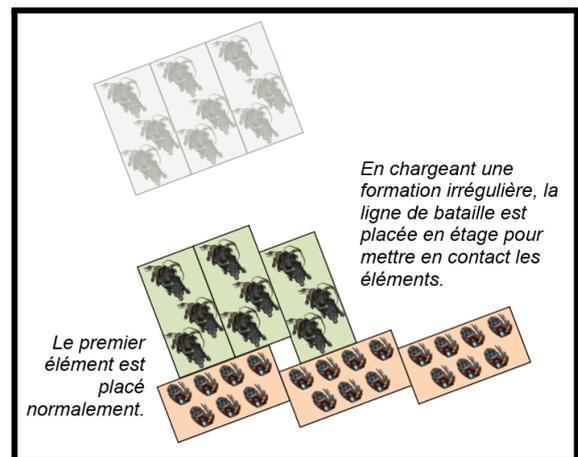
Si les bords appropriés de **tous** les éléments de la cible sont couverts par des éléments ennemis engagés au combat, alors la cible est **bloquée**. Notez que tous les bords appropriés doivent être couverts par des éléments ennemis, et non par un mélange d'éléments ennemis et de terrain.



Dans le cas d'une unité clouée, le premier élément chargeant peut être placé en contact sur le coin visible de l'unité ennemie, collé avec l'unité ami déjà engagée au combat avec l'unité clouée s'il peut voir le bord adjacent et dispose d'un chemin d'accès dégagé. Sinon, la charge n'est pas permise. Cela signifie donc que l'unité chargeant doit être placée au moins légèrement sur le côté de manière à voir un autre bord.

Formations irrégulières

Si la cible est en formation irrégulière, il peut être impossible aux éléments chargeant de former une ligne de bataille. Parfois, former une ligne de bataille peut empêcher à des éléments chargeant de contacter des éléments ennemis. Dans ce cas, le premier élément est placé comme à l'habitude – seuls les éléments suivants sont placés différemment.



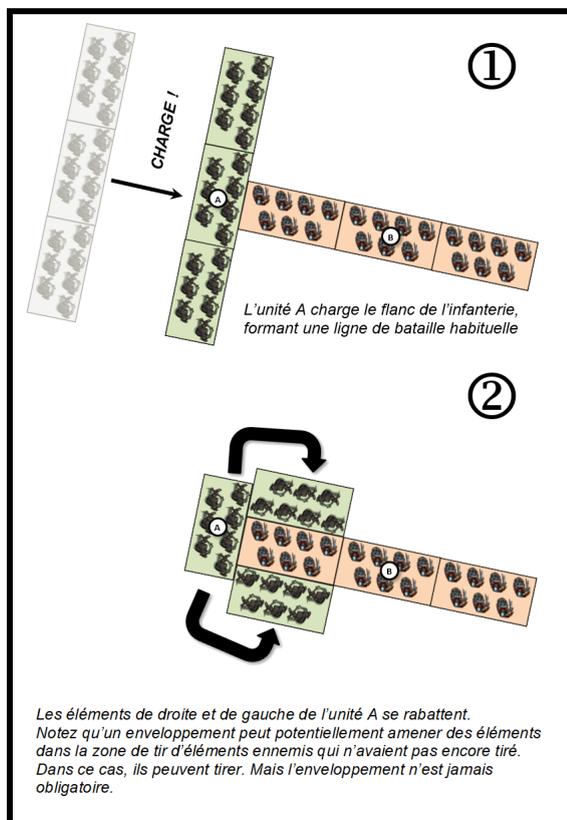
Une fois le premier élément placé, les autres sont placés en ligne de bataille mais en escalier vers l'avant ou l'arrière de manière à contacter l'ennemi autant que faire se peut.

Même un contact par le coin permet de valider la maximisation du contact frontal, à condition que ce soit le plus grand contact possible.



Règle d'enveloppement

Cette règle s'applique quand une unité est chargée sur le flanc – cela représente l'incapacité de l'unité de faire pivoter assez de troupes pour éviter d'être enveloppée par une charge ennemie. Elle permet aux unités chargeant d'amener des éléments en contact sur un ennemi qu'ils ne contactent pas au départ, ce d'une manière similaire à la poursuite. La raison de cette règle est d'éviter des situations où il serait désavantageux de charger une unité sur le flanc car un seul élément peut la contacter; par exemple lorsqu'une infanterie contacte une autre infanterie depuis le flanc.



Lorsqu'une unité charge une unité ennemie depuis son flanc et ne contacte que le flanc d'un ou plusieurs éléments, alors tout élément chargeant qui ne contacterait pas d'ennemi en formant la ligne de bataille peut utiliser le reste de son mouvement pour contacter l'ennemi de la même manière qu'une poursuite. Il doit rester à ces éléments assez de distance de mouvement pour effectuer cet enveloppement, et ils doivent être capables de poursuivre l'ennemi qu'ils veulent envelopper.

Cela s'appelle une charge enveloppante, et c'est au choix de celui qui charge de former

une ligne de bataille conventionnelle ou d'envelopper. Chaque élément enveloppant de cette manière doit se déplacer de manière à ce que son front ou coin frontal contacte l'unité chargée, sinon ces éléments doivent être positionnés comme le joueur le désire tant qu'ils restent en formation. Les éléments enveloppants peuvent contacter d'autres unités ennemies et donc les amener en combat, mais ils doivent aussi contacter l'unité chargée par le front ou un coin frontal comme il est décrit. Notez que cela est comparable à une poursuite dans la plupart des cas la charge enveloppante combine en effet une charge et une poursuite en un seul mouvement.

Si l'unité chargeant est de l'infanterie avec un soutien en charge, alors les deux unités se déplacent, l'unité chargeant effectue son enveloppement, puis on résout l'éventuel tir de contre charge. L'unité en soutien reste en ligne de bataille et ne se déplace pas (pour remplir les trous causés par des pertes par exemple).

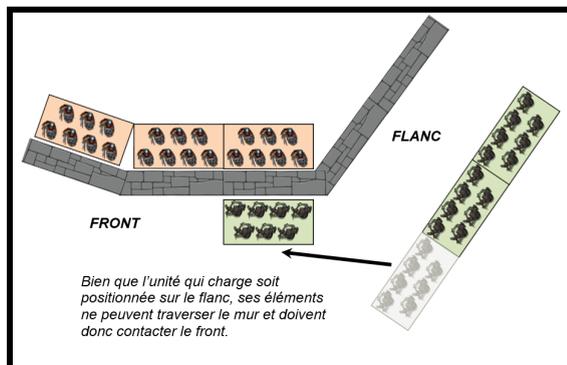


Ennemi Fortifié

L'infanterie et l'artillerie peuvent être fortifiées.

Seule l'infanterie peut charger un ennemi fortifié. S'il est fortifié derrière les murs d'une cité ou d'une forteresse, il ne peut être chargé que si l'infanterie est munie d'échelles ou d'un équipement similaire ([voir « Terrain et Mouvement » page 29](#)).

Si une unité est fortifiée derrière un mur de cité ou de forteresse, ses éléments ne peuvent être chargés sur le flanc même si l'unité chargeant se trouvait sur sa zone de flanc, ou si la cible était clouée. Dans ce cas, la charge doit contacter le front de la cible.



Notez qu'habituellement, il sera virtuellement impossible de placer les éléments fortifiés en contact physique avec les éléments chargeant à cause du mur les séparant. Mais on considère pour des raisons pratiques que les éléments contactant le mur contactent aussi les éléments de l'autre côté du mur. Seule l'infanterie équipée de manière appropriée peut charger des troupes fortifiées, les autres n'étant pas engagées au combat si jamais elles contactent un mur où se trouvent des éléments ennemis de l'autre côté.



UNITÉS SORTANT DE LA TABLE

Parfois, les unités doivent sortir de la table, ce qui peut arriver lors d'une gaffe, d'un recul ou d'un repoussement.

Si au moins une partie d'un élément sort de la table, on lance un dé sur la table suivante pour déterminer ce qui arrive à son unité. Il y a un modificateur de -1 au dé pour chaque élément perdu auparavant.

Une unité réapparaissant est placée à l'endroit où elle a quitté le champ de bataille ou au moins aussi près que possible si elle devait toucher une unité ennemie. Elle est toujours placée avec son arrière collé au bord de table. Les troupes dont les socles ont un front de 40mm peuvent être placées en ligne ou en colonne. Celles dont les socles ont un front de 20mm doivent être placées en ligne (pour éviter que de telles unités soient trop avancées).

Les commandants qui étaient joints à une unité sortie de la table subissent le même sort. Les commandants qui ne s'étaient pas joints à une unité n'ont généralement pas de raison de sortir de la table – mais au cas où ça arriverait, on doit faire le test comme à une unité.

Si le général quitte la table et ne revient pas immédiatement, son armée se retire à la fin de la phase en cours. Il abandonne son armée, se réfugie vers les collines, et compte comme perte.

D6 RÉSULTAT

0 L'unité quitte le champ de bataille et n'y revient pas ; on la considère comme étant détruite.

1-2 L'unité quitte le champ de bataille mais peut revenir. On refait ce test lors de la prochaine phase de commandement, avant la sous-phase d'initiative.

3-4 L'unité réapparaît à cet endroit, mais ne peut plus se déplacer lors de cette phase de commandement.

5-6 L'unité réapparaît à cet endroit, et peut recevoir des ordres lors de cette phase de commandement si c'est permis, mais ne peut utiliser l'initiative.

TERRAIN ET MOUVEMENT

Par terrain, nous entendons tous les reliefs comme les bois, fleuves, collines, etc. La plupart gênent le mouvement des troupes en imposant une pénalité de commandement ou bloquent la vision. Parfois, ils sont infranchissables pour certaines troupes.

TYPES DE TERRAIN

Les Terrains sont des zones auxquelles s'appliquent certaines règles en fonction de leur nature; ils doivent être clairement représentés sur le champ de bataille. Le champ de bataille lui-même est un terrain dégagé par défaut.

Terrain dégagé

Surface plane et nue du champ de bataille. Bien qu'en réalité elle puisse être légèrement ondulée ou parsemée de végétation, maisons, rochers ou autres, on considère qu'elle est entièrement dégagée. C'est le type de terrain par défaut.

Terrain surélevé

Surface présentant une inclinaison de sorte que les unités y sont en hauteur par rapport au reste du champ de bataille, fournissant un avantage tactique à l'infanterie et à l'artillerie qui y sont en défense contre les tirs venant de plus bas et les charges menées par des unités commençant leur mouvement plus bas qu'elles. Un terrain surélevé possède généralement une ligne de crête permettant de déterminer le champ de vision (voir «Terrain & Visibilité» page 34).

Terrain difficile

Surface irrégulière où il est difficile de manoeuvrer tel que les forêts, les marécages, les zones urbaines, etc. Ce type de terrain est infranchissable sauf pour l'infanterie. L'infanterie située dans un terrain difficile reçoit un malus de -1 au commandement; elle est en défense pour les tirs ainsi que le premier round de combat où elle reçoit une charge.

Terrain dense

Surface où la visibilité est réduite telle qu'une forêt ou une zone urbaine. Toute ligne de vue se propageant dans ce type de terrain est limitée à 2 cm. Une unité placée dans un terrain fermé à plus de 2 cm des bords du terrain sera donc invisible pour les unités situées à l'extérieur, et réciproquement.

Terrain infranchissable

Surface dans laquelle aucune unité ne peut pénétrer, même partiellement. Il s'agit généralement de gouffres, falaises verticales ou eaux profondes. Certains terrains ne sont infranchissables qu'à certains types d'unités, dans ce cas cela est toujours précisé.

Terrain impraticable

Surface où se déplacer est difficile. Les unités ne peuvent se déplacer dans ou à travers ce type de terrain que si elles sont au contact du terrain au début de leur mouvement.

Terrain dangereux

Surface représentant des sables mouvants, un torrent impétueux, une zone rocheuse instables ou tout autre terrain dangereux. Tout socle présent sur un terrain dangereux à la fin de n'importe quelle phase est éliminé.

Obstacle linéaire bas

Ligne ou courbe représentant un petit mur, fossé, haies, etc. Infranchissable pour les chars et l'artillerie, l'obstacle n'est qu'un marqueur pour les autres unités qui peuvent donc le traverser ou finir leur mouvement dessus.

L'infanterie et l'artillerie dont l'un des bord est au contact de l'obstacle sont en défense face aux tirs dont la Ligne de Tir ([voir « Le Tir » page 33](#)) traverse l'obstacle provenant de l'autre côté de l'obstacle.

Les unités au contact d'un obstacle linéaire bas peuvent être chargées normalement (sauf par les chars, l'obstacle étant pour eux infranchissable). Dans ce cas, tout socle d'infanterie ou d'artillerie chargé sur un bord

au contact de l'obstacle est considéré comme en défense.

Obstacle linéaire haut

Ligne ou courbe représentant de grands murs ou de grandes haies, des crêtes élevées servant pour la défense. Ils suivent les mêmes règles que les obstacles linéaires bas sinon qu'ils sont infranchissables pour toutes les troupes sauf l'infanterie et que l'infanterie et l'artillerie y sont fortifiées au lieu d'être en défense. Voir « Ennemi fortifié » page 28.

Route

Zone représentant une route, une piste ou un pont permettant de traverser un terrain qui n'est pas dégagé. Les routes se placent au-dessus d'un terrain. Toute unité en colonne placée sur une route ignore les pénalités et restrictions de terrain s'appliquant normalement au terrain sur lequel est placée la route.



EXEMPLE DE TERRAINS

Collines et pentes douces : terrain surélevé.

Rivière peu profonde/ruisseau : terrain dégagé ou obstacle linéaire bas.

Zone rocailleuse/marécageuse : terrain difficile.

Collines et pentes escarpées : terrain surélevé difficile.

Bois : terrain dense difficile.

Villages et agglomérations : terrain dense difficile.

Fleuves et eaux profondes : terrain difficile, impraticable et dangereux; les berges comptent généralement comme obstacle linéaire bas.

Ravins et dépressions profondes : infranchissables.

Falaises et montagnes : infranchissables.

Forêt dense et jungle : infranchissables.

Routes et pistes: route.

Ponts et gués : route.

Haies : obstacles linéaires bas.

Grands murs : obstacles linéaires hauts.

Murs de cité et de forteresse : voir le livret de règles de Siège (à venir).

TERRAIN ET VISIBILITÉ

La visibilité est couverte dans son chapitre. La règle qui suit couvre certaines exceptions courantes. Si on joue avec un terrain peu familier, il est utile de prendre un peu de temps avant le début de la partie pour se mettre d'accord sur la manière d'appliquer les règles de visibilité.

Seuls les terrains fermés et surélevés ont un impact sur la visibilité. Les terrains fermés représentent des zones boisées (y compris les forêts) et des agglomérations. On ne peut tracer une ligne de visibilité à travers plus de 2 cm de terrain fermé.

Le terrain surélevé représente des collines ou autres surélévations. Ces reliefs posent souvent problème sur une table. En partie parce qu'il est nécessaire que leurs pentes soient faibles pour éviter que les éléments ne glissent ou ne tombent. Ils ne paraissent donc pas bloquer la visibilité, ce qui est pourtant le cas.

La règle veut qu'une ligne de visibilité n'est pas bloquée si elle ne traverse pas un terrain surélevé. Habituellement, cela se détermine facilement. Selon le terrain cette règle nécessite quelques interprétations, mais comme les joueurs utilisent généralement les mêmes décors d'une partie à une autre, cela ne devrait pas poser de problèmes.

Un moyen simple de déterminer les lignes de visibilité sur les collines est de tracer des

lignes de crêtes sur les points les plus hauts de la colline, et à défaut, le point le plus haut du relief; on ne peut donc tracer de ligne de visibilité au-delà de cette ligne de crête.



TERRAIN INFRANCHISSABLE

Parfois, les règles forcent une unité à entrer dans un terrain qui lui est infranchissable. Un élément ne peut entrer, même partiellement dans un terrain qui lui est infranchissable, et doit s'arrêter automatiquement à son contact.

Si l'unité est repoussée par un tir dans un tel terrain, elle devient confuse. Des éléments devant retraiter en combat sur un tel terrain sont détruits.



LE TIR EN UN COUP D'OEIL

CIBLES

Les unités tirent une fois par tour sur le plus proche ennemi visible, à portée et en zone de tir.

ATTAQUES

1. On calcule la valeur d'attaque totale de l'unité tirant.
2. On lance ce nombre de dés.
3. Tout dé de 4, 5 ou 6 (5 ou 6 pour les cibles défendues, 6 pour les cibles fortifiées) donne une touche.
4. On résout la sauvegarde d'armure pour calculer les blessures.
5. On applique les blessures finales infligées.
6. On retire les éléments si besoin.

REPOUSSEMENTS

1. On lance un dé par blessure infligée. Les unités défendues ignorent la première blessure. Les unités fortifiées ignorent les deux premières blessures.
2. On fait la somme des résultats des dés et on repousse la cible de cette distance.
3. Si au moins un des dés de repoussement est un 6, la cible devient confuse.
4. Les unités deviennent confuses si elles sont repoussées sur un terrain qui leur est infranchissable, une unité ennemie, une unité engagée, ou une unité amie refusant de la laisser passer.
5. Les unités repoussées sur des unités amies les laissant passer sont confuses sur un jet de dé égal à 6.
6. Les unités amies laissant passer une unité repoussée sont confuses sur un jet de dé égal à 6.
7. Une unité repoussée d'une distance supérieure à sa pleine vitesse est mise en déroute et éliminée.

TIRS DE CONTRE CHARGE

1. Les blessures infligées sur les unités chargeant sont prises en compte pour le premier round de combat.
2. Les unités chargeant ne peuvent pas être repoussées.

ENLÈVEMENT DES BLESSURES

A la fin de la phase de tir, toute blessure ne retirant pas d'élément est enlevée, sauf pour les unités engagées au combat.



LE TIR

Les effets des armes de tir sont résolus dans la phase de tir. Le tir représente l'utilisation de projectiles à longue portée comme des arcs, frondes, javelots ou armes similaires à partir d'unités massives ou de groupes de guerriers mobiles opérant à proximité immédiate de leur unité.

NOMBRE DE TIRS

Les éléments ayant une capacité de tir peuvent tirer une fois dans la phase de tir sauf exception (voir les listes d'armées).

PORTÉE

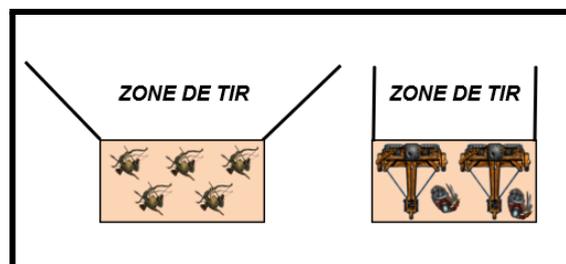
Un élément est capable de tirer s'il dispose d'une distance en cm sur sa ligne de caractéristique. Si c'est un 'L', il ne peut tirer et toute arme de tir dont il dispose n'a pas une portée suffisante pour être qualifié pour tirer, mais sert seulement en combat rapproché.

On mesure la distance entre unités à partir de leurs éléments. Un élément individuel doit être à portée pour pouvoir tirer. Il se peut alors que certains éléments d'une unité soient à portée alors que d'autres ne le soient pas.

ZONE DE TIR

Pour tirer sur une cible, un élément doit non seulement la voir, elle doit aussi se trouver au moins partiellement dans sa zone de tir. Dans la grande majorité des cas, la zone de tir correspond à l'exemple ci-dessous, identique à la zone de charge frontale. Un élément d'artillerie a par défaut une zone de tir égale à

sa largeur (beaucoup des pièces d'artillerie ont des angles de tir différents ; voir « Artillerie et Machines » page 65).

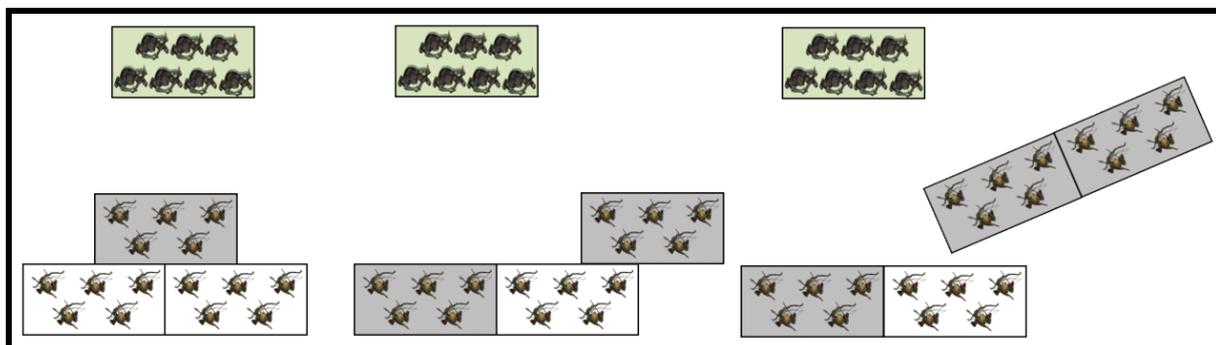


Il est nécessaire qu'au moins un élément de la cible se trouve dans cette zone, même partiellement, pour subir un tir.

LIGNE DE TIR

La totalité de la largeur d'un élément doit pouvoir voir la cible pour pouvoir lui tirer dessus. Cela signifie simplement qu'il faut que tous les soldats représentés par l'élément soient capables de pointer leur arme sur la cible de manière efficace. Si une partie du bord de l'élément est incapable de voir la cible, cet élément ne peut pas tirer, bien qu'il soit capable de voir la cible comme indiqué dans les règles de visibilité.

La ligne de tir est habituellement bloquée de cette manière par un autre élément ou par du terrain. C'est habituellement assez évident. Dans la plupart des situations, tracer une ligne de tir depuis les deux coins avant de l'élément tirant décidera de la validité de la ligne de tir.



