

LIVRE DE RÈGLES

Warhammer Fantasy Battle 3^{ème} édition

Version 1.3

25/01/2018

Pour le Verrah Rubicon

<http://verrahubicon.free.fr/>

Ce document est une traduction non autorisée des règles officielles de la troisième édition de Warhammer Fantasy Battle parue en 1987. Il inclut les différentes FAQ, les errata et les compléments de règles parus par la suite.

Il est complété par les éléments suivants :

- **La Magie** : les règles pour la phase de magie, l'usage et la description des sorts, des armes magiques et des runes naines.
- **Le Bestiaire** : le détail de toutes les créatures décrites à WFB3.
- **Warhammer Armées** : les listes d'armée.

TRADUCTION :

Asslessman, Ilmarith, Johnson99, PA, Punished Ced, Wilhelm Von Carstein,

Relecteurs : Dreadaxe, Laurent

Sous la direction du Scribe Patatovitch

CRÉDITS ORIGINAUX :

Les règles de Warhammer Fantasy Battle ont été conçues par Bryan Ansell, Richard Halliwell et Rick Priestley.

Cette édition est portée au crédit de Jim Bambra et Rick Priestley.

Édition & développement : Jim Bambra & Richard Halliwell

Diagrammes et schémas : H (toutes les illustrations d'origine ne sont pas reprises dans ce document).

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd, © 1991. Tous droits réservés.

SOMMAIRE

1. WARHAMMER, LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES.....	5	6. LE TIR.....	29	7.13. Les conséquences du combat.....	48
1.1. Le maître du jeu.....	5	6.1. Les portées des armes.....	29	7.13.1. Égalité.....	48
1.2. Parties compétitives ou parties amicales.....	5	6.2. Le jet pour toucher.....	30	7.13.2. La poussée.....	48
1.3. Dés et autres équipements.....	5	6.2.1. Angles de tir.....	30	7.13.3. La poursuite.....	48
2. MISE EN PLACE DE LA TABLE.....	7	6.2.2. Les effets du terrain.....	31	7.13.4. Ne pas poursuivre.....	48
2.1. La table.....	7	6.2.3. Les couverts.....	31	7.13.5. Déroute.....	49
2.2. Les décors.....	7	6.2.4. Tirer à travers l'espace libre entre deux unités.....	32	7.14. Le combat continue.....	49
2.3. Placer les décors.....	8	6.2.5. Les modificateurs du jet pour toucher.....	32	7.14.1. Cas des combats multiples.....	49
2.3.1. Positionner les rivières.....	8	6.2.6. Tirer dans un corps-à-corps.....	33	7.14.2. Débordement.....	50
2.3.2. La largeur des rivières.....	9	6.3. Le jet pour blesser.....	33	7.14.3. Repli volontaire en corps-à-corps.....	52
2.3.3. Les gués et les ponts.....	9	6.4. Les sauvegardes d'armures.....	35	7.15. Les défis.....	52
2.3.4. Les bâtiments sur le champ de bataille.....	10	6.4.1. Sauvegardes des troupes montées.....	35	7.15.1. Autres défis.....	52
2.4. Les tables de tailles particulières et les collections de décors restreintes.....	10	6.4.2. Les limites des boucliers.....	36	7.15.2. Relever un défi.....	53
3. LES CARACTÉRISTIQUES.....	11	6.5. Modificateur de sauvegarde d'armure.....	36	7.15.3. Refuser un défi.....	53
3.1. Caractéristiques à zéro.....	11	6.6. Retirer les pertes.....	36	7.15.4. Débusquer le couard.....	53
3.2. Les profils.....	12	7. LE CORPS-À-CORPS.....	37	7.15.5. Les défis injustes.....	53
3.3. Armes et armures.....	12	7.1. La charge.....	37	8. DÉROUTE, RALLIEMENT ET REFORMATION.....	54
4. LE TOUR.....	13	7.1.1. Aligner la charge.....	37	8.1. Le Test de Déroute.....	54
5. LE MOUVEMENT.....	14	7.1.2. Manœuvrer pendant une charge.....	38	8.2. Mouvement initial des troupes en déroute.....	54
5.1. Les effets de l'encombrement.....	14	7.1.3. Les charges obliques.....	38	8.2.1. Les unités en déroute hétérogènes.....	54
5.2. Les effets du terrain.....	14	7.1.4. Charge et ligne de vue.....	39	8.3. Les touches gratuites.....	55
5.2.1. Terrains difficiles.....	15	7.1.5. Charge sur le côté ou l'arrière.....	39	8.3.1. Les combats multiples.....	55
5.2.2. Terrains très difficiles et infranchissables.....	15	7.1.6. Poursuivre une charge.....	39	8.4. Déplacer les unités en déroute.....	55
5.2.3. Les obstacles linéaires.....	15	7.2. Recevoir une charge.....	40	8.4.1. Le sens de la fuite.....	55
5.2.4. Combinaison d'obstacles.....	16	7.2.1. Tenir la position.....	40	8.4.2. Les fuyards quittent la table.....	56
5.3. Organiser les unités.....	17	7.2.2. Tenir la position et tirer.....	40	8.5. Les poursuivants.....	56
5.3.1. Composition des unités.....	17	7.2.3. Fuir.....	40	8.5.1. Les poursuivants rejoignent les fuyards.....	56
5.3.2. Les commandants d'unité.....	17	7.2.4. Redirection de la charge.....	40	8.5.2. Les poursuivants ne rejoignent pas les fuyards.....	56
5.3.3. Les formations.....	17	7.2.5. Les figurines font face à la charge.....	41	8.5.3. Combat contre les poursuivants.....	57
5.3.4. Placement des commandants d'unité.....	18	7.3. Rater une charge.....	41	8.5.4. Engager un nouveau combat lors d'une poursuite.....	57
5.4. Déplacements au travers de terrains difficiles et franchissement d'obstacles.....	18	7.4. Les unités désorganisées.....	42	8.5.5. Ne pas poursuivre.....	57
5.4.1. Proximité des unités ennemies.....	19	7.4.1. Effets.....	42	8.5.6. Arrêter une poursuite.....	57
5.5. Interpénétration des unités amies.....	20	7.4.2. Réorganisation.....	42	8.6. Le ralliement.....	57
5.6. Les manœuvres.....	20	7.5. Frapper.....	42	8.6.1. Reformation et ralliement.....	58
5.6.1. Les manœuvres simples.....	20	7.6. Résolution d'un combat.....	43	9. LES RÉSERVES.....	59
5.6.2. Manœuvres complexes.....	22	7.7. L'ordre d'attaque.....	43	9.1. Qui peut se déplacer ?.....	59
5.7. Les formations avancées.....	23	7.8. Le jet pour toucher.....	43	9.2. Le Mouvement de Réserve.....	59
5.7.1. Unité en file indienne.....	23	7.8.1. Les modificateurs du jet pour toucher.....	44	10. LA PSYCHOLOGIE.....	60
5.7.2. La formation mixte.....	24	7.8.2. Cas des troupes montées.....	45	10.1. Les tests de psychologie.....	60
5.7.3. Le carré.....	25	7.8.3. Les touches automatiques.....	45	10.2. Combinaisons des effets psychologiques.....	60
5.7.4. Le fer de lance.....	26	7.9. Le jet pour blesser.....	45	10.3. L'animosité.....	60
5.7.5. Le fer de lance de tir.....	27	7.10. Le jet de sauvegarde.....	46	10.4. L'animosité des sagas.....	61
5.7.6. Le mur de boucliers.....	28	7.10.1. Les boucliers.....	46	10.5. La frénésie.....	61
5.7.7. La tortue.....	28	7.10.2. Les modificateurs de sauvegardes d'armure.....	46	10.6. La haine.....	62
		7.11. Retirer les pertes.....	46	10.7. La panique.....	62
		7.12. Le résultat du combat.....	47		

10.8.La peur.....	64	13.7.10.Sarbacanes.....	77	18.3.Les unités de monstres.....	96
10.9.La Stupidité.....	65	13.7.11.Projectiles improvisés.....	77	18.4.L'équipage.....	96
11.LES COMMANDANTS		13.8.Les armes à poudre.....	77	18.4.1.Protection du howdah.....	96
D'UNITÉ.....	66	13.8.1.Arquebuses.....	77	18.4.2.Les tirs.....	96
11.1.Commandants et unités.....	66	13.8.2.Tromblons.....	78	18.4.3.Les attaques de l'équipage.....	96
11.1.1.La position du commandant.....	66	13.8.3.Pistolets.....	78	18.4.4.Le conducteur.....	97
11.1.2.Les tests.....	66	13.8.4.Grenades.....	79	18.5.La bête se déchaîne !.....	97
11.1.3. Unités sans commandants.....	66	14.LES PERSONNAGES.....	80	18.6.Mort d'un monstre.....	97
11.2. Les commandants et les pertes.....	66	14.1.Nombre de personnages maximum.....	80	19.LES MACHINES DE GUERRE	99
11.2.1.Contre les attaques à distance.....	66	14.2.Les personnages montés.....	80	19.1.Profils des machines de guerre.....	99
11.2.2.Au corps-à-corps.....	66	14.3.Créer un personnage.....	80	19.2.Les Unités de machines de guerre.....	99
12.LES BANNIÈRES ET LES		14.3.1.Les maxima de caractéristiques.....	81	19.3.Attaquer les machines de guerre.....	99
MUSICIENS.....	68	14.4.Les sorciers.....	81	19.3.1.Attaque à distance.....	99
12.1.Porte-bannières et musiciens dans	68	14.5.Les bonus aux caractéristiques	81	19.3.2.Au corps-à-corps.....	100
le jeu.....	68	mentales.....	81	19.3.3.Perte de servants.....	100
12.2.Les porte-bannières.....	68	14.6.Les personnages au combat.....	82	19.4.Capturer les machines de guerre.....	100
12.3.Capturer les bannières.....	68	14.6.1.Les personnages indépendants.....	82	19.4.1.Détruire les machines capturées.....	100
12.4.Pourquoi capturer des bannières ?	69	14.6.2.Les personnages et les tirs.....	82	19.4.2.Déplacer des machines capturées.....	100
.....	69	14.6.3.Les personnages et les unités.....	82	19.4.3.Utiliser des machines capturées.....	100
12.5.Récupérer une bannière.....	69	14.6.4.Les personnages associés et la	83	19.5.Les armes portables.....	100
12.6.Les musiciens.....	69	psychologie.....	83	19.6.Les balistes.....	101
12.7.Unités en déroute.....	69	14.6.5.Les personnages associés comme	83	19.7.Les catapultes.....	102
13.LES ARMES.....	70	commandant d'unité.....	83	19.8.Les Canons.....	103
13.1.armement hétérogène.....	70	14.6.6.Quitter une unité.....	83	19.9.Les mortiers.....	104
13.2.Porter plusieurs armes.....	70	14.6.7.Les personnages associés au	84	20.LES CHARS.....	107
13.3.Se battre avec deux armes.....	70	corps-à-corps.....	84	20.1.Les unités de chars.....	107
13.4.Armes et attaques empoisonnées.....	71	14.6.8.Les personnages associés et les	84	20.2.Les créatures de trait.....	107
13.5.Les armes de corps-à-corps des	71	déroutes.....	84	20.3.Les types de chars.....	107
fantassins.....	71	14.7.Les champions.....	84	20.4.Déplacement des chars.....	107
13.5.1.Armes à une main.....	71	14.8.Le général.....	84	20.4.1.Les chars légers.....	107
13.5.2.Armes improvisées.....	71	14.8.1.Les commandants en second.....	84	20.4.2.Les chariots.....	107
13.5.3.Dagues.....	71	15.LES TROUPES SPÉCIALES...86		20.5.L'équipage.....	108
13.5.4.Armes à deux mains.....	71	15.1.Les maîtres de meutes.....	86	20.6.Charges des chars.....	108
13.5.5.Fléaux.....	72	15.2.Les assassins.....	86	20.7.Tir contre les chars.....	108
13.5.6.Hallebardes.....	72	15.3.Les berserks.....	87	20.8.Corps-à-corps contre les chars.....	108
13.5.7.Filets.....	72	15.4.Les ingénieurs.....	88	20.8.1.Dommages aux chars.....	108
13.5.8.Lances.....	72	15.5.Les troupes d'élite.....	88	20.8.2.Membres d'équipage tués et	109
13.5.9.Piques.....	73	15.6.Les forestiers.....	89	contrôle.....	109
13.6.Les armes utilisées par les troupes	74	15.7.Les levées.....	89	20.8.3.Emballement !.....	109
montées.....	74	15.8.Les sapeurs.....	89	20.8.4.Traversée des obstacles et des	109
13.6.1.Armes à une main.....	74	15.9.Les créatures garous.....	90	terrains difficiles.....	109
13.6.2.Armes improvisées.....	74	15.10.Les tirailleurs.....	91	20.8.5.Résultats du corps-à-corps.....	109
13.6.3.Dagues.....	74	15.11.Les éclaireurs.....	92	20.9.Chariots comme couverts.....	110
13.6.4.Fléaux.....	74	16.LES GRANDES BANNIÈRES		20.10.embarquement et débarquement.....	110
13.6.5.Lances.....	74	ET LES AUTELS DE GUERRE....93		20.10.1.Personnage et chars.....	110
13.6.6.Lances de cavalerie.....	74	16.1.Les grandes bannières.....	93	20.11.Valeur en points des chars.....	110
13.7.Les armes de tir.....	75	16.2.Les autels de guerre.....	93	21.MOUVEMENTS ET COMBATS	
13.7.1.Arc.....	75	17.LE TRAIN DE		AÉRIENS.....	111
13.7.2.Arc court.....	75	RAVITAILLEMENT.....	94	21.1.Le profil de mouvement aérien.....	111
13.7.3.Arc long.....	75	17.1.Composition du train.....	94	21.2.Les mouvements aériens.....	111
13.7.4.Arbalète.....	75	17.2.Le déploiement du train.....	94	21.2.1.Cohérence d'unité dans les airs.....	111
13.7.5.Arbalète à répétition.....	75	17.3.Attaquer le train.....	94		
13.7.6.Haches ou lances de jet.....	76	17.4.Recapturer le ravitaillement.....	95		
13.7.7.Fléchettes et couteaux de lancer	76	18.LES MONSTRES.....	96		
.....	76	18.1.Les tirs.....	96		
13.7.8.Javelots.....	76	18.2.Le corps-a-corps.....	96		
13.7.9.Frondes.....	76				

21.2.2.Les virages aériens.....	111	bâtiments.....	121	24.6.2.Coût des personnages montés. 126
21.2.3.Les niveaux de hauteur.....	111	22.6.1.Bâtiment composite multiple. .	122	24.6.3.Valeur en points des sorciers...126
21.2.4.Niveaux de vol et niveaux de bâtiments.....	113	22.6.2.Murailles.....	122	25.DÉPLOIEMENT DANS UNE
21.2.5.Décollage.....	113	22.6.3.Fortifications.....	122	PARTIE DE TOURNOI.....127
21.2.6.Atterrissage.....	114	23.LE FEU.....123	25.1.Le déploiement simple.....127	25.2.Les déploiements spéciaux.....127
21.3.Les tirs aériens.....	114	23.1.Les armes incendiaires.....	123	25.2.1.Les forces avancées.....127
21.3.1.Tirer sur des volants.....	114	23.1.1.Torches.....	123	25.2.2.Déploiement du reste des armées127
21.3.2.Les volants en tant que tireurs.114		23.1.2.Projectiles incendiaires.....	123	25.2.3.Les forces de réserve.....128
21.3.3.Les tirs entre volants.....	114	23.1.3.Armes incendiaires magiques. 123		25.2.4.Les forces de contournement. .128
21.4.Le combat des volants.....	114	23.1.4.Lance-flammes.....	123	25.2.5.Les troupes volantes comme forces avancées et de réserve/de contournement.....128
21.4.1.Combat contre les cibles au sol	114	23.2.Effets des armes incendiaires....	123	25.2.6.Limite d'Intelligence.....128
21.4.2.Se défendre contre des volants115		23.3.Les bâtiments et le feu.....	123	26.DURÉE DE LA PARTIE ET
21.4.3.Procédure pour les combats air/sol.....	115	23.3.1.Structures en bois.....	123	CONDITIONS DE VICTOIRE....129
21.4.4.Les combats aériens.....	116	23.3.2.Structures en pierre.....	123	26.1.Durée de la partie.....129
21.4.5.Rompre le combat.....	116	23.3.3.Incendier un bâtiment.....	123	26.2.Les gagnants et les perdants.....129
21.5.Les volants comme Montures....116		23.3.4.Bâtiments en flammes.....	123	27.RÈGLES MAISONS.....131
21.6.Bombardement.....	116	23.3.5.Éteindre les feux.....	124	27.1.Composition de l'armée.....131
21.7.S'écraiser.....	117	23.3.6.Les élémentaires et les feux...124		27.1.1.Limites des personnages.....131
22.LES BÂTIMENTS.....118		23.4.Les créatures et le feu.....	124	27.2.Tir.....131
22.1.Les sections et les niveaux.....	118	23.4.1.Créatures en flammes.....	124	27.2.1.Tir sur deux rangs.....131
22.1.1.Figurines et bâtiments.....	118	23.4.2.Éteindre des créatures en flammées.....	124	27.3.Corps-à-corps.....131
22.1.2.Déplacement.....	118	24.LES VALEURS EN POINTS..125		27.3.1.Le bonus de rang.....131
22.1.3.Cohésion d'unité à l'intérieur des bâtiments.....	118	24.1.Les parties scénarisées.....	125	27.3.2.Qui peut frapper ?.....131
22.1.4.Entrée et sortie.....	119	24.2.Les modificateurs de coûts de l'équipement.....	125	27.3.3.Attaques de soutien en corps-à- corps.....131
22.1.5.Combat dans les bâtiments.....	119	24.3.Coût des montures.....	125	27.4.Capture de bannière.....131
22.1.6.Fuite dans les bâtiments.....	119	24.3.1.Les animaux de monte.....	125	27.5.Sauvegarde d'armure maximum131
22.2.Tirer depuis les bâtiments.....	120	24.3.2.Les autres montures.....	126	27.6.Machines de guerre.....131
22.3.Tirer dans les bâtiments.....	121	24.4.Coût des objets magiques.....	126	27.6.1.Canon.....131
22.4.Tirer sur les bâtiments.....	121	24.5.Coût des commandants d'unités, des musiciens et des porte-bannières. .126		27.6.2.Interdiction du tir spéculatif...131
22.5.Corps-à-corps contre les bâtiments	121	24.6.coût en points des personnages. 126		27.6.3.Attention messire !.....131
22.6.Les dommages infligés aux		24.6.1.Coût de l'équipement des personnages.....	126	

1. WARHAMMER, LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES

Ce document est une traduction non autorisée des règles de la troisième édition de Warhammer Fantasy Battle qui est parue en 1987. Cette version garde une place particulière dans le cœur des joueurs, car elle est associée à une période faste en termes de figurines et de création de l'univers. C'est aussi la grande époque de la première édition de **Warhammer, le jeu de rôle fantastique** et des **Realms of Chaos**.

Cela dit, cette version des règles est aussi réputée pour sa complexité et son souci du détail. Attendez-vous à des parties plus longues à jouer que dans les versions ultérieures.

Ce document n'est pas qu'une traduction, car il remanie l'original de plusieurs façons. En premier lieu, les règles dites « de base » et « avancées » sont fusionnées. Cela implique parfois une nouvelle rédaction et le déplacement de sections entières. D'autres parties sont corrigées pour tenter de les rendre plus claires et les expurger des digressions oiseuses. Vous constaterez également que la magie et le bestiaire sont séparés du livre principal pour éviter un trop gros ouvrage. Enfin, des errata parus au fil des ouvrages et des **White Dwarfs** de l'époque sont également intégrés.

1.1. LE MAÎTRE DU JEU

Il sera souvent plus rapide et plus facile de jouer avec l'aide d'un Maître du Jeu (ou MJ) impartial, mais il est parfaitement possible de s'en passer. Le MJ agit comme un arbitre responsable de tous les aspects du jeu. Il aide les joueurs en interprétant ou même en inventant des règles si besoin. En cas de tournoi, le MJ aide à déterminer les scénarios et supervise le déploiement des troupes.

Lorsque c'est nécessaire, le MJ détermine les directions aléatoires et le sens de certains mouvements (fuite,...). Lorsque la partie s'avance, le MJ garde trace du nombre de tours joués. Il s'assure aussi que les mouvements obligatoires sont joués comme les règles le spécifient.

Le MJ s'assure aussi que les joueurs font les tests appropriés et, plus généralement, respectent les règles du jeu (ou celles qui ont été définies avant la partie, dans le cas d'une partie amicale). Le MJ a le droit de contrevenir à une règle du jeu s'il le souhaite, même dans une partie de tournoi, bien que cela ne devrait être qu'exceptionnel. Les joueurs doivent jouer en suivant les instructions du MJ et sont bien au courant que c'est bien le MJ et non le livre de règles qui a le dernier mot en cas de dispute.

Le MJ peut être vu comme un rôle sérieux et un peu dictatorial ! Évidemment, dans la plupart des cas, le MJ sera un ami des joueurs qui les aidera à garder

trace du déroulement de la partie et à être impartial lorsque c'est nécessaire. Dans les parties amicales, le MJ peut être la personne qui reçoit les joueurs, qui installe la table de jeu et invite les joueurs à commander les forces qu'il leur aura préalablement sélectionnées.

En inventant une intrigue ou un scénario, le MJ peut contribuer directement à la bataille et rendre le jeu encore plus plaisant. N'importe qui peut jouer le rôle du MJ. Il n'est même pas nécessaire de connaître les règles par cœur : les qualités les plus importantes sont l'impartialité et le bon sens.

Enfin, Warhammer est un jeu flexible et vous pouvez toujours inventer vos propres règles si vous le souhaitez.

1.2. PARTIES COMPÉTITIVES OU PARTIES AMICALES

Les règles de Warhammer ont été conçues pour que vous puissiez jouer à la fois des parties amicales et des parties de tournoi. Dans une partie amicale, les joueurs s'entendent sur le côté qu'ils vont prendre, sur le décor qu'ils mettent en place et sur la durée de la partie. Les règles de tournoi restreignent la composition des armées que les joueurs peuvent utiliser et doivent utiliser les listes d'armée données dans **Warhammer Armées**. Les tournois emploient aussi un système strict de mise en place du décor et des conditions de victoires.

Dans un cadre amical, les parties peuvent se passer de la présence d'un MJ mais dans un tournoi, un MJ doit toujours être présent pour interpréter les règles et gérer les disputes entre joueurs.

Les joueurs sont libres d'improviser ou de changer n'importe quelle règle, mais les règles données ici permettent aux joueurs de différents horizons de se rencontrer et de jouer les uns contre les autres. Cela ne les empêche pas d'avoir leurs règles maisons lorsqu'ils jouent avec leur groupe habituel.

Si vous débutez à Warhammer, ne vous focalisez pas immédiatement sur la nécessité de jouer strictement selon les règles et ne vous mortifiez pas si vous avez des difficultés à trouver la règle exacte pour une situation spécifique. Plutôt que d'arrêter la partie pour étudier le livre de règles, convenez d'une règle avec votre adversaire et continuez à jouer.

1.3. DÉS ET AUTRES ÉQUIPEMENTS

Les joueurs doivent s'assurer d'être préparés avant que le jeu ne commence. Il n'y a rien de plus frustrant que de devoir suspendre une bataille en découvrant que vous avez oublié tous vos dés et votre mètre [gradué en pouces] chez vous. Si vous savez que vous

serez le MJ d'une bataille, tentez de rappeler à vos joueurs qu'ils doivent amener le matériel qui leur est nécessaire.

Un certain nombre de dés sont nécessaires pour jouer et notamment des **dés spéciaux** à quatre faces, à huit faces, dix faces, vingt faces, etc. Plutôt que d'écrire à chaque fois « dé à six faces », « dé à dix faces », etc. nous écrirons D6, s'il s'agit d'un dé à 6 faces, D12, s'il en a douze, et ainsi de suite. Ces dés sont marqués de 1 à 6, de 1 à 10, etc. et permettent de générer des résultats aléatoires différents selon le nombre de faces. Lancer plusieurs dés simultanément accélérera rapidement les choses aussi prévoyez au moins une dizaine de D6, car des poignées de ces dés sont nécessaires durant les parties. L'usage des autres dés est limité à des cas particuliers aussi vous n'aurez besoin qu'un d'un dé de chaque type.

D3 : il n'existe pas de dé à trois faces. Pour générer un chiffre entre 1 et 3, lancez 1D6 et divisez par deux le résultat et arrondissez au supérieur. Par exemple, un 6 et un 5 sur le dé deviendront 3 et ainsi de suite.

D4 : Ce dé a une forme de pyramide. Les résultats sont notés sur la base ou sur la pointe du dé.

D6 : C'est un dé ordinaire.

D8, D10, D12 & D20 : Ces dés se lisent comme des D6. Cependant, certains dés ont un « 0 » à la place du « 10 » sur une face.

Les dés d'artillerie et de dispersion [NdT]

Apparus dès la quatrième version de Warhammer, ces dés sont inutiles ici. Par contre, vous pourriez souhaiter utiliser le dé de dispersion pour générer une direction aléatoire ou la déviation des tirs de catapultes. Dans ce dernier cas, l'usage du dé de dispersion rend la catapulte un peu moins précise.

2. MISE EN PLACE DE LA TABLE

Les règles ci-dessous expliquent la manière dont le décor doit être installé.

Pour des parties amicales, les joueurs sont libres de mettre en place la table et de déployer leur force comme bon leur semble. Souvent, le joueur hôte qui a installé les décors avant la bataille laisse son adversaire le choix du côté de la table. Ainsi, le joueur hôte essaiera de placer les décors de la manière la plus équitable que possible, puisqu'il sait que son adversaire sera plus que heureux d'exploiter une situation favorable. Avant que la partie ne commence, les troupes sont positionnées le long des bords de table à une distance convenue précédemment fonction de la profondeur de la table [souvent 48". NdT].

Lorsqu'il y a un MJ, ce dernier voudra certainement préparer le décor et spécifier la manière dont les troupes doivent entrer sur la table.

Pour les parties de tournoi, une approche plus formelle est nécessaire. Ceci est abordé dans cette section.

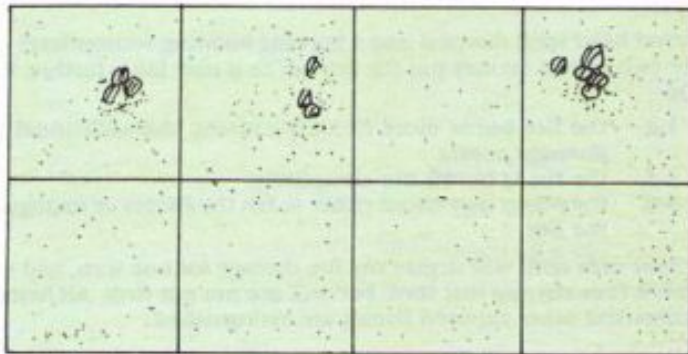
2.1. LA TABLE

Une table de jeu doit être assez grande pour permettre à vos armées de manœuvrer ; si elle est trop étroite, il sera impossible d'exploiter les aptitudes des troupes les plus rapides. De même, les troupes utilisant des armes de tirs n'auront pas la possibilité de se défendre en criblant leurs ennemis de flèches. D'un autre côté, une table ne doit pas être trop grande pour permettre aux troupes d'atteindre le centre de la table. On a vu des tables très larges où les joueurs étaient contraints de se pencher dangereusement au-dessus des décors et des figurines pour atteindre son centre.

Un rectangle de 6' x 4' [soit 180 x 120 cm] fait une bonne table de jeu mais une surface de 8' x 4' [240 x 120 cm] est préférable. Une petite table carrée de 4' x 4' [120 x 120 cm] est acceptable pour jouer de petites parties. Évidemment, la taille de votre table dépendra aussi de la taille de la pièce où vous jouez : il est important de garder de l'espace pour la circulation entre les murs de la pièce et le bord de la table !

2.2. LES DÉCORS

Pour les parties de tournoi, les décors devraient être placés selon le système suivant. Diviser la table, le plateau ou l'aire de jeu en son milieu pour que chaque joueur ait sa propre moitié. Divisez maintenant chaque moitié en quatre quarts : flanc gauche, centre gauche, centre droit et flanc droit. La table est donc divisée en 8 sections.



Chacun des joueurs (chacun des camps si plus d'un joueur est impliqué dans chaque camp) devrait alors réaliser un schéma sommaire représentant la table divisée en huit sections. La propre moitié de table du joueur devrait être en bas du bout de papier. Chaque joueur note alors secrètement un nombre entre 0 et 4 dans chacune des huit sections. Plus le joueur veut qu'une section soit remplie de décors plus le nombre qu'il inscrit doit être grand. Une fois que les schémas sont complets, ils sont donnés au MJ. Le MJ compare les deux schémas et calcule le résultat pour chaque section en additionnant les nombres inscrits et en divisant par deux – cela peut donner des résultats « bizarres ».

Le MJ a maintenant un nombre unique pour chaque section, comme 3 ou 3½. Avant de convertir cela en décors, un facteur aléatoire est appliqué. Pour chaque section, le MJ lance un D6 :

D6 Arrondi du nombre de décors

- 1-2 Déduisez ½ et arrondissez à l'entier le plus proche.
- 3-4 Arrondissez à l'entier le plus proche.
- 5-6 Ajoutez ½ et arrondissez à l'entier le plus proche.

Ce nombre modifié est le nombre de décors à l'intérieur de la section. Le MJ prend maintenant un D100 et un bout de papier et génère chaque décor l'un après l'autre en utilisant le tableau ci-dessous. Quand chaque jet est effectué, le MJ note le décor généré sur un petit bout de papier. Le bout de papier qui porte les descriptions des décors (ou fiche-décor) est placé dans sa section face visible, pour qu'il puisse être clairement vu. Le MJ continue à générer chaque décor de cette manière jusqu'à ce que tous soient générés.

Les décors sont générés à partir du tableau ci-après est utilisant un D100.

D100	Résultat
01-17	Une colline d'une aire à peu près équivalente à 6x6" et pas plus de 12" de long.
18-22	Une colline à pente abrupte d'une aire à peu près équivalente à 6x6" et pas plus de 12" de long.
23-25	12" de fossés en trois sections de 4".
26-37	12" de barrières en trois sections de 4".
38-44	12" de murs en trois sections de 4".
45-64	Un bois ou un verger d'une aire à peu près équivalente à 6x6" et pas plus de 12" de long.
65-67	Une zone de débris (<i>terrain difficile</i>) d'une aire à peu près équivalente à 6x6" et pas plus de 12" de long.
68-70	Des ruines (<i>terrain difficile</i> incluant des <i>couverts lourds/obstacles défendus</i>) d'une aire à peu près équivalente à 6x6" et pas plus de 12" de long.
71-12	Un petit bâtiment avec jardin clos par une barrière. L'aire totale ne doit pas être plus grande que 6x6" et pas plus de 8" de long.
73-74	Un petit bâtiment avec jardin clos par un mur. L'aire totale ne doit pas être plus grande que 6x6" et pas plus de 8" de long.
75-77	Trois petits bâtiments arrangés sur une aire de 12x12".
78-79	Un petit corps de ferme comprenant un bâtiment principal et une ou deux dépendances à l'intérieur d'un mur. Le corps de ferme doit être arrangé en aire de 12x12".
80-81	Une auberge et une écurie dans une cour entourée d'un mur. L'auberge doit être arrangée dans une aire de 12x12".
82-84	Un étang approximativement circulaire et infranchissable avec un diamètre de 6" ou moins.
85-89	Une section de rivière (voir ci-dessous).
90-93	Un marécage approximativement circulaire d'un diamètre de 6" ou moins. Il compte comme un <i>terrain difficile</i> .
94-96	Une aire close par un mur en terre ancien ou d'origine agricole. Ceci est représenté par 24" de remparts en terre en sections de 4". Ils sont aussi hauts et tout à fait équivalents à des murs. Ces murs peuvent être positionnés de n'importe quelle manière, mais d'une aire de 8x8" ou moins.
97-00	Un cimetière ou toute autre forme de sépulture. Son aire ne devrait pas être supérieure à un équivalent d'une surface de 6x6" et de 8" de long ou moins.

2.3. PLACER LES DÉCORS

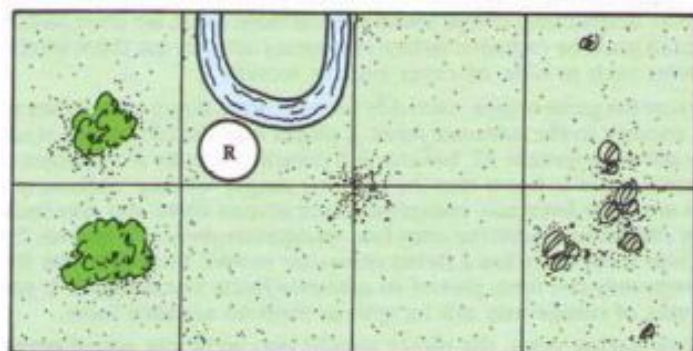
Pour placer les décors, chaque joueur lance un D6, et le joueur avec le plus haut résultat commence le placement. Le joueur retire une des fiches-décors de la table, et la remplace par le décor approprié. Celui-ci peut être positionné n'importe où dans la section de table. Les fiches-décors de rivière ne peuvent pas être choisies avant que tous les autres décors n'aient été placés.

2.3.1. Positionner les rivières

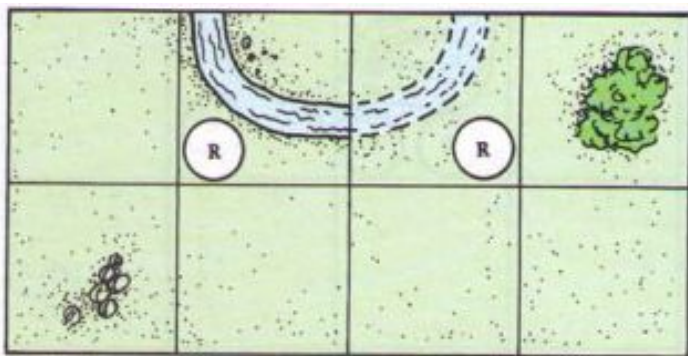
Les rivières et les ruisseaux sont initialement représentés par un « fiche-rivière » de la même manière que les autres décors. Cette fiche est placée dans la section, mais le cours de la rivière n'est pas spécifié. Quand tous les autres décors ont été positionnés, la rivière peut être placée. Le joueur qui doit positionner le prochain décor retire n'importe quelle « fiche-rivière » et décide du cours de la rivière. Les rivières peuvent être représentées de plusieurs manières, le plus pratique est de marquer les rives avec du lichen, du flochage ou des petits cailloux. L'eau elle-même peut alors être remplie plus tard avec un flochage coloré approprié ou un autre matériau. La méthode utilisée n'est pas importante à ce moment, comme nous ne sommes intéressés que par le cours de la rivière.

Une section de rivière doit être placée de manière à ce qu'elle coule vers un bord de table ou vers une autre section contenant une « fiche-rivière ». Une rivière ne peut pas être placée dans une section de table ne contenant pas de « fiche-rivière ». Si une section adjacente n'en contient pas, le cours de la rivière **doit** commencer et terminer sur un bord de table. Le joueur n'a pas le choix, bien qu'il puisse décider du cours de la rivière à l'intérieur de la section. Une section de rivière ne peut qu'entrer et sortir par le même bord de table de la section de table s'il n'y a pas d'autres options.

Exemple : dans la situation ci-dessous, il n'y a qu'une section de rivière ; elle doit être placée afin qu'elle rentre et sorte de la table.

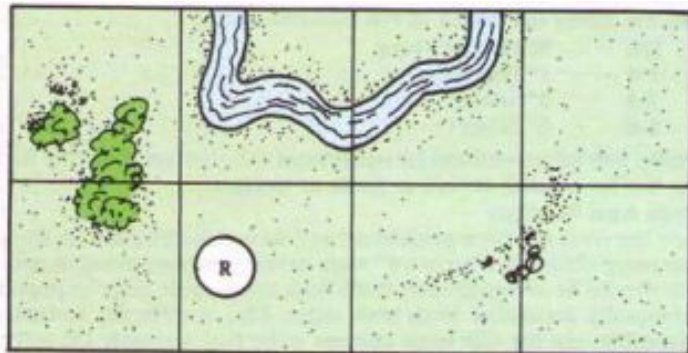


Quand on place les rivières, les joueurs doivent obéir à quelques règles simples. Une rivière ne peut pas monter une colline ni traverser une maison. Elle peut traverser un marécage ou un bassin, ce qui crée des rives boueuses ou un bras mort naturel. Une rivière peut inclure des détours et des méandres, mais cela ne doit pas être trop extrême. Bien que cela ne doive pas être calculé de manière précise, aucune courbe ne devrait avoir un rayon de moins de 3" et pas plus de 90°. Quand il place les longueurs de rivières suivantes, un joueur doit continuer le cours à partir du point choisi par le premier joueur si possible.



Dans cette situation, il y a deux sections de rivière dans des sections de table adjacentes. Ici, le bord de la rivière de la première section doit être placé afin que le bord de la seconde section le touche.

Dans les cas où une rivière peut avoir plusieurs cours, le joueur qui la positionne peut choisir l'un ou l'autre. Cela peut faire en sorte de laisser une section de rivière en dehors de cette même rivière comme ci-dessous :

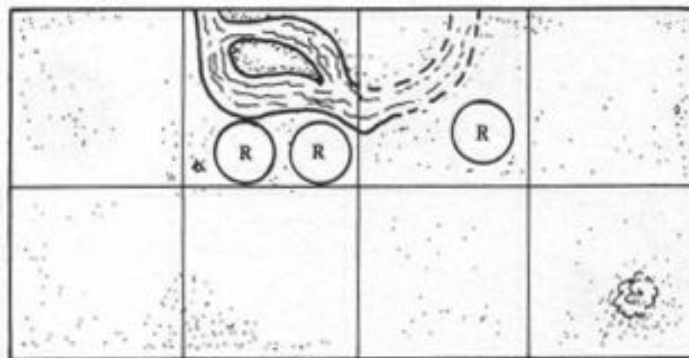


La rivière est complétée, mais il reste toujours une « fiche-rivière ». Quand un marqueur de rivière est abandonné de cette façon, il y a plusieurs options. Si la section de rivière ne peut rejoindre la rivière principale, elle devrait être placée comme n'importe quelle section de rivière. Les joueurs peuvent l'imaginer comme un cours d'eau séparé, ou peut-être comme des parties de la même rivière qui se rejoignent quelque part en dehors de la table.

Si la section peut rejoindre la rivière principale, mais que cela n'avait pas été choisi par le joueur qui avait placé la rivière à ce moment, il y a deux options. Le joueur qui doit placer la section peut, s'il le veut, se contenter de que retirer le marqueur. Sinon, le joueur peut placer une rivière dans la section de table, dirigée vers une section adjacente contenant une rivière. Cela devient un affluent. L'écart entre le bord de la section et la rivière elle-même est complété par l'autre joueur – en créant effectivement une petite longueur de rivière supplémentaire.

Si un segment est désigné pour avoir deux rivières, le joueur doit la placer de façon à ce qu'elles commencent au même point en une rivière et se séparent en deux pour former une île. À moins que la section ait plus d'une sortie qui ne sont pas des bords de table, les deux cours convergent à moins de 6" du

point de sortie de la section.



2.3.2. La largeur des rivières

La largeur d'une rivière peut être déterminée par vos décors, mais, quand cela est possible, elle devrait être déterminée aléatoirement une fois que tous les cours d'eau sont en place. Si la rivière a un affluent, le cours principal doit être au moins aussi large que l'affluent. Si la rivière se divise pour former une île, la largeur des deux bras combinés ne devrait pas être supérieure à 1 fois et demie la largeur de la rivière elle-même.

D6 Largeur de la rivière

1-2	1" (ruisseau)
3-4	2" (rivière)
5-6	3" (rivière)

Les ruisseaux peuvent être traversés et sont considérés comme des obstacles normaux. Les rivières ne peuvent pas être traversées, sauf par des gués ou des ponts.

2.3.3. Les gués et les ponts

Une fois que la rivière a été positionnée et que sa longueur a été déterminée, le MJ doit placer soit un pont soit un gué de 4" de large quelque part sur son cours. Il devrait être aussi équidistant que possible des bords de table des joueurs, et également accessible à chacun des camps. C'est difficile, et parfois impossible, mais le MJ doit essayer d'être juste. Un simple jet d'un D6 peut être utilisé pour déterminer si le MJ place un pont ou un gué : 1-3 un pont, 4-6 un gué.

De plus, l'un des joueurs, ou les deux, peuvent essayer de placer un gué. Si les deux veulent le faire, un D6 est lancé et le joueur qui a obtenu le plus haut résultat commence à en placer un en premier. Un joueur peut seulement positionner un gué dans sa moitié de table et doit obtenir 4, 5 ou 6 sur un D6 pour le faire. Une fois que les deux joueurs ont lancé leurs dés et positionné les gués, le décor est placé.

2.3.4. Les bâtiments sur le champ de bataille

Les bâtiments peuvent former des points d'appui sur le champ de bataille et leur position peut affecter sérieusement l'issue d'une partie. D'un autre côté, si vous préférez un champ de bataille plus ouvert, les bâtiments peuvent devenir une nuisance ! Les armées basées sur la cavalerie, par exemple, ne peuvent pas tirer avantage des bâtiments, et peuvent voir leurs formations gênées par des zones urbaines. Les joueurs devraient garder cela en mémoire quand les décors sont placés. Dans les parties compétitives, un joueur peut se retrouver obligé de positionner des bâtiments (ou tout autre terrain qui gêne les mouvements). Si vous pensez qu'un champ de bataille ouvert serait plus adapté à votre armée et à vos tactiques, essayez de placer les bâtiments à distance des zones de combat. Si vous pensez que vos plans seraient mieux servis en encombrant la table et en gênant les mouvements de votre adversaire, organisez les bâtiments en village ou répartissez-les sur toute la table.

Pensez aussi que les unités (pourquoi pas des tireurs ?) peuvent aussi être déployées comme des *forces avancées* (cf. **25.2.1**) pour occuper des bâtiments avant que la bataille ne commence. Cela vous donne un avantage, puisque votre adversaire doit se décider entre disperser ses troupes pour prendre le bâtiment ou de subir des pertes substantielles à cause des tirs. Cependant, prenez garde à ne pas occuper un bâtiment uniquement parce qu'il est là – si votre adversaire évite le bâtiment occupé, vous avez gâché vos troupes !

2.4. LES TABLES DE TAILLES PARTICULIÈRES ET LES COLLECTIONS DE DÉCORS RESTREINTES

Si votre table est très petite, ou très grande, le système décrit plus tôt va générer un nombre trop faible ou trop grand de décors. Cependant, pour une table entre 1 et 2 mètres de large et 1,5 et 2,5 mètres de long, le système proposé plus haut est bon. Si votre aire de jeu s'éloigne de cette taille, vous pourriez vouloir modifier la quantité de décors utilisée en permettant aux joueurs d'augmenter le nombre de décors au moment de leur génération. Si votre table est vraiment énorme, vous pourriez permettre encore plus de décors, mais cela est laissé à la discrétion du MJ – après tout, si vous vous battez sur une table de la taille d'un terrain de football, vous disputez une partie très bizarre de toute façon ! Dans des parties de tournoi organisées par une tierce personne, le nombre de décors peut varier en fonction de règles spécifiques à ce tournoi – mais chaque entorse aux règles décrites dans ce livre doit être claire pour les joueurs avant la bataille, et préférentiellement aussitôt que possible.

Les MJ et les joueurs doivent s'assurer qu'ils possèdent tous les décors requis, et devraient être préparés à improviser quand nécessaire. Cependant, il n'y a pas de raison d'empêcher les joueurs d'adapter ou de redéfinir le tableau de génération des décors pour permettre un équilibre de décors différent pour les parties non-compétitives.

3. LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque créature de Warhammer possède des *caractéristiques* spécifiques à sa race. Chacune de ces caractéristiques représente un aspect de la créature et se traduit par un chiffre. Les caractéristiques sont détaillées ci-dessous.

Mouvement : M

Le *potentiel de mouvement* ou tout simplement *Mouvement* d'une créature détermine sa rapidité sur la table de jeu. Il est exprimé en pouces ("). Ainsi une créature avec un **M** de 6 se déplace de 6". Ce potentiel de mouvement est parfois réduit par les terrains difficiles ou les obstacles.

Capacité de Combat : CC

La *Capacité de Combat* d'une créature représente son habileté à se servir d'une arme ou à porter des coups avec ses griffes ou ses crocs. Plus la **CC** est élevée, plus il est facile de réussir une attaque et de parer celle de l'adversaire.

Capacité de Tir : CT

La *Capacité de Tir* détermine la façon dont une créature se sert des armes de jet (arcs, frondes ou même pierres lancées à la main). Certaines créatures crachent du poison ou de l'acide : leur **CT** détermine avec quelle précision. Plus la **CT** est élevée, plus il est facile de toucher sa cible.

Force : F

De la force d'une créature dépendent les dommages qu'elle peut infliger. Un être doté d'une grande *Force* peut facilement blesser les autres créatures.

Endurance : E

L'*Endurance* représente la résistance naturelle d'une créature aux blessures. Il est très difficile de blesser une créature possédant une forte **E**, alors qu'une créature avec une faible **E** est facile à blesser.

Points de Vie : PV

Certaines créatures possèdent une forte énergie vitale, d'autres méprisent la douleur ou n'y sont pas sensibles. Ces créatures peuvent subir des dommages plus importants que les autres. Ce facteur est représenté par le nombre de blessures qu'une créature peut subir avant d'être tuée. Le nombre de *Points de Vie* (ou *Blessures*) minimum que possède une créature est 1 : 1 est la norme de la plupart des races. Théoriquement, il n'existe pas de limite supérieure au nombre de **PV**. Si la cible est un objet inanimé, comme un chariot ou une porte, il est inapproprié de parler de *blessures* ou de *Points de Vie*. À la place il est préférable d'utiliser le terme *Points de Dommages*, une *blessure* est exactement synonyme à un 1 *point de dommage* et les deux termes sont interchangeables

Initiative : I

L'*Initiative* détermine les réflexes et la rapidité d'action d'une créature. Un être possédant une faible **I** est lent et mou. Une créature dotée d'une forte **I** est rapide. En combat, les créatures à l'**I** élevée frappent avant leurs adversaires.

Nombre d'Attaques : A

Le nombre d'*Attaques* qu'une créature peut porter en même temps la rend plus ou moins redoutable en combat. La plupart des créatures ne possèdent qu'une attaque, mais certaines peuvent mordre, griffer et frapper avec leurs queues en même temps, ce qui leur donne des attaques multiples.

Commandement : Cd

Le *Commandement* d'une créature représente son autorité sur les autres, sa faculté d'inspirer confiance et loyauté. La valeur du **Cd** varie de 1 à 10. Le **Cd** des commandants peut grandement influencer sur le comportement des troupes.

Intelligence : Int

L'*Intelligence* détermine la faculté de raisonner et de réagir d'une créature. Sa valeur varie entre 1 et 10. Les créatures à l'intelligence très faible subissent certaines pénalités car elles ont de la peine à se souvenir dans quel camp elles doivent combattre.

Calme : CI

Le *Calme* reflète la facilité qu'à une créature à se maîtriser et à garder son sang-froid. Sa valeur varie entre 1 et 10. Les créatures dont le calme est faible ont tendance à perdre le contrôle de leurs actes et à devenir hystériques dans certaines situations. Les créatures dotées d'un fort **CI** ont le comportement inverse : elles supportent des visions qui réduiraient des êtres plus faibles à l'état de serpillières.

Force Mentale : FM

La *Force Mentale* mesure la résistance à la magie et psychique. Une créature possédant une grande force mentale peut résister ou échapper aux effets de la magie. Une créature de faible force mentale est affectée par les sorts plus souvent qu'à son tour. La valeur de la force mentale varie entre 1 et 10.

3.1. CARACTÉRISTIQUES À ZÉRO

Il advient parfois qu'une créature ait « 0 » dans une caractéristique. Ceci veut dire que la créature ne peut absolument rien faire dans ce domaine.

La **CT** est la caractéristique que l'on trouve le plus souvent à zéro. Une créature avec une **CT** de zéro ne peut utiliser aucune arme de jet, ni même lancer des cailloux.

3.2. LES PROFILS

L'ensemble des caractéristiques d'une créature constitue son profil. Le profil d'une créature se présente de la manière suivante. Voici par exemple, le profil d'un humain :

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Ce profil est celui d'un humain typique. Il existe des profils similaires pour toutes les races : orques, elfes, dragons, etc. Un profil ne donne que les valeurs moyennes pour l'espèce : ces valeurs sont appliquées aux créatures combattant en unités. Certains membres d'une unité peuvent être plus forts, plus rapides ou plus résistants que les autres, mais on considère que les différences entre individus s'équilibrent d'elles-mêmes.

Les sorciers, les héros, les commandants d'unités ou tous les personnages peuvent avoir un profil particulier (cf.11 et 14). N'oubliez donc pas que le profil d'un personnage peut et, souvent doit, différer du profil de base de sa race.

3.3. ARMES ET ARMURES

En plus de leur profil, les soldats sont caractérisés par leurs armes et leurs armures. Certains soldats portent plus d'armure que d'autres. Certains portent des épées, d'autres des arcs, etc. La variété de l'armement et des protections possibles sont considérables et cela affectera la vitesse de mouvement des troupes, la manière dont ils combattent et leur chance de survie contre les coups. Les joueurs doivent garder à l'esprit que l'armement et l'équipement d'une unité jouent de grands rôles sur leur efficacité au combat.

4. LE TOUR

La séquence de tour à Warhammer est alternative, c'est-à-dire qu'un camp joue son tour puis s'arrête et laisse la main au camp opposé et ainsi de suite. Cela signifie que l'un des camps déplace ses figurines tandis que l'autre les laisse immobiles. Nous devons cependant nous souvenir que ceci n'est qu'une simple convention de jeu, une manière pratique de représenter le mouvement des troupes, les échanges de tirs et le fracas du combat.