Dans les exemples précédents, les éléments blancs sont incapables de tirer sur les cibles vertes car ils ne peuvent tracer de ligne de tir depuis toute la largeur de leur socle.

Dans les deux premiers exemples, une partie du front de l'élément blanc est recouvert par des membres de la même unité. Dans le dernier exemple, la ligne de tir est partiellement bloquée par une unité amie différente, bien que cela aurait pu être un terrain ou une unité ennemie au combat.

TIR À 360°

Certaines unités très mobiles peuvent tirer tout autour d'elles. Ces unités considèrent leur zone arrière comme une zone frontale lorsqu'il s'agit de déterminer la zone de tir et la ligne de tir; en pratique ces unités considèrent leur bord frontal et arrière comme des bords frontaux pour ce qui est des tirs.

Les unités capables de tirer à 360° possèdent toujours une vision à 360° tel que décrit dans [la section «Visibilité» page 11](#).

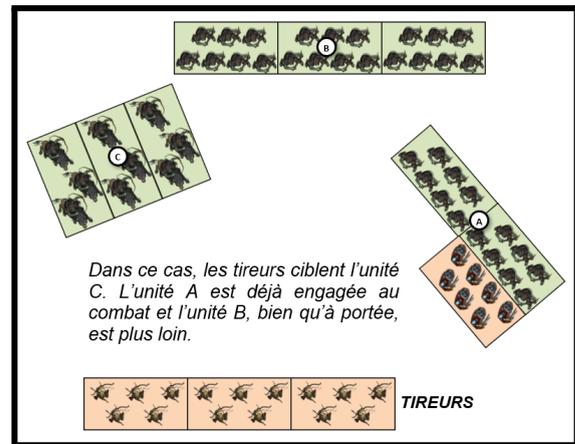
La zone tir des unités tirant à 360° n'inclut pas les zones latérales, ces unités ne peuvent pas tirer sur leur flanc; cela permet d'éviter une concentration artificielle des tirs pour les unités qui seraient en colonne et placées flanc à l'ennemi, technique connue sous le nom de « colonne de feu ».

CIBLES

Une unité peut tirer dans la phase de tir de son tour si au moins un élément ennemi se trouve à portée, est visible et dans sa zone de tir. Les unités engagées au combat ne peuvent tirer pendant la phase de tir.

L'unité tirant doit tirer sur la plus proche unité ennemie permise. Tous ses éléments doivent tirer sur la même cible s'ils peuvent tous la voir, sont tous à portée et que la cible se trouve dans leur zone de tir. S'il existe deux cibles les plus proches, le joueur tirant choisit laquelle sera la cible. On doit déterminer

toutes les cibles de tous les tireurs avant de commencer à résoudre les tirs.



Les unités engagées au combat sont trop imbriquées avec leurs ennemis pour être une cible de tir valide ; on les ignore donc comme cible potentielle.

S'il est impossible que tous les éléments d'une même unité puisse tirer sur la même cible, que ce soit par manque de visibilité, parce qu'elle est hors de portée ou parce qu'elle se trouve hors de sa zone de tir, alors chaque élément devra tirer sur la cible la plus proche pour lui.

CALCUL DES PERTES

On lance un dé par tir (habituellement un dé par élément, sauf pour certaines artilleries, voir « Artillerie et Machines » page 65) sur la cible.

Chaque dé obtenant un 4, 5 ou 6 inflige une touche (sauf cibles défendues ou fortifiées).

Il est parfois pratique de résoudre un tir contre une même cible en une fois, même si cela implique plusieurs unités. Mais on peut aussi le résoudre avec une unité qui tire à la fois, et enlevez les pertes au fur et à mesure.

Cibles Défendues et Fortifiées

Chaque dé obtenant un 5+ inflige une touche contre une infanterie ou artillerie défendue.

Chaque dé obtenant un 6+ inflige une touche contre une infanterie ou artillerie fortifiée. Les autres cibles sont touchées sur un 4+.

Si certains éléments sont défendus/fortifiés et d'autres non, les tireurs cibleront toujours les éléments les moins protégés tant qu'ils peuvent les voir, sont à portée, et dans leur zone de tir. Et ce même si les éléments les plus protégés sont plus proches.

Si une cible dispose d'éléments défendus ou fortifiés et d'autres à découvert, ces derniers seront enlevés en premier comme perte avant les autres, même s'ils ne sont pas la cible directe du tir, donc même s'ils sont hors de portée, par exemple. Cela représente les guerriers survivants se mettant à couvert.

Si une même unité dispose d'éléments défendus/fortifiés et d'autres à découvert, il est généralement nécessaire de séparer les attaques contre eux pour tenir compte de la difficulté différente pour les toucher. Par exemple, une unité dont deux éléments sont défendus et le troisième est à découvert est la cible de six tireurs. Il est possible que les trois premiers éliminent l'élément à découvert, forçant les trois autres tireurs à viser une cible défendue.

Les éléments de cavalerie, char, monstres et machines sont toujours à découvert quelle que soit leur situation.

Tous les éléments qui chargent, poursuivent, avancent ou reculent sont toujours à découvert.

Sinon, les éléments d'infanterie et d'artillerie peuvent être à découvert, défendus ou fortifiés selon leur situation.

Ce statut est toujours déterminé élément par élément.

Défendu

Un élément compte comme étant défendu s'il se trouve au moins partiellement derrière un obstacle linéaire bas, derrière la rive d'un fleuve ou d'une rivière, sur une hauteur (plus

haut que l'attaquant) ou dans un bois/broussaille, une zone rocailleuse ou marécageuse ou une agglomération ([voir « Types de terrain » page 29](#)).

Fortifié

Un élément compte comme étant fortifié s'il est derrière un obstacle linéaire haut, ou un mur de cité ou de forteresse ([voir « Types de terrain » page 29](#)).

ARMURE

Si la cible dispose d'une sauvegarde d'armure, on lance autant de dés que le nombre de touches, et chaque dé ayant une valeur supérieure ou égale à cette sauvegarde annule une touche. Les touches non sauvegardées deviennent des blessures.

Par exemple, une unité dont la sauvegarde est 5+ subit un tir de 4 touches. On lance 4 dés, ayant pour résultats 2, 4, 5 et 6. Seuls les deux derniers sont pris en compte et annulent deux touches; la cible subit deux blessures.

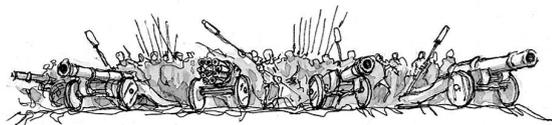
ENLÈVEMENT DES PERTES

Les unités doivent subir un certain nombre de blessures avant de perdre un élément. Ce nombre est égal à la caractéristique 'Points de Vie (PV ou Hit)' de l'unité, généralement 3.

Quand l'unité subit ainsi au moins autant de blessures que cette valeur, on lui retire un élément, à partir d'un bord (jamais du milieu) de manière à ce qu'elle conserve une formation légale.

On inscrit le nombre de blessures qu'elle subit pendant la phase, généralement au moyen de dés ou de marqueurs. Ces blessures se cumulent au fur et à mesure qu'elle subit des tirs.

Dès que la phase de tir est terminée, après le retrait des pertes et la résolution des repoussements, on retire toute blessure excédentaire.



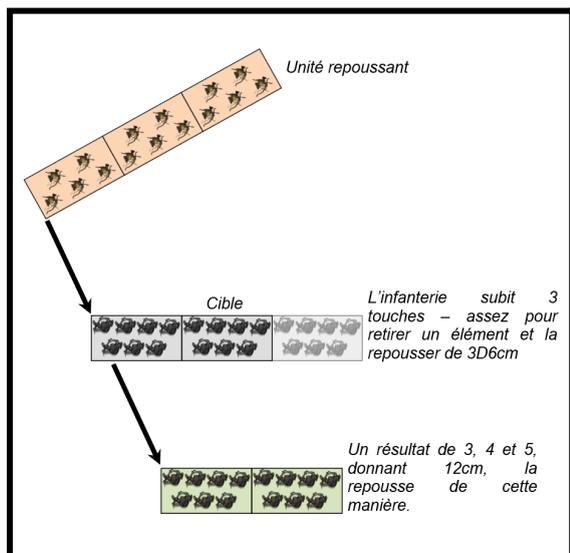
REPOUSSER LES ENNEMIS

Une fois tous les tirs résolus, les unités ayant subi des blessures sont repoussées, dans l'ordre décidé par celui qui a subi les tirs.

Son adversaire lance autant de dés que l'unité a subi de blessures. Il fait la somme des résultats, et cette unité est repoussée d'autant (en cm), à l'opposé du tireur le plus proche, que ce dernier lui ait infligé des blessures ou non.

Une unité défendue ignore la première blessure pour le repoussement, une unité fortifiée ignore la deuxième.

L'unité est repoussée sans changer de formation ou d'orientation.



Confusion due au repoussement

Si au moins un dé de repoussement donne un 6, l'unité repoussée est confuse.

L'unité peut aussi être confuse si elle est repoussée sur un terrain qui lui est infranchissable, une unité ennemie ou amie ([voir « La Confusion » page 53](#)).

Déroute par repoussement

Si la distance totale de repoussement est supérieure à la pleine vitesse de la cible, celle-ci est éliminée.

TIR SUR ENNEMI EN CHARGE

Les unités disposant d'une capacité de tir peuvent l'utiliser contre un ennemi les contactant lors d'une charge, ce qui constitue une exception sur la séquence de jeu.

Un élément peut ainsi tirer sur un ennemi en charge à condition que son unité soit engagée dans le combat, et s'il ne contacte pas déjà un autre élément ennemi. Il est donc possible qu'un élément puisse tirer ainsi plus d'une fois, tant qu'il n'est pas déjà au contact avec un ennemi au moment de la charge.

Les tireurs doivent tracer une ligne de tir légale sur l'unité les chargeant à un moment de leur charge.

On calcule l'effet du tir (blessures et éventuelle élimination des éléments) immédiatement avant de déplacer une autre unité.

Ces blessures sont conservées pour la résolution du premier round de combat. Elles ne sont donc pas retirées à la fin de la phase de tir.

Ces blessures n'infligent pas de repoussement.



LE RÔLE DES TIREURS

La vocation première du tir n'est pas d'infliger des pertes, ce qui demande une bonne concentration de tireurs, mais de semer la confusion et la désorganisation dans les rangs adverses. Cela permet de bloquer des unités ennemies, ou de les forcer à lâcher un point défensif important, ce qui gêne terriblement les plans ennemis.

LE COMBAT EN UN COUP D'OEIL

ENGAGEMENT AU COMBAT

Toutes les unités en contact entre elles et avec l'ennemi, ainsi que les troupes en soutien, forment un même engagement au combat. On résout un engagement après l'autre.

ATTAQUES

1. On fait le total des attaques de chaque unité.
2. On lance ce nombre de dés.
3. Chaque résultat de 4+ (5+ si la cible est défendue, 6+ si elle est fortifiée) est une touche.
4. On résout la sauvegarde d'armure pour déterminer le nombre de blessures.
5. On enregistre les blessures finales.
6. On retire les éléments éliminés à la fin du round.

RÉSULTATS

1. On compare les blessures de chaque camp pour un engagement.
2. On ajout 1 pour chaque élément en soutien:
 - Si le score est identique, les deux camps se replient de 3D6cm et le combat est terminé.
 - Si un camp fait un score supérieur ou s'il a entièrement détruit l'autre, le perdant, s'il n'a pas été détruit, recule de la différence des scores divisée par le nombre d'unités engagées de son côté. Le vainqueur peut poursuivre/avancer, se replier ou tenir sur place. Le combat est terminé si le vainqueur se replie ou tient sur place.
 - Si le vainqueur poursuit au premier round, on résout un second round.
 - Si le vainqueur poursuit au second round, le combat est mis en suspens.

POURSUITES / AVANCES

1. Une unité pouvant voir une unité qui recule peut la poursuivre.
2. L'infanterie ne pouvant pas voir l'ennemi peut poursuivre en situation de soutien si possible.
3. L'infanterie ne peut poursuivre si cela l'amène en contact avec le front de chars ou de cavalerie reculant.
4. Seuls les volants peuvent poursuivre les volants.
5. L'infanterie fortifiée ne peut poursuivre.
6. L'artillerie ne peut poursuivre.
7. Le vainqueur ne peut poursuivre dans un terrain qui lui est infranchissable.
8. Les unités avançant chargent l'ennemi visible le plus proche dans les 20 cm.

FIN DU COMBAT

A la fin de la phase de combat, toute blessure excédentaire de toutes les unités n'étant plus engagées en combat est retirée.



LE COMBAT

On résout toutes les mêlées dans cette phase, qui peuvent se traduire par des reculs, des poursuites ou de nouvelles mêlées. Ainsi, les unités peuvent se déplacer sur de grandes distances pendant cette phase.

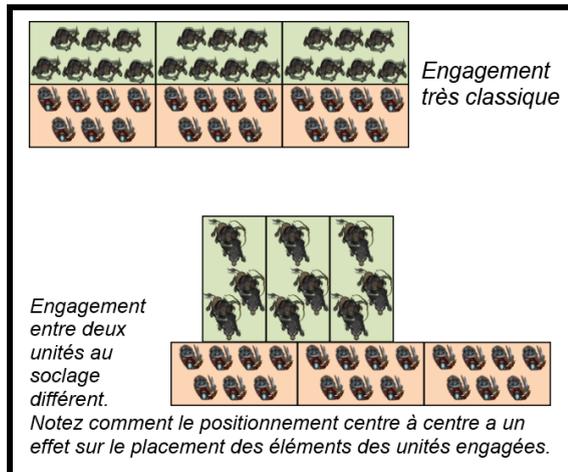
SÉQUENCE DE COMBAT

On résout tous les engagements de combat pendant cette phase, chacun devant être entièrement résolu avant de passer au suivant, dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour. Ils peuvent durer un à deux rounds selon le résultat des combats.

ENGAGEMENT AU COMBAT

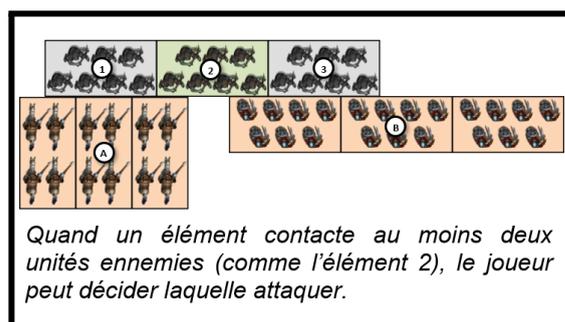
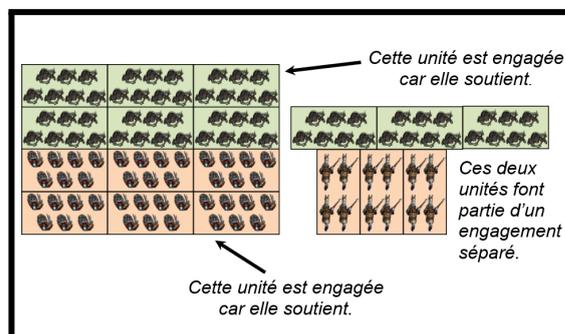
Lors de sa phase de commandement, un joueur peut créer des engagements de combat par des charges.

Toutes les unités touchant une unité ennemie sont engagées au combat.



Un engagement peut inclure une à plusieurs unités par camp. Toutes les unités imbriquées avec des ennemis communs forment le même engagement.

Un engagement inclut aussi toutes les unités en soutien.



ATTAQUES

Toutes les unités touchant un ennemi, même par un coin, combattent lors de la phase de combat.

Valeur d'attaque

Tous les éléments disposent d'une valeur d'attaque.

Les combats sont simultanés dans un même round pour un même engagement, aussi il n'est pas nécessaire de résoudre ces attaques selon un ordre précis.

Tout élément contactant un élément ennemi peut combattre – même si le contact ne se fait que coin à coin. Les blessures sont accumulées par unité et non par élément.

Chaque élément doit diriger toutes ses attaques vers une même unité ennemie – il ne peut les séparer vers deux unités ennemies différentes. S'il contacte plus d'une unité ennemie, il faut déterminer contre qui il combat avant de lancer les dés.

Voici l'ordre de priorité qu'un élément doit suivre en cas de contact avec plusieurs unités.

1. Un élément doit **toujours** attaquer un élément ennemi touchant son bord frontal si possible. Il choisit en cas de contact frontal avec plusieurs unités ennemies.
2. S'il n'a aucun contact frontal avec un élément ennemi, il attaque un élément ennemi **sur son flanc ou son arrière** si possible. Il choisit en cas de contacts multiples sur ses flancs et/ou son arrière.
3. S'il n'a qu'un **contact** coin à coin avec un ennemi, alors il attaquera cet ennemi. Cela n'est possible que s'il n'a aucun contact avec un de ses bords.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

La valeur d'attaque d'un élément est modifiée par ce qui suit :

Charger un ennemi à découvert	+1
Monstre ou char chargeant un ennemi à découvert	+1
Poursuite	+1
Par tranche entière de mouvement de poursuite de 3cm	+1
Combattre un ennemi terrifiant	-1
Contact frontal ennemi contre son flanc ou son arrière	-1
Confus	-1

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

On ajoute la valeur d'attaque des éléments combattants pour déterminer la valeur d'attaque totale. Par exemple, une unité ayant 3 éléments ayant chacun une valeur d'attaque de 3 dispose de 9 attaques.

On lance autant de dés que cette valeur d'attaque. Tout résultat supérieur ou égal à la valeur nécessaire pour toucher (4+ à découvert, 5+ si défendu, 6+ si fortifié) donne une touche.

La détermination du statut du défenseur lors d'une charge ou d'une avance (à découvert, défendu ou fortifié) est identique au tir, et se détermine élément par élément. Un élément qui charge, avance, poursuit ou recule est toujours considéré comme étant à découvert.

Armure

On résout la sauvegarde d'armure comme pour un tir, en lançant un dé par touche et en annulant toute touche dont la valeur du dé de sauvegarde est supérieure ou égale à cette sauvegarde. Les touches non sauvegardées deviennent des blessures.

Dé du Dernier Effort

Il arrive qu'un élément voit toutes ses attaques réduites à 0, ce qui peut signifier que l'unité entière n'a aucune attaque. Dans ce cas, l'unité peut toujours lancer un dé d'attaque, même si elle n'en avait aucun.

ENREGISTREMENT DES BLESSURES

La manière la plus pratique d'enregistrer les blessures est d'utiliser des dés de couleur ou des pions numérotés placés près des unités. Il est nécessaire de distinguer les blessures du round en cours de celles qui ont été accumulées.

RÉSULTAT DU COMBAT

Une fois que toutes les unités composant un engagement ont effectué leurs attaques, on détermine le résultat de combat pour ce round. Si toutes les unités d'un camp ont été éliminées, l'autre camp est automatiquement vainqueur. Sinon, on compare les blessures obtenues par chaque camp.

Dans le cas où une unité a subi plus de blessures qu'elle ne peut en absorber (par exemple, une unité ayant au total 9 points de vie mais subissant 12 blessures), alors les blessures surnuméraires ne sont pas prises en compte pour déterminer le résultat du combat.

Egalité

Si les deux camps ont subi le même nombre de blessures, le résultat est une égalité. Ils retirent les pertes puis se **replient**. L'exception est pour les unités défendues ou fortifiées qui doivent tenir sur place plutôt que de se replier.

Les joueurs peuvent choisir se replier avec de telles unités s'ils le désirent.

Victoire

Si l'un des camps subit plus de blessures que l'autre, ce dernier a gagné le round. Le perdant doit retirer ses pertes puis doit **reculer**.

Le vainqueur retire ensuite ses pertes puis choisit entre se **replier**, **tenir sur place** ou **poursuivre** l'unité reculant. Si toutes les unités ennemies composant l'engagement ont été éliminées, alors les unités victorieuses ne peuvent pas poursuivre mais peuvent **avancer** à la place.

Se Replier

L'unité victorieuse se replie et n'est plus engagée dans le combat. S'applique aux unités impliquées dans les combats résultant en une égalité.

Tenir sur place

L'unité victorieuse reste où elle se trouve, et considérant qu'elle ne contacte plus aucun ennemi, n'est plus engagée au combat.

Poursuivre

L'unité victorieuse se déplace en contact avec l'ennemi reculant en conservant ses blessures

Avancer

L'unité victorieuse peut avancer soit en initiant un nouvel engagement soit en en joignant un nouveau. Elle ne bénéficie d'aucun bonus de charge.

PERTES

Comme pour le tir, les éléments peuvent être éliminés suite aux blessures infligées à l'unité. Le terme 'perte' correspond uniquement à l'élimination d'élément.

Chaque unité peut absorber un certain nombre de blessures, habituellement 3, avant de perdre un élément.

On retire les pertes après avoir calculé les résultats. On garde les blessures excédentaires pour la suite de l'engagement.

Les pertes doivent être retirées de manière à ce que l'unité conserve une formation viable.

Ensuite, peu importe que les éléments soient à découvert, défendus ou fortifiés, le joueur enlève ses pertes où il le désire.

Le camp perdant un combat retire ses pertes en premier. En cas d'égalité, tirez au sort.

A la fin de la phase de combat, on retire toute blessure excédentaire des unités n'étant plus engagées. On les garde tant que l'unité reste engagée, par une poursuite, un recul ou une avance.

SOUTIEN

Il est possible d'influencer le combat grâce à de l'infanterie soutenant les flancs ou les arrières d'infanteries amies. Seule l'**infanterie** peut soutenir et être soutenue.

Chaque élément en soutien **ajoute** 1 au résultat du combat. Cela augmente le résultat du combat mais pas pour autant les blessures infligées à l'ennemi.