À Warhammer, les batailles opposent deux camps. Cependant, chaque camp peut être représenté par un ou plusieurs joueurs, le nombre de joueurs dans chaque camp ne change pas la séquence de tours de jeux données ci-dessous. Lors de grosses parties, où il y a beaucoup de figurines à déplacer, il est intéressant d'avoir des joueurs supplémentaires qui augmentent la rapidité de jeu.

Quand un camp est représenté par différents joueurs, leurs forces devraient être divisées entre eux, par accord mutuel. Chaque joueur devenant responsable pour ses propres troupes. Il n'y a rien qui s'oppose à ce qu'un joueur en aide un autre, s'il en a le temps, de même il n'y a pas de raisons pour que des joueurs ne puissent communiquer entre eux.

Afin de représenter les mouvements des troupes, les corps-à-corps, les volées de projectiles et tous les autres aspects de la guerre, le jeu est divisé en phases et tours. Chaque camp joue un tour suivi par l'autre, puis c'est à nouveau au tour du premier puis encore du second et ainsi de suite. Nous parlons alors de séquence de tours.

Vous pouvez décider quel camp prend le premier tour en jetant une pièce ou en lançant un dé. Notez qu'un tour de jeu complet est terminé lorsque les deux camps ont joué leur tour.

Exemple : Deux camps, A et B, combattent l'un contre l'autre. Le camp A a le premier tour (tour 1), il joue puis c'est au tour du camp B (tour 1). Après quoi le tour de jeu est terminé. Le camp A commence un autre tour (tour 2) suivi par le camp B (tour 2), etc.

Le mot « **tour** » est utilisé aussi bien pour recouvrir à la fois le tour individuel de chaque camp que par la séquence de tours complète par les deux camps. Là où la confusion peut éventuellement surgir, nous avons utilisé le terme « tour » pour les deux tours individuels et le terme « tour de jeu » pour la séquence complète d'un seul joueur.

Vous avez ci-dessous la succession des différentes *phases* qui font un *tour de jeu*. Durant son propre tour de jeu, un camp peut bouger ses troupes, tirer des projectiles, combattre, etc.

1 - PHASE DE MOUVEMENT

Si c'est votre tour, vous pouvez bouger vos troupes selon les règles du chapitre Mouvements (cf. 5). Si ce n'est pas votre tour, vos troupes ne bougent pas.

2 - PHASE DE TIR

Si c'est votre tour, vous pouvez tirer avec les armes appropriées selon les règles de tir (cf. 6). Si ce n'est pas votre tour, vos troupes ne tirent pas (sauf dans le cas d'un tir de contre-charge).

3 - PHASE DE COMBAT

Toutes les troupes engagées dans un combat au corps-à-corps participent même si ce n'est pas leur tour. On parle de **rounds** de combat au corps-a-corps. Reportez-vous aux règles de combat (cf. 7).

4 - PHASE DE RÉSERVE

Si c'est votre tour, vous pouvez bouger à nouveau avec toutes les unités non engagées (et à plus de 4" de tout ennemi). Ceci représente le redéploiement des unités éloignées des combats. Reportez-vous aux règles de réserves (cf. 9).

5 - PHASE DE MAGIE

Si c'est votre tour, vous pouvez tenter toute opération magique autorisée. Reportez-vous au livret consacré.

6 - PHASE DE RALLIEMENT

Si c'est votre tour, vous pouvez tenter de rallier toute unité en déroute comme décrit dans le chapitre de ralliement (cf. 8).

5. LE MOUVEMENT

Dans cette section, nous allons expliquer le mouvement des troupes sur la table de jeu, comment différentes créatures peuvent être plus ou moins rapides, comment l'armure peut freiner leur progression et comment le terrain comme les collines et les forêts peuvent réduire leur vitesse. Les règles couvrent aussi l'encombrement, les décors, les manœuvres et les différentes formations.

Bien que les règles qui suivent couvrent pratiquement tous les cas imaginables de mouvements, des situations vont inexorablement se produire lors desquelles des précisions seront nécessaires ou mêmes lors desquelles ces règles ne peuvent s'appliquer. Quand toute autre solution échoue, la règle ultime reste d'utiliser son bon sens. Un bon MJ sait quand laisser le livre de règles de côté pour se fier à son propre jugement.

5.1. LES EFFETS DE L'ENCOMBREMENT

Le poids et la taille de l'armure affectent la vitesse à laquelle une créature peut se déplacer. Les tableaux suivants donnent la réduction du *mouvement autorisé* en fonction de la sauvegarde d'armure. L'armure affecte les chances de survie d'un personnage sur le champ de bataille. Tout ceci est expliqué en détail dans le chapitre sauvegardes d'armures. Tout ce dont vous devez vous soucier pour l'instant est que plus l'on porte d'armure et plus la sauvegarde d'armure baisse mais qu'en contrepartie plus le mouvement autorisé est réduit.

Les troupes qui ont une sauvegarde d'armure de 6 ne subissent aucune pénalité de mouvement. Pour chaque point de sauvegarde d'armure en plus, ½ point de mouvement est retiré au mouvement autorisé comme montré ci-dessous :

Armure	Svg d'armure	Pénalité de Mvt
Bouclier uniquement	6	Aucune
Armure légère seule	6	Aucune
Armure légère et bouclier	5	½"
Armure lourde seule	5	½"
Armure lourde et bouclier	4	1"

Les troupes montées bénéficient d'une sauvegarde pour leur monture en plus de toute armure portée par ladite monture :

Armure cavalier	Armure monture	Svg d'armure	Pénalité de Mvt
Aucune	Aucune	6	Aucune
	Cuir ou métal	5 et 6	½"
Bouclier seul	Aucune	5 et 6	½"
	Cuir ou métal	4, 5 et 6	1"
Arm. légère seule	Aucune	5 et 6	½"
	Cuir ou métal	4, 5 et 6	1"
Arm. légère et bouclier	Aucune	4, 5 et 6	1"
	Cuir ou métal	3, 4, 5 et 6	1 ½"
Arm. lourde seule	Aucune	4, 5 et 6	1"
	Cuir ou métal	3, 4, 5 et 6	1 ½"
Arm. lourde et bouclier	Aucune	3, 4, 5 et 6	1 ½"
	Cuir ou métal	2, 3, 4, 5 et 6	2"

La caractéristique de mouvement autorisé, moins toute pénalité pour l'encombrement, est la distance en pouces à laquelle vous pouvez normalement déplacer vos figurines. Par exemple, une figurine avec un mouvement de 4" et une sauvegarde de 4, 5 ou 6 subit une pénalité de -1" ce qui fait que sa distance de mouvement effective est de 3". Dorénavant, lorsque nous parlerons du mouvement d'une figurine, nous prendront en compte la distance modifiée après la prise en compte de ces pénalités.

Lorsque vous notez les caractéristiques de vos troupes avant la partie, il est préférable de noter la distance modifiée, ceci vous épargnera la peine de devoir vous souvenir des pénalités et d'avoir à les déduire.

Exemple : Un goblin monté sur un loup géant portant une armure légère et un bouclier a une sauvegarde d'armure de 4+. Cela impose une pénalité de mouvement de 1" au mouvement autorisé de 9" du loup ce qui passe son mouvement à 8"

Notez que les troupes montées ont toujours une meilleure sauvegarde d'armure que leur équivalent à pied. Cela reflète la protection offerte par la monture. L'encombrement est aussi pris en compte, car la monture porte le cavalier en plus de son équipement.

5.2. LES EFFETS DU TERRAIN

Votre table de jeu représente un vrai champ de bataille en miniature. Il peut inclure des collines et même des falaises impossibles à gravir. Les zones de cultures bordées de haies ou de murets quadrillent la zone de jeu et offrent des couverts et des obstacles au mouvement. Des bosquets peuvent également couvrir une partie de la table.

Avant de discuter des règles traitant des éléments de décors, nous devons faire une distinction entre les *zones de terrain* (comme les bois, les marais, forêts,

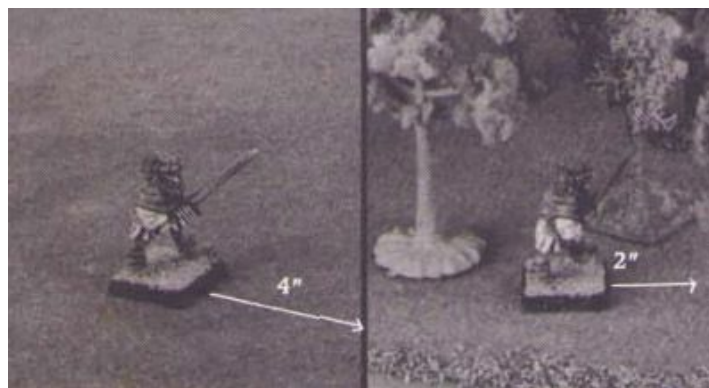
collines, etc.) et les *obstacles linéaires* comme les murets, les haies ou les tranchées. La différence fondamentale est que les troupes doivent marcher *au travers* des zones de terrain mais doivent *franchir* les obstacles. Par exemple, la pénalité associée pour bouger au travers d'un bois s'applique chaque tour où l'unité reste dans le bois, mais elle n'est appliquée qu'une fois lorsque l'unité franchit une haie ou un mur. Les exemples dans les sections suivantes vont éclaircir ce point.

5.2.1. Terrains difficiles

Il ne peut y avoir de liste formelle de *terrains difficiles*, car le terrain sur la table est comme son équivalent réel : il peut parfois être lent et traître et d'autre fois non. En revanche la liste suivante inclut les terrains communément traités comme difficiles :

Buissons et massifs,
Débris, ruines et épaves, blocs de pierre,
Gué et eaux peu profondes,
Marais, marécages et sols boueux,
Sables mouvants,
Escaliers, marches et échelles
Pentes raides et dangereuses,
Bois et végétation dense.

Les troupes traversant une zone de *terrain difficile* le font à la moitié de leur mouvement normal. Par exemple, une figurine avec un Mouvement de 4" le verra réduit à 2". **Lorsque le mouvement est réduit à une fraction, arrondissez à la moitié supérieure.** Par exemple, une figurine avec un Mouvement de 3½" dans un *terrain difficile* verra son Mouvement divisé par deux mais comme cette fraction n'est pas pratique, son Mouvement effectif sera arrondi à 2".



Un humain se déplace de 4" sur un terrain normal et de 2" dans les bois.

Une figurine qui se déplace à travers un terrain normal et un *terrain difficile* durant le tour, se déplacera de son mouvement normal sur le terrain plat et à la moitié de son mouvement sur du *terrain difficile*. Par exemple, une figurine possède un mouvement normal de 4" et souhaite se déplacer dans un bois. Le bord du bois est à 1" de distance, la figurine se déplace donc de 1" à son mouvement normal, ce qui laisse 3" de

mouvement dans le bois. Comme les bois sont du *terrain difficile*, la figurine se déplace dans la zone à la moitié de sa vitesse, ce qui donne 1½".



L'humain se déplace de 1", puis de 1½" dans les bois.

5.2.2. Terrains très difficiles et infranchissables

En plus des *terrains difficiles*, le MJ peut, à sa guise, inclure des zones de terrain qui sont encore plus hasardeuses à traverser. Une pente très rocailleuse peut être considérée comme un tel élément, par exemple. Les zones qui sont plus difficiles à traverser qu'un terrain difficile sont appelés *terrains très difficiles* et le mouvement n'est effectué qu'au quart du mouvement normal. Les fractions sont toujours arrondies à la moitié supérieure la plus proche.

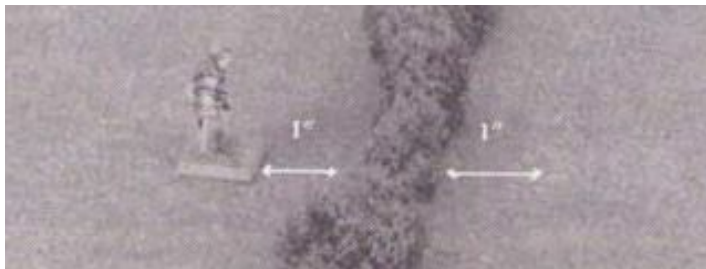
D'autres zones de terrain peuvent être si hasardeuses qu'ils puissent être complètement *infranchissables*. Un exemple de terrain de cette sorte serait un à-pic ou une étendue d'eau comme un lac. La plupart des rivières sont également *infranchissables* exceptées au moyen d'un pont ou d'un gué.

5.2.3. Les obstacles linéaires

Les *obstacles linéaires* sont différents des zones de *terrains difficiles* en cela que l'on doit les sauter ou les escalader. Les murs, barrières, clôtures et barricades sont des obstacles linéaires *positifs*, ainsi appelés car ils s'érigent du sol. Les fossés, les tranchées et les ruisseaux sont des obstacles linéaires *négatifs*, car ils s'enfoncent dans le sol.

Pour traverser un obstacle linéaire (aussi bien positif que négatif) une figurine doit dépenser la moitié de sa distance de mouvement. Par exemple, une figurine a un mouvement de 4" et doit passer une barrière qui se trouve sur son passage à 1" de distance. La figurine se déplace d'un pas jusqu'à la barrière, dépense 2" pour la sauter, puis se déplace d'un autre pas une fois de l'autre côté. La largeur de la barrière n'est pas prise en compte. On considère que tous les obstacles linéaires sont au maximum de quelques dizaines de centimètres de large. Si une figurine se déplace jusqu'à un obstacle linéaire et a un mouvement insuffisant pour le traverser, elle doit s'arrêter de ce côté. La figurine ne compte pas comme ayant « à moitié traversé » l'obstacle et le mouvement restant est perdu.

Exemple : Une figurine avec un mouvement de 4" approche d'une barrière distante de 1" et dépense la moitié de son mouvement (2") pour le traverser, ce qui laisse 1" pour le mouvement de l'autre côté du mur.



La même figurine approche d'une barrière distante de 2" et dépense la moitié de son mouvement pour la traverser (2"). Cela ne laisse aucun mouvement et la figurine est placée de l'autre côté de la barrière.



La même figurine approche d'une barrière distante de 3". La figurine n'a plus que 1" de mouvement, ce qui est insuffisant pour la traverser. La figurine est donc placée en face de la barrière et le 1" restant est perdu.



Comme avec le *terrain difficile*, certains obstacles peuvent être plus ardues à franchir que d'autres. Franchir un mur haut d'un mètre est plus difficile qu'en franchir un autre de trois mètres. La pénalité standard 50% du mouvement s'applique généralement aux obstacles qui vont jusqu'à 1,5 mètres de haut et/ou de 1,5 mètres de large. Les murs plus hauts et les fossés plus larges devraient être considérés rares dans le jeu.

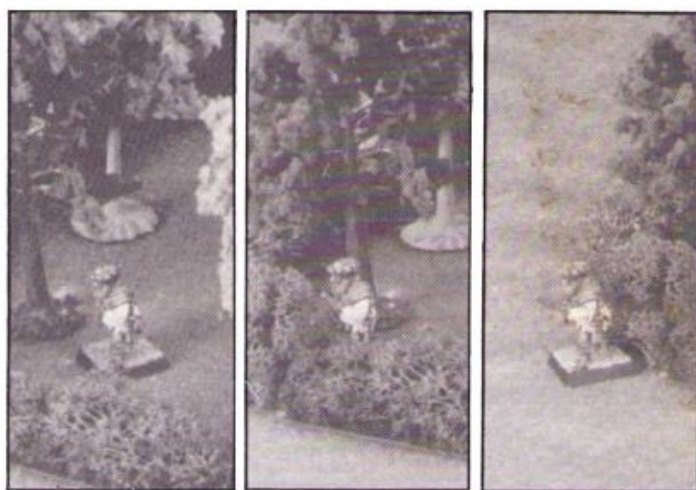
Le maître du jeu doit décider si tel obstacle peut être franchi et quelle pénalité est appropriée. Un tour complet pour escalader un obstacle semble acceptable, mais l'obstacle devrait être escaladé et non franchi et donc devrait être infranchissable pour les troupes montées. De même qu'un fossé de plus de 2 mètres de large devrait constituer deux obstacles vu que les troupes devraient avoir à sauter dedans puis à grimper de l'autre côté (par contre, elles peuvent bouger à allure normale au fond du fossé - ou à allure réduite s'il y a de la boue, qu'il est délibérément rempli de pieux, etc.)

La profondeur de l'obstacle devrait vous aider

déterminer la pénalité à imposer à la figurine. Un fossé assez profond pour requérir un tour entier de mouvement pour le franchir devrait être considéré comme *infranchissable* pour les troupes montées tout comme pour les murs très haut. De tels retranchements devraient être rare sur un champ de bataille, cependant, ils peuvent devenir communs lors de sièges.

5.2.4. Combinaison d'obstacles

Une combinaison de terrains difficiles et d'obstacles réduit encore davantage le mouvement. Par exemple un fossé dans un bois est à la fois un *obstacle linéaire* et un *terrain difficile*. Une figurine avec un mouvement normal de 4" le voit réduit à 2" à cause des bois (Mouvement /2). Le fossé impose une pénalité de 50% de la distance totale de Mouvement, donc la figurine sera obligée de dépenser 1" supplémentaire pour traverser l'obstacle.



La figurine ci-dessous a un mouvement normal de 4", elle dépense 2" parce qu'elle est dans un bois (pénalité de terrain difficile). Le bois est délimité par une haie qui est un obstacle linéaire. La figurine se déplace jusqu'à la haie (1") et a suffisamment de Mouvement pour traverser (1" de pénalité).

5.3. ORGANISER LES UNITÉS

Les troupes sur le champ de bataille ne se baladent au petit bonheur la chance, elles sont organisées en formations militaires. Même les barbares les plus primitifs ou les pires orques se regrouperont avec leurs semblables, souvent sous le commandement de l'individu le plus grand, le plus dur ou le plus laid.

Nos armées de figurines sont aussi organisées en unités, qui peuvent évoquer des régiments, des compagnies, des unités ou escadrons, tout dépend de leurs tailles et de leur type. Une unité est constituée d'un certain nombre de guerriers normaux, d'une figurine particulière de commandant, et de figurines optionnelles telles que le porte-bannière et le musicien. Une petite unité typique peut comprendre 9 guerriers standards et un commandant. Une plus grande unité peut comprendre 17 guerriers, un commandant, un porte-bannière et un musicien, etc.

Nous aborderons les règles sur les commandants, les porte-bannières et les musiciens plus tard (cf. 12). Pour l'instant nous allons traiter de la manière dont les unités adoptent et changent de formations, et de la façon dont elles manœuvrent sur le champ de bataille. La première chose à se rappeler est que les figurines doivent rester proche les unes des autres à tout moment. Normalement, les figurines doivent toutes rester en contact socle à socle avec leurs semblables.

5.3.1. Composition des unités

Une unité doit être composée d'au moins 5 figurines dont le commandant, le porte-bannière et/ou le musicien. Les pertes peuvent réduire l'unité à moins de 5 figurines pendant la bataille, mais toutes les unités doivent commencer le jeu avec au moins 5 figurines. Il n'y a pas de taille maximum pour les unités. Cependant, les unités avec plus de 30 figurines se révéleront extrêmement difficiles à manœuvrer sur la table. Des unités de 20 fantassins et de 10 cavaliers sont recommandées.

Quelle que soit les variations d'arme et d'armures sur les figurines d'une unité, tous les membres d'une même unité sont supposés être armés et protégés de la même façon, comme ils sont supposés avoir un profil identique (sur l'armement hétérogène, cf. 13.1).

5.3.2. Les commandants d'unité

Toutes les unités doivent commencer le jeu avec une figurine de commandant reconnaissable parmi les autres figurines de l'unité. Cela peut être une figurine peinte différemment des autres membres l'unité, ou une figurine particulièrement impressionnante. Généralement, les commandants sont de la même race et ont le même profil que les autres figurines de l'unité (mais ce n'est pas toujours le cas cf. 14). Ils donnent des ordres au reste de l'unité et agissent comme point

central quand l'unité manœuvre.

5.3.3. Les formations

Les formations militaires permettent aux troupes de se mouvoir rapidement et d'adopter une position offensive adaptée pour l'attaque ou la défense. Même les unités de barbares dépareillés tendent à se régulariser lorsque les individus se regroupent pour l'appui ou le soutien.

Pour refléter ceci, seules certaines formations sont autorisées :

Rang simple : l'unité est disposée sur un rang en une ligne ininterrompue.



Double rangs : L'unité est disposée en 2 rangs l'un suivant immédiatement l'autre.



Triple rangs : L'unité est disposée en 3 rangs se suivant les uns les autres.



Multiple rangs : Tant que chaque rang est placé immédiatement derrière le rang précédent, une unité peut être disposée sur autant de rangs que voulu.

Ligne simple : Cette unité est disposée en file indienne avec chaque personnage placé derrière un autre. Bien que cette formation puisse sembler étrange, elle est communément adoptée par la cavalerie légère car elle permet une grande flexibilité de mouvement. Cette formation est aussi utile pour le mouvement qu'incommode pour le combat !



Dans cet exemple l'unité de droite a adopté une formation autorisée. Les figurines de l'unité de gauche sont séparées les unes des autres et ce n'est normalement pas autorisé (sauf tirailleurs cf. 15.10).

Dans les exemples ci-dessus, les unités se divisent idéalement pour former des rangs et des colonnes uniformes. Il va sans dire que ce ne sera peut-être pas toujours le cas.

Par exemple, lorsqu'une unité de 15 troupes souhaite adopter une formation sur 2 rangs, il va soit manquer une figurine ou bien un personnage sera en trop. La règle qui découle de ceci est que les rangs suivant le premier doivent avoir autant de figurine que le premier rang, ils ne peuvent en avoir plus et s'ils en ont moins ils ne comptent pas comme rang. Ceci est important, car les formations profondes sont plus puissantes en combat comme nous le verrons par la suite. Lorsque une unité a des figurines en trop, ces dernières sont déplacées à l'arrière de l'unité.



Exemple d'une formation de 15 figurines sur deux rangs de 7 figurines. La dernière est placée derrière au centre de l'unité. La formation d'une unité peut être modifiée durant le jeu et ce changement peut être dû aux pertes. Un changement de formation est une manœuvre (cf. 5.6).

5.3.4. Placement des commandants d'unité

Les commandants d'unité devraient toujours être placés au centre du premier rang d'où ils peuvent efficacement contrôler leurs troupes. Si le premier rang comprend un nombre pair de figurines, le commandant peut alors être placé dans l'une des deux places centrales.

Tout changement du premier rang se fait en utilisant le commandant d'unité comme centre. Ce dernier reste immobile tandis que les autres figurines se déplacent. Le commandant sera au centre du premier rang de la

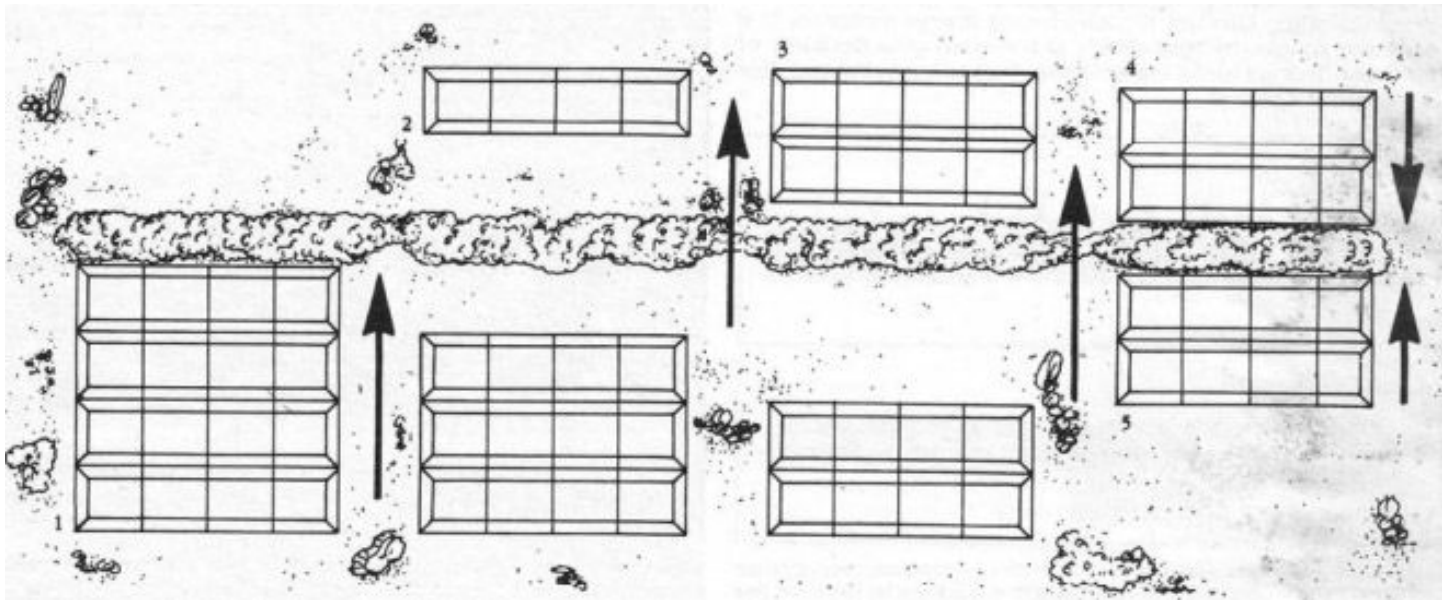
nouvelle formation. Si le commandant est tué, la figurine au centre du premier rang sera utilisée comme référence pour tout changement de formation. Si une unité change de formation en tournant sur le côté, le commandant d'unité doit être placé au centre du premier rang à nouveau.