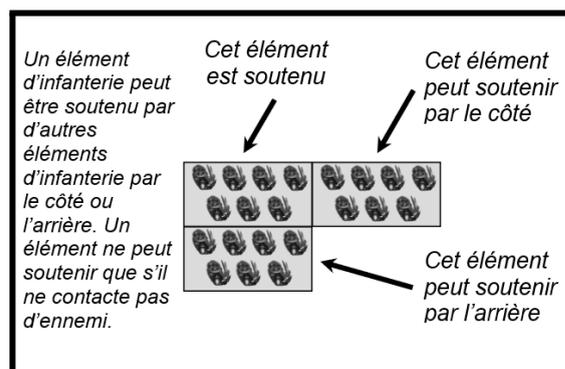
On détermine les soutiens **avant** de retirer les pertes.

Un élément soutient s'il se trouve exactement derrière ou exactement à côté d'un élément combattant.

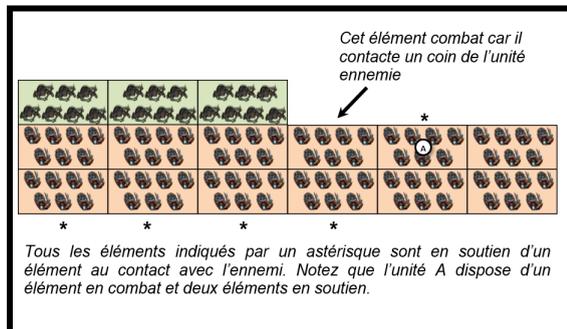
Un élément ne peut soutenir que s'il n'est pas contacté par un élément ennemi. S'il le contacte, il combat mais ne soutient pas.

Un élément peut soutenir une unité amie ou un élément de sa propre unité.

Un élément ne peut être soutenu que s'il combat un ennemi sur son front ou par un coin frontal. S'il combat sur son arrière, son flanc, ou sur un coin arrière, il ne peut être soutenu.



Notez qu'un élément peut quand même être soutenu s'il a des ennemis sur son flanc ou son arrière, tant qu'il dirige ses attaques sur son front.



Soutien au combat

Les unités en soutien sont automatiquement engagées dans le combat, et sont donc affectées par tous les résultats du combat.

Parfois, une unité soutient deux unités différentes dans ce qui seraient deux engagements différents. Dans ce cas, ces deux engagements n'en forment qu'un.

Charges en soutien

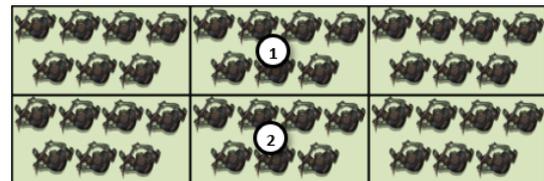
Lors de la phase de commandement, les unités ont la possibilité de faire une charge en soutien si elles sont situées derrière un élément qu'elles peuvent théoriquement soutenir au combat.

Si l'unité du premier rang charge, par initiative ou par ordre, au sein d'une brigade ou non, l'unité du second rang peut alors faire une charge en soutien.

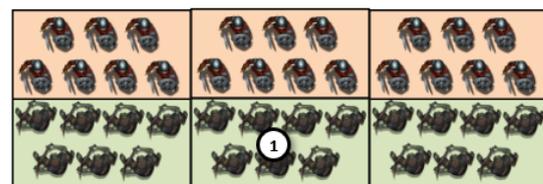
Il n'est pas obligatoire que tous les éléments de l'unité du second rang puissent soutenir l'unité du premier rang. Quelle que soit la situation, une seule unité peut effectuer une charge en soutien pour chaque unité qui charge.

La charge en soutien est un mouvement normal, sauf que l'unité l'effectuant doit se placer de manière à contacter l'unité du premier rang et à ce qu'un de ses éléments au moins lui fournisse un soutien arrière. Aucun de ses éléments ne doit contacter d'ennemi, même par un coin.

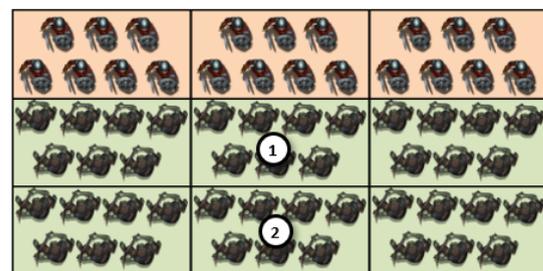
La charge en soutien est un mouvement combiné spécial. Ce mouvement n'est pas possible si l'unité en soutien ne peut se déplacer (elle est confuse, par exemple) ou si la distance de mouvement est trop longue.



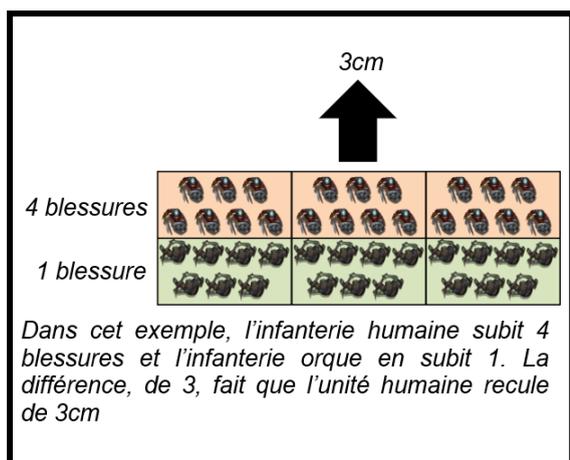
AVANT LA CHARGE



LA CHARGE DES ORQUES



LA CHARGE EN SOUTIEN



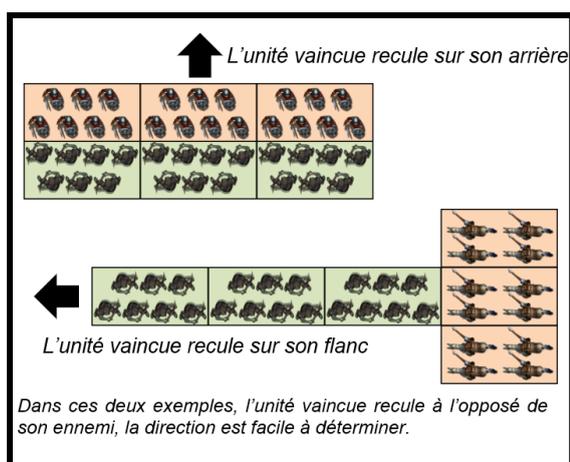
RECLS

Une unité perdant un combat doit reculer de la différence du résultat de combat (en centimètres); rappelez-vous d'ajouter les soutiens pour déterminer le résultat du combat.

Si le perdant comprend plusieurs unités, alors le résultat du combat est divisé par ce nombre d'unités, en arrondissant toujours le résultat à l'entier supérieur.

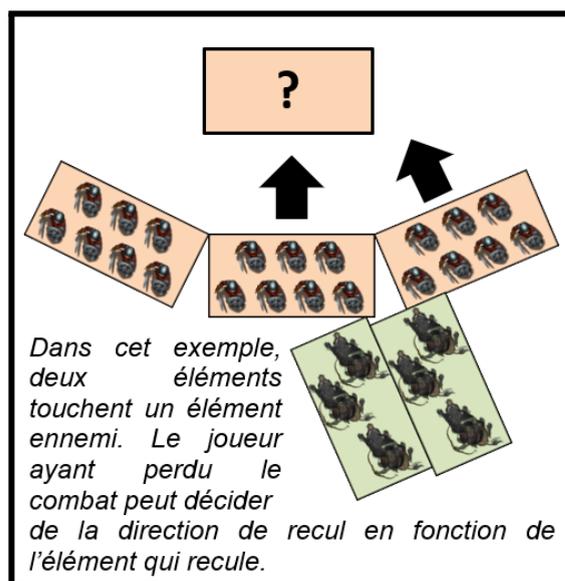
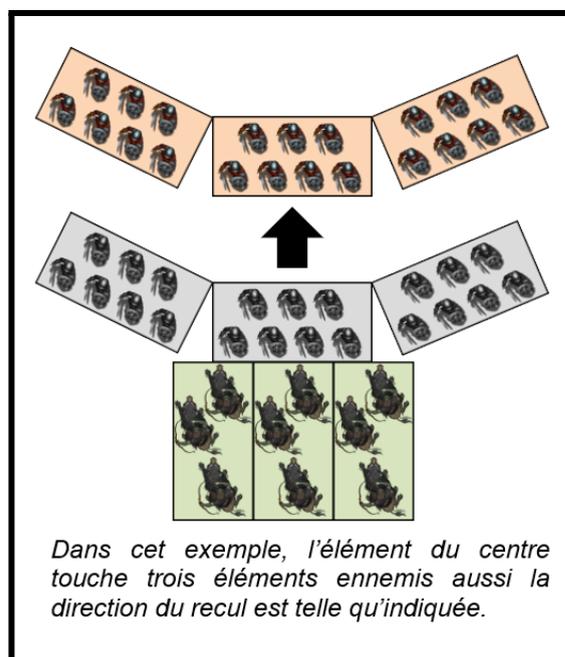
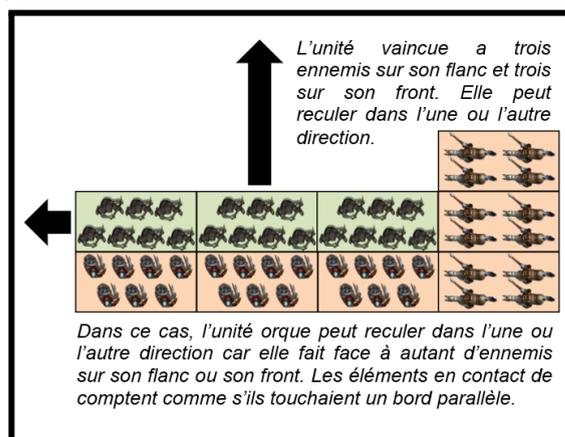
Chacune de ces unités retraite séquentiellement, dans l'ordre que désire son joueur.

Une unité reculant se déplace toujours à l'opposé de l'ennemi, sans changer de formation ou d'orientation.



Parfois, la direction de recul n'est pas claire, si l'ennemi contacte le perdant de plusieurs directions. Dans ces cas, l'unité recule à l'opposé du bord contactant le plus d'éléments ennemis. En cas d'égalité, le joueur reculant

décide de la direction parmi celles qui sont possibles.



Dans ce cas, les éléments ennemis contactant par un coin comptent comme s'ils touchaient le bord parallèle à leur **front**.

Si l'unité reculant est en formation irrégulière, on identifie **l'élément** contactant le plus d'éléments ennemis pour déterminer la direction de la retraite. En cas d'égalité, le joueur reculant décide de la direction parmi celles qui sont possibles.

Une unité au second rang et entièrement en soutien ne contacte aucun ennemi. L'unité soutenue devra déterminer alors la direction de recul, et l'unité en soutien ira dans la même direction. Bien qu'elles se déplacent ensemble, leurs mouvements respectifs se feront séquentiellement pour s'assurer que les éléments disposent de la place pour reculer.

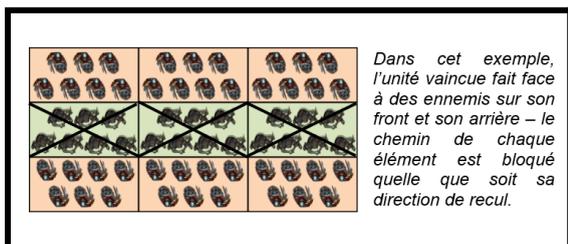
Reculs bloqués

Un élément reculant est éliminé si son recul est bloqué. Son recul est bloqué si l'élément traverse, même en partie, ce qui suit:

1. Élément ennemi
2. Élément ami engagé au combat, y compris du même engagement, ayant déjà reculé ou autre
3. Terrain infranchissable
4. Éléments amis non engagés au combat mais **refusant de laisser le passage**.

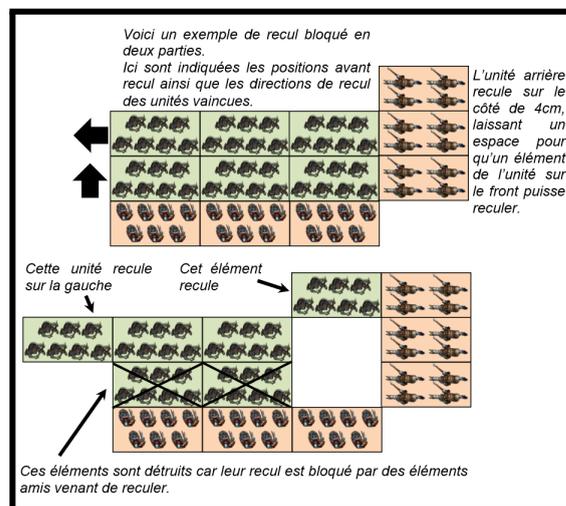
L'élimination de tels éléments **ne réduit** pas les blessures excédentaires que l'unité conserve en cours de combat.

Les éléments amis non engagés au combat peuvent se déplacer pour **leur laisser le passage**, au choix du joueur. Il y a par contre possibilité de confusion pour chacune des unités impliquées.



La retraite d'un élément peut parfois le forcer à contacter un élément ennemi sans pour autant qu'il le traverse. Par exemple, la retraite est de 1cm, ce qui est la distance séparant exactement l'élément retraitant d'un élément ennemi. Dans ce cas, la retraite est bloquée si l'unité ennemie ne fait pas partie de l'engagement. Sinon, elle **n'est pas bloquée** et ce mouvement est résolu selon les règles de contact incident décrites plus loin.

Notez que les reculs bloqués se produisent couramment quand une unité combat sur deux bords opposés, avant et arrière par exemple. Ils sont aussi courants pour les grands engagements.

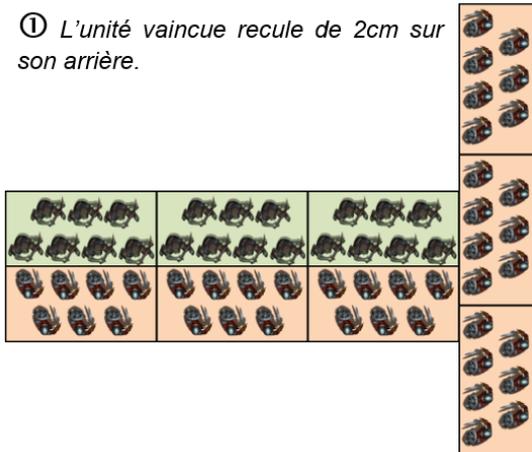


Unité reculant et Contact incidents

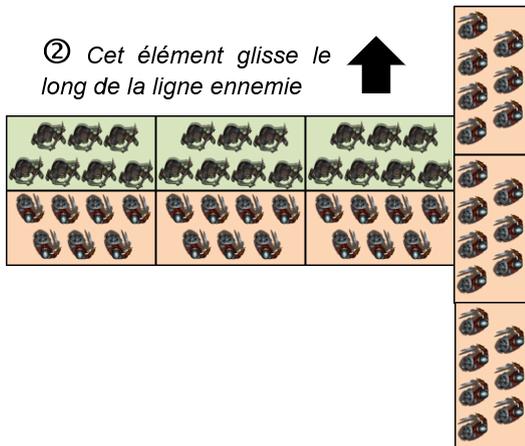
Un élément peut potentiellement reculer en contact avec un élément ennemi du même engagement sans le traverser. Cela arrive souvent que l'élément retraitant est contacté par des ennemis sur son front et un flanc, par exemple.

Dans ce cas, son recul n'est pas bloqué et l'élément n'est pas détruit. Ce qui suit dépend de ce que le vainqueur décidera; voir la règles des contacts incidents plus loin.

① L'unité vaincue recule de 2cm sur son arrière.



② Cet élément glisse le long de la ligne ennemie



Recul d'artillerie

L'artillerie forcée de reculer en combat est détruite automatiquement.



EPILOGUE

Une unité ayant gagné un round de combat peut **poursuivre**, **tenir sur place**, ou **se replier**, voire **avancer** si elle a détruit tous ses adversaires. Les unités d'un même engagement ne sont pas forcées de faire la même chose, parfois parce qu'elles n'en ont pas la possibilité; certaines peuvent poursuivre et d'autres se replier, etc.

Le joueur décide une unité après l'autre, dans l'ordre qu'il désire. Il existe cependant des exceptions, selon les unités; voir les règles spéciales d'unité.

Le mouvement des unités victorieuses s'effectue après le recul des unités vaincues, après que le camp perdant ait effectué tout laisser le passage, et retirer tout élément éliminé suite à un recul impossible.



POURSUITE

Une unité gagnant le premier round d'un engagement peut poursuivre l'ennemi pour le combattre un second round. Elle peut aussi le poursuivre après le second round, mais le combat sera résolu le tour suivant.

Quelles unités peuvent poursuivre ?

La poursuite est toujours permise sauf dans les cas suivants:

1. Si au moins un élément d'une infanterie poursuivant contacterait le bord frontal d'un élément ennemi de cavalerie ou de char du même engagement.
2. Si au moins un élément d'une unité non volante contacterait n'importe quel bord d'une unité volante du même engagement.
3. Si l'unité poursuivante ne peut entrer dans un terrain qui lui est infranchissable. L'unité poursuivante doit pouvoir contacter au moins 1 cm d'un élément ennemi poursuivi, sur l'un des bords qui peut être poursuivi de manière normale.
4. L'infanterie fortifiée ne peut jamais poursuivre.
5. L'artillerie ne peut jamais poursuivre.

Une poursuite impossible force l'unité victorieuse à tenir sur place ou à se replier.

Mouvement des Poursuivants

Les poursuivants sont déplacés un à la fois en commençant par ceux qui peuvent voir les ennemis reculant. Le joueur décide sinon l'ordre dans lequel il désire les déplacer. Ceci peut être important, car le mouvement de poursuite d'une unité peut bloquer celui d'une autre et peut affecter le positionnement d'autres unités.

Si une unité poursuivant **peut** voir une unité reculant, alors elle est déplacée en contact comme la règle de Poursuite Basique le décrit. Il n'est pas nécessaire que tous les éléments poursuivants puissent voir l'unité reculant, un seul suffit.

Si une unité poursuivant **ne peut pas** voir une unité reculant (par exemple, parce que d'autres poursuivants viennent de lui bloquer la vue), alors elle ne peut se déplacer en contact (exception: Poursuite en terrain difficile). Une telle unité peut quand même poursuivre en soutien.

Parfois, il est impossible de poursuivre en contact de bord bien que l'unité reculant soit visible. Par exemple, un terrain ou une autre unité bloque le passage. Dans ce cas, et uniquement dans ce cas, la poursuite en soutien est permise.

Les éléments poursuivants peuvent se déplacer au plus de leur pleine vitesse pour réduire la distance entre elles et les ennemis qu'ils poursuivent, ou les éléments qu'ils désirent soutenir.

Tous les éléments poursuivants doivent pouvoir tracer un chemin directement vers l'ennemi; ils ne peuvent pas emprunter un chemin tortueux pour cela.

Poursuite Basique

Choisissez une unité qui poursuit. Tous les éléments ayant un ennemi devant eux se déplacent droit devant de manière à ce que leur front contacte cet ennemi. C'est un mouvement obligatoire pour les unités poursuivants.

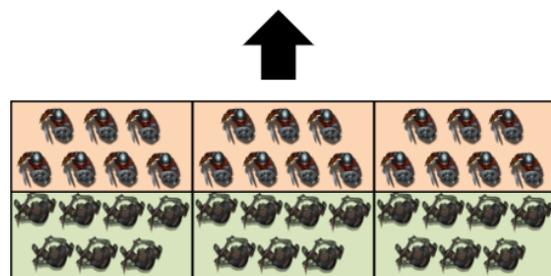
Une fois que tous les éléments poursuivants pouvant se déplacer droit devant vers l'ennemi l'aient fait, les éléments restant se déplacent

pour compléter la formation. Ils peuvent être placés où on le désire, en contact avec l'ennemi ou non, selon le choix du joueur ou les contraintes sur le terrain.

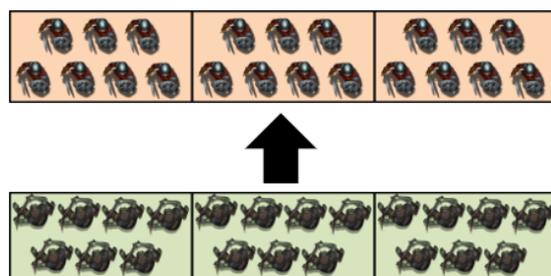
L'obligation de poursuivre droit devant est annulée si cela force la formation à se rompre, ce qui peut arriver quand on combat des ennemis orientés dans des directions différentes. On choisit alors la direction de poursuite dans ce cas.

Notez que les règles de poursuite permettent à certains éléments de se placer sur les flancs ou l'arrière de l'ennemi là où il y a de la place, ce qui permet d'encercler l'ennemi et de maximiser ses attaques. Elles permettent aussi aux éléments de se placer de manière à combattre par un coin, de soutenir ou de se positionner pour recevoir une charge éventuelle dans le futur.

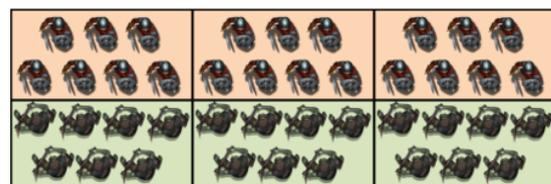
① *L'unité humaine recule de 2cm.*



② *L'unité orque poursuit.*

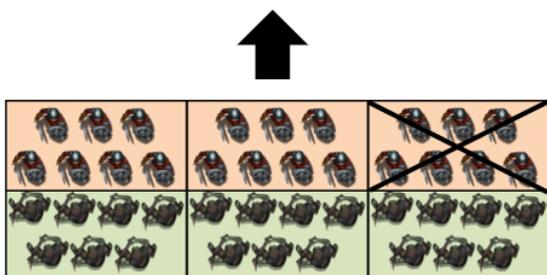


③ *Nouvelle position*

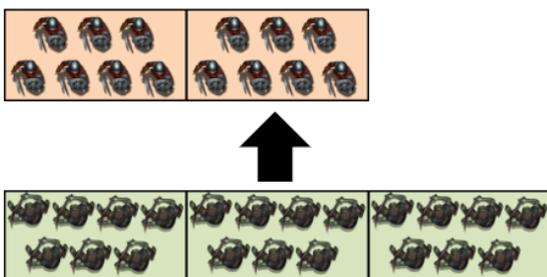


Ce diagramme montre la plus simple des poursuites, le vaincu reculant et le vainqueur le suivant.