5.4. DÉPLACEMENTS AU TRAVERS DE TERRAINS DIFFICILES ET FRANCHISSEMENT D'OBSTACLES

Une formation de plusieurs rangs verra fréquemment certains de ses membres confrontés à des zones de *terrain difficile* alors que les autres ne le seront pas. Dans ce cas, l'unité entière est réduite au mouvement de la plus lente de ses figurines. La nécessité de maintenir la formation rend impossible aux troupes de se déplacer plus rapidement même si chaque membre n'est pas personnellement confrontée au problème. Une unité ne peut changer de formation tant que certains de ses membres se trouvent en *terrain difficile*.

Comme le *terrain difficile*, les obstacles imposent une pénalité de mouvement à l'unité entière, que l'obstacle soit situé face à l'ensemble de la formation ou d'une partie seulement. Quand une formation est face à un obstacle, chaque rang est considéré séparément. Le premier rang se déplace au-dessus normalement, ne laissant aucune place entre lui et l'obstacle ou bien d'une certaine distance dépendant de la position où l'unité a commencé. Si l'espace est suffisant pour permettre à d'autres rangs de tenir, ils peuvent également franchir. Les rangs suivants sont bougés de la même manière et hormis si la capacité de mouvement de l'unité est élevée, le nombre maximum de rang pouvant traverser sera de 2.

Une fois qu'un rang a passé un obstacle et qu'il y a suffisamment de place pour le rang suivant, le reste de l'unité se rapproche pour réduire l'écart au minimum. Même si une unité peut être séparée en deux par un obstacle, elle est tout de même considérée comme étant une seule et même unité. Lorsqu'une unité a

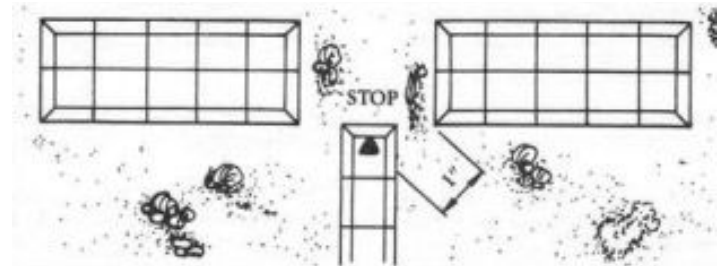


Franchissement d'un obstacle linéaire par une unité sur plusieurs rangs :

1. L'unité approche de l'obstacle et n'a pas assez de mouvement pour le franchir.
2. Le tour suivant, le premier rang de l'unité franchit l'obstacle, il y a assez de place pour que son second rang fasse de même.
3. Le second rang franchit et il ne reste que peu de place entre le second rang et l'obstacle.
4. Les 2 premiers rangs sont reculés pour réduire cet écart.
5. Les rangs suivants sont avancés jusqu'à l'obstacle et bougeront le tour suivant.

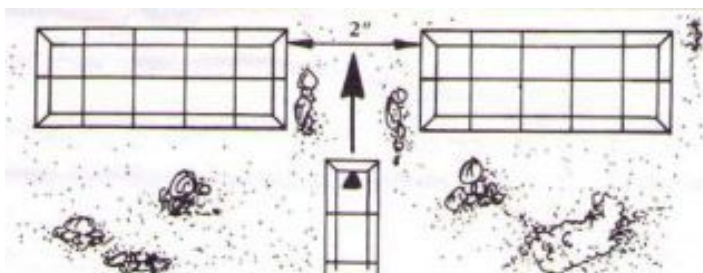
commencé à franchir un obstacle, elle ne peut effectuer de manœuvre avant d'avoir entièrement traversé ; ce qui signifie qu'elle ne peut pas effectuer de roue ou changer de formation **même si elle est attaquée** tant qu'elle n'a pas franchi l'obstacle dans sa totalité. Notons qu'une unité divisée par un obstacle ne peut effectuer de mouvement de réserve.

juger de l'écart que par estimation et **aucune mesure n'est permise jusqu'à ce que le joueur ait annoncé son intention**. Dans les cas marginaux, la capacité de mesure des joueurs est importante. Si le joueur tente de passer au travers et que l'écart est trop réduit, son unité s'arrête immédiatement.



Cet exemple montre ce qui se passerait dans ce cas. L'unité se déplace vers l'ennemi et s'arrête à 1" de l'ennemi.

Il est aussi possible de quitter un combat en effectuant un **repli volontaire d'un corps-à-corps** (cf. 7.14.3). La manœuvre est cependant périlleuse.



L'unité en mouvement fait face à 2 unités ennemies. L'espace entre ces unités est de 2", assez pour que la figurine s'y faufile. Cependant l'espace ne pourrait permettre à la figurine de rester à plus de 1" des 2 unités et ce mouvement n'est donc pas autorisé.

Si une figurine seule ou quelque figurine au sein d'une unité se déplace en direction d'une unité ennemie qu'elle n'a pas l'intention d'engager, elle et son unité doivent s'arrêter à un pas de l'unité ennemie, tout mouvement restant étant perdu. Le joueur ne peut

5.5. INTERPÉNÉTRATION DES UNITÉS AMIES

Normalement, les unités ne peuvent pas se déplacer à travers d'autres unités. Il y a quelques exceptions, tel que les fanatiques Gobelins ou les unités en déroute qui n'ont pas le choix (cf. 8.4). Cependant, ces règles permettent à certaines unités de se déplacer à travers d'autres. Il s'agit d'une manœuvre plutôt délicate, car le risque de confusion est important.

Les unités de tirailleurs (cf. 15.10) et les personnages indépendants (cf. 14.6.1) peuvent se déplacer à travers des unités amies, aussi longtemps que l'unité amie en question reste immobile pendant toute la durée du tour. Cela compte comme une *manœuvre simple* et un test de **Cd** est requis pour l'unité traversée. Si le test échoue les deux unités s'arrêtent au contact l'une de l'autre.

1. Si des figurines de tirailleurs ou de personnages non-associés finissent leur tour à l'intérieur d'une unité traversée, l'unité traversée ne peut pas se déplacer lors de son prochain tour également. Un autre test de manœuvre n'est pas nécessaire.
2. Si une unité est forcée de se déplacer alors qu'elle en traverse une autre (peut-être à la suite d'une réaction psychologique) les deux unités voient leur mouvement réduit de moitié et fuiront automatiquement si elles sont repoussées et poursuivies lors d'un corps-à-corps ce tour-ci.
3. Les unités de tirailleurs et les personnages non-associés peuvent se déplacer à travers d'autres unités de tirailleurs ou personnages non-associés. Aucun test n'est nécessaire et ce n'est pas une manœuvre. Chaque partie concernée peut se déplacer normalement et est désorganisée lors du processus.
4. Les unités de tirailleurs et les personnages non-associés peuvent se déplacer à travers des machines de guerres amies, des créatures seules de toutes tailles et des chars. Un test de manœuvre n'est pas nécessaire.
5. Il n'est pas possible de se déplacer à travers des unités en fuite ou en train de charger quelles que soient les circonstances.
6. Si les unités traversées souffrent d'*animosité* l'une envers l'autre un test doit être fait immédiatement, indépendamment de la présence d'un ennemi.

5.6. LES MANŒUVRES

Lorsqu'une unité souhaite changer de formation ou de direction, elle doit faire une *manœuvre*. De même qu'une unité qui veut bouger de façon anormale (comme vers l'arrière), elle doit exécuter la manœuvre appropriée. Il existe deux différents types de manœuvres simples et les manœuvres complexes :

*Manœuvres simples :

- Changement de formation
- Pivot à 90 ou 180°
- Roues

*Manœuvres complexes :

- Reculer
- Faire une roue en reculant
- Faire une roue depuis le centre de l'unité

L'habileté d'une unité à manœuvrer dépend de son entraînement et de sa discipline. Ces deux facteurs varient en fonction du type d'unité et de la race de celles-ci, et donc certaines unités sont plus habiles que d'autres à manœuvrer. L'entraînement et le degré de discipline sont représentés par la caractéristique de *Commandement (Cd)* de l'unité: plus le chiffre est élevé et plus l'unité sera disciplinée.

La présence de personnage peut augmenter la valeur de *Commandement* de l'unité sous leurs ordres (cf. 14.6.5).

5.6.1. Les manœuvres simples

N'importe quelle unité peut faire une manœuvre simple pendant sa phase de mouvement et/ou sa phase de réserve à condition que:

1. L'unité ne traverse pas un obstacle ou que sa formation ne soit pas divisée par un obstacle.
2. L'unité n'est pas engagée en corps-à-corps.

**Exceptions:*

- (i) Une unité qui repousse et poursuit son adversaire en corps-à-corps est autorisée à étendre sa formation une fois (cf. Changement de formation).
 - (ii) Une unité déjà engagée en corps-à-corps peut automatiquement retourner les figurines de son unité engagées pour faire face à un adversaire qui charge sur le côté ou l'arrière (elles reprennent leur position normale en fin de combat, ce n'est pas une manœuvre).
3. Si au moins une figurine de l'unité est positionnée en *terrain difficile* ou *très difficile*, l'unité ne peut faire aucun changement de formation. L'unité peut faire une autre manœuvre simple à la place mais ne peut tenter aucune autre manœuvre supplémentaire pendant cette phase.

La 1^{ère} manœuvre : Les manœuvres simples sont

faites lorsque l'unité bouge. La 1^{ère} manœuvre (ou manœuvre gratuite) est automatiquement réussie.

La 2^{ème} manœuvre : Si l'unité a un commandant, elle peut tenter une seconde manœuvre simple, une unité qui n'a pas de commandant ne le peut pas.

Il est nécessaire de faire un test de *Commandement* afin d'effectuer une seconde manœuvre. Le joueur lance 2D6 et additionne le résultat. Si le résultat est inférieur ou égal à son *Commandement*, le test est réussi. Si le résultat est supérieur, le test est un échec. Si le test est réussi, l'unité peut effectuer la manœuvre supplémentaire.

Si le test échoue, l'unité s'arrête immédiatement, perd ce qu'il lui reste de mouvement et ne peut plus tenter d'autres manœuvres pendant cette phase.

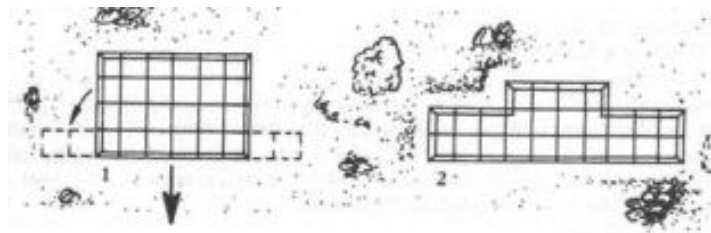
La 3^{ème} manœuvre : Si une unité a réussi sa 2^{ème} manœuvre, elle peut tenter une 3^{ème} manœuvre de la même façon.

Aucune unité ne peut tenter plus de 3 manœuvres pendant la même phase de mouvement ou de réserve. 3 manœuvres est la limite ultime !

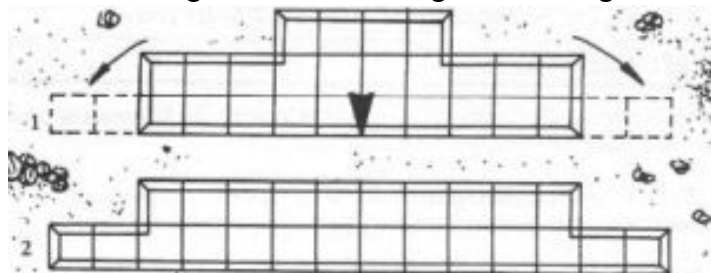
1. Le changement de formation

Lorsqu'une unité tente un changement de formation, elle peut augmenter ou réduire le nombre des figurines de son 1^{er} rang de 1 ou 2 figurines sur chaque flanc. (soit un maximum de 4 figurines au total). Une fois que le 1^{er} rang d'une unité a été changé, le reste des troupes est aligné sur le rang arrière. Les rangs incomplets sont approximativement alignés sur le milieu.

Rien ne peut empêcher une unité d'augmenter/réduire plusieurs fois son 1^{er} rang pendant la phase, dans la mesure où cela n'outrepasse aucune autre règle. Évidemment, un test doit être fait pour une 2^{ème} ou 3^{ème} manœuvre.



Cette unité augmente son 1^{er} rang de 6 à 10 figurines.



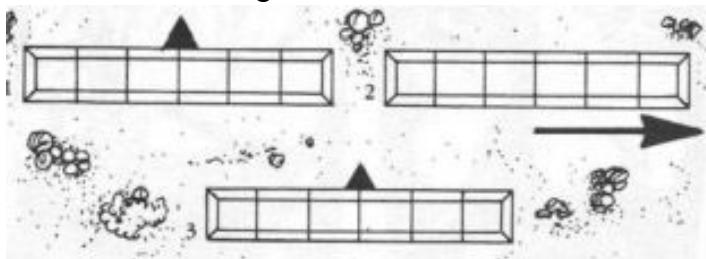
Les rangs restant sont organisés derrière, si le joueur le désire, la formation pourrait maintenant passer à 14 figurines si le test de **Cd** pour la seconde manœuvre réussit.

2. Le pivot

Tout comme dans la réalité une unité ne peut marcher que vers l'avant, nos figurines ne doivent être déplacées que vers l'avant. Pour bouger sur le côté, les membres d'une unité doivent tourner vers leur gauche ou leur droite, avancer et tourner encore pour faire face à leur direction originale.

Schémas du pivot en bas de page:

1. L'unité fait face vers l'avant.
2. L'unité tourne vers la droite et avance.
3. L'unité tourne une fois de plus afin de faire face à la direction originale.



Vous noterez que l'unité fait un pivot complet de 90° sur la gauche ou sur la droite. Tous les pivots doivent être de 90° ou un multiple de 90°. Une unité qui pivote de 180° se tournera complètement pour faire face à la direction opposée. Faire un pivot pour une simple figurine devrait être simple, mais pour des troupes en formation cela devient plus difficile, surtout si les troupes en question sont peu entraînées, indisciplinées ou stupides !

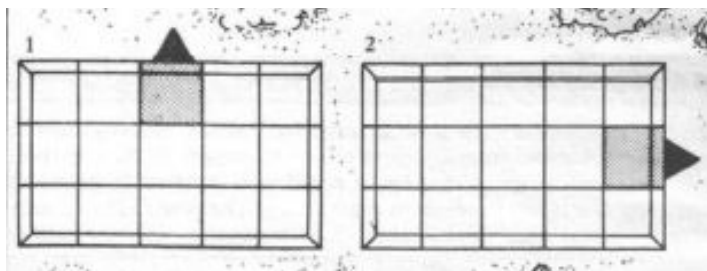
Un unique pivot de 90 ou 180° est considéré comme une unique manœuvre. Le pivot peut être fait n'importe quand pendant le mouvement, que ce soit avant que l'unité bouge, après que le mouvement soit terminé, ou n'importe quand entre les deux.

Donc, une unité avec un mouvement de 4" pourrait se déplacer de 2", pivoter de 90° et bouger encore de 2".

Vous noterez que comme une unité pivote, sa formation change; les rangs deviennent des lignes et les lignes deviennent des rangs. Le schéma ci-dessous illustre ceci. Du fait que l'unité ne fait pas face et ne bouge pas dans sa position d'origine, l'emplacement de son commandant doit être modifié. La figurine du commandant est placée au milieu du nouveau 1^{er} rang et la figurine qu'elle remplace doit être placée à l'emplacement d'origine du commandant. Les porte-bannières et les musiciens sont aussi repositionnés.

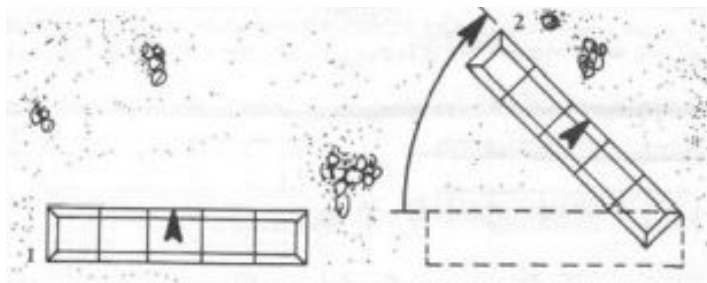
Schéma de pivot ci-dessous :

1. L'unité a 3 rangs de profondeur sur une ligne de 5 figurines de front.
2. L'unité pivote. Elle a maintenant 5 rangs de profondeur sur une ligne de 3 figurines de front. Le commandant est positionné comme indiqué en grisé.



3. La roue

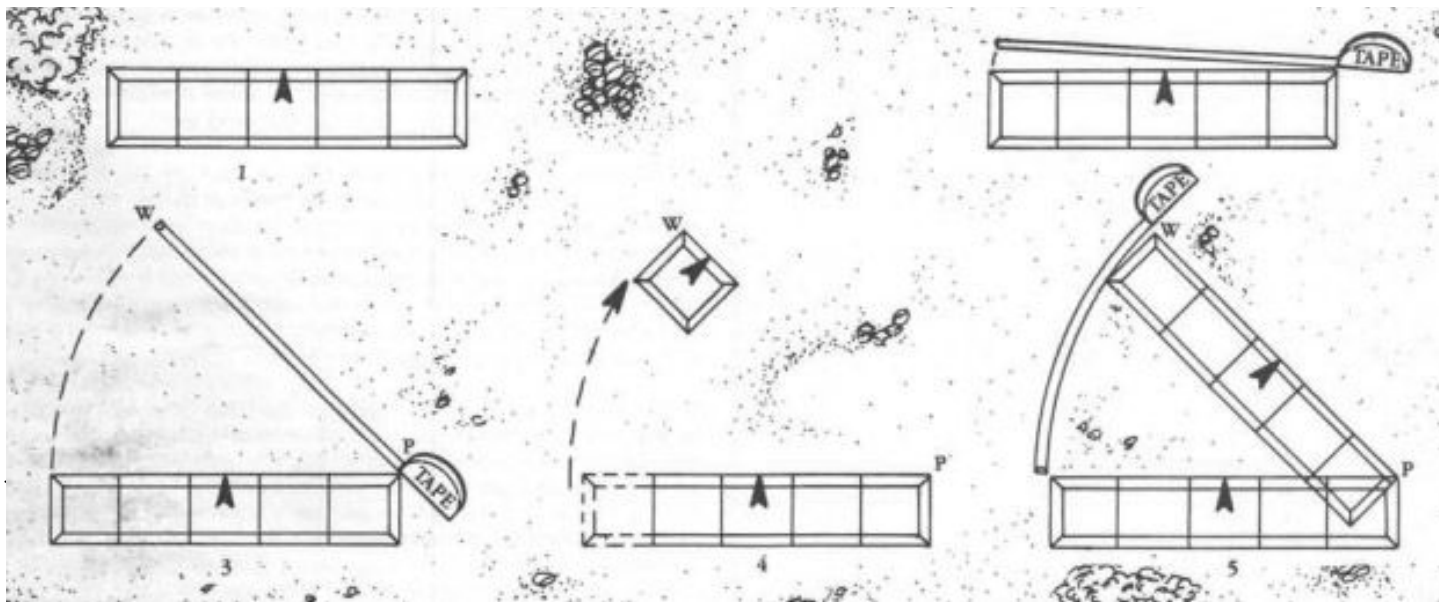
La roue est prévue pour changer la direction de la formation. Contrairement au pivot, cela ne change pas la formation de l'unité.



1. L'unité est en ligne droite.
2. L'unité fait une roue.

La distance maximale que peut effectuer la figurine à l'extrémité de la formation est sa distance normale de mouvement mesurée par l'angle extérieur. Elle n'a pas à dépenser tout son mouvement pour la manœuvre et peut bouger de quelques centimètres seulement si le

Le schéma ci-dessous illustre ce qu'est une **roue**. L'unité n'a qu'un seul rang qui fait face à la direction indiquée. Pour accomplir la roue, la dernière figurine marquée P reste stationnaire, alors que la figurine à l'autre bout de la ligne W, avance en faisant une roue de l'angle indiqué. Le restant des troupes entre W et P avancent en tenant une ligne aussi droite que possible.



plus précis possible, même s'il est impossible de l'être à 100%. Lorsque qu'il y a litige, le maître du jeu peu contrôler la manœuvre et déterminer la position finale de l'unité.

Une unité peut faire une roue aussi bien sur sa gauche que sur sa droite. La distance parcourue par la figurine à l'extrémité de la roue (W) est la distance parcourue par toute l'unité. La roue peut prendre tout ou partie de la distance de mouvement de l'unité. Par exemple, une unité pourrait avancer tout droit de 2", puis faire une roue de 2" pour un mouvement total de 4".

Les roues peuvent être faites avant, après ou entre les mouvements ordinaires si le joueur le désire. Une roue est une manœuvre et doit être accomplie en une unique courbe. Si une unité veut faire une roue, bouger tout droit et faire encore une roue, c'est tenter deux manœuvres distinctes et un test doit être fait pour la seconde.

5.6.2. Manœuvres complexes

Une manœuvre complexe requiert une précision considérable, entraînement et coopération. Les unités sans commandant ne peuvent tenter de manœuvres complexes. Une manœuvre complexe est équivalente à 3 manœuvres simples. Si une unité tente une manœuvre complexe, cela doit être la 1ère et dernière manœuvre tentée cette phase. Avant de commencer une manœuvre complexe, un test de *Commandement* doit être fait. Si le test échoue, l'unité s'arrête immédiatement, elle perd tout le mouvement qu'il lui reste et ne peut tenter aucune autre manœuvre jusqu'à la prochaine phase de mouvement. Si une unité rate une manœuvre complexe pendant sa phase de mouvement, elle ne pourra pas non plus faire de mouvement de réserve.

1.Recul

Normalement, les troupes ne peuvent qu'avancer. Cependant, les guerriers bien entraînés peuvent marcher à reculons tout en gardant leur formation. Cela reste très difficile, aussi les unités qui tentent cette manœuvre perdent la moitié de leur mouvement. Cette pénalité est cumulée avec n'importe quelle pénalité déjà existante comme le *terrain difficile* par exemple, donc la distance qu'une unité peut reculer en traversant un bois est égale au quart de sa valeur.

2.Roue arrière

Les troupes sont autorisées à faire une roue arrière, mais elles ne pourront faire aucun autre mouvement cette phase, ni avancer normalement tout droit. La moitié du mouvement est perdu et la roue s'effectue de la même façon que la roue normale mais en reculant.

3.Roue depuis le centre

Avec cette manœuvre l'unité pivote autour du commandant un côté en avant tandis que l'autre va en arrière.

Cela reste très difficile, aussi les unités qui tentent cette manœuvre perdent la moitié de leur mouvement. Cette pénalité est cumulée avec n'importe quelle pénalité déjà existante comme le *terrain difficile* par ex, donc la distance qu'une unité peut reculer en traversant un bois est égale au quart de sa valeur.

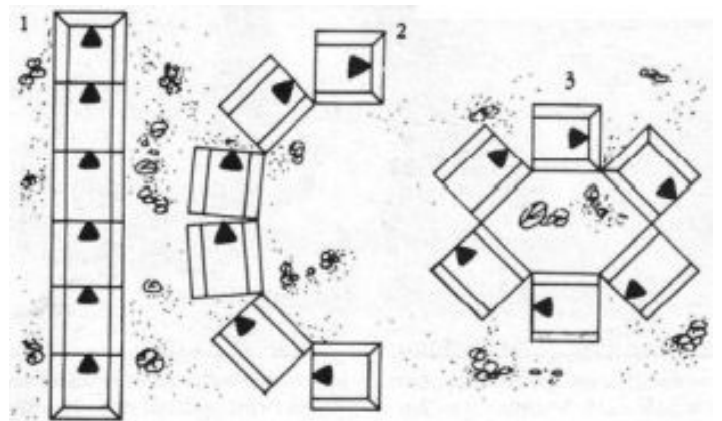
5.7. LES FORMATIONS AVANCÉES

Cette section présente quelques formations plus complexes offrant une plus grande souplesse aux unités.

5.7.1. Unité en file indienne

Une unité en file indienne est disposée en une longue ligne avec seulement une figurine de front. Des règles spéciales s'appliquent à ce type de formations pour refléter leur capacité à prendre des formes en S ou même en cercle. Pour assurer cette unique souplesse, il n'est pas nécessaire pour chaque figurine d'être disposée exactement derrière celle qui la précède, elles doivent juste être en contact sans que ce soit sur toute la largeur comme ce serait normalement le cas. Dans le diagramme ci-dessous, par exemple, les unités 2 et 3 sont arrangées de manière à ce que les socles restent en contact par un seul point :

1. Formation en file indienne droite
2. Formation incurvée
3. En cercle complet



Pour déplacer une unité en file indienne, déplacez la première figurine en avant, et les suivantes suivent le même chemin.