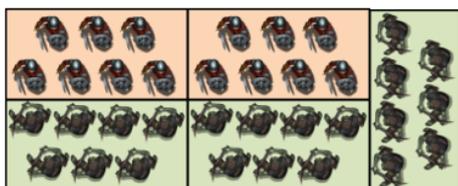
① L'unité humaine recule de 2cm.



② L'unité orque poursuit.



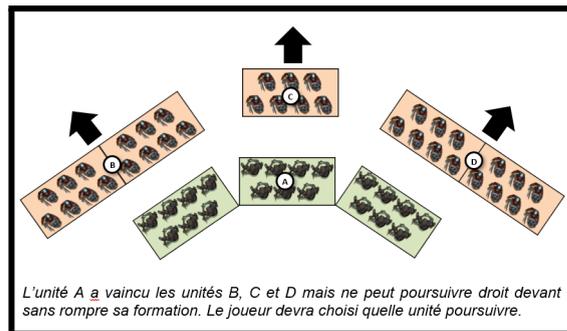
③ Nouvelle position



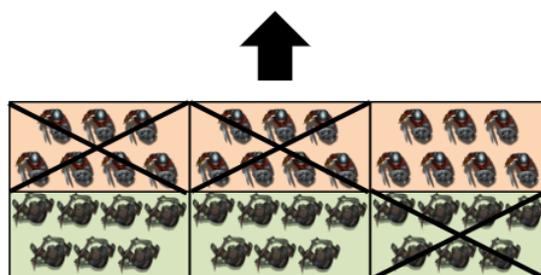
Ce diagramme montre une poursuite directe typique, où deux éléments poursuivent droit devant et où le troisième prend le flanc de l'ennemi. Notez que ce troisième élément aurait pu aller n'importe où tant qu'il reste en formation avec son unité.

Poursuites Indirectes

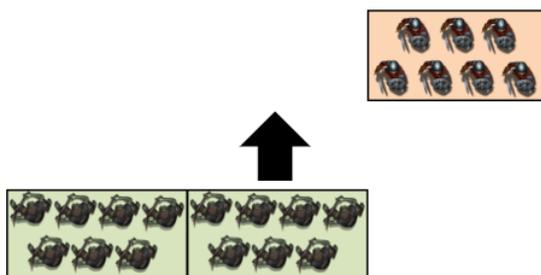
Il peut être impossible pour un élément de poursuivre en se déplaçant droit devant lui bien que l'unité puisse voir l'ennemi reculant. Dans ce cas, l'unité peut poursuivre tant qu'au moins un de ses éléments ait un chemin libre vers l'ennemi. Cela s'appelle la poursuite indirecte.



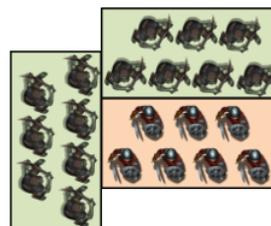
① L'unité humaine recule de 2cm.



② L'unité orque poursuit.



③ Nouvelle position



Poursuite indirecte. Aucun poursuivant ne contactant l'ennemi en avançant droit devant, le premier élément est déplacé comme dans une charge et contacte le flanc de l'ennemi. Le second élément est placé comme on le désire sans rompre la formation.

Prenez un élément pouvant voir l'ennemi retrainant. Déplacez cet élément en contact avec l'élément ennemi visible le plus proche comme si c'était une charge. Ce mouvement est aussi obligatoire que le mouvement droit devant d'une poursuite basique. Toutes les règles habituelles pour le placement du premier élément en charge s'appliquent aussi à cet élément (centrer l'élément si possible avec au moins 1cm de contact).

Les éléments suivants sont alors placés selon ce que désire le joueur, comme il est décrit dans la poursuite basique. Essentiellement, seule la mise en contact du premier élément peut poser problème, ce qui se résout comme une charge.

Poursuite en Soutien

Une unité ne pouvant voir l'ennemi reculant ne peut la poursuivre en contact, mais le peut de manière à soutenir une unité amie. Cela ne s'applique qu'à l'infanterie, la seule unité pouvant soutenir et être soutenue. Cela s'appelle la **poursuite en soutien**.

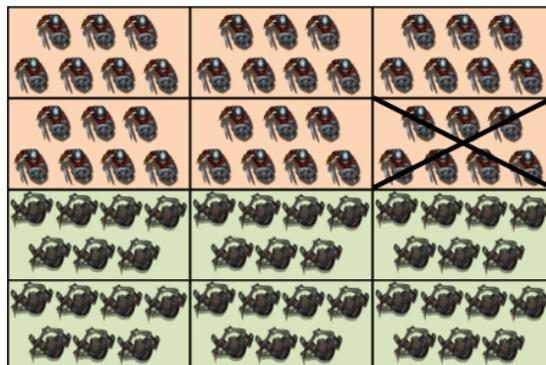
Une unité peut aussi effectuer une poursuite en soutien si elle peut voir l'ennemi reculant mais ne peut la poursuivre en contact pour une raison quelconque. Une unité pouvant poursuivre en contact se doit de le faire, cependant et ne peut décider de poursuivre en soutien. Pour effectuer une poursuite en soutien, au moins un élément doit se déplacer droit devant de manière à se retrouver directement derrière ou à côté d'un élément d'infanterie combattant et venant d'une autre unité. Cela peut amener l'élément en contact par le coin avec l'ennemi, ce qui le forcera à combattre. S'il est impossible de déplacer ainsi au moins un élément, la poursuite en soutien n'est pas possible.

Quand un élément a été placé en position comme indiqué, les éléments restants de l'unité peuvent être placés en formation. Ils peuvent être positionnés comme le joueur le désire, tant qu'ils ne sont pas placés en contact avec des éléments ennemis.

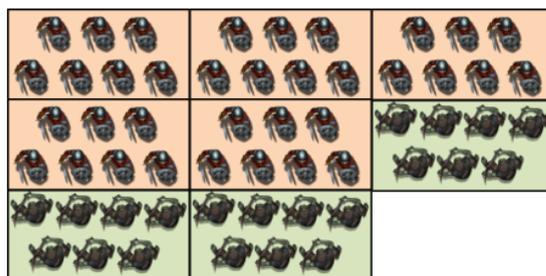
Notez que bien que des poursuivants en soutien ne puissent être placés en contact de bord avec un ennemi, ils peuvent l'être en contact de coin à coin. C'est souvent

inévitable du fait des éléments se plaçant en soutien.

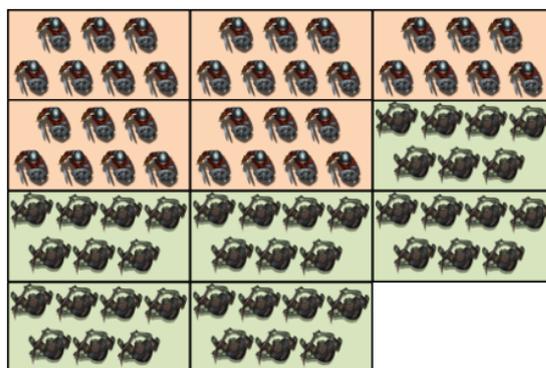
① *L'unité humaine recule de 2cm.*



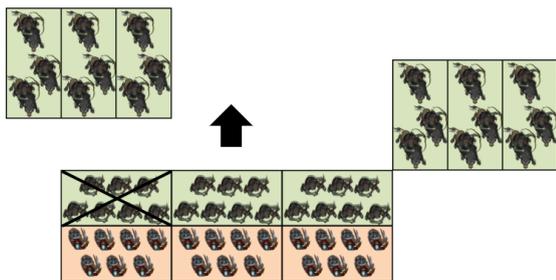
② *La première unité orque poursuit.*



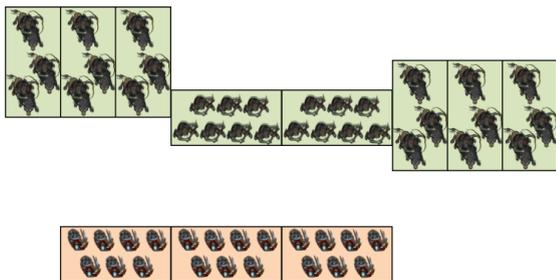
③ *La seconde unité orque poursuit en soutien*



Poursuite en soutien. La seconde unité orque ne peut voir l'ennemi mais peut poursuivre en soutien. Notez que l'élément de droite contacte un élément humain par le coin et combattra donc le round suivant.



① L'unité orque est vaincue, perdant un élément.



② L'unité orque recule.

③ L'unité humaine poursuit



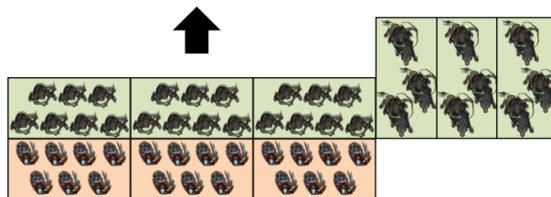
Dans cet exemple, l'unité humaine poursuit devant avec les éléments de droite et du centre, celui de droite glissant sur la cavalerie ennemie. L'élément de gauche peut être placé n'importe où – il a été positionné ici pour montrer comment le contact incident peut être utilisé pour engager de nouvelles unités.

Contact Incident

Lorsque les poursuivants entrent en contact avec un ennemi reculant, il leur est possible de venir au contact d'autres unités ennemies qui n'étaient pas engagées dans le même combat; cela s'appelle un **contact incident**.

Le contact incident est parfois inévitable. Il dépend de l'ordre de mouvement des poursuivants et, parfois, de la manière dont les éléments sont positionnés. Cependant, les unités en poursuite en soutien ne peuvent entrer en contact avec un bord ennemi, même par contact incident.

① L'unité humaine a vaincu l'infanterie et la cavalerie orques.



② Les unités orques reculent.



③ L'infanterie humaine poursuit l'infanterie orque.



Dans cette situation, l'infanterie en poursuite garde le contact avec la cavalerie ennemie par un contact de coin.

Toute unité contactée à la fin de la poursuite est engagée au combat.

Il est important de se rappeler que les bonus de poursuite s'appliquent uniquement contre les unités ayant reculé et qui ont combattu dans le même engagement, jamais contre celles qui ont été contactées par incident.



Contact d'Infanterie avec la Cavalerie

Il se peut que l'infanterie garde le contact avec de la cavalerie ou des chars reculant, quand par exemple de l'infanterie poursuit de l'infanterie ennemie et termine en contact coin à coin avec de la cavalerie ou des chars ennemis qui ont reculé en même temps. Le contact peut aussi être maintenu si une unité est obligée de reculer à angle droit le long d'une formation d'infanterie ennemie.

Dans tous ces cas, les unités restant en contact avec ces ennemis alors qu'elles reculent restent engagées pour le round suivant même si les règles interdisent la poursuite normalement. Les bonus de poursuites sont appliqués normalement.



Poursuites Impossibles

Il se peut qu'une poursuite soit impossible – par exemple si aucun élément poursuivant ne peut contacter par le front ou se placer en soutien. Cela arrive quand d'autres unités poursuivant bloquent la ligne de vue, par exemple.

Dans ce cas, l'unité ne pouvant poursuivre doit tenir sur place ou se replier. Elle ne peut avancer à la place, car il aurait fallu dans ce cas que toutes les unités de l'engagement aient été détruites.

Poursuite en Terrain dense

La visibilité dans les bois et les villages est restreinte à 2 cm dans la plupart des cas, sauf pour les combattants. Si des unités combattent à l'intérieur d'un terrain fermé, on considère alors que les poursuivants arrivent à voir les unités ayant reculé, puisque les premières suivent les secondes de près dans la poursuite.

Poursuite d'un Ennemi Fortifié

Si de l'infanterie fortifiée est vaincue, elle doit reculer normalement. Les éléments placés sur les remparts d'une cité ou sur des murs de

forteresse peuvent reculer sans pénalité. L'artillerie fortifiée forcée de reculer est détruite.

On résout la poursuite normalement. Les poursuivants dépassent toute barrière entre eux et leurs ennemis et se remettent en contact comme contre lors de toute poursuite. On considère qu'ils peuvent voir au-delà de cette barrière.

Sinon, lors d'un recul de troupes fortifiées, les attaquants peuvent occuper les positions précédemment occupées par les défenseurs. Bien que les éléments vont inévitablement se déplacer en occupant les remparts, on considère qu'ils tiennent sur place si aucun ennemi ne se retrouve en contact incident une fois que l'unité se soit déplacée. Cela lui permet d'avancer pour occuper la position ennemie sans avoir à poursuivre l'ennemi vaincu qui a reculé d'une grande distance.

Poursuite et Ennemi Détruit

Une unité est détruite dès que tous ses éléments ont été retirés comme perte. Cela arrive soit après avoir accumulé le nombre approprié de blessures, soit lors d'un recul bloqué, ou dans le cas d'une artillerie, simplement à cause d'un recul. Il est possible que toutes les unités d'un camp engagées dans un combat soient détruites à la fin d'un round.

Dans ce cas, le camp victorieux peut avancer. Il n'y a plus de poursuite car la poursuite n'est possible que contre une unité reculant.

Poursuite et Désengagement du Combat

Il est possible que lors du recul d'un camp, certaines des unités vaincues ne soient plus engagées au combat après le mouvement de poursuite. Une unité reste engagée tant qu'elle contacte un ennemi, ou qu'elle soutient une unité contactant un ennemi, mais il est possible qu'elle ne soit plus dans aucun de ces deux cas. Elle se retire simplement du combat comme si personne ne l'a poursuivi. Il est possible aussi qu'elle soit ultérieurement contactée par des poursuivants ce qui sera traité comme un contact incident.

AVANCE

Une unité victorieuse peut, lorsque toutes les unités ennemies de son engagement ont été entièrement détruites, effectuer l'une de ces trois actions: Tenir sur place, reculer, ou avancer. Ce chapitre décrit l'avance.

L'avance est essentiellement une nouvelle charge de 20cm de mouvement. L'unité avançant peut charger l'ennemi visible et accessible le plus proche. On peut comparer l'avance à une charge par initiative.

Le mouvement d'avance est résolu comme une charge mais aucun élément ne peut dépasser un mouvement de 20cm quelque soit sa formation.

Bien que ce soit une charge, on n'applique aucun bonus de charge, dû à l'épuisement des troupes suite à un combat prolongé.

Une unité ne peut avancer qu'**une fois** par phase de combat, même si elle détruit à nouveau ses ennemis.

Une unité ne peut avancer dans un terrain qui lui est infranchissable s'il n'y a aucun chemin permettant à ses éléments d'atteindre leur position, ou s'il n'y a pas au moins 1cm de contact sur le bord d'un élément ennemi. A cet égard, toutes les règles de charge s'appliquent.

L'artillerie et l'infanterie fortifiée ne peuvent avancer.

L'avance est sinon permise contre tout type de troupes.

L'avance peut initier un nouvel engagement ou peut intégrer un engagement existant non encore résolu ce tour, ou peut intégrer un engagement déjà résolu ce tour mais dont le résultat est encore indécis.

Dans le premier cas, on résout le combat comme une nouvelle charge, avec un round de combat, puis un round de poursuite potentiel et éventuellement un combat qui peut continuer le tour suivant.

Dans le deuxième cas, les unités avançant combattront ce tour au sein de l'engagement, sans bonus de charge. Dans ces deux cas, l'unité avançant peut donc potentiellement combattre quatre rounds dans le tour.

Dans le troisième cas, l'unité avançant intègre l'engagement mais ne combattra que le tour suivant. Elle ne recevra pas non plus de bonus de charge.

Une unité avançant peut subir un tir de contre-charge exactement comme lors d'une charge.

Toute blessure accumulée par l'unité avançant est conservée pour le nouvel engagement. Les blessures excédentaires seront enlevées qu'à la fin de la phase de combat à condition qu'elle ne fasse plus partie d'aucun engagement à ce moment.



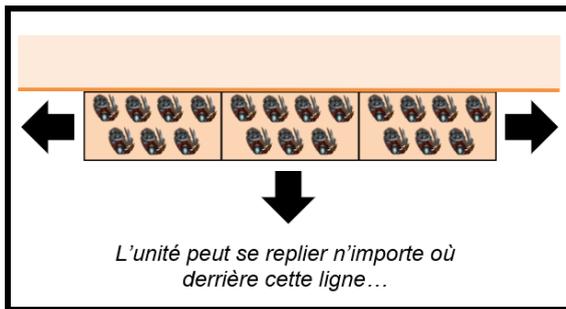
REPLIS

Les unités victorieuses peuvent se replier. De même lors d'un match nul, les deux camps doivent se replier, sauf si l'un d'entre eux est en position défendue ou fortifiée, auquel cas elle peut tenir sur place. Le repli permet à l'unité de se repositionner vers une meilleure position ou de récupérer des blessures excédentaires.

Si les deux camps doivent se replier lors du même engagement, on tire au sort celui qui se replie en premier, par exemple en lançant un dé: 1, 2, 3 l'un des camps, 4, 5, 6 l'autre camp.

Le repli est essentiellement un mouvement gratuit s'effectuant de la même manière qu'un mouvement sur ordre, sauf que sa distance maximale est aléatoire et que l'unité se déplace sur ses arrières.





La distance maximale de repli est égale à la somme de 3d6, en cm. Il n'y a pas de minimum tant que l'unité se repliant se trouve à 1cm de toute unité ennemie et de toute unité engagée au combat comme il est décrit ci-dessous. Effectivement, elle peut 'tenir' sur place si elle est déjà désengagée de l'ennemi.

Lorsque plusieurs unités amies doivent se replier du même engagement, on ne fait qu'un jet de dés de distance, et bien que ce résultat s'applique à toutes ces unités, elles ne sont pas forcées de se replier de la même distance.

Les éléments se repliant peuvent momentanément contacter des éléments ennemis appartenant aux unités touchant leur unité lors du round de combat. Cela leur permet de 'glisser' en reculant, ce qui parfois est inévitable. Ils ne peuvent contacter des unités qui n'étaient pas au contact avec leur unité lors du round de combat.

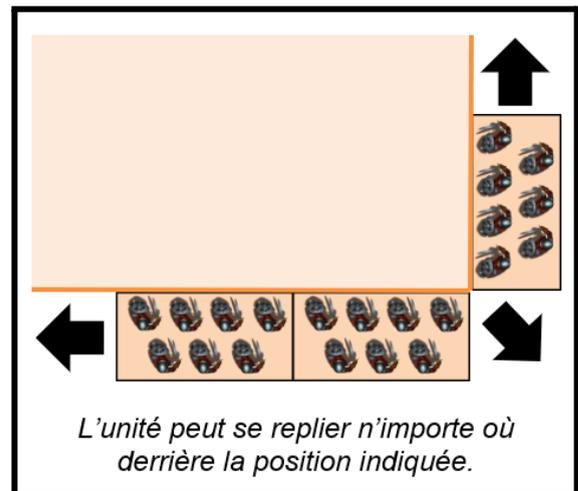
Les éléments se repliant doivent terminer leur mouvement à au moins 1cm de toute unité ennemie et de toute unité engagée au combat, qu'elle soit amie ou ennemie. Si cela n'est pas possible, alors l'unité est automatiquement confuse.

Parfois, des éléments adverses sont encore au contact à la fin d'un round de combat une fois tous les replis effectués. Dans ce cas, les unités restent engagées au combat et combattront lors du round suivant. Les unités se repliant mais n'arrivant pas à rompre le contact sont automatiquement confuses du fait d'être à moins de 1cm d'une unité ennemie.

Déplacement Arrière

Lorsqu'une unité se replie, le joueur choisit un de ses éléments et le déplace vers l'arrière. Dans ce cas, 'l'arrière' est défini comme la

zone située derrière une ligne tracée le long du front de l'élément, de la même manière que la visibilité. Les autres éléments peuvent être déplacés alors en formation comme il convient tant que cela ne leur fait pas dépasser le mouvement permis. Ils peuvent être placés devant cette ligne s'ils le désirent. Notez que ce mouvement 'derrière' ne signifie pas forcément en direction de son bord de déploiement, mais en fonction de la direction du premier élément qui se replie.



COMBAT NON RÉSOLU

Si les deux camps sont toujours engagés en combat après deux rounds, le combat est alors non résolu. Il sera repris lors de la phase de combat du prochain tour. Cela arrive lors d'un second round de combat lorsque le vainqueur décide de continuer la poursuite.

Il est important de se rappeler du bonus de poursuite calculé au deuxième round de ce tour pour l'appliquer au tour suivant.

Il est possible que d'autres unités rejoignent un combat non résolu au tour suivant, ou même ce tour. Il est donc possible qu'un camp ait des unités qui chargent et d'autres qui poursuivent, par exemple. On appliquera les bonus de charge et de poursuite de manière appropriée.

ENLÈVEMENT DES PERTES

Une fois qu'un engagement est terminé, on retire toute blessure excédentaire des unités le composant, y compris les troupes en soutien. Cela ne s'applique pas à un combat non résolu.