En cas de difficulté, le MJ juge de la possibilité de la manœuvre proposée se baseront sur le bon sens plutôt que sur une interprétation stricte des règles. De vrais guerriers pourraient-ils faire le mouvement proposé par le joueur tout en restant en formation ?

Les règles suivantes s'appliquent aux formations en file indienne :

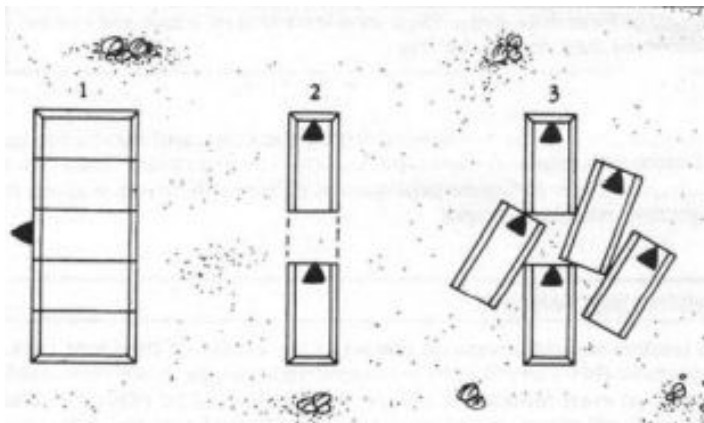
1. Les formations en file indienne ignorent les pénalités de mouvement des *terrains difficiles* et comptent les *terrains très difficiles* comme *difficiles*.
2. Les obstacles sont plus faciles à franchir et la pénalité associée est réduite de $\frac{1}{2}$ à $\frac{1}{4}$ du mouvement.
3. Il n'est pas possible d'effectuer les manœuvres complexes de recul, de roues arrière ou de roues depuis le centre lorsqu'une formation est en file indienne.
4. Une unité en formation de file indienne ne peut

pas charger.

5. Une unité en formation de file indienne ne pourra pas non plus recevoir une charge. Si elle est chargée dans cette situation, elle doit *fuir* en réponse à la charge.

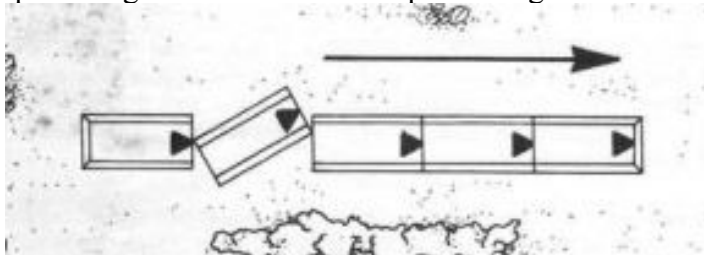
Un pivot de 90° changera la nature de la formation puisque ce sera à présent une formation sur un rang.

Dans l'illustration ci-après, une unité passe d'une formation à un rang à une file indienne en tournant de 90°. Alors que les figurines tournent, elles prennent deux fois plus de place car leur longueur est deux fois plus importante que leur largeur. Où passe cette longueur en trop ? La solution est de faire pivoter les première et dernière figurines et de remplir le reste en les plaçant là où l'espace le permet.



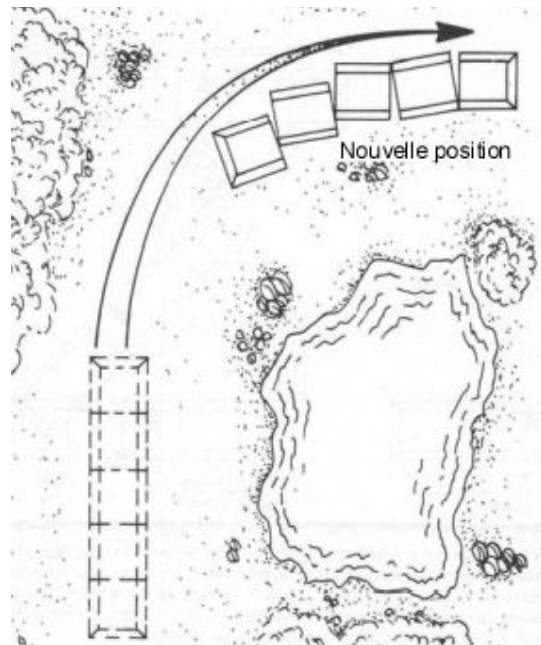
1. 5 figurines sur un rang
2. Les figurines à l'extrémité changent de direction
3. Les figurines restantes se placent entre elles.

Lorsque les unités se déplacent, le rang de devant est déplacé comme permis et les rangs suivants le poursuivent. Si la première unité bouge de 2", l'écart sera rempli par les figurines suivantes ce qui peut faire que les figurines du fond n'ont pas à bouger.



La figurine de devant bouge et les deux autres la suivent en se plaçant juste derrière. Il n'y a pas de place pour les autres qui doivent rester immobiles.

Même si l'ensemble de l'unité n'a pas bougé aussi vite que le premier rang, l'unité est considérée comme s'étant déplacée.



Trajectoires courbes/Serpenter

Une formation en file indienne peut suivre des trajectoires courbes ou "serpenter". Les figurines sont placées en file indienne derrière le commandant pour suivre son trajet. Cela ne compte pas comme une *manœuvre*, c'est simplement un type de mouvement spécial avec la formation de file indienne.

Une formation en file indienne peut effectuer une trajectoire courbe qui fait partie d'un mouvement normal sans occasionner de test.

Charge et formation en file indienne

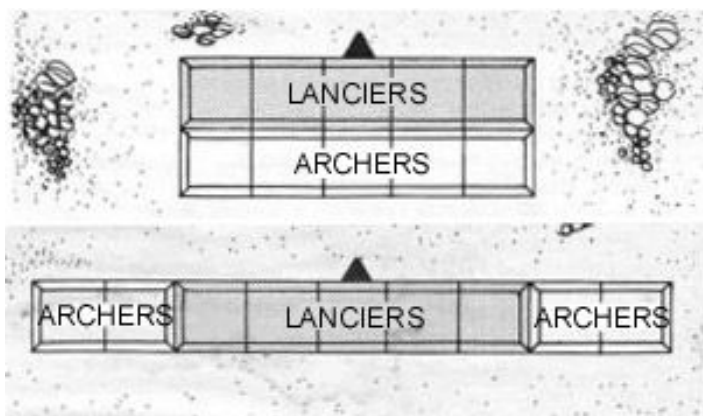
Une formation d'unités en file indienne n'est vraiment pas pratique pour se battre. Pour représenter cela, les unités en file indienne au début d'un tour ne peuvent pas déclarer de charge. De même, aucune formation peut adopter une formation en file indienne une fois qu'elle a déclaré une charge.

Une unité en formation de file indienne ne pourra pas non plus recevoir une charge. Si elle est chargée alors qu'elle est en file indienne, elle doit *fuir* en réponse à la charge (cf. 7.2.3).

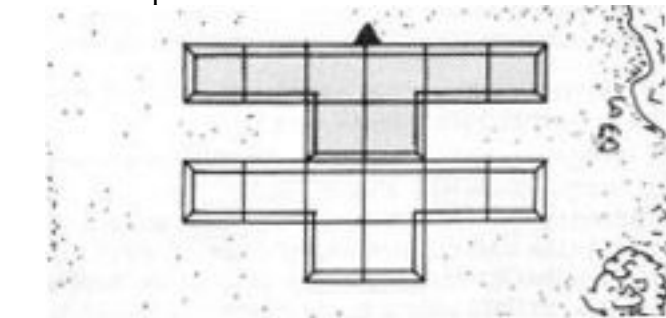
5.7.2. La formation mixte

Normalement, tous les membres d'une unité (personnages exceptés) sont supposés avoir les mêmes armes et armures. Les formations mixtes sont constituées de deux unités équipées différemment. Par exemple, des archers et des lanciers. Les unités en formation mixte doivent adopter l'une des formations suivantes :

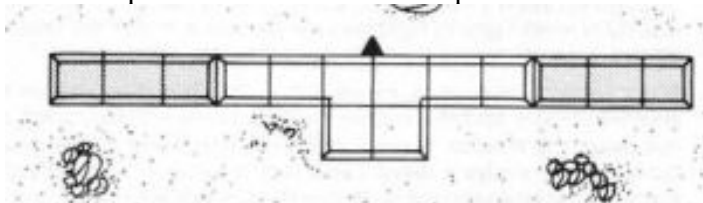
1. soit l'unité A doit être placée devant l'unité B.
2. soit l'unité A doit être déployée uniformément sur les flancs de l'unité B.



Dans le premier cas, lorsque les unités sont positionnées l'une devant l'autre, tout rang incomplet de la première unité doit être positionnée entre les deux. Tout rang incomplet de la seconde unité à l'arrière se positionne normalement.



Dans le second cas, l'unité qui tient les flancs est divisée équitablement comme indiqué ci-dessous :



Toutes les figurines dans une formation mixte doivent rester en contact socle à socle comme une unité normale.

Lorsque l'unité subit des pertes, ces dernières doivent être retirées parmi l'unité combattant au corps-à-corps, ou, dans le cas de pertes subies en un tir, elles sont définies aléatoirement par le MJ.

Les unités en formations mixtes ont accès à deux manœuvres spéciales présentées ci-dessous : le *changement de rangs* et le *déploiement sur les flancs*.

Changement de rangs

Les unités changent de place : celle qui était à l'avant passe à l'arrière et vice-versa.

Déploiement sur les flancs

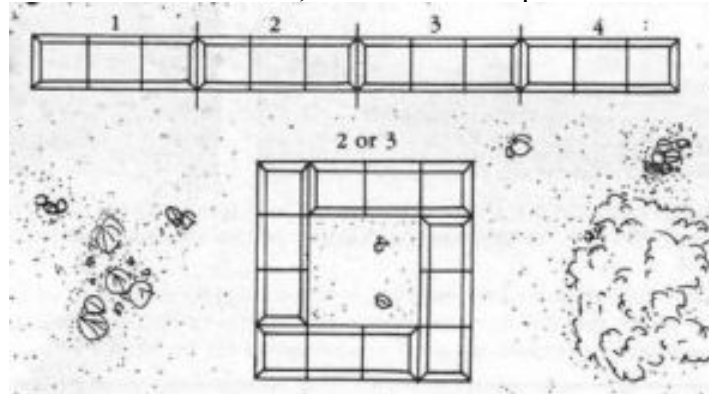
Une des deux unités se divise et passe sur les flancs de l'autre. L'autre se met au centre.

Ces manœuvres sont des *manœuvres simples*. De plus, l'une ou l'autre de ces manœuvres peut être tentée si l'unité est chargée. Ainsi par exemple, une unité

chargée peut avoir un rang d'archers devant un rang de lanciers. Les archers peuvent tenter de tirer (en testant sur leur **Cd** – comme tout tir de contre-charge cf. 7.2.2) et se retirer ensuite derrière les lanciers. Un autre test de **Cd** doit être effectué pour établir le succès de la manœuvre. Si le test échoue la manœuvre n'a pas lieu, et l'unité doit combattre lors du corps-à-corps qui s'ensuit dans sa formation actuelle avec un malus supplémentaire de -1 à ses jets *pour toucher*.

5.7.3. Le carré

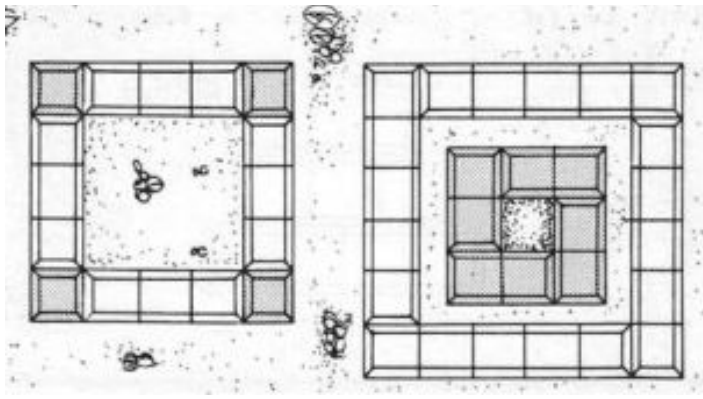
Dans cette formation les figurines sont disposées en un carré creux, d'un ou plusieurs rangs de profondeur, tournés vers l'extérieur. Une telle formation n'a ni flancs ni dos. Former un carré est une *manœuvre complexe*. Aucune autre manœuvre ne peut être tentée lors de la même phase, et un test de **Cd** est requis pour réussir. En cas de succès, la manœuvre est réalisée comme indiqué. Divisé le front équitablement, ou le plus équitablement possible, en quatre. L'une ou l'autre des deux divisions centrales forme le bord immobile de la formation, tandis que les autres divisions sont disposées autour d'elle en forme de boîte. Si le test échoue, l'unité reste sur place.



Cette manœuvre ne peut pas être tentée si la position initiale de l'unité ou si la position finale d'une de ses figurines se trouve sur un terrain difficile ou très difficile ou sur un obstacle. Une fois en position le carré ne peut pas se déplacer.

L'un des plus grands atouts du carré est qu'il ne peut pas être repoussé, et ainsi les attaquants ne reçoivent jamais de bonus de poursuite. Un carré compte comme un obstacle défendu (cf. 7.8.1), et les figurines le constituant ne peuvent jamais poursuivre un ennemi qu'ils ont mis en fuite.

Si un carré est constitué de figurines issues de deux unités différentes (formation mixte cf. 5.7.2), un type peut être positionné dans les coins, ou au centre en formant un carré plus petit à l'intérieur du grand.



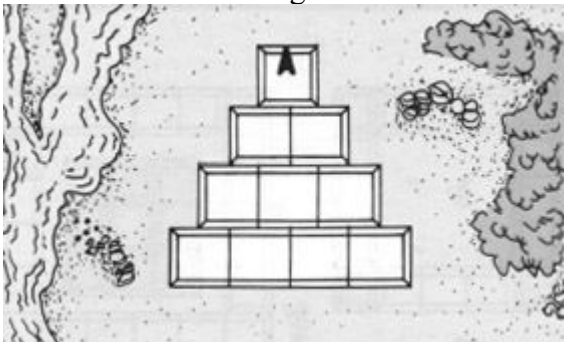
Cela se fait automatiquement et dans le cadre de la manœuvre initiale, mais une fois le carré formé la position des figurines ne peut pas être changée.

Un carré peut revenir à une formation normale en lignes par le processus inverse. N'importe quel front peut être choisi pour rester statique, tandis que les autres côtés sont disposés en rangs derrière.

5.7.4. Le fer de lance

La formation en fer de lance est conçue pour permettre aux unités pour pénétrer les lignes ennemies, de diviser les unités et de les disperser. C'est une formation que toutes les unités peuvent adopter, mais qui est plus couramment utilisée par la cavalerie.

Cette formation est, contrairement aux autres, destinée uniquement à l'attaque. Une unité n'est autorisée à former un fer de lance uniquement lorsqu'elle charge ce qui compte comme une *manœuvre simple*. Cela doit se faire dès que la charge a été déclarée, avant le déplacement ou la manœuvre. La figurine au centre du front (normalement son *commandant*) reste sur place et le reste de l'unité est réorganisé comme suit :



Une fois formé en fer de lance l'unité charge normalement – cela ne peut pas être fait ou tenté lors des tours suivants. L'unité peut tenter de faire des roues, dans ce cas, les roues sont effectuées à partir du dernier rang (c.-à-d. le plus large). Comme une roue sera une deuxième manœuvre, un test de **Cd** est requis. S'il échoue, la charge continue (comme l'unité le ferait normalement lorsque qu'un test de manœuvre échoue durant une charge). Cependant, la formation en fer de lance est perdue, et l'unité chargeant retourne à une formation normale d'une largeur égale à celle du rang le plus large du fer de lance. Comme la

manœuvre a échoué, l'attaquant est considéré comme *désorganisé* (cf. 7.4).

En admettant que le fer de lance atteint sa cible avec succès, procédez comme suit :

- 1 Effectuer le combat initial entre la figurine de tête et toute figurine en contact socle à socle comme d'habitude.
- 2 Si le fer de lance inflige plus de blessures que les défenseurs, il gagne le combat initial (point 1 ci-dessus). Le premier rang du défenseur est considéré comme étant traversé. Il n'est pas nécessaire de déplacer les figurines, le MJ doit noter qu'un rang a été traversé. Effectuez un nouveau tour de combat immédiatement. Ceci se déroule hors de la séquence normale, n'autorisant de manière habituelle qu'un seul round de combat au corps-à-corps durant le tour. Du fait que l'accrochage est maintenant confus, avec les assaillants se déplaçant au sein de la formation ennemie. Le deuxième rang du fer de lance prend part au combat. L'ennemi peut riposter avec des figurines de son propre deuxième rang couvrant un front égal. Si la taille des socles est identique, le nombre de figurines combattant sera le même des deux côtés. Si les assaillants sont 2 cavaliers sur un socle de 25mm (50mm), 3 figurines d'infanterie ordinaire (socle de 20mm) peuvent riposter (la troisième figurine peut combattre, car elle fait face au front de la cavalerie).
- 3 Si le fer de lance inflige plus de blessures que le défenseur, il gagne le deuxième combat et le deuxième rang ennemi est traversé. Ne déplacez pas les figurines, notez-le comme précédemment. Effectuez un troisième round de combat entre le troisième rang du fer de lance et le troisième rang du défenseur. Poursuivez les combats jusqu'à ce que le fer de lance ou le défenseur n'ait plus de rangs, ou jusqu'à ce que le fer de lance ne remporte pas un round de combat.¹
- 4 Si le fer de lance ne remporte pas un round de

1 FAQ WD131

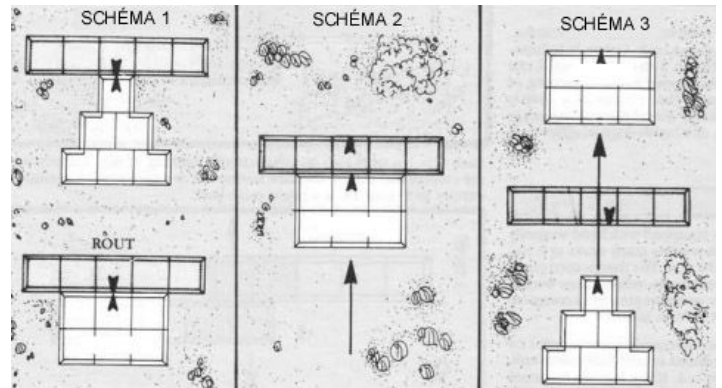
Q : Dans une formation en fer de lance, est-ce que le premier rang est autorisé à combattre une seconde fois une fois que le premier rang de l'ennemi est pénétré ? De même est-ce que les premiers et second rangs peuvent combattre avec le troisième si les deux premiers rangs de l'adversaire sont pénétrés, et ainsi de suite ?

R : Chaque figurine dans une formation en fer de lance ne peut combattre qu'une seule fois. Le premier rang de la formation contre la première ligne ennemi. S'il gagne ce combat, le second rang de l'attaquant combat contre le second rang du défenseur. S'il gagne encore, le troisième rang combat le troisième rang et cela jusqu'à ce que la formation des défenseurs soit pénétrée et qu'ils déroutent ou qu'ils tiennent et que la formation en coin reprenne une position normale. C'est pour cela qu'il est important d'avoir un héros ou un personnage puissant à la tête d'une formation en coin.

combat, il est immédiatement reformé en une formation standard ayant un front équivalent à celui du rang le plus large. La situation devrait ressembler maintenant à un corps-à-corps normal, avec deux lignes de figurines se faisant face. Cela représente le fer de lance ayant partiellement traversé la formation ennemie et ayant été contenu.

- 5 Si le fer de lance est repoussé, il est considéré comme ayant perdu et peut avoir à effectuer un test de déroute. Si le dernier round est une égalité, les deux camps maintiennent leurs positions.
- 6 Si le fer de lance réussit à traverser tous les rangs du défenseur, l'unité en défense doit effectuer immédiatement un test de déroute. Sans tenir compte du nombre de pertes subies.
- 7 Si le fer de lance n'a pas assez de rangs pour continuer à attaquer, et que la formation ennemie n'a pas été traversée, le fer de lance est reformé en une formation standard. À moins que le fer de lance n'ait perdu le dernier round, le résultat de l'ensemble du corps-à-corps est une égalité.
- 8 Si l'unité en défense fuit, le fer de lance est reformé immédiatement en une formation standard ayant un front équivalent à celui du rang le plus large. La poursuite qui en découle se déroule normalement.
- 9 Si une unité en défense n'est pas mise en *déroute* lorsqu'elle est traversée, le fer de lance passe à travers elle. Cela représente le fer de lance se frayant son chemin à travers les défenseurs et émergeant de l'autre côté. L'unité en défense n'est pas déplacée, et elle reste immobile et ne peut rien faire jusqu'à la fin de sa phase de mouvement suivante. Le fer de lance se reforme immédiatement en une formation standard ayant un front équivalent à son rang le plus large. L'unité est ensuite déplacée de sa distance de mouvement normale, mesurée à partir du dernier rang de la formation traversée. L'unité ne peut pas effectuer de manœuvre durant ce mouvement de percée. Si des figurines ennemies se trouvent sur le chemin de l'unité, elles sont automatiquement engagées au corps-à-corps comme dans le cas d'une poursuite (cf. 8.5.4). Si aucune figurine ennemie ne se trouve à distance de poursuite, les assaillants deviennent *désorganisés*, comme s'ils avaient poursuivis et perdu le contact (7.4)
- 10 Lorsqu'un rang du défenseur inclut des *personnages*, ceux-ci sont automatiquement compris dans les figurines éligibles pour combattre.
- 11 Les personnages dans une formation en fer de lance ne peuvent pas lancer de défi ni en relever. Si le fer de lance échoue à traverser, et que le

combat au corps-à-corps continue au prochain tour et les défis peuvent être lancés et relevés normalement (cf. 7.15).

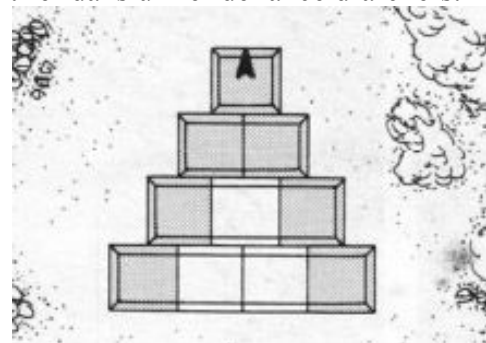


Les trois schémas ci-contre montrent les trois situations possibles suivant à la charge d'un fer de lance. En 1, les assaillant échoue à traverser la formation ennemie et est réorganisée en lignes. En 2, les défenseurs sont vaincus et les assaillants victorieux poursuivent avec une formation en ligne. En 3, l'unité pénétrée ne déroute pas et les attaquant se déplacent en ligne droite à travers les défenseurs et se reforme en ligne.

5.7.5. Le fer de lance de tir

Toute unité équipée d'armes de tir peut adopter une formation en fer de lance statique. Ceci est considéré comme une *manœuvre simple*. Le premier rang est composé d'une unique figurine, comme pour un fer de lance normal, mais il peut tout aussi bien en compter deux ou plus.

Une fois dans cette formation les unités ne peuvent pas tourner, mais peuvent effectuer une roue à partir du centre du dernier rang afin de changer leur orientation. L'avantage de cette formation est qu'elle permet à plus de figurines de tirer tout en occupant un espace plus étroit. Le schéma illustre les figurines pouvant tirer dans un fer de lance d'archers.



Le fer de lance d'archers doit rester immobile et n'a qu'une seule manœuvre autorisée : la *roue depuis le centre* à partir du centre de son rang arrière (cf. 5.6.2). Il peut se reformer en une formation normale avec une *manœuvre simple* et aura alors un front équivalent à celui de son dernier rang.

Le fer de lance d'archers n'est pas une formation de combat, il est conçu pour permettre une concentration de tir maximale. Si le fer de lance est chargé, il doit

immédiatement adopter une formation linéaire, ayant le même front que son rang arrière ; ceci ne compte pas comme une manœuvre et se produit automatiquement.

5.7.6. Le mur de boucliers

Cette formation n'est permise qu'aux unités d'infanterie équipées de boucliers. L'unité se masse en une foule très compacte, faisant chevaucher ses boucliers pour former une barrière défensive.

Au début de son tour, avant les déplacements, un joueur peut déclarer qu'une unité forme un mur de boucliers. L'unité ne peut alors plus se déplacer et ne peut pas utiliser d'armes de tir. Tant qu'elle forme un mur de bouclier, une unité peut ajouter un bonus de +1 à toutes ses sauvegardes d'armure pour représenter son niveau de protection élevé.

La formation peut être conservée tant que l'unité ne fuit pas ou ne poursuit pas lors d'un combat au corps-à-corps. Dans ces cas, la formation est automatiquement abandonnée. L'unité peut sinon maintenir le mur de boucliers tant que souhaiter.

La formation peut être abandonnée au début d'une de des phases de mouvement suivantes de l'unité. Ceci compte comme une *manœuvre simple*.

La formation est automatiquement perdue si l'unité devient sujette à une règle de déplacement obligatoire, ou à un effet psychologique.

5.7.7. La tortue

La tortue (ou tetsudo) n'est permise qu'aux unités d'infanterie équipées de boucliers et d'armes à une main. L'unité forme un bloc comportant autant de rangs que de figurines constituant son front – toute figurine restante est placée au dernier rang. Les soldats placent leurs boucliers le long de la formation, tandis que ceux à l'intérieur lèvent leur bouclier au-dessus de leurs têtes. L'unité forme ainsi un abri qui les protège contre les tirs.

Former une tortue est une *manœuvre complexe* nécessitant donc la réussite d'un test de **Cd**. Une fois dans cette formation, une unité voit son *Mouvement* réduit de moitié, mais ses *sauvegardes d'armures* sont améliorées de +2. Si la tortue est engagée dans un combat au corps-à-corps, la formation est immédiatement abandonnée. L'unité conserve ses rangs et colonnes actuels, mais ses sauvegardes d'armures redeviennent normales.

La tortue permet aux soldats de se déplacer sous un feu nourri sans subir de trop de pertes. Si l'unité est engagée au corps-à-corps, la formation est automatiquement abandonnée. La tortue peut être abandonnée à tout moment en effectuant une manœuvre simple. Ceci ne modifie pas les rangs et les colonnes de la formation.

6. LE TIR

Les batailles peuvent être gagnées ou perdues par l'utilisation ou non de troupes armées d'arcs, d'arbalètes, de frondes, de javelots et d'autres armes de tir ou de jet. Même les chevaliers en armures complètes sont vulnérables aux flèches d'un arc long ou au tir précis d'une arbalète. La plupart des créatures du monde de Warhammer sont de faibles combattants lorsqu'ils sont engagés au corps-à-corps, mais sont tout a fait capables d'utiliser des armes de jet. Des créatures tels que les Gobelins, par exemple, doivent être contraints à aller se faire tuer au corps-à-corps et sont plus efficaces lorsqu'ils sont équipés d'arcs et de flèches. Quelle que soit l'arme ou la créature qui l'utilise, le tir est un aspect important de la guerre. Ce chapitre explique le rôle des troupes armées d'armes de tir, et donne les règles pour leur utilisation sur la table de jeu.

6.1. LES PORTÉES DES ARMES

La première chose que nous devons considérer ce sont les armes en elles-mêmes, leur portée et leur pouvoir de pénétration, et la facilité avec laquelle elles peuvent être rechargées et bougées.

Le Vieux Monde de Warhammer a une civilisation plus ou moins identique à celle de la fin du Moyen Âge européen. Les armes disponibles pour ses habitants sont similaires en apparence à celles utilisées par les combattants des XVe et XVIe siècles de notre ère. Évidemment, toutes les armes du jeu fantastique n'ont pas de modèles historiques, certaines utilisent des technologies et de la magie qui sont bien différentes de nos armes actuelles. Cependant, pour commencer nous traiterons des armes qui ont une portée et un effet qui peuvent être calquées sur les prototypes historiques.

Prenons l'arc comme exemple, la portée maximale reconnue pour cette arme est comprise entre 200 et 300 mètres selon la conception de l'arc. Certains arcs sont plus longs ou plus court tandis que d'autres ajoutent des os ou différents types de bois pour améliorer leur élasticité. La force d'un arc ne vient pas uniquement de sa taille mais d'une combinaison de taille et de composition.

Historiquement nous pourrions démontrer que l'arc long anglais est un exemple d'arme particulièrement efficace. Bien qu'il soit difficile de déterminer si ce sont le degré de tactique Anglaise ou la compétence individuelle qui ont embelli la légende de cet arc renommé. Encore que pour un jeu fantastique nous n'avons pas à remettre en question cette légende, les légendes sont une source d'inspiration autant que les faits réels.

Donc, comme les héros et la magie sont considérés

être réels, de même que la réputation des armes comme l'arc long Anglais sont pris comme base pour notre jeu. Nous accepterons la portée de 300 mètres comme distance maximum à laquelle un archer avec un arc long pourrait espérer toucher sa cible. De même, nous placerons l'arbalète sur un pied d'égalité avec l'arc long ; une arme traditionnellement de longue portée, puissante et mortellement précise.

Pour les autres arcs et armes de tir comme les javelots, frondes et haches de jet, nous attribuerons une valeur correspondante plus basse.

Si 300 mètres est la portée de l'arc long, nos figurines doivent être capable d'engager leurs ennemis sur la table de jeu a une portée reflétant cette distance.

Une figurine mesure à peu près 1" de haut, correspondant a un humain de 2 mètres de haut, ce qui fait penser qu'elle peut tirer une flèche à 150"². C'est évidemment trop loin en termes de jeu, vu que la longueur de nos tables ne fait pas la moitié de cette distance. Par conséquent, En termes de jeu, nous assumons le fait que 1" représente 10 mètres, réduisant toutes les portées de tir dans ces exactes proportions en gardant précisément leurs différences sans que nous n'ayions à déplacer la bataille dans le jardin.

Le tableau ci-dessous récapitule les portées maximales d'armes communes.

Armes	Portées max (en mètres)	Portées max (en pouces)
Arc court	160	16
Arc	240	24
Arc long	300	30
Arbalète	300	30
Arbalète à répétition	160	16
Fronde	180	18
Javelot	80	8
Hache de jet	40	4
Couteau de lancer, fléchette	60	6
Sarbacane	120	12
Projectiles improvisés (bouteille, pierre, ...)	30	3
Arquebuse	240	24
Tromblon	160	16
Pistolet	60	6
Grenade	60	6

² Le raisonnement original est en yards (0,91m). On considère pour la traduction qu'un yard égale un mètre. NdT.

6.2. LE JET POUR TOUCHER

Lorsqu'une unité tire, lancez un dé pour chaque figurine de l'unité en position de le faire. La chance de toucher une cible sur une distance de plusieurs mètres dépend de la compétence du tireur reflétée par sa caractéristique *Capacité de Tir (CT)*. La chance du tireur de toucher sa cible est directement liée à sa **CT** comme cela est montré dans le tableau ci-dessous. Le score minimum requis *pour toucher* la cible est donné par 1D6, et comme vous pouvez le voir, plus la **CT** est grande plus le score nécessaire est petit. Par exemple, une figurine avec une **CT2**, doit faire 5+ (5 ou 6) pour toucher une cible, alors qu'un tireur avec une **CT4** doit faire 3+ (3, 4, 5 ou 6).

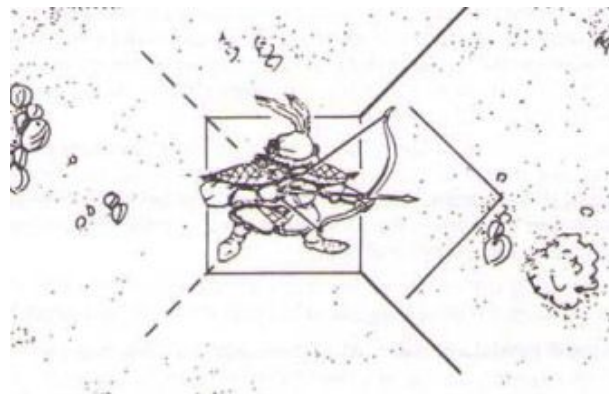
CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
(D6) Résultat requis pour toucher	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Le tableau ci-dessus indique que les figurines avec une CT6 ou plus ont besoin de faire 1 ou même moins *pour toucher*. Cependant, quelles que soient les compétences d'un archer, il doit toujours y avoir une chance qu'il rate sa cible, (une brise qui fait dévier la flèche, etc) Pour représenter cette chance maximum *pour toucher*, le plus bas résultat requis est toujours 2. Ainsi, **un résultat de 1 sur le dé est toujours un échec**.

Exemple : 4 hommes tirent à l'arc long sur un groupe d'orques. La portée est de 5'', 6'', 6'' et 7'', pour chaque archer, donc tous sont sous la portée maximale de l'arc long qui est de 30''. Le joueur prend 4D6, un pour chaque tireur et les lance tous ensemble. Les résultats sont de 1, 4, 4, et 6. Comme les hommes ont une CT3, un coup d'œil sur le tableau montre que le résultat requis pour toucher la cible est de 4+. Les dés jetés indiquent 1 manqué et 3 touches.

6.2.1. Angles de tir³

Une créature est supposée faire face à la même direction que la figurine qui la représente. La logique veut qu'il est impossible de tirer dans une direction alors que l'on regarde dans une autre. Pour simuler cette limitation, une cible doit se trouver dans l'angle de 90° situé face au tireur. Cet angle peut être imaginé facilement si vos figurines sont sur des socles carrés, vu que depuis les angles du carré, des lignes peuvent être projetées et ainsi former un angle de 90°. Si les joueurs ne sont pas d'accord pour admettre que la cible est bien comprise dans cet angle, le MJ décide si le tir est autorisé.



Les troupes montées et celles dans les chars, des howdahs ou autre, sont évidemment beaucoup plus libre de se retourner et de faire face à une cible sur le côté ou l'arrière. Bien que cela puisse sembler impossible, un cavalier bien entraîné peut se retourner complètement sur sa selle et tirer derrière lui alors que sa monture avance ! Donc, n'importe quelle figurine montée, ou dans un char etc, peut tirer sur 360°, quelle que soit l'orientation de la figurine.



3 FAQ WD127

Q : Est-ce qu'une unité d'archers peut diviser ses tirs sur différentes unités dans son arc de tir normal ?

R : De manière générale, tous les membres d'une unité d'archers (ou d'autres tireurs) doivent viser la même cible. La seule exception à cette règle concerne le cas où certaines figurines de l'unité seraient dans l'incapacité de tirer sur la cible principale comme leurs camarades à cause de leur arc de tir. Dans ce cas, ces figurines peuvent choisir une autre cible.

6.2.2. Les effets du terrain

Imaginez un champ de bataille réel avec son relief, sa brume et des nuages de poussières. Ajoutez les bois et les haies, le soudain dénivelé du terrain qui cache vos ennemis et la distance qui confond les amis des ennemis. Dominant notre champ de bataille miniature, nous sommes conscients de tout ce qui se passe, mais les troupes représentées par nos figurines n'ont pas cette chance. De même que leurs homologues de la vie réelle ne peuvent pas voir à travers les collines ou derrière les haies. Donc nous devons considérer que nos figurines ne voient pas derrière les décors correspondant et sont incapables de tirer contre un ennemi caché. C'est la règle la plus importante de tout le chapitre, **pour tirer sur une cible, le tireur doit être en mesure de la voir**. Cette règle doit être interprétée par le maître de jeu si nécessaire.

Vous trouverez ci-dessous une aide sur les décors qui bloquent ou pas la ligne de vue.

Les collines, les gros rochers et les bâtiments bloquent totalement les lignes de vue. Si nécessaire, considérez que la crête ou le sommet d'une colline est en son milieu.

Les obstacles linéaires positifs comme les haies et les murs bloquent les lignes de vue au niveau du sol. Cependant, il est possible de tracer une ligne de vue vers une cible derrière une haie ou un mur, aussi longtemps que la cible n'est pas à plus de 1" du mur. De même, si une figurine derrière le mur (ou à moins d'1" de celui-ci) est équipée d'arme de tir, elle peut tirer par dessus celui-ci. La figurine est supposée coller sa tête ou son torse au dessus pour tirer avec son arme et voir clairement. De hauts murs et des haies peuvent bloquer complètement la ligne de vue d'un tireur, c'est au MJ de trancher.

Les bois bloquent la ligne de vue si le tireur et la cible sont situés de chaque côté du bois. Si la cible est dans le bois, la ligne de vue est bloquée s'il y a plus de 2" de bois entre le tireur et la cible. Si la cible est dans le bois et dans les 2" du bord de celui-ci, elle peut être vue et prise pour cible par des troupes à l'extérieur du bois.

Les unités et les figurines interposées⁴ bloquent la ligne de vue comme les décors. Ce n'est pas possible de tirer à travers une unité ou sur une cible derrière celle-ci.

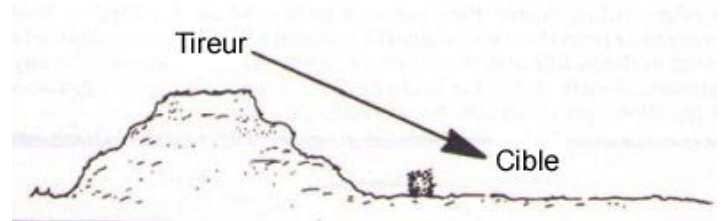
4 FAQ WD127

Q : Les archers peuvent-ils tirer sur deux rangs ?

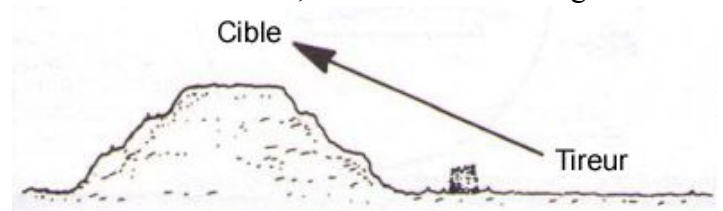
R : Lorsque les unités d'archers, d'arbalétriers ou d'autres tireurs sont organisés sur deux rangs ou plus, seuls le premier rang peut tirer. Aucune figurine ne peut voir ou tirer à travers une autre figurine en visant celle qui serait derrière elle.

La seule exception à cette règle concerne les figurines qui tirent depuis une élévation ou celles qui tirent sur des ennemis sur une élévation (comme une colline par exemple). Dans ce cas-là, les tireurs peuvent tirer par dessus les têtes des figurines amies ou ennemies.

Les positions élevées sont idéales pour l'observation. Des troupes sur les collines, occupant des étages supérieurs de bâtiments, volant ou placées sur une position élevée par rapport à leur cible, peuvent tracer une ligne de vue au dessus des éléments de décors plus bas, des obstacles linéaires, des unités ou les rangs avant de leur unité.



De même, il est possible de tracer une ligne de vue jusqu'à une position élevée par dessus des décors bas, des obstacles linéaires, des unités et des rangs.



6.2.3. Les couverts

Les troupes peuvent parfois avoir l'opportunité de se mettre à couvert derrière des haies, des murs ou dans des bâtiments ou des bois. Pour le jeu, nous distinguerons deux couverts différents, les *couverts lourds*, comme un mur, et les *couverts légers*, comme une haie. Les *couverts lourds* offrent une réelle protection physique et dissimulent. Les *couverts légers* cachent partiellement une cible mais offrent beaucoup moins de protection.

Les couverts lourds :

- Angles de mur
- Gros rochers
- Fossés et tranchées
- Murs
- Palissades de bois, barricade, etc
- Ouvertures d'un bâtiment (portes et fenêtres)

Les couverts légers :

- Haies
- Chars et chariots, etc.
- Bois

Les règles suivantes décrivent les troupes réclamant un couvert depuis différents décors :

1. Pour réclamer une protection derrière un obstacle linéaire positif (haies, murs, etc.), l'obstacle doit se situer entre le tireur et la cible, et la cible doit être dans les 1" du couvert. Si le tireur et la cible sont tous deux à 1" du même couvert, il est effectivement annulé et ignoré.

2. L'angle d'un bâtiment, un gros rocher, un char, etc, peuvent être comptés comme couvert par une figurine. La figurine est placée au bord, partiellement visible et donc n'est pas totalement cachée.

3. Les bois offrent une protection automatique aux figurines qui sont dedans. Dans les bois, tous les tirs ont une portée réduite à 2'', excepté les figurines dans les 2'' du bord du bois qui peuvent voir et tirer vers l'extérieur normalement. De même quelles peuvent être vue et viser normalement, bien quelles soient à couvert. Les figurines qui sont à plus de 2'' du bord du bois ne peuvent pas tirer à l'extérieur.

4. les obstacles linéaires négatifs comme les tranchées ou les fossés offrent des couverts contre les tirs venant de l'extérieur.

5. Les figurines aux fenêtres et aux portes comptent comme étant à couvert contre les tirs venant de l'extérieur.

6. Les troupes derrière une haie, un mur, etc peuvent tracer une ligne de vue par dessus, si elles sont dans les 1'' de l'obstacle et cela leur permet de choisir des cibles de l'autre côté.

Cette unité est dans le bois et ne peut ni être vue depuis l'extérieur ni tirer vers l'extérieur.



Cette unité est dans les 2'' du bord du bois et peut donc être vue et tirer vers l'extérieur.



Ces deux unités sont dans le bois, la portée est réduite à 2''.



6.2.4. Tirer à travers l'espace libre entre deux unités⁵

Il n'y a pas de règle qui dit qu'une figurine doit tirer sur une unité ennemie qui est plus proche qu'une autre. Bien qu'il pourrait sembler intéressant de restreindre le choix d'une cible dans certains cas, les tentatives d'écrire des règles de la sorte s'enliseraient dans une liste énorme de "SI", "MAIS" et autres exceptions. Les joueurs sont par conséquent autorisés à sélectionner librement leurs cibles parmi celles possibles. Toutefois, si les troupes de tirs sont menacées par deux unités c'est peut être un peu beaucoup que d'espérer voir l'unité braquer ses armes à travers l'espace qui est entre les deux unités pour atteindre une unité derrière.

Pour empêcher ces tirs "irréalistes" nous devrions appliquer la règle qui suit:

Les troupes de tir ne peuvent pas tirer dans l'espace laissé entre 2 cibles potentielles ennemies, ou entre une cible potentielle et un élément de décor ou une unité amie, si la trajectoire de leur projectile approche dans les 2'' de chaque bord de l'espace. En d'autres termes, une unité de tir peut tirer entre 2 unités ennemies seulement si l'espace fait plus de 4''.

6.2.5. Les modificateurs du jet pour toucher

Le couvert est un facteur qui rend plus facile ou plus difficile pour un tireur de toucher sa cible. Un autre facteur est la distance, une cible proche du tireur sera plus facile à toucher qu'une cible à la limite de la portée maximale de l'arme. La taille de la cible peut aussi faire la différence. Si la cible est spécialement grande ou spécialement petite, ce sera plus facile ou plus dure de toucher. Enfin, si le tireur est sur un chariot qui avance ou un cheval rapide, il trouvera compliqué de tirer sur sa cible.

Le tableau suivant indique les malus à appliquer aux dés pour différentes situations qui peuvent survenir sur le champ de bataille.

Ces malus ou ces bonus sont appelés *modificateurs*, car ils modifient le résultat du dé. Donc par exemple, si 4 est requis *pour toucher* et que le jet subit un modificateur de -1, le résultat nécessaire sera 5. Les modificateurs de dé sont cumulatifs, donc -1, -2, +1, donne un total modificateur de -2. Le modificateur ne

5 FAQ du WD127

Q : Une unité ne peut pas tirer dans l'espace entre deux unités à moins qu'il y ait au moins 4'' entre elles. Est-ce que cela s'applique aux personnages ? Est-ce que cela s'applique à un sorcier qui voudrait lancer une boule de feu ou une autre type de projectile magique ?

R : Oui, cela s'applique aux projectiles magiques comme aux tirs. Vous ne pouvez pas tracer une ligne de vue qui passe dans les 2'' de n'importe quelle unité avec l'intention de tirer derrière elle. L'idée est d'imposer aux unités de choisir des cibles qu'elles pourraient vraisemblablement choisir dans la 'vraie vie' c'est-à-dire parmi les plus proches et les plus menaçantes.

peut pas descendre le jet de dé sous 2. Un jet de 1 est toujours un échec, peu importe le modificateur.

Mod.	Cas	Description
+1	Tir sur une grande cible	Tous ce qui est haut ou long de plus de 3m compte pour une grande cible. Les cavaliers (chevaux, sangliers, loups,...) ne sont pas des grandes cibles mais les chars si.
-1	Tir sur une petite cible	Tout ce qui a une taille inférieure à 30cm compte comme une petite cible.
-1	Tir en mouvement	Si le tireur a bougé pendant sa phase de mouvement, ses chances <i>pour toucher</i> sont réduites. Notez que toutes les armes n'autorisent pas le mouvement et le tir. Cette pénalité s'applique aussi aux figurines montés ou sur une plate-forme mobile comme un char. Pivoter ou faire une manœuvre compte comme un mouvement.
-1	Tir sur une cible rapide	Une cible est dite rapide si elle s'est déplacée de plus de 6" durant sa dernière phase de réserve.
-1	Tir sur un ennemi qui charge	Ce modificateur s'applique lorsqu'une unité souhaite tirer sur un ennemi qui la charge.
-1	Tir à longue portée	Si la cible est à plus de la moitié de la portée de tir maximale.
-1	Jet d'armes improvisées	Les pierres, les briques et autres projectiles atypiques ne sont pas équilibrés et sont relativement peu précis.
-1	Cible derrière un couvert léger	Les <i>couverts légers</i> comprennent la végétation, les bois, les arbres et les chars.
-2	Cible derrière un couvert lourd	Les <i>couverts lourds</i> comprennent les murs de pierre ou de briques, les remparts, les palissades de bois, les fossés et les tranchées.
-1	Peur	Si la cible provoque la <i>peur</i> à une certaine distance et que le tireur est dans cette zone (cf. 10.8).

Un MJ peut toujours décider d'imposer des modificateurs supplémentaires aux joueurs pour une raison ou pour une autre.

Exemple : 5 archers avec arcs longs tirent sur un géant (17",18",18", 19" et 20"). Respectivement loin, tous sont à longue portée (15" pour un arc long). Ils ont CT3 donc de base il faut faire 4+. Cependant, le géant est une grande cible donc les archers gagnent +1 sur leur jet pour toucher. D'un autre côté le géant est à longue portée, donc ils doivent soustraire -1 au résultat. Dans ce cas, les modificateurs s'annulent et 5D6 sont jetés directement, ce qui donne 3, 3, 4, 5 et 6 soit 3 touches.

6.2.6. Tirer dans un corps-à-corps

Lorsque deux unités sont engagées dans un corps-à-corps, elles se mélangent, les formations perdent leur rigidité. Dans cette situation, il est presque impossible de tirer une flèche ou tout autre projectile précisément, et peu de guerriers essaieraient. Les joueurs ne peuvent normalement pas tirer sur une unité engagée en corps-à-corps. Cependant, si un joueur est prêt à risquer de toucher ses propres troupes, le tir est autorisé. Lancez *pour toucher* comme habituellement et ensuite lancez 1D6 pour chaque touche pour voir quelle unité est frappée. Lorsque deux unités sont engagées, un résultat de 1, 2 ou 3 touche une unité, un résultat de 4, 5 ou 6 l'autre unité. Lorsque plus d'une unité sont engagées, le résultat du dé peut être divisé de façon égale trois fois ou plus, ou en utilisant n'importe quelle méthode appropriée.

Si l'engagement est très déséquilibré, avec beaucoup plus de figurines d'un côté que de l'autre, le maître du jeu devrait changer la donne afin de refléter la probabilité de toucher un côté plutôt que l'autre. Par exemple, si 20 Orques sont en train de combattre 10 Hommes, les chances de toucher un Orque devraient être deux fois plus grandes que de toucher un Homme. Simplement tel quel: 1-2 = un Homme, 4-6 = un Orque.

Dans le cas de grandes créatures (de plus de trois mètres de haut) combattants des ennemis plus petits, comme des Ogres combattant des Humains, le maître du jeu peut décider qu'il y a plus de chance de toucher les Ogres que les Humains. Dans ce cas: 1-2 = un Humain, 3-6 = un Ogre.

6.3. LE JET POUR BLESSER

Lorsqu'un projectile touche sa cible, celle-ci n'est pas automatiquement tuée. Un homme pourrait être très légèrement touché et ne souffrirait d'aucun effet immédiat et continuer à combattre. Les blessures très légères comme celles-ci sont ignorées dans le jeu. Nos guerriers peuvent être meurtris, battus et saignant de petites coupures, mais ils sont, après tout, des combattants aguerris indifférents à ces inconvénients. Dans le cas de grandes créatures, elles peuvent être protégées par une peau dure, de la fourrure ou des couches de graisse, qui les rendent plus résistantes aux dommages.

Lorsque l'on considère l'effet d'une touche, il y a deux choses à garder à l'esprit: la puissance du projectile lui-même et la capacité de résistance de la cible. La puissance d'un projectile est lié à sa vitesse, le poids et la force de pénétration. Par exemple, les carreaux d'arbalète sont tirés à grande vitesse et cela, associé à leur poids considérable, leur permet même de déchirer les peaux les plus épaisses. Pour représenter cela, chaque arme a une valeur de force. C'est comparable à la caractéristique de *Force (F)* des créatures,

représentant la capacité à occasionner des dommages. Le tableau ci-dessous indique la Force de différentes armes communes.

Armes	Force
Arc court	3
Arc	3
Arc long	3
Arbalète	4
Arbalète à répétition	3
Fronde	3
Javelot	Force du lanceur
Hache de jet	Force du lanceur
Couteau de lancer, fléchette	Force du lanceur
Sarbacane	1
Arme improvisée (bouteille, pierre, ...)	Force du lanceur -2 (1 minimum)
Arquebuse	4
Tromblon	3 à moins de 3"/1
Pistolet	après 3"
Grenade	4
	3

Comme vous pouvez le voir, certaines armes ont une valeur de *Force* directement liée à la créature qui l'utilise, alors que la *Force* des autres dépend uniquement de l'arme elle-même. Autant la Force d'impact d'un javelot dépend logiquement de celle du lanceur autant, cette dernière n'a quasiment pas d'impact sur l'effet d'une arbalète ou d'un arc (qui peut casser s'il est trop tendu!). Les armes improvisées ont moins de chance de causer des dommages que toutes les autres et donc leur *Force* est égale à celle du tireur -2. Cependant, cette valeur ne peut jamais descendre en dessous de 1 quelle que soit la *Force* du tireur.