CONFUSION ET LAISSER LE PASSAGE EN UN COUP D'OEIL

LES UNITÉS DEVIENNENT CONFUSES SI

1. Au moins un dé de repoussement est un 6.
2. Elles sont repoussées sur un terrain infranchissable.
3. Elles sont repoussées sur un ennemi.
4. Elles forcent des unités amies à leur laisser le passage et obtiennent un 6.
5. Elles laissent le passage et obtiennent un 6.
6. Elles sont repoussées sur un ami qui refuse de leur laisser le passage.
7. Elles sont incapables de se replier à 1cm d'un ennemi ou d'un combat.

UNITÉS CONFUSES

1. Elles ne peuvent se déplacer lors de la phase de commandement, que ce soit par ordre ou par initiative.
2. Elles subissent une pénalité de -1 attaque par élément en combat.
3. Elles cessent d'être confuses à la fin de leur phase de commandement.

LAISSER LE PASSAGE

1. Les unités peuvent laisser le passager à des amis qui sont repoussés au tir, retraitent ou qui laissent le passage à une autre unité repoussée ou retraitant.
2. Les unités engagées au combat, bloquées par un terrain infranchissable ou incapable de se déplacer ne peuvent pas laisser le passage.
3. Les unités laissant le passage doivent se déplacer sur le côté ou sur l'arrière.

DÉPLACEMENT SUR LE CÔTÉ

1. Seuls les éléments sur le chemin de l'unité amie sont déplacés – les autres restent sur place. Les éléments sont alors réarrangés autour de ceux qui restent sur place.
2. Si tous les éléments sont sur le chemin de l'unité amie, on déplace celui qui fera le moins de mouvement pour laisser le passage. Les autres éléments sont alors réarrangés autour de ceux qui restent sur place.

DÉPLACEMENT SUR L'ARRIÈRE

1. L'unité entière est déplacée dans la même direction que l'unité amie.
2. Si de l'infanterie est déplacée sur l'arrière par de l'infanterie, elle peut être placée en soutien.



LA CONFUSION

Une unité peut devenir confuse soit automatiquement, soit doit tester la confusion. Dans ce cas, on lance un dé, et elle est confuse sur un 6.



QUAND CELA ARRIVE-T-IL ?

Repoussée sur un 6

Une unité est confuse si elle est repoussée par un tir et que l'un des dés de repoussement est un 6.

Repoussée en terrain infranchissable

Une unité est automatiquement confuse si elle est repoussée par un tir sur un terrain ou un passage infranchissable, si au moins un de ses éléments est concerné même en partie. L'unité n'entre ni dans le terrain ni dans le passage, mais s'arrête à sa lisière et est confuse.

Repoussée en contact avec des ennemis ou dans un combat

Une unité est automatiquement confuse si elle est repoussée par un tir et se retrouve en contact avec une unité ennemie ou des unités engagées en combat, amies ou ennemies. Elle s'arrête à 1 cm de ces unités et se retrouve confuse. Elle ne se rapproche pas si elle est déjà à 1 cm de ces unités.

Amis laissant le passage sur un 6

Une unité doit tester la confusion chaque fois qu'une unité lui laisse le passage, que ce soit suite à un repoussement ou à une retraite. Elle est confuse sur un D6 = 6.

Laisser le passage sur un 6

Une unité laissant le passage à une unité amie doit tester la confusion. On effectue ce test pour chaque occasion de laisser le passage. Elle est confuse sur un D6 = 6.

Repoussée à travers des amis ne laissant pas le passage

Une unité est automatiquement confuse si elle est repoussée par un tir de manière à se retrouver au contact avec une unité amie ne lui laissant pas le passage, volontairement ou non. L'unité ne laissant pas le passage n'a pas à tester la confusion.

Incapable de se replier à 1cm d'un ennemi ou d'un combat

Si une unité se replie et est incapable de se déplacer vers l'arrière de manière à se retrouver à au moins 1cm de toute unité ennemie, ou de toute unité amie engagée au combat, elle devient automatiquement confuse.

RECULS ET CONFUSION

Remarque: Les éléments sont détruits si leur recul est bloqué par des ennemis non engagés, des unités engagées au combat, un terrain infranchissable ou des amis ne leur laissant pas le passage.

Il n'y a pas de possibilité de confusion dans ces cas.

UNITÉS CONFUSES

Une unité reste confuse jusqu'à la fin de sa phase de commandement; elle perd alors la confusion automatiquement à ce moment.

1. Une unité confuse ne peut se déplacer lors de la phase de commandement, par initiative ou par ordre. Elle peut se déplacer lors d'autres phases.
2. Chaque élément d'une unité confuse perd 1 attaque.

On peut représenter la confusion en déplaçant légèrement un élément, en le retournant ou en plaçant un marqueur.



LAISSER LE PASSAGE

Des unités non engagées peuvent laisser le passage aux unités amies **repoussées**, **reculant** ou **laissant elle-même le passage** dans ces cas. Les unités engagées au combat ou bloquées pour quelque raison que ce soit ne peuvent laisser le passage.

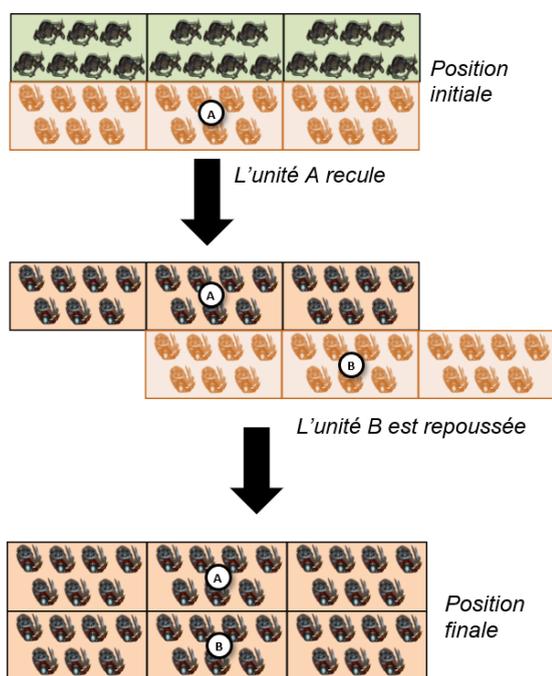
Un élément laissant le passage ne peut se déplacer plus que sa pleine vitesse.

Une unité laissant le passage peut se déplacer **sur le côté** ou **vers l'arrière**.

Se Mettre de Côté

En se mettant de côté, seuls les éléments sur le chemin de l'unité amie sont déplacés et restent en formation avec les éléments stationnaires.

Si tous les éléments sont sur le chemin de l'unité amie, on déplace l'élément qui nécessite le moins de mouvement pour cela, sans changement d'orientation. Les autres éléments sont alors déplacés de manière à rester en formation.



Dans cette situation, l'infanterie B reculera comme l'infanterie A. Comme les trois éléments contactent l'unité reculant, l'unité B peut réarranger ses éléments pour les placer en position de soutien. Attention à tester la confusion pour toutes les unités.

Déplacement vers l'arrière

Lors d'un déplacement vers l'arrière, l'unité laissant le passage précède simplement celle

qui est repoussée ou qui retraite. Elle se déplace dans la même direction sans changer d'orientation ou de formation et termine ce mouvement en contact avec elle.

Si de l'infanterie laisse le passage vers l'arrière pour une autre unité d'infanterie, elle peut se reformer de manière à soutenir cette dernière.

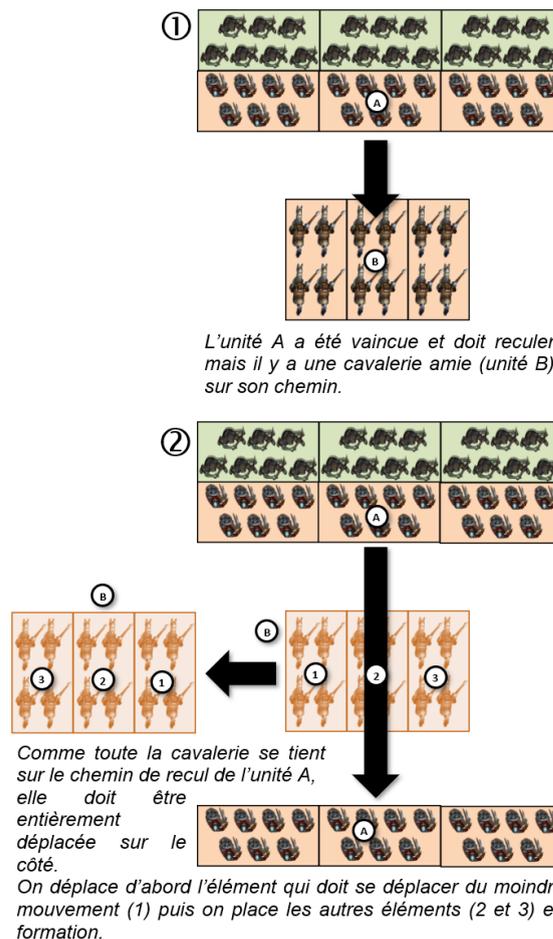
Tests pour laisser le passage

Toute unité laissant le passage ou forçant une unité à lui laisser le passage doit tester la confusion, et ce pour chaque occasion.

Mouvement pour laisser le passage

Une unité laissant le passage ne peut entrer en contact avec des unités ennemies ou amies engagées au combat. Sinon, les règles de mouvement habituelles s'appliquent (interdiction d'entrer dans un terrain infranchissable, doit rester en formation, etc.).

Notez que parfois, laisser le passage permet de se reformer, et n'est pas forcément un désavantage si ce n'est le risque de confusion.



Comme toute la cavalerie se tient sur le chemin de recul de l'unité A, elle doit être entièrement déplacée sur le côté.

On déplace d'abord l'élément qui doit se déplacer du moindre mouvement (1) puis on place les autres éléments (2 et 3) en formation.

LES COMMANDANTS EN UN COUP D'OEIL

COMMANDANTS

1. Les Généraux, Héros et Sorciers sont des commandants.
2. Les commandants peuvent traverser et être traversés par des unités amies.
3. On ne peut pas voir, tirer ou charger des commandants ennemis.
4. On ignore les éléments de commandant ayant rejoint des unités amies en ce qui concerne les mesures et pour déterminer quel élément est contacté.

ORDRES

1. Les Généraux peuvent donner des ordres à toute unité de l'armée située dans les 100 cm. Les Héros peuvent donner des ordres à toute unité de l'armée située dans les 60 cm. Les Sorciers peuvent donner des ordres à toute unité de l'armée située dans les 20 cm.
2. Un jet d'ordre égal à un 12 naturel envoyé par un Héros ou un Sorcier est une gaffe. Faites un test sur la table des gaffes.
3. Si le Général rate un ordre, plus aucun commandant ne peut en envoyer.

COMBAT

1. On ne peut attaquer les commandants. Ils sont éliminés si l'unité qu'ils ont rejoint est détruite.
2. Les commandants ajoutent leur bonus d'attaque à l'un des éléments de l'unité qu'ils ont rejoint.
3. Les commandants combattent, avancent, poursuivent, reculent, se replient et tiennent sur place avec l'unité qu'ils ont rejoint sauf si le terrain les en empêche.



LES COMMANDANTS

Il y a trois types de commandants: **Généraux**, **Héros** et **Sorciers**.



Caractéristiques

Les commandants disposent comme caractéristiques d'un bonus d'attaque, qui est ajouté à une unité qu'ils ont rejoint, et d'une valeur de commandement leur permettant d'envoyer des ordres.

Le Général

L'armée comprend toujours un et un seul Général – en charge de toute l'armée et de loin la pièce la plus importante du jeu.

Les Commandants en tant que pièces de jeu

Les éléments de commandement représentent non seulement le commandant, mais aussi son état-major, messagers, éclaireurs, courriers, etc., certains d'entre eux pouvant en fait être éparpillés sur tout le champ de bataille.

Sa fonction première est d'indiquer le point de départ des ordres. Il peut sinon rejoindre une unité pour améliorer son potentiel de combat.

L'élément du commandant est habituellement ignoré sur le champ de bataille. Pour le distinguer des unités de combat, il est préférable que sa forme soit aussi différente (socle rond généralement).

On peut voir ou tirer à travers les éléments de commandant; ils ne bloquent pas la ligne de vue.

On ne peut tirer ou charger des éléments de commandant. Ils ne subissent pas les effets des tirs ou des combats, mais sont éliminés si l'unité qu'ils ont rejoint l'est aussi. Un commandant ne peut ni charger, ni tirer ni combattre seul.

On ignore les commandants ennemis quand on prend en compte la proximité de l'ennemi pour les ordres, les tirs ou les charges.



Les Commandants et les Ordres

L'envoi d'ordre a déjà été expliqué, mais en voici un résumé ainsi que les portées de commandement.

Tout commandant peut envoyer un ordre à une unité située à 100 cm max pour un Général, 60cm max pour un Héros et 20 cm max pour un Sorcier.

Le joueur peut employer ses commandants pour l'envoi d'ordres dans l'ordre qu'il désire, mais un commandant doit finir l'envoi de ses ordres avant qu'un autre ne puisse commencer.

Un commandant échouant à l'envoi d'un ordre ne peut plus en envoyer pour cette phase de commandement.

Si le Général échoue à l'envoi d'un ordre, plus aucun ordre ne peut plus être envoyé pour cette phase de commandement.

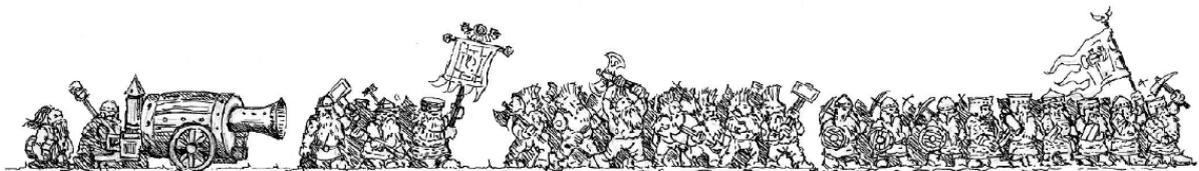


TABLE DES GAFFES

Si un Héros ou un Sorcier obtient un 12 naturel lors d'un envoi d'ordre, non seulement ce dernier est raté, mais il génère une gaffe. Un Général ne gaffe jamais. On lance un D6 sur la table suivante avec un modificateur de +1 pour les Sorciers:

DÉ RÉSULTATS

1 L'unité ou la brigade ne peut plus se déplacer pour cette phase de commandement. De plus, elle subit un malus permanent et cumulatif de -1 (une seule unité est concernée dans le cas d'une brigade, au choix du joueur) pour tout ordre qu'elle recevra pour le reste de la bataille.

2-3 L'unité/brigade ne peut plus se déplacer pour cette phase de commandement, sauf s'il existe une unité ennemie visible à portée de pleine vitesse, auquel cas l'unité (les unités concernées dans le cas d'une brigade) doit se déplacer de manière à se retrouver à une portée minimum égale à la pleine vitesse de l'ennemi. Si cela est impossible (terrain infranchissable, obligation de rester en brigade, etc.), alors l'unité doit s'éloigner au maximum de l'ennemi. Elle ne peut plus se déplacer pour cette phase de commandement.

4-5 L'unité/brigade peut se déplacer d'au plus la moitié de sa pleine vitesse, sans pouvoir charger. Elle ne peut plus se déplacer pour cette phase de commandement.

6 L'unité doit se déplacer aussi vite que sa formation le lui permet vers le plus proche ennemi visible de manière à le charger si possible. Dans le cas d'une brigade, chaque unité est déplacée séquentiellement, le mouvement de l'une pouvant affecter celui de la suivante. Si aucun ennemi n'est visible, l'unité se déplace normalement comme pour un ordre réussi, mais ne peut plus se déplacer pour cette phase d'ordre.

DÉPLACEMENT DES COMMANDANTS

Les commandants peuvent se déplacer lors de leur sous-phase pendant la phase de commandement, d'au plus 60 cm. Nul besoin d'un test de commandement pour cela.

Ils ne se déplacent **jamais** en compagnie d'unités lors de la phase de commandement.

Ils se déplacent **toujours** en compagnie d'unités lors des autres phases.

Commandants et terrains

Les commandants traitent le terrain comme de l'infanterie (même si leur figurine les représente à cheval) lorsqu'ils se déplacent, sauf s'ils montent un monstre, un char, une machine ou s'ils volent, auquel cas ils doivent prendre en compte les terrains qui sont infranchissables pour les monstres, chars, machines et volants respectivement. Si un commandant ne peut se déplacer avec une unité car cette dernière entre dans un terrain qui lui est infranchissable, alors il se retrouve séparé d'elle à la lisière de ce terrain là où est entrée l'unité.

Commandants et Unités Amies

Les unités peuvent traverser des éléments de commandements amis sans pénalité ni restriction. Et inversement.

Si une unité se déplace 'au-dessus' d'un commandant ami, ce dernier doit être déplacé du minimum pour permettre à l'unité de se placer sans le chevaucher. Un commandant peut se déplacer ainsi plusieurs fois lors de la phase de commandement pour laisser le passage aux unités.

Un commandant peut rejoindre une unité en se déplaçant pour la contacter lors de sa sous-phase pendant la phase de commandement. Le joueur doit déclarer que le commandant a rejoint l'unité. Il peut la rejoindre même si elle est au combat. Il est préférable que les éléments de commandement ne contactent pas les unités qu'ils n'ont pas rejoint.

Les commandants ne sont jamais affectés par la confusion. Avoir rejoint une unité confuse ne leur donne aucune pénalité et ne les empêche pas d'envoyer des ordres lors de la phase de commandement.

La position d'un commandant au sein d'une unité qu'il a rejoint n'est pas importante. Il se trouve intégré dans l'unité, son élément ne servant qu'à indiquer qu'il a intégré l'unité, et peut être déplacé comme on le désire pour faciliter le mouvement. Même s'il est impossible pour le commandant de contacter l'unité qu'il a rejoint par manque de place, on considère quand même qu'il se trouve avec l'unité.

Un commandant ayant rejoint une unité qui est engagée au combat ne peut la quitter tant que dure le combat.

Commandants et Unités Ennemies

Un commandant qui est traversé par une unité ennemie est déplacé. Il doit alors rejoindre immédiatement une unité amie située dans les 30 cm, mais pas forcément la plus proche. Il ne peut pas rejoindre une unité amie placée intégralement dans un terrain qui lui est infranchissable (un forêt s'il possède une monture monstrueuse ou s' il vole par exemple). S'il a déjà rejoint une unité amie lorsqu'il est traversé par une unité ennemie, il n'est pas déplacé mais simplement mis sur le côté pour laisser la place à l'ennemi.

Un commandant ne peut déplacer un commandant ennemi.

Un commandant déplacé et ne pouvant rejoindre d'unité amie dans les 30 cm est éliminé. Dans le cas du Général, la bataille est terminée.

COMMANDANTS ET TIRS

Les commandants ne peuvent pas être pris pour cible par des tirs mais ils peuvent avoir rejoint une unité ciblée par des tirs et qui est repoussée ou détruite. Si un commandant a rejoint une unité qui est repoussée, il est déplacé avec le reste de l'unité. Si un commandant a rejoint une unité qui est

détruite ou dispersée suite à un tir, il est retiré comme perte.

Les commandants qui ont des attaques de tir dans leur profil – et/ou dans le profil de leur monture – et qui rejoignent une unité sont considérés comme faisant partie de l'unité peu importe la position réelle de leur socle. Lorsque l'unité tire pendant la Phase de Tir ou la Phase de Combat lors d'un tir de contre-charge, le joueur choisit l'un des éléments de l'unité et effectue les tirs du commandant depuis cet élément comme si l'élément lui-même effectuait le tir. Le joueur ne peut pas diviser les tirs du commandant. Par contre, il peut choisir un élément différent à chaque fois que l'unité effectue un tir (cela arrive généralement lorsque l'unité effectue plusieurs tirs de contre-charge).

COMMANDANTS ET COMBATS

Un seul commandant peut apporter son bonus d'attaque à une unité, quel que soit le nombre de commandants l'ayant rejoint.

Un seul élément de l'unité bénéficie du bonus d'attaque du meilleur commandant ayant rejoint son unité.

Un commandant montant un char ou un monstre bénéficie d'un supplément à son bonus d'attaque décrit dans le profil de la monture.

Un commandant ayant rejoint une unité au combat doit rester avec elle et se déplacer avec elle qu'elle poursuive, tienne sur place, retraite, recule ou avance.

Si un commandant ne peut se déplacer avec une unité car cette dernière entre dans un terrain qui lui est infranchissable, alors il se retrouve séparé d'elle à la lisière de ce terrain là où est entrée l'unité. Si cela se produit à la suite d'un repli il est probable qu'unité ennemie le traverse; dans ce cas il faut appliquer la règle décrite [dans le chapitre Commandants et Unités Ennemies page 56](#).

Un commandant est éliminé si l'unité qu'il a rejoint est elle-aussi éliminée.

LES VOLANTS EN UN COUP D'OEIL

INITIATIVE

Les unités volantes peuvent utiliser leur initiative pour charger l'unité ennemie visible la plus proche à 20 cm ou moins. Les unités volantes ne peuvent pas faire de mouvement d'évitement.

REVENIR

Les unités volantes situées à plus de 20cm de tout commandant peuvent revenir de 10xD6cm vers n'importe quel commandant; les unités qui reviennent peuvent recevoir des ordres normalement.

ORDRES

1. Les unités volantes ne peuvent pas recevoir d'ordre d'un commandant situé à plus de 20cm.
2. Les unités volantes recevant un ordre peuvent se déplacer jusqu'à 60 cm.

TERRAIN

Les unités volantes ignorent les terrains (elles volent au-dessus) mais ne peuvent terminer leur mouvement que sur un terrain autorisé à la cavalerie.

COMMANDANTS

1. Les commandants possédant le vol ou une monture monstrueuse possédant le vol ignorent les terrains (ils volent au-dessus) mais ne peuvent terminer leur mouvement que sur un terrain autorisé à la cavalerie
2. Un commandant possédant le vol ou une monture monstrueuse se déplace de 100cm (au lieu de 60cm pour les unités possédant le vol).



UNITÉS VOLANTES

Les troupes et les monstres volants peuvent se déplacer très rapidement, mais sont cependant presque impossibles à diriger une fois en l'air, si bien qu'ils doivent être déployés et utilisés avec soin.



INITIATIVE

Une unité volante peut charger sur initiative normalement. Une unité volante ne peut pas éviter mais elle peut Revenir comme expliqué ci-dessous.

ORDRES

Une unité volante ne peut recevoir d'ordre que d'un commandant situé à 20 cm ou moins.

REVENIR

Une unité volante à plus de 20cm d'un commandant au début de la phase d'Ordre peut choisir de se déplacer d'un maximum de 10x1D6cm vers le commandant de son choix. Le joueur peut déterminer la distance avant de décider si l'unité Revient ou non.

Ce déplacement doit se faire en ligne droite vers le commandant de son choix. L'unité peut changer son orientation et sa formation normalement. Ce mouvement ne permet pas de dépasser la position du commandant vers lequel l'unité revient, ni de contacter un socle ennemi.

Une unité peut Revenir puis recevoir des ordres normalement si elle se trouve à moins de 20 cm d'un commandant.

Une unité confuse est normalement immobilisée, mais elle peut tout de même Revenir. Elle ne pourra toutefois pas recevoir d'ordre durant la phase d'Ordre.

A moins d'être sous l'effet d'un sort immobilisant, les unités volantes peuvent toujours Revenir si le joueur le souhaite.

CHAMP DE VISION

Les unités volantes sont traitées comme des unités au sol lorsqu'il s'agit de déterminer ce qu'elles voient et qui les voit.

MOUVEMENT

Les unités volantes ont une vitesse de 60cm et une demi-vitesse de 60 cm aussi. Elles ignorent toutes les unités amies ou ennemies et tous les décors lors de leur mouvement (mais pas pour déterminer ce qu'elles voient). Elles doivent toutefois terminer leur mouvement sur un terrain qui leur est autorisé (voir ci-dessous) et ne peuvent terminer leur mouvement en contact avec une unité ennemie que lorsqu'elles chargent.

Du fait de la difficulté de les diriger, les **unités volantes recevant un ordre** ne peuvent terminer leur mouvement qu'à une position qui est dans leur champ de vision au début de leur mouvement. En pratique, il faut pouvoir tracer une ligne de vue valide entre n'importe quel point d'un socle de l'unité avant mouvement et n'importe quel point d'un socle de l'unité après mouvement.



TERRAIN

Lorsqu'une unité volante se déplace pendant la phase d'Ordre, elle ignore toute unité amie ou ennemie ainsi que tout terrain parce qu'elle les survole. Cela implique qu'elle peut même traverser des terrains infranchissables.

Toutefois les unités volantes ne peuvent pas terminer leur mouvement que dans un terrain autorisé à la cavalerie. Cette restriction permet d'éviter que les unités volantes puissent rester « suspendues » au-dessus d'un terrain inaccessible aux autres unités ce qui serait complexe, source de confusion et d'abus. Il s'agit d'un choix arbitraire afin de favoriser la jouabilité.

MOUVEMENT PENDANT LES PHASES DE TIR ET DE COMBAT

Pendant les phases de Tir et de Combat on considère que les unités volantes sont posées au sol et elles sont donc traitées comme n'importe quelle unité ne possédant pas le vol, à deux exceptions prêt décrites ci-dessous.

Les unités volantes qui se replient ne peuvent être poursuivies que par des unités volantes.

Les unités volantes qui font une Avance ou se reforment pendant la phase de Combat se déplacent comme durant la phase d'Ordre et peuvent donc survoler troupes et terrains.

PROXIMITÉ ENNEMIE

Les unités volantes n'infligent jamais le malus de commandement lié à la proximité d'un ennemi menaçant sur les flancs ou l'arrière.

COMMANDANTS

Un commandant peut voler ou posséder une monture volante. Dans ce cas, le commandant a un déplacement de 100 cm et ne peut terminer son mouvement que sur un terrain autorisé à la cavalerie. Contrairement aux unités volantes, un commandant volant n'a pas besoin de voir la position où il se déplace au début de son déplacement.

Un commandant volant rencontré par un ennemi doit rejoindre une unité amie située dans un rayon de 30cm ou être détruit normalement. Sa capacité de vol n'accroît pas cette distance.

[Voir aussi « Commandants et Combats » page 58.](#)



LA FIN DE LA BATAILLE EN UN COUP D'OEIL

LA BATAILLE SE TERMINE

1. Une fois que le nombre de tours impartis a été atteint.
2. Une fois qu'une armée déroute.

DÉROUTE

1. Une armée déroute à la fin de la phase si :
 - a. Le Général est éliminé.
 - b. L'armée a perdu 50% de ses unités principales
2. La partie est terminée à la fin de la phase où une armée déroute.

POINTS DE VICTOIRE

1. Chaque joueur gagne autant de points de victoire que d'unités et commandants ennemis éliminés.
2. Chaque joueur gagne la moitié des points de victoire pour les unités de 3 éléments réduites à 1.
3. Le joueur ayant le plus de points de victoire a gagné.
4. Une armée qui déroute ne peut gagner plus de points de victoire que son adversaire.



FIN DE LA BATAILLE

La bataille continue jusqu'à ce qu'un certain nombre de tours ait été joué ou jusqu'à ce qu'une armée soit forcée de se retirer. On calcule ensuite les points de victoire pour déterminer qui a gagné.

Il existe d'autres méthodes pour déterminer la durée d'une partie ; voici la méthode standard.

FIN DES TOURS

On lance un D6, et on compare le résultat avec ce qui suit pour déterminer la durée du jeu :

1-2 = 6 tours

3-4 = 7 tours

5-6 = 8 tours

Sinon, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le nombre de tours. Une fois ce nombre atteint, la partie se termine.



DÉROUTE

Une armée doit se retirer du champ de bataille soit parce que son Général a été éliminé (tué ou sorti de table), soit parce qu'elle a atteint son point de rupture, qui correspond à la perte

d'au moins la moitié de ses unités principales. Les unités de 3 éléments en ayant perdu 2 comptent comme 1/2 unité perdue dans ce cas.

La bataille se termine à la fin de la phase où au moins une armée déroute.

On calcule le nombre de points de victoire normalement, mais une armée qui a dérouté ne peut gagner plus de points que son adversaire – au mieux, elle en fait autant.

Si deux armées dérouent en même temps, il y a automatiquement match nul.

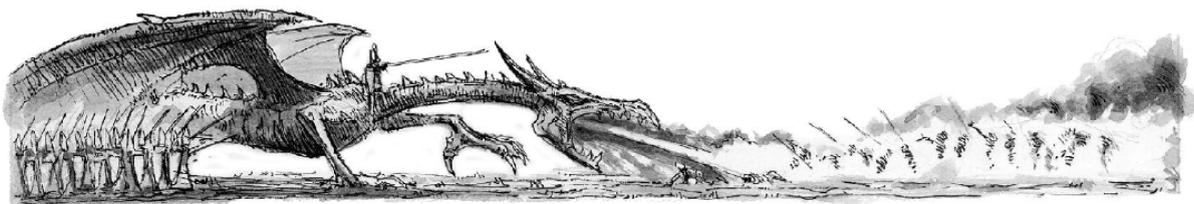


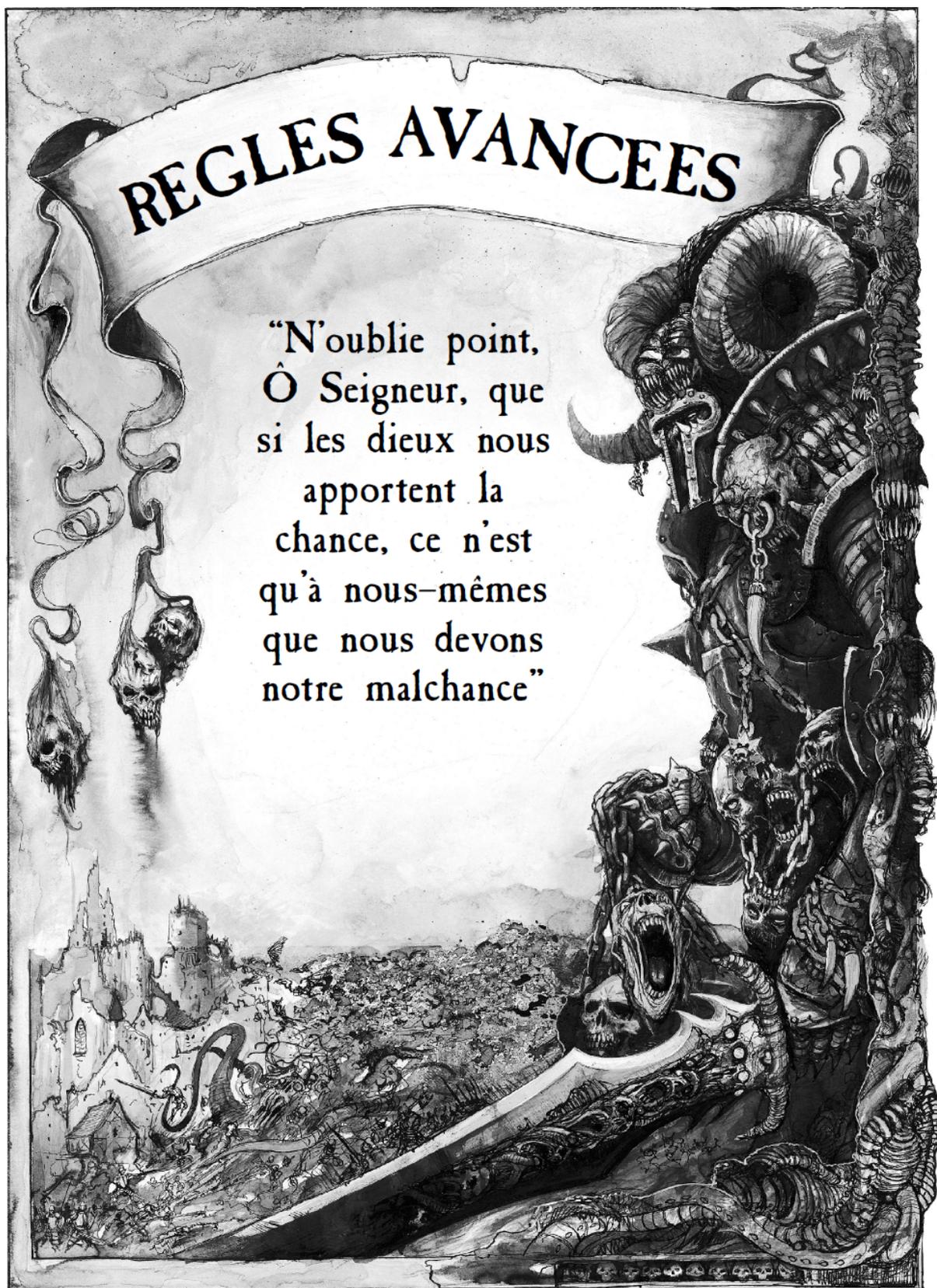
POINTS DE VICTOIRE

1. Chaque unité ennemie éliminée, ainsi que chaque commandant éliminé rapporte autant de points de victoire que son prix d'achat ([voir «Caractéristiques» page 9](#)). Cela comprend aussi les montures.

2. Chaque unité ennemie de 3 éléments réduite à 1 seul rapporte la moitié de son prix d'achat en points de victoire, arrondie aux 5 points supérieurs.

3. Des objectifs prédéfinis peuvent rapporter des points de victoire en bonus, selon le scénario.





ARTILLERIE ET MACHINES

Cette section traite des canons, catapultes, balistes et autres étranges machines tel que Tank à Vapeur. L'artillerie et les machines partagent certaines règles; celles-ci sont regroupées ici; les règles spécifiques à chaque unité sont toutefois définies dans les listes d'armées.

L'artillerie désigne des engins encombrants, manipulés par des servants et généralement placés en batterie.

Les machines désignent des engins inhabituels tels que le Tank à Vapeur ou le Gyrocoptère. Chaque socle de machine est invariablement une unité à part entière.



SOCLES

Les socles d'artillerie associent toujours de manière indissociable la ou les pièces d'artillerie ainsi que les servants. Après tout, une pièce d'artillerie sans servant est inutile et peut tout aussi bien être ignorée.

Les figurines de machines sont souvent trop larges pour des socles normaux. Lorsque c'est

le cas, il est possible d'utiliser des socles de taille non standard ; essayez toutefois de donner aux socles des dimensions entières (1cm, 2cm, 3cm, etc.).



ARTILLERIE AU COMBAT

L'artillerie ne peut pas charger par initiative. Son rôle est de pilonner l'ennemi à bonne distance, pas de se jeter dans la mêlée. Il est possible de charger avec de l'artillerie sur un ordre, mais il s'agit d'une manœuvre plutôt désespérée.

L'artillerie est très vulnérable au combat. Une unité d'artillerie qui remporte un round de combat ne poursuit jamais et ne fait jamais d'avance. Une unité d'artillerie qui doit se replier après avoir perdu un combat est automatiquement détruite.

Les machines sont plus complexes que l'artillerie et possèdent leurs propres règles relatives au combat. Ces règles sont décrites avec la description des machines.



TERRAIN

Tel qu'expliqué [section « Mouvement » page 20](#), l'artillerie ne peut pénétrer dans aucun décor en dehors des collines et des ponts. Tous les autres décors sont infranchissables pour l'artillerie.

Sauf mention contraire, les machines traitent les décors de la même manière que les chars. Certaines machines ont toutefois des règles spéciales.



TIR SURÉLEVÉ

Tel que décrit dans [la section « Le Tir » page 33](#), les socles ne voient pas à travers d'autres socles et certains décors. En pratique, tout ce qui bloque la ligne de vue d'un socle vers sa cible rend la cible invalide et empêche donc le tir.

Bien que cela soit tout à fait raisonnable pour la majorité des troupes, cette règle mérite une exception en ce qui concerne l'artillerie. Après tout, canons, catapultes, balistes et autres engin de ce type sont capables de tirs en cloche, tirs indirects ou autres techniques pour atteindre l'ennemi depuis les lignes arrières. Évidemment, pour tirer les servants ont besoin de savoir où tirer; mais l'on considère que que les unités d'artillerie incluent des éclaireurs se déplaçant sur le terrain pour communiquer aux tireurs la position des ennemis ainsi que le point d'impact des projectiles pour corriger les trajectoires de tir.

Les socles d'artillerie ignorent donc les éléments suivants lorsqu'il s'agit de déterminer si elle voit ou non une cible :



1. Les unités amies et décors situés plus bas qu'eux-même
2. Les unités amies et décors situés au même niveau qu'eux-même si leur cible est plus haute qu'eux
3. Les unités amies et ennemies qui ne sont pas des cibles valides (unités engagées au combat p.ex.)

Les unités ennemies qui sont des cibles valides ne peuvent pas être ignorées. Les socles d'artillerie doivent tirer sur la cible valide la plus proche de la même manière que les autres tireurs.

Par exemple, une unité d'artillerie placée sur une colline (terrain surélevé) peut tirer au-dessus d'unités amies, de bois ou d'un village au bas de la colline, ainsi qu'au-dessus d'unités ennemies engagées au corps au corps au bas de la colline.



MACHINES

Les Machines sont des unités très exotiques et n'ont donc pas de règles spécifiques pour ce qui est du Terrain, des Tirs ou du combat. Ces règles sont toujours détaillées avec le profil de la Machine.

MAGIE

La magie est une alliée puissante et un dangereux adversaire. Toutes les armées font usage d'une manière ou d'une autre de la magie et il est donc important de se familiariser avec les forces ésotériques auxquelles vous commandez.

SORTS

Seuls les Sorciers peuvent lancer des sorts. Le terme « Sorcier » désigne divers types de lanceurs de sorts tels que des chamans orcs, des mages elfes, des prêtres-liches de Khemri, etc. Chaque armée possède sa magie, plus ou moins puissante, décrite dans sa liste d'armée. Chaque sort est caractérisé par son nom, sa portée, sa difficulté et ses effets.

LANCER DES SORTS

Pendant la phase de Tir, chaque Sorcier peut lancer un sort (et un seul), choisi parmi la liste de sorts de son armée, même s'il a rejoint une unité engagée en combat. Comme les armes de tir, les sorts ont une portée, mais contrairement aux armes de tirs, le Sorcier peut sélectionner la cible de son choix à portée au lieu de tirer sur la plus proche. Pour le lancement des sorts, on considère que le sorcier peut voir tout autour de lui, les unités et le terrain bloquant sa ligne de vue normalement.

Le Sorcier désigne sa cible et lance un dé. Le résultat est comparé à la difficulté du sort. Il doit être égal ou supérieur à cette valeur pour que le sort fonctionne. Si la difficulté est de 5+ par exemple, seul un jet de 5 ou 6 sera réussi.

Le résultat obtenu est parfois modifié, mais dans tous les cas un jet de 1 au dé avant modificateurs est toujours un échec et un résultat de 6 au dé est toujours une réussite.

Un Sorcier peut lancer un sort sur la cible de son choix, mais une même unité ne peut être affectée par le même sort qu'une seule fois par tour. Une unité est affectée par un sort dès que celui-ci a été lancé avec succès, n'a pas

été dissipé, et que ses effets ont été appliqués.

Il arrive parfois que la cible d'un sort ne soit pas à proprement parler une unité. Par exemple, Boule de Feu et Mandale attaquent toutes les unités se trouvant sur leur chemin. Dans ce cas, toutes ces unités comptent comme étant affectées du moment que le sort a été lancé avec succès (en atteignant le résultat à obtenir) et qu'il n'a pas été contré. Du coup, une unité peut se trouver deux fois sur la trajectoire d'une Boule de Feu, mais seule la première l'affectera.

Certains sorts ne peuvent pas être lancés sur des unités engagées en combat. Dans ce cas, ils ne peuvent pas non plus être lancés sur les unités en soutien, car les soutiens font partie du combat.



OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont des artefacts tels que des épées magiques, des parchemins, des bannières ou armures conférant aux unités et commandants des bonus ou capacités spéciales. Chaque objet magique a un coût en points propre et des effets spécifiques.

Lorsque vous choisissez une armée, vous pouvez choisir d'y inclure des objets magiques. Toute unité d'infanterie, de cavalerie ou de chars, ainsi que tout commandant peut recevoir un objet magique pour son coût en points. Certains objets magiques ont des restrictions spécifiques détaillées dans leur description.

Chaque objet magique ne peut être inclus qu'une seule fois dans une armée. Chaque unité ou commandant ne peut recevoir qu'un et un seul objet magique.

BANNIÈRES MAGIQUES

Seules les unités d'infanterie, de cavalerie ou de chars peuvent recevoir une bannière magique. Une unité ne peut avoir qu'une seule bannière. Une armée ne peut pas inclure plusieurs exemplaires d'un même type de bannière magique. Ces dernières rendent souvent les unités plus difficiles à détruire en améliorant leur Armure ou leur nombre de PV.

Bannière de Bataille

Coût.....50

pts

Une unité dotée de cette bannière accroît la valeur d'Attaque de chacun de ses socles de +1 durant la première phase de Combat où elle est impliquée dans un engagement. Les effets ne durent que le temps du premier engagement de la bataille, y compris les rounds de combat de poursuite du même engagement et de tout engagement consécutif résultant d'une Avance lors de la même phase.

Bannière de Protection

Coût.....50

pts

Une unité dotée de cette bannière reçoit un bonus de +1 en Armure. Si sa valeur d'Armure était de 5+, alors la bannière fait passer celle-ci à 4+ et ainsi de suite. La valeur d'Armure d'une unité ne peut jamais être meilleure que 3+. Si une unité possède déjà une valeur d'Armure de 3+, alors cette bannière ne fonctionne pas sur elle. Le bonus dure jusqu'à ce que l'unité perde un socle, après quoi la bannière n'a plus aucun effet.

Bannière de Robustesse

Coût.....50

pts

Une unité dotée de cette bannière accroît la valeur de PV de chacun de ses socles de +1 durant la première phase de Combat où elle est impliquée dans un engagement. Les effets ne durent que le temps du premier engagement de la bataille, y compris les rounds de combat de poursuite du même engagement et de tout engagement consécutif résultant d'une Avance lors de la même phase. Annulez les blessures excédentaires à

la fin de la phase de combat avant de dissiper les effets de la Bannière de Robustesse.

Bannière de Ténacité

Coût.....50

pts

A chaque tour, une blessure de tir subie par l'unité est annulée après les jets d'Armure, car les projectiles sont déviés par la Bannière de Ténacité. Cela comprend les blessures infligées par des sorts lors de la phase de Tir. Les effets durent jusqu'à ce que l'unité perde un socle, après quoi la bannière n'a plus aucun effet.

Bannière de Chance

Coût.....50

pts

Une seule fois par partie, le joueur peut choisir de relancer immédiatement tous les jets d'Attaque de l'unité lors d'une phase de Tir ou d'une phase de Combat. Cela comprend toutes les attaques supplémentaires dues à des objets magiques ou à des commandants. Le joueur déclare qu'il n'est pas satisfait des résultats de ses jets, reprend tous les dés et les relance tous à nouveau. Le joueur doit relancer tous les dés, y compris ceux qui avaient touché, si bien qu'il est possible d'obtenir un résultat encore moins bon !

ARMES MAGIQUES

Les unités d'infanterie, de cavalerie ou de chars, et les commandants peuvent porter des armes magiques, qui ne peuvent exister qu'en un seul exemplaire dans l'armée.

Épée de Destruction

Coût.....10

pts

Si une unité possède cette arme, alors une unité ennemie au contact est affectée et doit relancer un jet d'Armure réussi à chaque round de combat. Par exemple, si trois blessures sont infligées dont une est annulée par l'armure, le jet réussi doit être relancé. Une seule unité ennemie peut être affectée.