Le second élément que nous devons considérer est la capacité de la cible à résister aux dommages. Cela est exprimé par la caractéristique *Endurance* (E) sur le profil d'une créature. Toutes les créatures ont une *Endurance*. Plus grande est cette valeur, plus résistante est la créature. Il n'y a pas que les créatures qui ont une *Endurance*, même les objets inanimés comme les chars, les maisons, les portes ont une *Endurance* qui reflète la difficulté ou la facilité à les endommager. Un homme, par exemple, a E3, et un troll peut avoir plus de E5. Les trolls ont une peau très dure ce qui, par conséquent, les rend très difficile à blesser.

Pour déterminer les effets d'une touche, consultez le tableau des blessures ci-dessous. Comme vous pouvez le voir, il compare la *Force* de l'arme à l'*Endurance* de la cible. Le croisement entre la F et l'E donne le résultat minimum sur 1D6 à atteindre pour transformer une touche en blessure. Donc, par exemple, si une arme F4 et E3 de la cible, le résultat minimum à atteindre sur 1D6 est 3+.

Force de l'attaque	Endurance de la cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Le tableau des jets *pour blesser* inclut des N qui signifient que lorsque la F est trop petite pour blesser comparé à l'E de la cible, cela n'a aucun effet. Vous pouvez voir aussi que le résultat minimum pour blesser est 2+. Comme le score minimum pour toucher est 2+, le score minimum pour blesser est aussi fixé à 2+. Un résultat de 1 sur un dé indique toujours un échec; le projectile a peut-être frappé un objet ou un équipement comme une gourde ou une boucle de ceinture ou une écaille de la peau d'un monstre.

Les dommages sont exprimés en *blessures* ou en *dommages* et causent la perte de *Points de Vie* (PV). Cependant, toutes les armes décrites dans cette section ne cause qu'une seule *blessure*. Seule les armes très puissantes, comme les canons ou les machines de siège causent plus d'une blessure. La caractéristique Point de Vie (PV) de la cible indique combien de blessures elle peut encaisser avant de soit être tuée ou trop sérieusement blessée pour continuer. Dans la plupart des cas, c'est 1. Une figurine subissant des dommages déduit le nombre de blessures subies sur sa propre valeur en Points de Vie, une fois qu'une figurine a 0 PV, elle est retirée du jeu. Par exemple, un humain est touché par un tir d'arbalète, ensuite le dé indique que la touche est transformée en une blessure, et une blessure est déduite du total de PV de la figurine. Comme un humain n'a qu'une blessure, comme indiqué sur son profil, le figurine est retirée du jeu.

Dans le cas où une cible a plus d'un *Point de Vie*, les dommages sont déduits de la valeur totale de blessures et notés sur la Feuille d'armée de l'unité ou du personnage. Par exemple, une figurine avec 4 PV encaisse 1 *blessure*, il lui reste 3 PV. Lorsqu'une unité comprend des figurines avec plus d'un Point de Vie chacune, le nombre total de blessure reçue est divisé par le nombre de PV de chaque créature, et ce nombre de figurine est retiré. Par exemple, 4 blessures reçues par une unité dont chaque créature a 2 PV c'est 2 figurines retirée et non 1 blessure par figurine, soit 4 créatures blessées. On essaie toujours de retirer des

figurines complètes en priorité, les blessures restantes sont notées.

Si la cible est un objet inanimé, comme un chariot ou une porte, il est inapproprié de parler de *Blessures* ou de *Points de Vie*. À la place il est préférable d'utiliser le terme "*Points de Dommages*", 1 blessure est exactement synonyme à un 1 point de dommage et les deux termes sont interchangeables.

Exemple: 6 arbalétriers tirent sur une unité de Gobelins à une portée comprise entre 8" et 14". Avec une CT3 ils doivent faire 4+ *pour toucher* sans modificateur. 6D6 sont lancés pour des résultats de 1, 3, 3, 5, 6 et 6, ce qui donne 3 touches. Le joueur consulte de tableau des blessures et compare la F4 de l'arbalète avec l'E3 des Gobelins. 3D6 sont jetés, 1D6 par touche. Les résultats sont 1, 4 et 5, ce qui veut dire que 2 touches causent des blessures. Comme les arbalètes ne causent qu'une *Blessure* et que les Gobelins n'ont qu'un *Point de Vie*, deux Gobelins sont tués et donc 2 figurines sont retirées de leur unité et du jeu.

6.4. LES SAUVEGARDES D'ARMURES

Les troupes portant une armure ou un bouclier sont protégées dans une certaine mesure des dommages. Les projectiles qui devraient les blesser sont déviés par l'armure ou repoussés par un bouclier. Pour représenter ces protections, les figurines portant une armure sont autorisées à effectuer une sauvegarde d'armure.

Il y a deux grandes catégories d'armure : **légères** et **lourdes**. Une armure légère est une armure de métal partielle, comme une brigandine de cuir clouté ou une armure de métal comme une chemise de maille, ou un pectoral de métal. Les armures lourdes sont des armures de plates complètes comme celles portées par les chevaliers médiévaux, ou un mélange de plates et d'armures de mailles enveloppant complètement de porteur.

Une fois qu'il est établi qu'une figurine a subi une blessure, lancez 1D6. Utilisez le tableau ci-dessous pour trouver la valeur minimum requise sur le dé pour que l'armure dévie ou absorbe les effets du projectile.

Plus une figurine porte d'armure, plus grande sera sa sauvegarde d'armure. Le joueur est autorisé à une sauvegarde d'armure pour chaque touche subie par la figurine. Si sa sauvegarde est réussie, les dommages causés par la touche sont ignorés. Dans le cas des arbalètes et des arcs, cela sera seulement une seule blessure, mais dans le cas des machines de guerre cela peut être beaucoup plus.

Comme déjà vu, porter une armure réduit aussi le mouvement autorisé d'une figurine. Plus une figurine porte d'armure moins elle est mobile. Le tableau suivant résumé les sauvegardes d'armures et les réductions de mouvements applicables :

Armure	Svg d'armure	Pénalité de Mvt
Bouclier uniquement	6	Aucune
Armure légère seule	6	Aucune
Armure légère et bouclier	5	½"
Armure lourde seule	5	½"
Armure lourde et bouclier	4	1"

Par commodité, le bouclier et la monture sont inclus comme partie intégrante au jet de sauvegarde d'armure. Quelle que soit la référence à la "*sauvegarde d'armure*" suppose aussi le bouclier et la monture. Si une arme est décrite de sorte quelle n'accorde "*pas de sauvegarde d'armure*" à sa cible, celle-ci n'obtient aucun bénéfice de son armure, qu'elle ait un bouclier ou qu'elle soit montée.

6.4.1. Sauvegardes des troupes montées

Si les figurines montent des chevaux ou des créatures de la taille de chevaux (définis comme *animaux de monte* dans le **Bestiaire**), elles ajoutent +1 à leur jet de *sauvegarde d'armure* et ont toujours au moins 6+ même si elles ne portent pas d'armure. Le cheval et son harnachement offrent un certain niveau de protection par eux-mêmes. Chevaucher des créatures en armures ou en habits lourds confère un bonus additionnel de +1.

Armure cavalier	Armure monture	Svg d'armure	Pénalité de Mvt
Aucune	Aucune	6	Aucune
	Cuir ou métal	5 et 6	½"
Bouclier seul	Aucune	5 et 6	½"
	Cuir ou métal	4, 5 et 6	1"
Arm. légère seule	Aucune	5 et 6	½"
	Cuir ou métal	4, 5 et 6	1"
Arm. légère et bouclier	Aucune	4, 5 et 6	1"
	Cuir ou métal	3, 4, 5 et 6	1 ½"
Arm. lourde seule	Aucune	4, 5 et 6	1"
	Cuir ou métal	3, 4, 5 et 6	1 ½"
Arm. lourde et bouclier	Aucune	3, 4, 5 et 6	1 ½"
	Cuir ou métal	2, 3, 4, 5 et 6	2"

Exemple : Une unité d'orques subit 4 blessures suite à des tirs d'archers, ce qui revient à dire que 4 figurines sont à retirer comme pertes car les orques n'ont qu'un seul 1 Point de Vie. Cependant, les orques sont équipés de cottes de mailles et de boucliers qui leur confèrent une sauvegarde d'armure de 5+ sur 1D6. Quatre dés sont lancés, un pour chaque touche, et les résultats donnent 1, 3, 5 et 6 soit deux sauvegardes réussies. Les dommages causés par les deux touches sont immédiatement annulés et donc seulement deux figurines sont retirées comme perte.

6.4.2. Les limites des boucliers

Les troupes employant des armes utilisant les deux mains ne peuvent pas prétendre simultanément à la protection de boucliers. Les troupes armées d'arcs et arbalètes qui tirent lorsque l'ennemi les charge, ne peuvent pas prétendre à la protection de boucliers au round de combat rapproché qui suis. Les boucliers transportés par ces troupes doivent être soit posé à terre soit être porté en bandoulière dans leur dos.

Les unités qui se font tirer dessus par l'arrière ne gagnent aucun bénéfice dû aux boucliers. L'arrière d'une unité s'étend vers l'arrière sur 90° de la même façon que le tir de projectiles. Les tireurs compris dans cet arc peuvent prétendre tirer sur l'arrière d'une unité. Les unités qui se font tirés dessus soit par les flancs ou par les airs peuvent utiliser leurs boucliers comme elles sont supposées être suffisamment mobile pour tourner légèrement et maintenir la formation.

6.5. MODIFICATEUR DE SAUVEGARDE D'ARMURE

Certaines armes sont plus efficaces pour pénétrer les armures que d'autres. La terrible puissance d'un carreau d'arbalète, par exemple, est de loin plus efficace à percer l'armure d'un ennemi que des cailloux jetés par des Gobelins rachitiques. De même, les projectiles très lourds terrasseront un ennemi quelle que soit l'armure qu'il porte. Même le chevalier à l'armure la plus lourde n'a que peu de chance d'échapper à un énorme rocher lancé par une machine de siège.

Pour refléter cette différence de puissance de pénétration d'armure, à chaque arme a son propre modificateur de sauvegarde. Bien que le modificateur de sauvegarde est dans une certaine mesure influencé par la force du projectile, il y a des facteurs additionnels à prendre en compte, comme la forme et l'apparence du projectile. Ce tableau donne les modificateurs de quelques armes :

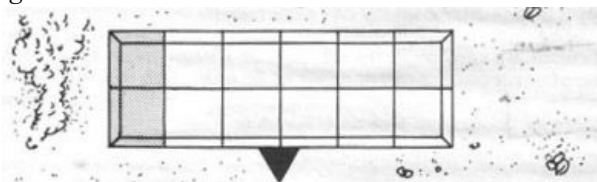
Armes	Modificateur de sauvegarde
Arc	Aucun
Arbalète	-1 à portée courte/Aucun à portée longue
Arquebuse	-2 à 6" ou moins / -1 à 12" ou moins

Ces nombres modifient le résultat du dé du jet de sauvegarde de la cible, donc un chevalier en armure avec une sauvegarde normale de 4+ doit faire 5+ quand il est touché par une arbalète à courte portée. À longue portée, vous pouvez constater que les arbalètes n'ont pas de modificateur. On suppose que le projectile perd de sa capacité de pénétration à longue portée.

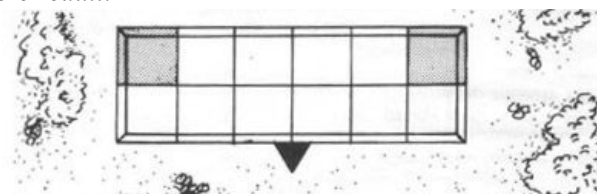
6.6. RETIRER LES PERTES

Lorsqu'une unité tire, les pertes sont réparties aléatoirement dans l'unité cible (cas des *personnages* dans les unités, cf. 14.6.2). Cependant, une unité reforme rapidement sa ligne. Ainsi, au lieu d'enlever les pertes depuis l'avant de l'unité, les pertes sont toujours retirées depuis l'arrière en réduisant la taille du dernier rang. Alternativement, les figurines peuvent aussi être retirées depuis le bord des formations à condition que la formation reste légale (cf. 5.3.3). Les schémas ci-dessous illustrent cela :

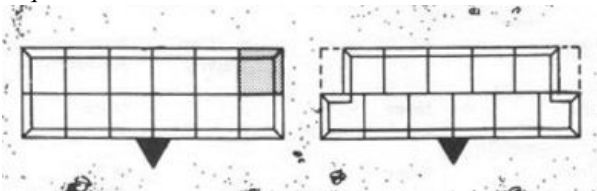
Cette unité de 12 figurines subit deux pertes. Le joueur choisit d'enlever les figurines d'un flanc réduisant le front de l'unité à 5 figurines.



Cette unité de 12 figurines subit aussi deux pertes. Le joueur choisit d'enlever les pertes depuis l'arrière formant un rang arrière réduit.



Cette unité de 12 figurines subit une perte. Cette dernière doit être enlevée depuis l'un des rangs arrière, pas de l'avant, vu qu'il n'est pas permis à l'unité d'avoir un rang arrière plus grand que celui de devant.



Les schémas ci-dessus montre comment un joueur peut retirer les pertes dues aux tirs, soit en réduisant le front de l'unité ou sa profondeur effective. N'importe quelle méthode est acceptable et l'enlèvement des pertes est laissé au joueur contrôlant l'unité. Faites tout de même en sorte que le commandant de l'unité reste au centre du premier rang.

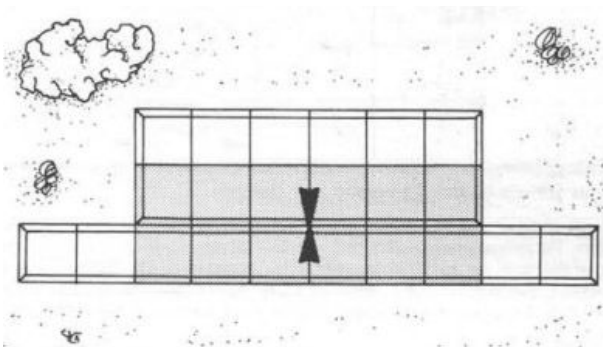
Dans le cas de figurines montées sur des animaux dit *de monte*, l'animal et le cavalier sont considérés comme une seule figurine. Le tir est toujours dirigé contre le cavalier et jamais contre la monture. La protection supplémentaire offerte par la monture est prise en compte dans sa sauvegarde d'armure. Si le projectile tue le cavalier, la figurine complète est enlevée du jeu. Le cas des figurines montées sur les monstres est traité plus loin (cf. 18).

7. LE CORPS-À-CORPS

Malgré toutes les subtilités des manœuvres et le tir, c'est au corps-à-corps que la plupart des batailles se concluront. C'est par cette ultime prouesse que le fort vaincra le faible, etc. Bon... C'est comme cela que c'est supposé se passer. Il est plus plausible qu'un joueur qui fait attention d'engager ses meilleures troupes au meilleur moment vaincra ses ennemies.

Si la meilleure unité d'un joueur est envoyée seule contre toute l'armée ennemie, il ne pourra raisonnablement espérer qu'un dernier combat héroïque. Même la foule peut être un adversaire mortel si elle est approchée sans tenir compte de sa puissance, et oui, quand je dis foule, je pense aux Gobelins ! Que vos troupes soient la fine fleur de la chevalerie ou les racailles d'un repaire goblin, une bonne stratégie commence par comprendre leurs capacités, leurs forces et leurs faiblesses. Cette section fournit les règles pour représenter le combat au corps-à-corps sur la table de jeu.

La phase de corps-à-corps est la troisième phase de la séquence du tour, et vient après le mouvement et le tir mais avant la phase de réserves. Le *corps-à-corps* est parfois appelé *combat*, les deux termes sont interchangeables dans les règles. Cette phase est une exception dans la mesure où les deux camps peuvent jouer. Pour pouvoir combattre, les figurines doivent être assez proches pour se frapper les unes les autres avec leurs armes. Il peut apparaître que deux figurines pourraient se toucher l'une et l'autre à une distance de plus d'un pouce, nous devons nous rappeler que les tirs sont réglés pour une échelle de 1" égale 10m. Si nous laissons nos figurines se poignarder à 1" avec leurs épées ou leurs lances, cela devrait être une distance équivalente à une fente de 10m ! Par conséquent, pour combattre au corps-à-corps une figurine doit être en contact socle à socle avec une figurine ennemie. Sur le schéma ci-dessous, les figurines indiquées sont engagées en combat au corps-à-corps et peuvent combattre.



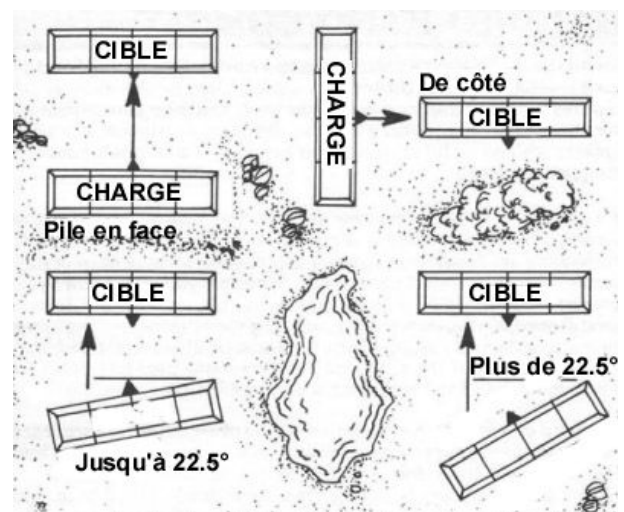
7.1. LA CHARGE

Au début de sa phase de mouvement, un joueur doit déclarer quelles unités de son armée chargent et vers quelle cible. Si une unité ne déclare pas de charge, elle ne peut pas charger. N'importe quel mouvement destiné à amener des troupes en corps-à-corps est une charge; deux unités ennemies ne peuvent pas être placées en contact socle à socle à moins qu'une charge ait été déclarée. Peu importe si la distance réellement parcourue est très faible, l'unité doit encore charger pour aller au contact.

Pendant la charge, les guerriers augmentent leur vitesse pour se donner plus d'élan. **Les figurines en charge se déplacent au double de leur mouvement normal.** Ainsi, une figurine avec un mouvement normal de 3" peut charger jusqu'à 6".

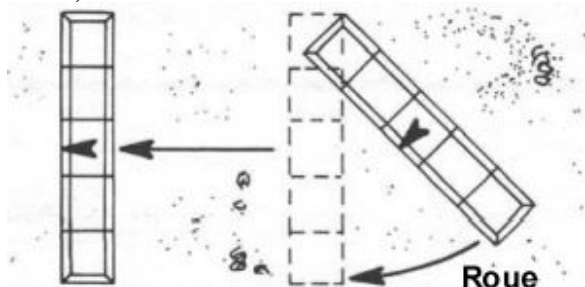
7.1.1. Aligner la charge

Il est courant pour une unité de charger sa cible en ligne, avançant tout droit vers l'avant, le côté ou l'arrière. Si des figurines sont chargées de biais, elles sont immédiatement repositionnées en une ligne droite dès qu'il y a un contact entre les deux unités. Ce n'est pas considéré comme une manœuvre et représente la continuité naturelle du mouvement des figurines qui suivent. Les troupes légèrement en arrière des autres devraient naturellement continuer leur charge et rencontrer leurs ennemis. Cela ce passe comme cela tant que l'angle entre le front de l'assaillant et le front/côté/arrière du défenseur n'est pas supérieur à 22,5° [le quart d'un angle droit], comme montré sur les diagrammes ci-dessous, même si on peut souhaiter que le MJ utilise son bon sens plutôt que de mesurer.



Les unités se rencontrent de front, sur le côté, jusqu'à 22,5° et plus

Il peut être nécessaire pour une unité de faire une roue pendant la charge pour faciliter celle-ci et rester dans les 22,5°. Charger avec un angle supérieur à 22,5° est autorisé mais implique un certain nombre de pénalités (cf. 7.1.3).



Une unité fait une roue pour faire face à son ennemi et charge.

Une fois redressée, l'unité s'avance et se place en contact socle à socle avec la cible de sa charge. Cependant, après une roue, il est possible qu'il ne reste plus assez de mouvement aux figurines sur un flanc pour atteindre l'ennemi (cf. charges obliques, ci-dessous).

7.1.2. Manœuvrer pendant une charge

Des manœuvres peuvent être effectuées durant le mouvement de charge. Les règles concernant les manœuvres sont cependant légèrement modifiées. Par exemple, une unité lancée à vive allure ne s'arrête pas brusquement parce qu'elle a raté une manœuvre. Cependant, les guerriers se désorganisent en se cognant les uns aux autres, mais la charge continue grâce à son propre élan. Les règles suivantes s'appliquent:

1. Une unité qui charge ne peut pas faire de manœuvre si elle se trouve dans les 4" de sa cible, excepté une roue pour venir dans les 22,5° du front/côté/arrière de la cible.
2. Si une unité qui charge fait une roue dans les derniers 4" de sa charge, tous les bonus de charge sont perdus, notamment ceux associés aux armes des figurines (lances de cavalerie, par exemple).
3. Si une unité qui charge rate un test de manœuvre à n'importe quel moment de la charge, elle ne pourra pas tenter d'autres manœuvres pendant cette charge.

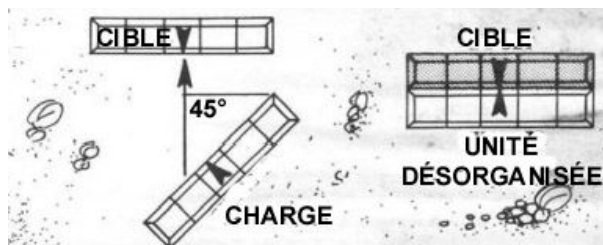
Cependant, au lieu de s'arrêter immédiatement comme il est normal de le faire suite à un test de manœuvre raté, la charge continue. Si l'unité qui charge doit faire une roue pour s'aligner correctement, elle peut à présent le faire automatiquement. Cependant, la formation de l'unité est sérieusement perturbée. Tous les bonus de charge sont perdus. De plus, l'unité est dite *désorganisée* (cf. 7.4) pour la durée du premier round de combat. Si elle est *repoussée* (cf. 7.13.2) à la suite de ce premier round de combat, l'unité est automatiquement mise en *déroute*.

Les changements de formation due aux pertes subies par les tirs de contre-charge (cf. 7.2.2) ne sont pas des manœuvres et n'imposent donc pas de pénalités.

7.1.3. Les charges obliques

Normalement une unité chargera seulement si elle peut arriver au contact de son ennemi de front dans la restriction des 22,5° comme dit plus haut. Cependant, si une unité charge d'un angle supérieur à 22,5° et est incapable de modifier cet angle par une manœuvre, elle engage l'ennemi *en oblique* et sa formation est perturbée.

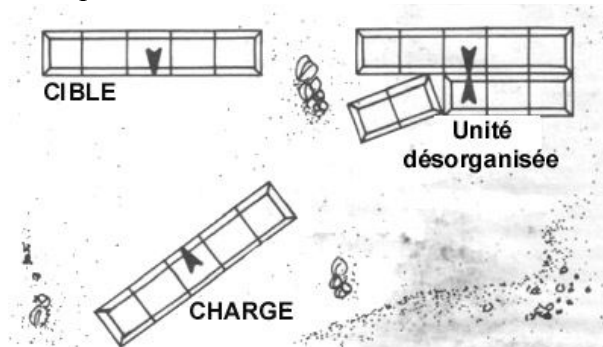
Premièrement, l'unité est réarrangée pour s'aligner sur l'unité ennemie. Cependant, tous ses bonus de charge, notamment ceux dues aux armes, sont perdus. L'unité est dite **désorganisée** pour la durée du premier round de combat. Si elle est repoussée à l'issue de ce premier round, l'unité est automatiquement mise en *déroute* (en plus d'autres pénalités cf. 7.4).



Une unité charge avec un angle de 45°, sa formation est arrangée en ligne droite mais est sérieusement perturbée et elle devient *désorganisée*.

Si une unité charge avec un angle, il est possible que les figurines d'un des côtés n'aient pas assez de mouvement pour entrer en contact. Lorsque cela arrive le MJ devrait ajuster la formation pour former une ligne brisée (cf. schéma ci-dessous).

Ces figurines ne prennent pas part au premier round de combat, mais elles sont réalignées à la fin du round. De plus, la formation de l'unité est perturbée et l'unité devient *désorganisée* (cf. 7.4). Si elle est repoussée pendant le premier round de combat, elle est automatiquement en *déroute*.



Une unité charge avec un angle supérieur à 22,5° de son ennemi, les figurines à l'autre bout de l'unité sont positionnées comme d'habitude mais ne prennent pas part au combat. L'unité est *désorganisée*.