Épée du Destin

Coût.....5

pts

Lors de son premier combat de la partie, une unité possédant cette épée ajoute un bonus de +1 à la valeur d'Attaque de l'un de ses socles, comme pour un bonus octroyé par un

Épée de Mutilation

*Coût.....10
pts*

Une unité possédant cette épée peut relancer une attaque ratée à chaque round de combat.

Épée de Puissance

*Coût.....10
pts*

Une unité possédant cette épée ajoute un bonus de +1 à la valeur d'Attaque de l'un de ses socles, comme pour un bonus octroyé par un commandant. Le bonus est de +1 Attaque au total et pas pour chaque socle !

OBJETS ENCHANTÉS

Les commandants peuvent porter des objets magiques, qui ne peuvent exister qu'en un seul exemplaire dans l'armée.

Couronne de Commandement

*Général uniquement.....100
pts*

Un Général possédant cet objet peut choisir de donner son premier ordre de chaque tour avec un Commandement invariable de 10. Aucun malus de commandement ne s'applique lorsque la couronne est utilisée. Seul le premier ordre de chaque tour est affecté, les autres ordres doivent être donnés normalement. Si le général ne parvient pas à donner son premier ordre avec la couronne, elle cesse de fonctionner.

Heaume de Domination

*Général uniquement.....50
pts*

Seul le Général peut porter ce heaume (lui seul a une tête assez grosse!) Sa valeur de Commandement est accrue de +1 jusqu'à une valeur maximum de 10. Le Heaume de

commandant. L'Épée du Destin ne fonctionne qu'une fois par partie. Le bonus est de +1 Attaque au total et pas pour chaque socle !

Domination ne fonctionne que le temps d'un tour par bataille. Le joueur doit spécifier au début du tour s'il désire l'utiliser.

Anneau de Sorcellerie

*Sorcier uniquement.....30
pts*

Un Sorcier possédant cet anneau peut lancer un sort sans faire le test habituel. Cet objet ne fonctionne qu'une fois par partie.

Orbe de Majesté

*Général uniquement.....30
pts*

Si le Général possède cet objet magique, il peut ignorer un test de commandement raté en donnant un ordre et le relancer en comptant comme ayant un Commandement de 8. Les modificateurs habituels s'appliquent à ce test mais notez que le jet précédent est annulé et n'entraîne donc pas de malus. Si ce nouveau jet d'ordre est réussi, l'ordre est transmis et le Général peut continuer de donner d'autres ordres de la manière habituelle, en utilisant son propre Commandement. L'orbe ne fonctionne qu'une fois par partie et n'affecte qu'un ordre donné par le Général.

Bâton d'Envoûtement

Sorcier ou Maître des Runes uniquement....30 pts

Si un Sorcier ennemi ne parvient pas à atteindre le résultat requis pour lancer un sort, il peut être envoûté sur un 4+ sur 1D6. Un Sorcier envoûté subit un malus de -1 à chaque fois qu'il tente de lancer un sort, pour le restant de la partie. Le Bâton d'Envoûtement cesse de fonctionner dès qu'il a été utilisé avec succès, si bien qu'un seul Sorcier ennemi peut être envoûté.

Sceptre de Souveraineté

Général uniquement.....30 pts

Un Général possédant un Sceptre de Souveraineté peut ignorer une gaffe commise par l'un de ses subordonnés durant la bataille. Déterminez la nature de la gaffe avant de décider de l'ignorer ou non. Si elle est ignorée, le test de commandement est considéré comme réussi et le commandant peut continuer à donner des ordres normalement. La volonté d'acier du Sceptre de Souveraineté prend le contrôle de l'esprit du sous-fifre incompetent avant qu'il ne commette son impair.

Parchemin d'Anti-Magie

Sorcier ou Maître des Runes uniquement....20 pts

Un Sorcier ou un Maître des Runes nain qui possède un Parchemin d'Anti-Magie peut automatiquement annuler un sort ennemi qui vient d'être lancé avec succès. Le parchemin ne peut être utilisé qu'une seule fois pour annuler les effets d'un sort lancé par un sorcier ennemi. Dans le cas d'un Maître des Runes, le parchemin peut être utilisé après l'échec d'un jet d'anti-magie normal des nains.

Baguette de Pouvoir

Sorcier uniquement.....10 pts

Un Sorcier portant une Baguette de Pouvoir peut ajouter +1 à son jet pour lancer un sort avec succès une fois par partie. Le joueur doit spécifier s'il utilise la Baguette de Pouvoir avant de lancer le dé. Un jet de 1 reste toujours un échec pour lancer un sort, même en utilisant la Baguette de Pouvoir.

Bâton de Répétition

Sorcier uniquement.....10 pts

Une fois par partie, un Sorcier possédant un Bâton de Répétition peut lancer un deuxième sort si le premier a été un succès (et même s'il a été contré par de l'anti-magie, parchemin ou autre). Une fois que les effets du premier sort ont été résolus, le sorcier peut décider d'utiliser le bâton pour en lancer un deuxième. Il peut s'agir du même sort ou d'un sort différent, au choix du joueur. Notez que le même sort peut être lancé sur la même cible (et l'affecter) du moment que la première tentative du sort ait été contrée par un parchemin d'anti-magie ou un Maître des Runes. Le Sorcier doit réussir un test pour lancer le second sort, toutes les règles habituelles s'appliquent.



LE CHAMP DE BATAILLE

Ce chapitre parle de la manière de créer un champ de bataille.

Cela peut être aussi bien un dessin à la craie représentant les divers reliefs, que des éléments de terrains fidèles à la réalité; cette dernière méthode est plus agréable pour l'œil.

LA TABLE

La taille de la table dépend du budget employé, mais une table idéale serait de 240cmx150cm, bien que la table la plus classique soit de 180cmx120cm.

POSE DU TERRAIN

Avant de poser le terrain, il est important d'avoir à l'esprit comment les armées vont se déployer. Voici quelques méthodes éprouvées pour la pose des reliefs.

Mutuel

Les deux joueurs posent les reliefs d'un commun accord. Ensuite, on détermine aléatoirement quelle armée est déployée sur quel bord de table. Cette méthode avantage les armées utilisant des tactiques de combat similaires, moins si une armée a une tendance plus marquée sur un certain type de terrain.

Un joueur pose les reliefs et l'autre choisit où il se déploie en premier. Cela permet de préparer la table avant l'arrivée de l'adversaire. Cela fonctionne mieux si les deux armées ont des tactiques similaires.

Pose aléatoire

Chaque joueur génère aléatoirement un élément de terrain puis le place selon les

règles qui suivent. Il est parfois préférable que les joueurs réarrangent le terrain pour ne pas qu'il soit trop fermé.

GÉNÉRATEUR DE TERRAIN ALÉATOIRE

Les joueurs choisissent déjà leur bord de table. On trace une ligne imaginaire allant d'un petit bord de table à l'autre et séparant la table en deux parties égales.

Chaque joueur, à tour de rôle, lance 2D6 sur la table suivante :

2D6	RÉSULTAT
2-3	Urbanisé
4-7	Élévations
8-10	Zone boisée
11-12	Zone aquatique

Il lance ensuite 2D6 sur la table correspondant au type de terrain obtenu précédemment. Il peut choisir alors ou non le relief obtenu; s'il le refuse, il passe son tour de placer un relief.

Un relief peut être placé dans sa moitié de table, et au mieux chevauchant la ligne centrale dans le cas d'une élévation.

Quand au moins deux reliefs ont été placés, chaque joueur peut décider d'arrêter d'en placer. L'autre joueur ne pourra alors plus en placer qu'un.



ÉLÉVATIONS

Pour la pose du terrain, le terme 'colline' correspond à tout terrain surélevé situé entièrement sur la table. Une 'crête' est une élévation collée à un bord de table. Ces termes sont utilisés comme référence au tableau ci-après, sinon représentent tous deux des collines, crêtes, élévations, escarpements, monticules, etc.

Les collines et crêtes ont un diamètre maximum (indiqué sur la table), mais cela ne signifie pas qu'elles soient circulaires; cette distance définit la longueur maximale en son point le plus large. Le but des reliefs est d'être jouables, et donc la plus petite des collines ne devrait être en dessous de 12 cm de diamètre. Cette dimension devrait aussi être prise en compte pour les autres reliefs.

2D6 RÉSULTAT

2-3 Crête bordant au plus une moitié de bord de table et s'étendant au plus à 20 cm de ce bord de table, avec ou sans sommet. Si elle comprend un sommet, celui-ci doit être sur le bord de table, d'au plus 10 cm de diamètre, avec soit des falaises, un escarpement ou une zone forestière.

4 Colline ou crête d'au plus 50 cm de diamètre, avec ou sans sommet d'au plus 20 cm de diamètre, avec soit des falaises, un escarpement ou une zone forestière.

5 Colline ou crête escarpée d'au plus 30cm de diamètre, ou colline boisée.

6-8 Colline ou crête d'au plus 30 cm de diamètre.

9 Colline ou crête d'au plus 30cm de diamètre, avec ou sans l'une des caractéristiques suivantes: Falaises sur au plus la moitié de son périmètre; obstacles linéaires bas délimitant des champs ou pâturages autour de son périmètre ou sur les hauteurs.

10 Colline escarpée ou avec des

falaises, ou boisée, d'au plus 20 cm de diamètre.

**11-1
2** Colline ou crête d'au plus 50 cm de diamètre dont la moitié au plus de son périmètre comprend des falaises, avec ou sans sommet d'au plus 20 cm de diamètre, avec soit des falaises soit une zone forestière.



ZONE BOISÉE

Le terme 'bois' comprend aussi bien les broussailles, et autres végétations de grande taille, alors que le terme 'forêt' décrit des zones boisées si denses qu'elle est infranchissable. Leur taille est similaire aux collines, les mêmes commentaires s'appliquant ici aussi. Les bois et forêts peuvent border la table si on le désire, mais ce peut aussi être une obligation.

2D6 RÉSULTAT

2-3 Forêt ou bois bordant la table, s'étendant d'au plus sur la moitié de ce bord de table et d'au plus sur 20 cm à partir de ce bord de table, avec au moins un chemin arrivant sur la table.

4-5 Forêt ou bois d'au plus 20 cm de diamètre.

6-8 Bois d'au plus 30 cm de diamètre avec ou sans chemin le parcourant.

6-8 Colline ou crête d'au plus 30cm de diamètre.

9-10 Bois d'au plus 50 cm de diamètre avec ou sans chemin le parcourant, avec ou sans zone centrale d'au plus 20 cm de diamètre représentant soit une zone forestière, soit une falaise ou des pentes escarpées, soit un lac.

**11-1
2** Forêt d'au plus 50 cm de diamètre avec un ou deux chemins la parcourant d'une lisière à l'autre.

ZONE AQUATIQUE

Pour cette table, les grandes zones aquatiques bordant la table sont appelées 'lignes côtières', alors que celles situées entièrement sur la table sont appelées 'lacs', mais une ligne côtière peut très bien représenter la rive d'un grand lac ou une mer. Au plus la moitié d'un bord de table peut être bloqué par une zone aquatique, que ce soit un lac, une ligne côtière ou un fleuve.

2D6 RÉSULTAT

- 2 Section de ligne côtière parcourant un bord de table, s'étendant au plus sur la moitié de ce bord de table et au plus sur 30 cm sur la table. Elle peut être bordée à tout endroit par des dunes de sable - dans ce cas, un chemin menant à la zone aquatique doit s'y trouver.
- 3-4 Section de ligne côtière parcourant au plus 50 cm le long d'un bord de table et s'étendant au plus sur 30 cm sur la table. Elle peut être bordée à tout endroit par des dunes de sable - dans ce cas, un chemin menant à la zone aquatique doit s'y trouver.
- 5-7 Zone marécageuse d'au plus 30cm de diamètre, entièrement sur la table ou bordant la table.
- 8-9 Lac d'au plus 30 cm de diamètre.
- 10 Fleuve peu profond allant d'un petit bord de table à un grand bord de table - s'étendant au plus à 50 cm sur la table du bord dont il est originaire. Peut avoir des berges (canaux) comptant comme obstacles linéaires bas.
- 11 Fleuve peu profond allant d'un petit bord de table à un grand bord de table - s'étendant au plus sur la moitié de la longueur de la table et comprenant un pont dans les 40 cm du grand bord de table où il sort. Peut avoir des berges (canaux) comptant comme obstacles linéaires bas.
- 12 Fleuve profond allant d'un petit bord de table à un grand bord de table – s'étendant au plus sur 50 cm sur la table depuis le bord dont il est originaire et comprenant un pont ou un gué dans les 40 cm du grand bord de table où il sort. Peut avoir des berges (canaux) comptant comme obstacles linéaires bas.



ZONES URBAINES

Les zones urbaines bordant la table peuvent correspondre aux faubourgs de villes et cités alors que des agglomérations distinctes seraient plutôt des villages ou hameaux pouvant raisonnablement comprendre des zones agricoles. Toute agglomération peut border une table – certaines y sont même obligées. Les tailles des zones urbaines sont définies comme pour les collines.

Si des murs de forteresse ou de cité sont placés sur un des bords de la table, alors au plus la moitié des infanteries ennemies peuvent se voir attribuer des échelles sans coût supplémentaire. Le joueur ennemi doit indiquer quelles unités en disposent.

2D6 RÉSULTAT

- 2 Petit fort entouré de murs et pouvant accueillir deux unités d'infanterie (6 éléments) – peut être placé sur une petite colline circulaire ou monticule d'au plus 20 cm de diamètre.
- 3-4 Obstacles linéaires bas entourant une zone d'au plus 30 cm de diamètre, sans ou sans obstacles linéaires bas internes la divisant en champs pâturages, etc. – tous étant considérés comme du terrain dégagé.
- 5-6 Zone de buissons, ruine, rocaille ou autre zone difficile d'au plus 30 cm de diamètre.
- 7-8 Village ou autre agglomération d'au plus 30 cm de diamètre, avec ou sans route le parcourant – peut être situé sur une colline elle-même d'au plus 30 cm de diamètre.
- 9-10 Village ou autre agglomération bordant la table et d'au plus 30 cm de diamètre, s'étendant au plus à 20cm sur la table.
- 11 Petite fortification entourée d'obstacles linéaires bas ou hauts et pouvant accueillir une unité d'infanterie (3 éléments) peut être placée sur une petite colline circulaire ou monticule d'au plus 10 cm de diamètre.
- 12 Agglomération bordant une table et s'étendant au plus sur la moitié de sa longueur et au plus à 20 cm sur la table, avec au moins une route menant sur la table.



DÉPLOIEMENT

Une fois le terrain posé, les deux armées sont habituellement déployées sur les deux grands bords de table opposés, avec au moins 90 cm les séparant.

Chaque joueur alterne le placement d'une unité à la fois, en commençant par celui en ayant le plus. Les deux joueurs placent ensuite leurs commandants, en même temps ou séquentiellement comme ils le désirent.

Le déploiement d'une unité ne doit pas être forcément lent, car le joueur peut simplement indiquer où ira l'unité, son adversaire pouvant faire de même, et le déploiement peut aller aussi vite que le placement des éléments le permet. Certains joueurs préfèrent placer les unités par groupes de 4 pour gagner du temps.

Notez que la distance séparant les armées correspond délibérément à 3 mouvements de cavalerie à pleine vitesse. Chaque armée ne peut se déployer à moins de 45 du milieu de la table. Sur une table de 150cm de large, cela laisse beaucoup de place pour le déploiement de formations profondes – il est possible d'augmenter la distance séparant les armées pour accroître la possibilité de manoeuvrer.

Déploiement alternatif

Il est possible d'utiliser des méthodes de déploiement alternatif: par contingent, en double-aveugle, hors de la table, etc. Le déploiement d'une armée peut avoir un impact profond sur le déroulement de la bataille, aussi est-ce pour cela que nous vous recommandons la méthode standard. Cependant, varier la manière d'effectuer le déploiement est une manière intéressante de présenter aux joueurs des problèmes différents.



DURÉE DE JEU

Le début de ce chapitre indique les manières de déterminer le nombre de tours de jeu, ainsi que le premier joueur.



ATTRIBUER LES POINTS DE VICTOIRE

On les calcule normalement sur la base des pertes subies comme décrit dans [la section « Points de Victoire » page 63.](#)



JEU MULTIJOUEURS

Il est possible de jouer à plusieurs, ce qui est une excellente façon de simuler une bataille, en serait-ce que pour faire porter sur l'autre la responsabilité de la défaite.

On peut par exemple assigner un commandant pour chaque joueur. Il suffit alors à chaque joueur de décider quelles troupes il commande à un moment donné, et de lancer les dés pour cela. Le Général résoudra les litiges. C'est une bonne méthode pour initier les nouveaux joueurs.

Jeux en double

Une variante plus intéressante est de jouer avec deux armées alliées par camp. Chaque armée combat indépendamment. Chaque armée aura donc deux Généraux. Chaque joueur déplace son armée normalement, et résout tous ses combats. Il faut cependant tenir compte des règles précédentes.

Chaque armée est entièrement distincte de l'armée alliée. Les commandants d'une armée ne peuvent commander ni rejoindre les unités alliées. Une armée peut continuer à donner des ordres même si le Général allié a échoué dans son envoi d'ordre.

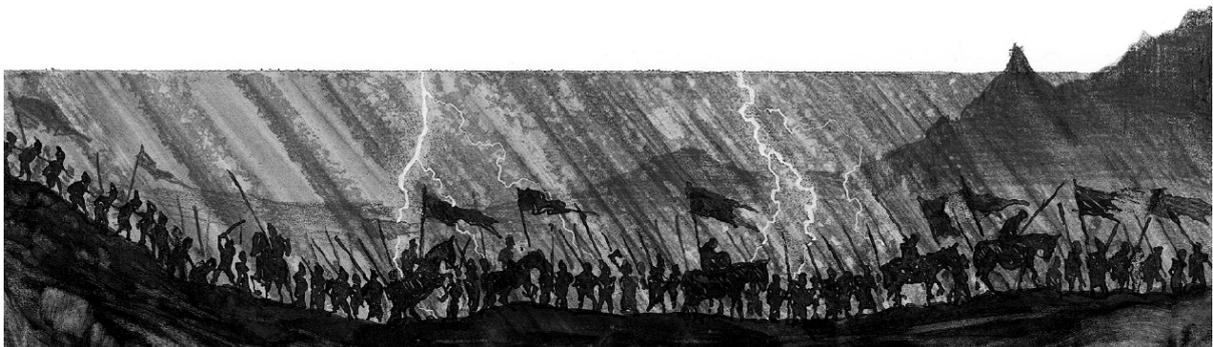
Chaque armée a son propre point de rupture; elle peut donc dérouter sans forcer la déroute de l'armée alliée. Les troupes engagées au combat alors que leur armée vient de dérouter sont éliminées et traitées comme tel par leurs ennemis; par contre, elles ne sont pas comptées dans le total des points de victoire.

La bataille se termine lors de la fin du temps imparti ou lorsque les deux armées alliées d'un même camp ont dérouté.

Chaque camp marque les points normalement. Si les deux armées d'un camp ont dérouté, ce camp ne peut marquer plus de points que le camp adverse.

Les unités traitent toutes les unités alliées comme étant amies dans tous les cas, sauf pour les Chameaux, qui infligent leur effet à toute armée alliée qui n'en possède pas.

Cette méthode fonctionne aussi très bien à 1 contre 2, 3 contre 1, etc.



LES ARMÉES

OU TROUVER LES ARMÉES

Les sélecteurs d'armée sont disponibles dans le livret WME Armées.

TAILLE DE L'ARMÉE

Habituellement, les deux joueurs prennent le même budget, au minimum 1000 points pour une partie de découverte et idéalement 2000 points pour une partie moyenne. Une grande bataille sera de l'ordre de 3000 à 4000 points, mais il n'y a pas de limite réelle à la taille d'une armée.

CHOIX DE L'ARMÉE

On peut dépenser au plus le budget alloué pour la composition de l'armée, pas un point de plus. Pour commencer, on prend une armée se trouvant dans les listes d'armées. D'autres apparaîtront par la suite.

Chaque armée indique toutes les unités et commandants disponibles, ainsi que les mini et maxi possibles pour chaque unité, indiqués sous la forme m/M ou x-X.

La notation m/M signifie qu'on ne peut prendre en dessous de m ni au-dessus de M, ces deux valeurs étant multipliées par autant de tranches complètes de 1000 points utilisées pour la composition de l'armée. Par exemple, si une unité a un mini/maxi de 1/2 et que le budget de l'armée est de 2500 points (même si l'armée fait moins que ce budget), alors on devra prendre au minimum 2 unités et au maximum 4. Un '-' signifie qu'il n'y a pas de limite; ainsi un mini/maxi de 7/- signifie un

minimum de 7 mais pas de limite dans le maximum.

La notation x-X signifie qu'on ne peut prendre en dessous de x ni au-dessus de X, ces valeurs étant absolues, quelle que soit la taille de l'armée. Par exemple, si une unité possède un mini/maxi de 0-1, cela veut dire que cette armée peut posséder au plus une seule unité de ce type, quelle que soit la taille de l'armée.

L'armée doit toujours inclure un Général, mais jamais

plus d'un. Les autres commandants sont choisis selon les mêmes critères que les unités.

RÈGLES SPÉCIALES

Avec l'accord de votre adversaire, certaines unités peuvent avoir des règles spéciales, dont le descriptif est indiqué en fin de livret.

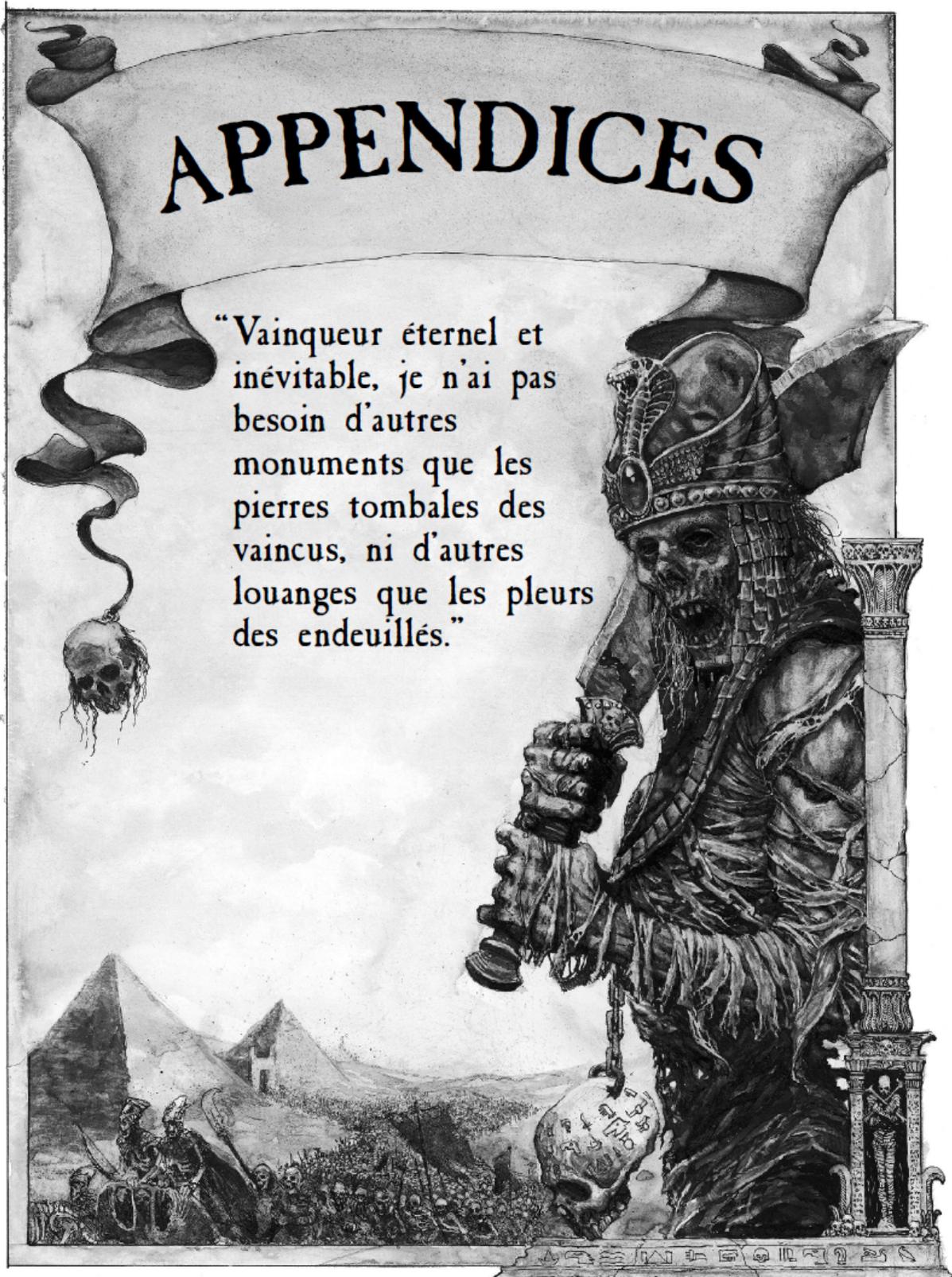
AMÉLIORATIONS

Certains commandants peuvent être améliorés, en leur donnant une monture, ou en prenant un personnage historique comme Général. Certaines unités peuvent aussi acquérir un statut supérieur. Leur coût est à ajouter à celui de l'unité concernée.

FORTIFICATIONS

Si un camp dispose de murs de cité ou de forteresse vous pouvez utiliser les règles de siège qui sont détaillées dans le futur livret WME Sièges.





GLOSSAIRE

Avance

Capacité de charger le plus proche ennemi visible dans les 20cm après avoir détruit tous ses ennemis lors de la phase de combat. Résolu comme une charge (Exception: Pas de bonus de charge).

Blessure

Touche non sauvegardée.

Brigade

Groupe d'au plus 4 unités ayant un contact l'une avec l'autre dans le but de recevoir un ordre commun.

Charge

Mouvement amenant l'unité au contact avec l'ennemi lors de la phase de commandement.

Combat/Engagement au combat

Unités adverses se contactant ainsi que toutes les unités les soutenant.

Commandant (Élément de)

Élément de Général, Héros ou Sorcier.

Confusion/Unité Confuse

La confusion peut résulter d'une situation tactique, représentant l'unité en désordre et incapable de fonctionner normalement. Elle ne peut se déplacer lors de la phase de commandement, par initiative ou par ordre, et subit une pénalité au combat.

D6/dé

Dé standard utilisé pour toutes les résolutions aléatoires comme les envois d'ordres, tirs ou combats.

Déroute

Effet se produisant à la mort du Général ou lorsque l'armée a perdu au moins la moitié de ses unités. Provoque la fin de la partie.

Élément/Socle

Socle contenant des figurines de troupes ou de commandant.

Ennemi Menaçant

On considère qu'un ennemi est menaçant s'il est possible de tracer une ligne de vue depuis n'importe quel bord de l'unité jusqu'à un bord de l'unité ennemie.

Épilogue

Décision à prendre par les unités victorieuses au combat : Tenir sur place, reculer ou poursuivre.

Évasion

Permet à une unité de s'éloigner par initiative du plus proche ennemi visible dans les 20cm.

Gaffe/Table des Gaffes

Tout envoi d'ordre par un Héros/Sorcier obtenant un 12 est une Gaffe et doit être déterminée sur la Table des Gaffes

Général

Élément de commandement représentant le Général. Son élimination provoque la déroute de l'armée.

Initiative

Permet aux unités de charger ou d'éviter le plus proche ennemi visible dans les 20cm.

Laisser le Passage

Permet à une unité de laisser une unité amie continuer sa retraite ou son repoussement. Peut provoquer la confusion. Refuser de laisser le passage rend automatiquement confuse l'unité repoussée, et élimine l'unité retraitante.

Modificateurs d'attaque

Tout ce qui augmente ou réduit la valeur d'attaque d'un élément au combat, selon la situation tactique.

Ordres

Permet à une unité de se déplacer lors de la phase de commandement autrement que par initiative. Ils sont envoyés par les commandants obtenant un test de commandement inférieur ou égal à leur valeur de commandement modifiée. Au plus 3 ordres consécutifs peuvent être envoyés à une même unité. Un ordre raté met

fin à l'envoi d'ordre de ce commandant, ou à la phase de commandement pour le Général.

Pénalité de Commandement

Pénalité appliquée à la valeur de commandement lors de l'envoi d'ordres.

Perte

Accumulation de blessures égale aux PV d'une unité et causant l'élimination d'un élément.

Points de Vie

Nombre de blessures que doit subir une unité avant de perdre un élément.

Points de Victoire

Coût d'une unité détruite ou gravement endommagée et attribué à l'ennemi, ainsi que pour d'autres cas. Une armée en déroute ne peut gagner plus de points de victoire que son adversaire. Le camp ayant le plus de points de victoire gagne la partie.

Poursuite/Combat de Poursuite

Décision que doit prendre une unité gagnant un round de combat lui permettant de continuer ce combat ce tour ou le suivant.

Reculer

Permet à une unité n'ayant pas perdu un round de combat de se reformer sur ses arrières dans les 3D6cm.

Repoussement

Effet d'un tir sur une unité pouvant provoquer la confusion. S'effectue en lançant 1D6 par blessure subie, et en additionnant le résultat pour obtenir la distance de repoussement. Tout 6 provoque la confusion; une distance de repoussement supérieure à la pleine vitesse de l'unité l'élimine.

Retraite

Obligation de mouvement pour une unité ayant perdu un round de combat, dont la distance dépend du résultat de combat.

Round de Combat

Résolution des blessures pour chaque camp décidant d'un vainqueur ou d'un match nul. Chaque engagement au combat ne peut comprendre plus de 2 rounds par phase de combat.

Soutien

Infanterie touchant par le côté ou l'arrière de l'infanterie amie sans contact avec l'ennemi et apportant un bonus au résultat de combat.

Tenir sur Place

Décision que prend une unité victorieuse de ne pas poursuivre et de rester sur place sans reculer.

Test de Commandement

Test effectué avec 2D6 sous la valeur de commandement pour l'envoi d'ordres.

Touche

Dé de tir ou d'attaque réussi, pouvant occasionner une blessure si la sauvegarde échoue.

Unité

Groupe de 3 éléments, en général.

Valeur d'Armure/Sauvegarde

Valeur à obtenir sur un D6 pour chaque touche subie dans le but de l'annuler. Une valeur d'armure '-' signifie que l'unité n'a pas de sauvegarde possible.

Valeur de Commandement

Valeur attribuée à un commandant lui permettant d'envoyer des ordres.



HISTORIQUE DES VERSIONS

Les Règles WME sont numérotées en X.Y.Z.

Le X indique la version majeure, elle est incrémentée lorsqu'on a lieu des changements dans le principe des règles.

Le Y indique la version mineure, elle est incrémentée à chaque ajustement des règles ne changeant pas le principe des règles.

Le Z indique la version de correction, elle est incrémentée lors de modifications n'affectant pas les règles, telles que les changements de pagination, la clarification de règles, la correction d'erreurs d'orthographe ou de grammaire.

Aucun historique de version n'est maintenu pour les modifications de la version de correction, puisque par essence cela ne modifie pas la règle.

4.0

Suppression des sélecteurs d'armée qui sont désormais dans le livret WME Armées. Réécriture des règles de terrain pour les rendre plus cohérentes et systématiques.

3.2

Changement de nom: WMMF devient WME (Warmaster Évolution). Nombreuses

clarifications et reformulation dans les règles. Changement de règle pour les Volants : mouvement limité à 60 cm pour les unités, et limitations dans la manière de se déplacer. Réintroduction de la règle d'Évitement (supprimée par erreur) avec ajout de la possibilité d'éviter à travers ses troupes (comme dans les règles WM originelles); toute référence à l'Esquive est renommée Évitement pour utiliser le terme WM VF et éviter la confusion avec l'Esquive des Tirailleurs de WMA.

3.1

Clarification du repli. Suppression des reliquats de références aux illustrations. Ajout de la version sur les listes (en haut à gauche) pour pouvoir identifier par la suite facilement les mises à jour sur les listes. Correction des listes d'armée. Corrections mineures sur les règles (typos, orthographe).

3.0

Re-pagination complète. Découpage en chapitre. Possibilité de générer une version sans les images pleines-page. Ajout des règles de machines et artillerie manquantes (tir au dessus des troupes, détails sur combat et déplacement).



NOTES DE CONCEPTION

Des origines de Warmaster Évolution

Aux origines il y avait Warmaster (WM), le jeu de bataille de masse 10mm dans l'univers de Warhammer Fantasy Battle.

Puis devant le succès grandissant du jeu paru en 2000, le système fut adapté à l'Historique pour devenir Warmaster Anciens (WMA) en 2005, une version évoluée de WM introduisant de nombreux concepts passionnants.

Mère Nature n'aimant pas le vide, des membres du forum warmaster_fr créèrent ensuite le supplément Warmaster Médiéval Fantastique (WMMF) pour WMA. L'objectif était simple : pouvoir jouer les armées fantastiques de WM avec les règles WMA. WMMF n'inventait aucune règle ni ne modifiait la moindre liste d'armée, il se contentait de rappeler les règles issues de WM nécessaires pour jouer des créatures fantastiques avec des règles historiques.

Avec l'abandon de WM et WMA par Games Workshop, les mêmes membres de warmaster_fr décidèrent de passer à la vitesse supérieure en créant le projet Warmaster Évolution. Leur objectif : mettre à disposition un livre des règles complet permettant de jouer à WMMF sans avoir à jongler entre les livrets de WMA et de son supplément. Mais ils ne s'arrêtèrent pas là, il s'agissait également d'apporter quelques modifications mineures afin d'améliorer encore plus la qualité du jeu.

Warmaster Évolution (WME), que vous lisez en ce moment même, est le fruit de leur travail.

Ces notes de conception ont pour objectif de vous présenter les différentes évolutions apportées aux règles d'origine afin de vous permettre de mieux les comprendre.

Les Volants

Les unités volantes sont peu nombreuses à Warmaster mais elles peuvent se révéler particulièrement puissantes. Malheureusement cette caractéristique était associée à une

certaine facilité d'utilisation : avec un mouvement de 100cm, ces unités étaient en capacité de frapper l'adversaire dès le premier ordre de la partie. Pire encore, elles étaient également utilisées pour mettre en place la célèbre « butée de la mort » qui consistait à lancer un assaut sur l'ennemi tout en posant une unité de volants juste derrière lui, toute retraite étant impossible, c'était la destruction assurée en un seul round de corps à corps.

Le travail de réflexion de l'équipe WME s'est concentré autour d'un seul axe : ne pas limiter l'éventail des actions pouvant être accomplies par les volants mais les rendre moins faciles d'accès.

Après débats et tests, deux modifications majeures ont été adoptées : le mouvement des unités volantes a été réduit à 60cm et les volants ne peuvent plus se déplacer vers un point qu'ils ne peuvent pas voir au début de leur mouvement. Ces deux modifications n'empêchent pas les joueurs de continuer à utiliser les volants comme ils en avaient l'habitude mais les tactiques habituelles sont juste un peu plus difficiles à mettre en œuvre.

L'Évasion & l'Esquive

WMA introduisait un nouveau type d'unité légère, les Tirailleurs, dotés de la règle d'Esquive. L'existence de ces unités rendait obsolète la règle d'Évasion de WM, elle fut donc supprimée.

A WME, les Tirailleurs n'existant pas, il fallait trouver une méthode pour rendre intéressantes les troupes légères tels que les Gobelins en leur permettant, par exemple, de couvrir l'avancée des troupes lourdes puis d'esquiver à travers elles et ainsi leur libérer le chemin. La solution la plus simple était juste de rétablir la règle d'Évasion de WM. La seule différence apportée étant le remplacement de la Confusion automatique pour la troupe esquivant par des tests de Confusion pour toutes les unités concernées, ce qui est à la fois plus cohérent avec les autres cas où la Confusion peut se produire, et plus ludique.

RÉFÉRENCES

Livrets officiels Warmaster Évolution

<http://fbruntz.fr/warmaster/evolution/evolution.html>

Documents de référence

- Règles Warmaster Originales
- Warmaster Armies
- Warmaster Trial Armies 2009

Forum warmaster_fr

<https://warmaster-fr.niceboard.com/>

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

SÉQUENCE D'UN TOUR

1. COMMANDEMENT

1. Mouvement par **Initiative**
 - a. Vis à vis de la plus proche unité ennemie visible dans les 20 cm
 - b. Le joueur choisit s'il prend l'initiative; s'il oui l'unité ne pourra pas recevoir d'ordre
 - c. Les Volants peuvent Revenir (pas d'Initiative dans ce cas)
2. Mouvement par **Ordre** (2D6 ≤ [CdT du commandant + modificateurs])
3. Mouvement des **Commandants** (60cm, 100cm pour ceux sur monture volante)

2. TIR

1. Détermination des tireurs et des cibles (ennemi visible non-engagé le plus proche et à portée)
2. Résolution des tirs et retrait des éléments éliminés
 - a. Touche sur 4+ à découvert, 5+ en défense, 6+ fortifié
 - b. Test de sauvegarde pour comptabiliser les blessures (certaines artilleries annulent la sauvegarde)
3. Résolution du Repoussement
 - a. Repoussement de 1D6 par blessure, -1D6 si en défense, -2D6 si fortifié
 - b. Confusion sur un 6
 - c. Déroute si repoussement > mouvement normal

3. COMBAT

1. PREMIER ROUND
 - a. Résolution des attaques, touches et blessures et retrait des éléments éliminés
 - b. Calcul du résultat [(pertes infligées + soutiens) / nb d'unité(s) adverses]
 - i. Match nul – Les deux camps Reculent (3D6cm)
 - ii. Défaite – Retraite (distance = résultat en cm divisé par le nombre d'unités vaincues)
 - iii. Victoire (au choix):
 - i. Tenir sur place (l'unité reste sur place)
 - ii. Reculer (3D6cm)
 - iii. Poursuivre si ennemi engagé non entièrement éliminé : **Nouveau round**
 - iv. Avancer (max 20cm) vers ennemi visible le plus proche si ennemi engagé entièrement éliminé : **Nouvel engagement**
2. SECOND ROUND – Comme au premier Round mais la poursuite d'un ennemi engagé se résoudra le tour suivant si le combat n'est pas résolu ce tour.

MODIFICATEURS DE COMMANDEMENT

Par 20cm de distance	-1
Par ordre successif à la même unité/brigade	-1
Flanc/Arrière exposé à un ennemi "visible" à 20cm (hors Volants)	-1
Pour chaque socle perdu	-1
Terrain dense	-1

SORTIE DU CHAMP DE BATAILLE

Au début du tour, lancez 1D6 (-1 par socle manquant) :

≤ 0	Unité éliminée
1-2	Pas d'effet
3-4	Unité rentrant sur la table ; Pas d'ordre.
5+	Unité rentrant sur la table ; peut recevoir des ordres

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Charger un ennemi à découvert	+1
Monstre/Char chargeant ennemi à découvert	+1
Poursuite	+1
Par 3cm de Poursuite	+1
Ennemi Terrifiant au contact	-1
Front ennemi contactant son flanc/arrière	-1
Être confus	-1

DÉROUTE

Une armée déroute à la fin d'une phase où:

1. Le général a été tué
2. L'armée a perdu au moins 50% de ses unités ; une unité de 3 socles ayant perdu 2 socles ou plus compte comme 1/2 unité éliminée pour le calcul de la déroute.

La bataille s'arrête dès qu'une armée déroute.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

CARACTÉRISTIQUES DES TERRAINS / DÉCORS

TYPE DE TERRAIN	RÈGLES	CDT
Terrain dégagé	n/a	
Collines à pentes douces	Terrain surélevé	
Ruisseaux ou rivières peu profondes	n/a ou obstacle linéaire bas	
Zones marécageuses ou rocailleuses	Terrain difficile (infanterie uniquement)	-1
Collines à pentes escarpées	Terrain surélevé et difficile (infanterie uniquement, visibilité 2cm)	-1
Fleuves / Eau profonde	Terrain difficile et impraticable ou infranchissable	-1
Fossés / Failles profondes	Infranchissable	
Falaises / Montagnes	Infranchissable	
Forêt épaisse / Jungle	Infranchissable	
Route / Piste	Mouvement permis pour tous	
Ponts et Gués	Permet le mouvement sur les Fleuves / Fossés	
Obstacle linéaire bas	Infranchissable pour les Chars. Infanterie et Artillerie en défense	
Obstacle linéaire haut	Infranchissable sauf pour l'Infanterie. Infanterie et Artillerie fortifiées	
Cité / Murs de forteresse	Spécial (voir règles de Siège)	

TABLE DES GAFFES

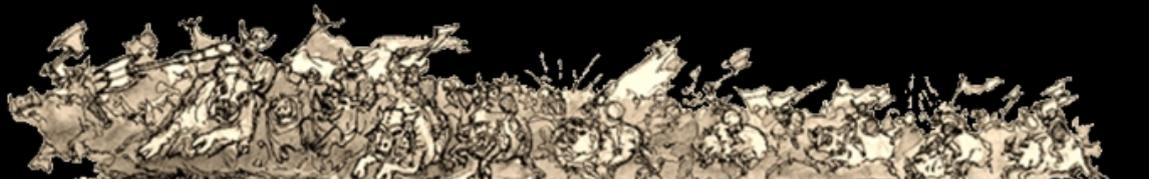
Les généraux ne font jamais de gaffe.
Lancez 1D6 (+1 si Sorcier)

1	Pas de mouvement. Pénalité de commandement de -1.
2-3	Recul hors de portée de charge du plus proche ennemi visible si possible.
4-5	Mouvement à demi-vitesse, sans charge.
6+	Mouvement à vitesse normale vers l'ennemi visible le plus proche ; charge si possible. Si pas d'ennemi visible, mouvement normal (l'ordre est tout de même raté).

MOUVEMENT

TYPE	PLEINE VITESSE	MI-VITESSE
Artillerie	10cm	5cm
Infanterie	20cm	10cm
Monstres	20cm	10cm
Machines	Variable	
Cavalerie	30cm	15cm
Chars	30cm	15cm
Volants	60cm	60cm
Commandants	60cm	60cm





WARMMASTER ÉVOLUTION

Warmaster (WM) est le jeu des batailles fantastiques à grande échelle se déroulant dans le Vieux Monde.

Il permet de jouer des affrontements épiques entre des armées entières s'affrontant sur des théâtres d'opération que l'on peut imaginer étendus de plusieurs kilomètres carrés.

Warmaster est un jeu d'ordres et de mouvement, un jeu stratégique, excitant et vibrant.

Cet ouvrage n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société. Citadel & le logo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, ainsi que Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au Royaume-Uni et dans le reste du monde. Warmaster, Géant Squelette, Chevaucheurs de Dragons, Tank à Vapeur, Canon à Flammes, Gyrocoptère, Feu d'Enfer, Prêtres Liches, Nagash, Pistoliers, Chevaliers Errants, Lance-Rocs, Heaumes d'Argent, Catapulte à Crânes et Dragon Zombie sont des marques de Games Workshop Ltd. Certains textes contenus dans cet ouvrage sont des extraits des règles Warmaster originales VF. Les droits exclusifs de ces textes sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007.

Édité par la communauté warmaster_fr, retrouvez-nous sur <http://warmaster-fr.niceboard.com/>



WARMMASTER.FR