7.1.4. Charge et ligne de vue

Une unité n'est pas autorisée à charger un ennemi sur lequel elle n'a pas de lignes de vue au début de son tour.

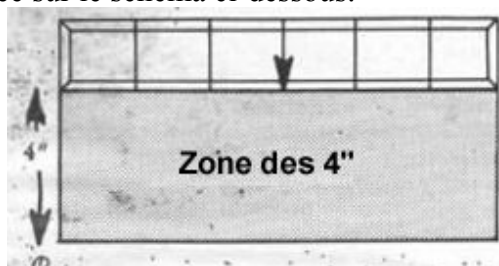
Par exemple, une unité ne peut pas charger un ennemi qui est de l'autre côté d'une colline. Dans un bois, une unité ne peut pas charger un ennemi qui est à plus de 2". Une unité dans les 2" du bord d'un bois peut être chargée depuis l'extérieur de celui-ci car elle peut être vue depuis l'extérieur, de même celle-ci peut charger vers l'extérieur du bois.

Il y a quelques exceptions, comme charger depuis une partie d'un bâtiment vers une autre. Ceci est expliqué dans la section sur les bâtiments (cf. 22.1.5). L'idée générale est que si vous ne savez pas qu'ils sont là, vous ne pouvez pas les charger !

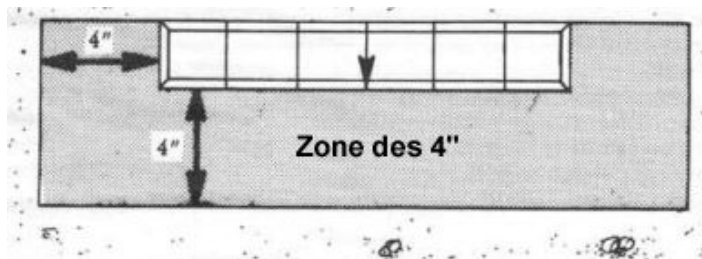
7.1.5. Charge sur le côté ou l'arrière

Il est très avantageux de charger une unité sur le côté ou l'arrière, car cela occasionne un *test de panique* (cf. 10.7). Les joueurs vont donc essayer de charger sur le côté ou l'arrière dès que possible. Les règles suivantes s'appliquent.

Si une unité désire charger le flanc d'un ennemi, elle ne doit jamais approcher à moins de 4" du front de l'unité ennemie durant la charge. Cette zone de 4" est illustrée sur le schéma ci-dessous.

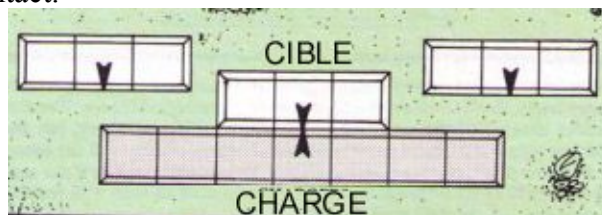


Si une unité désire charger l'arrière d'un ennemi, elle ne doit jamais approcher à moins de 4" du front ou du côté de l'unité ennemie durant la charge. Cette zone de 4" est illustré sur le dessin ci-dessous.



7.1.6. Poursuivre une charge

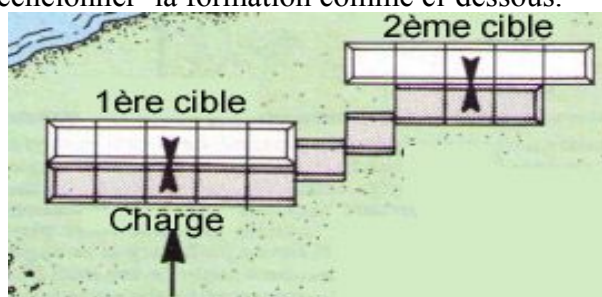
Lorsqu'une unité charge, sa formation entière se déplace et s'arrête dès que le contact est établi, même si certaines figurines ne peuvent pas réellement être en contact.



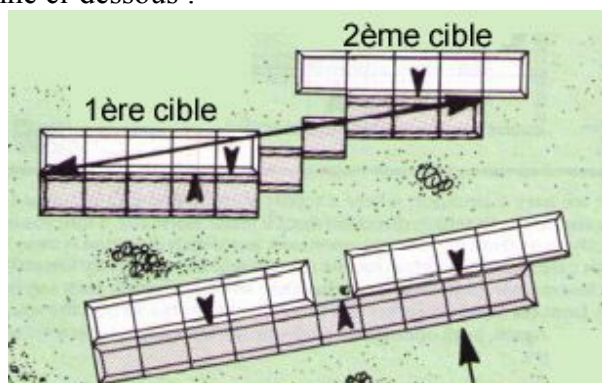
Cela peut aboutir à une situation étrange dans laquelle une unité charge en direction de deux unités ennemies, l'une légèrement en retrait de l'autre. Les assaillants s'arrêtent dès qu'ils arrivent au contact de la première unité, même s'ils ne sont qu'à un pouce ou moins de la deuxième unité.

Ceci est évidemment absurde. Pire, un joueur peut exploiter la situation en plaçant des formations en colonnes de deux figurines entre chacune de ces unités principales. Cela rend ainsi toute charge impossible contre les unités principales !

Pour contourner ce problème, une unité en charge est autorisée à avancer plusieurs figurines de son front qui ne sont pas engagées, jusqu'à la distance maximale de leur charge. Cependant, les figurines ne peuvent pas être séparées de leur unité, ainsi il peut être nécessaire 'd'échelonner' la formation comme ci-dessous.



Déterminez quel camp a remporté le round de combat de manière normale, en prenant en compte toutes les blessures causées par toutes les unités engagées. Lorsqu'un camp est repoussé, les unités sont réalignées selon la ligne reliant les deux extrémités des figurines engagées au combat. Un exemple est donné ci-dessous :



Il est parfois difficile de disposer exactement les unités au combat. Le MJ devra être prêt à utiliser son bon sens, et les joueurs à respecter sa décision.

7.2. RECEVOIR UNE CHARGE

Lorsque le joueur dont c'est le tour déclare quelle unité charge sur quelle unité, le joueur adverse lui indique, au fur et à mesure la réaction des unités concernées. Il y a trois possibilités : *Tenir la position*, *Tenir la position et tirer* et *fuir*.

7.2.1. Tenir la position

L'unité se prépare à recevoir la charge. Le combat qui suit se résoudra normalement.

7.2.2. Tenir la position et tirer

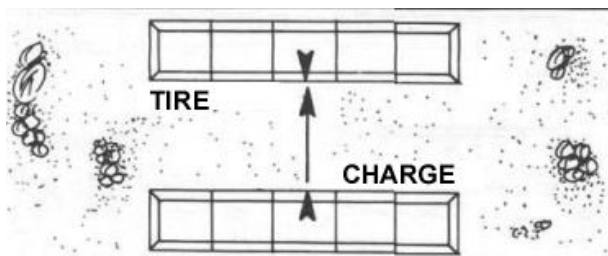
Si une unité est équipée d'armes de tir, elle peut tenter de tirer sur une unité ennemie qui la charge. L'unité chargée ne peut tenter cela que si l'unité qui la charge **commence son mouvement à plus de la moitié de sa distance de charge**. Par exemple, si une unité qui charge peut charger à 8", l'unité chargée pourra tirer avec ses armes de tir que si l'unité qui la charge se trouve à plus de 4".

Faire un tir de contre-charge demande beaucoup de discipline et ce n'est pas toujours facile lorsque qu'une douzaine de trolls se précipite sur vous. Le joueur doit d'abord déclarer que l'unité tire sur celle qui la charge. Ensuite, il jette 2D6 et ajoute leur résultat. Si le résultat est inférieur ou égale au **Cd** de l'unité alors elle peut tirer. Si le résultat est supérieur, ils ne peuvent pas tirer et doivent *tenir*.

Mesurez la portée et tirez avant que la cible ne bouge, ou si l'unité qui charge est hors de portée au début de sa charge, à la portée maximale des armes de tir.

Une unité qui tire sur un ennemi en charge sera stressée, souffrant d'une pénalité de -1 *pour toucher*. Une unité qui tire avec des arcs, arbalètes, tromblons ou arquebuses sur une unité qui la charge ne pourra pas utiliser ses boucliers pour le premier round de combat qui suivra.

Qu'il y ait un tir de contre-charge ou pas, le combat qui s'ensuit se déroule normalement, les tireurs ont le temps de tirer avec leurs armes avant le contact.



7.2.3. Fuir

Une unité qui subit une charge peut choisir de fuir la charge. C'est une tentative d'éviter le combat au corps à corps. Les troupes devront tourner le dos à leur ennemi et s'enfuir le plus rapidement qu'elles peuvent. Comme il est assez stressant de tourner le dos à un ennemi qui vous charge, il est très facile pour les troupes de paniquer à ce moment-là et une retraite ordonnée peut se transformer en déroute !

Comme le tir de contre-charge ci-dessus, la fuite est une exception à la séquence normale du tour.

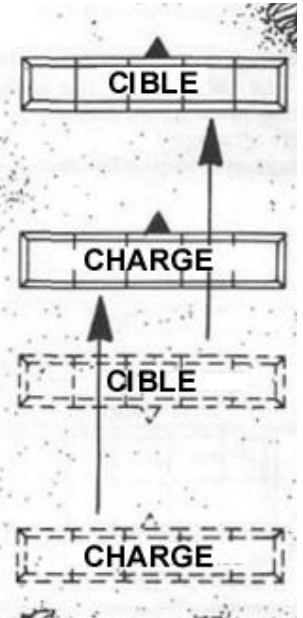
Dès qu'un joueur déclare la *fuite*, il fait un test de **Cd**. Si le test est réussi, l'unité se retourne et bouge du double de son mouvement à l'opposé de la charge ennemie.

Si le test de **Cd** est raté, les troupes paniquent et la retraite se transforme en débâcle. L'unité fait son double mouvement mais est à présent en *déroute* (cf.8).

Une unité qui a *fuit* pendant le tour adverse peut faire un mouvement normal pendant son propre tour qui suit, mais ne peut pas charger. D'ailleurs, l'unité commence son tour en tournant le dos à ses ennemis...

Les unités qui fuient peuvent passer à travers les unités de leur propre camp (cf. 5.5).

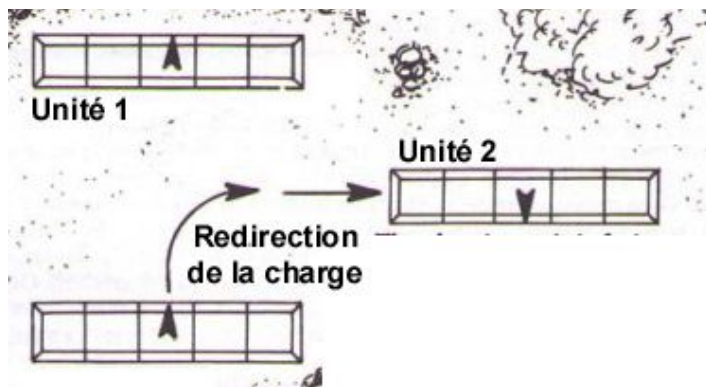
Une unité en formation file indienne chargée par n'importe quel unité ennemi doit toujours fuir.



7.2.4. Redirection de la charge

L'unité en charge qui voit son ennemi se dérober (à cause de sa réaction de *fuite* ci-dessus, parce que l'unité a eu *peur* ou qu'elle *panique*) peut faire une roue dans le but d'essayer de rentrer en contact avec une autre unité à portée de charge.

Pour faire sa roue, l'unité doit réussir un test de **Cd**. Si elle a déjà fait ses trois manœuvres ce tour ou quelle en a raté une, elle ne peut pas faire de roue. Si le test est raté, l'unité termine son mouvement de charge original. La nouvelle cible peut également choisir de *fuir* la charge si le joueur le désire, et la charge fonctionne normalement.

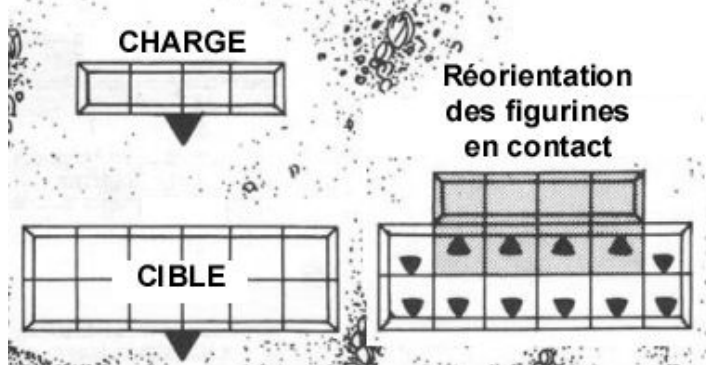


L'unité en charge fait face à deux formations ennemies. Elle choisit de charger la première qui fuit. Du fait que la seconde unité pourrait aussi être chargée, l'unité fait son test de Cd et change de cible.

S'il n'y a pas de nouvelles cibles ou si le joueur ne souhaite pas rediriger la charge, l'unité qui charge termine son mouvement de charge en ligne droite et ne peut pas faire de manœuvres additionnelles pendant cette partie de la charge. La charge est ratée (cf. 7.3).

7.2.5. Les figurines font face à la charge

N'importe quelle figurine chargée par un ennemi peut tourner de 90 ou 180° pour faire face à la charge. Cela implique que les figurines d'une unité peuvent ne pas être toutes dans la même direction. Si une figurine pivote ainsi, elle ne peut pas tirer sur les attaquants.



Une unité est chargée par l'arrière, le rang arrière tourne pour faire face à l'ennemi.

Notez que **si l'unité est divisée par un obstacle** (comme une haie, un mur, ou si elle est en train de rentrer dans un bâtiment), les figurines ne peuvent pas pivoter pour faire face à un assaillant sur les côtés ou l'arrière. Dans ce cas, l'unité doit faire un *test de panique* (cf. 10.7.) et l'assaillant réussira automatiquement ses jets *pour toucher*.⁶ Dans ce cas-là, les défenseurs ne peuvent pas non plus utiliser leurs boucliers et ne reçoivent donc pas le bonus de +1 à leur sauvegarde d'armure qu'il apporte normalement.

7.3. RATER UNE CHARGE

Il est possible qu'une unité qui déclare une charge soit en fait incapable de la terminer pour différentes raisons. Par exemple, si l'attaquant n'a pas assez de *Mouvement*, ou si l'ennemi a fui hors de portée.

Lorsque cela arrive, l'attaquant termine son double mouvement et s'arrête. L'unité devient alors *désorganisée*. Cela veut simplement dire que la formation est rompue et que l'unité doit avoir un peu de temps pour réordonner ses rangs et se remettre en formation de combat.

Si une unité *désorganisée* (cf. 7.4) est repoussée à la fin du premier round de corps-à-corps, elle est automatiquement mise en *déroute* (cf. 8). Si une unité *désorganisée* n'est pas repoussée pendant son premier round de combat, elle est automatiquement réformée et les rounds suivants se déroulent normalement.

⁶ Cf. livre de règles original p.73 point 4 des règles sur la panique. NdT

7.4. LES UNITÉS DÉSORGANISÉES

Une unité devient désorganisée si :

1. Elle a chargé et n'arrive pas à atteindre l'ennemi (mauvaise estimation de la distance de charge).
2. Elle échoue à effectuer une manœuvre pendant une charge (aucune autre manœuvre ne peut être tentée mais l'unité finit sa charge mais peut automatiquement effectuer une roue de 22,5° pour se mettre en contact avec le front de l'unité ennemie).
3. Elle charge et entre en contact avec une formation ennemie avec un angle de plus de 22,5°.
4. Elle arrête de poursuivre une unité ennemie en *déroute*, ou parce que l'unité ennemie poursuivie est détruite, quitte le bord de table ou est hors de portée.

7.4.1. Effets

Une unité désorganisée :

1. Doit *tenir sa position* en réponse à une charge (pas de *fuite* ou tir de contre-charge possible).
2. Subit une pénalité de -1 en **Cd**, **Int**, **Cl** et **FM**.
3. Est automatiquement mise en *déroute* si elle perd un round de combat. Une unité désorganisée qui gagne (ou même en cas d'égalité) un round de combat est automatiquement réorganisée.

Durant sa phase de mouvement, une unité *désorganisée* peut choisir de se *replier* au lieu de se réorganiser sur place (cf. ci-dessous). L'unité se déplace alors de son mouvement normal dans la direction souhaitée sans qu'aucune manœuvre ou test ne soit nécessaire. L'unité peut aussi se réorienter dans n'importe quelle direction mais reste *désorganisée*.

7.4.2. Réorganisation

Une unité désorganisée doit passer une phase de mouvement immobile après quoi elle sera *reformée* (le joueur peut réarranger l'unité comme il le souhaite).⁷

7 FAQ WD131

Q : Quand est-il nécessaire pour une unité de se reformer ? Est-ce que les personnages ont à le faire ?

R : Une unité doit se reformer lorsqu'elle devient *désorganisée*. [...] Notez qu'au lieu de se reformer, elle peut aussi se déplacer [pour se reformer plus tard, NdT]. Si elle est chargée, l'unité doit tenir sa position et les figurines peuvent pivoter pour faire face à l'ennemi. Si l'unité *désorganisée* est repoussée après le premier round de combat, elle est automatiquement mise en *déroute*. Si elle n'est pas repoussée, elle est automatique reformée.[...]

Les personnages associés aux unités sont sujets à cette règle tant qu'ils font partis de l'unité. Ils ont rejoint les rangs d'une unité et sont logiquement affectés si la formation de celle-ci est rompue : ils ne peuvent pas se battre aussi efficacement que d'habitude.

Les personnages indépendants (c'est-à-dire qui n'ont pas rejoints une unité), **ne sont jamais désorganisés** et ne sont pas affectés par cette règle.

7.5. FRAPPER

Une fois que la position des figurines a été établie, il est temps de les laisser s'entre-tuer !

Pendant la phase de corps-à-corps du tour, toutes les figurines engagées au corps-à-corps peuvent combattre. Contrairement aux Mouvements, aux tirs ou aux autres phase, les deux camps participent.

Les figurines ne peuvent frapper que celles en face d'elle et avec lesquelles elles sont en contact socle à socle. Il y a des exceptions à cette règle, mais généralement parlant, les figurines dans une unité frappent toujours vers l'avant. On parle d'**attaques d'armes**.

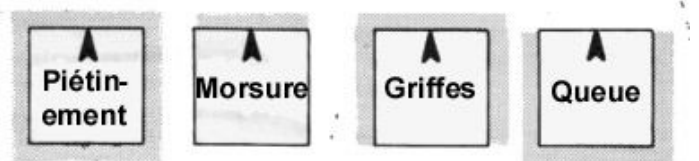
Certaines grosses créatures, comme les dragons, n'utilisent pas d'arme, mais comptent sur un mélange de coups de pieds, de griffures, de morsures ou de coups de queues pour infliger des dommages. Pour représenter ces différents types d'assauts, les Attaques peuvent être d'autres types :

-Attaques de piétinement : une attaque générale qui est un mélange de morsure, coup de patte, de gueule, de queue. Un piétinement peut être dirigé vers l'avant, les côtés ou l'arrière de la figurine et c'est l'attaque la plus imprévisible de toutes.

- Attaques de morsure et d'empalement : ces attaques parlent d'elles-mêmes. Elles ne peuvent être dirigées seulement vers l'avant comme une attaque normale.

- Attaques de griffes : une attaque venant des griffes ou des talons de la créature. Elle peut être dirigée vers l'avant ou les côtés de la figurine.

- Attaques caudales : une longue queue en armure peut être utilisée pour attaquer un ennemi sur l'arrière ou les côtés mais pas à l'avant.



7.6. RÉOLUTION D'UN COMBAT

Chaque combat est résolu en utilisant la procédure suivante. Chaque étape est décrite en détail plus tard. Lorsque la procédure est terminée et que toutes les figurines ont combattu, le combat est terminé pour ce tour. Cela est appelé un **round de combat au corps-à-corps**.

1- Établir l'ordre des Attaques

Chaque figurine frappe dans un ordre strict. Celles avec la plus haute *Initiative* frappent en premier, suivies progressivement par celles qui ont une *Initiative* plus faible.

2- Jet pour toucher

Lancez 1D6 pour chaque *Attaque* de chaque figurine qui frappe. Les figurines peuvent attaquer autant de fois que leur caractéristique *Attaque* le leur permet. Par exemple, si 4 figurines avec une *Attaque* frappent, lancez 4D6. Si 4 figurines avec 2 *Attaques* frappent, lancez 8D6. Utilisez le tableau de jets pour toucher pour établir le nombre de touches réussies.

3- Jet pour blesser

Pour chaque touche réussie, lancez 1D6 et résolvez les dommages.

4- Sauvegarde d'armure

Les figurines équipées d'armures sont autorisées à faire un jet de sauvegarde d'armure pour chaque blessure reçue.

5- Retirer les pertes

Les figurines tuées sont maintenant retirées.

6- Résultat du combat

Après que toutes les figurines aient attaquées, les troupes peuvent être forcées à battre en retraite ou à s'enfuir.

7.7. L'ORDRE D'ATTAQUE

Les figurines avec la plus haute *Initiative* frappent en premier. Les unités comprenant des figurines avec la même *Initiative*, tous les *jets pour toucher* sont résolus en même temps. Toutes les *Attaques* d'une figurine sont résolues en même temps et toutes les figurines retirées de la table comme perte ne peuvent pas attaquer. Par exemple, une figurine avec une **I3** est tuée et ne peut pas attaquer une figurine avec une **I6**; elle est trop lente et son opposant l'a tué avant qu'elle n'ait eu une chance d'attaquer.

Lorsque les figurines ennemies ont la même *Initiative*, l'unité qui a chargé ce tour ou celle qui a gagné le précédent round de combat peut frapper en premier. Lorsque qu'aucune de ces situations ne s'applique, le MJ peut choisir l'une des deux méthodes suivantes :

1. Les deux joueurs doivent lancer un D6 et le plus haut résultat frappe en premier.
2. Les *Attaques* peuvent être faites simultanément et aucune figurine n'est retirée avant que les *Attaques* n'aient été résolues.

7.8. LE JET POUR TOUCHER

Le principe est le même que pour le jet *pour toucher* au tir. Cependant, comme chaque guerrier est aux prises avec son ennemi, les compétences de l'ennemi, tout comme celles de l'attaquant sont à prendre en compte.

Lancez 1D6 pour chaque *Attaque* qui doit être résolue. Si les figurines ont besoin d'être différenciées (si l'une d'elle a un objet magique par exemple), lancez séparément ou utilisez des D6 de différentes couleurs. Lancez les D6 et consultez le tableau afin d'établir combien d'*Attaques* ont touché. Trouvez la **CC** de l'attaquant sur le côté et croisez avec la **CC** de l'adversaire en haut du tableau. Le chiffre ainsi obtenu est le résultat minimal à atteindre *pour toucher* l'ennemi. Retenez le nombre de touches obtenues et passez à l'étape suivante

CC attaquant	CC défenseur									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	+4	+4	+5	+5	+6	+6
2	4	5	5	6	6	+4	+4	+5	+5	+6
3	4	4	5	5	6	6	+4	+4	+5	+5
4	3	4	4	5	5	6	6	+4	+4	+5
5	3	3	4	4	5	5	6	6	+4	+4
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	+4
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5

Comme vous pouvez le voir, le tableau donne des résultats compris entre 2 et 6, avec un résultat additionnel de +4 à +6. Un nombre suivi d'un + veut dire que le joueur doit d'abord faire un 6 pour avoir une chance de toucher. Ensuite chaque dé qui a fait 6 est relancé et le résultat indiqué après le +, que ce soit 4, 5 ou 6.

Lorsque plusieurs dés doivent être lancés, il est préférable de les lancer tous en même temps.

7.8.1. Les modificateurs du jet pour toucher

Comme pour les tirs, il peut être plus ou moins facile de toucher un adversaire au corps-à-corps. Par exemple, si l'adversaire est derrière un mur, il sera beaucoup plus difficile de toucher.

Le tableau ci-contre donne les modificateurs au jet *pour toucher* à appliquer au résultat du jet de dé de l'attaquant. Aucun modificateur ne peut réduire le résultat requis en dessous de 2, **un résultat de 1 indique toujours un échec** quel que soit le modificateur qui s'y applique.

Mod. Cas	Description
+1 Charge	Les figurines qui chargent pendant ce round gagnent ce bonus. Si une unité fait une roue dans les derniers 4" de sa charge, elle ne peut prétendre à ce bonus et ne doit pas être désorganisée.
+1 Poursuite	Les figurines qui ont gagné le précédent round de combat et qui poursuivent l'unité ennemie gagnent ce bonus.
+1 Terrain surélevé	Les figurines positionnées sur une pente surélevée, des escaliers ou des remparts par rapport à leurs adversaires, ou combattant depuis une élévation comparable, gagnent ce bonus. Cela ne concerne pas les cavaliers ou les créatures de grandes taille !
+1 Frénésie	Si la figurine est <i>frénétique</i> (cf. 10.5).
+1 Haine	Si l'ennemi est <i>hai</i> (cf. 10.6).
-1 Obstacle	Si l'unité ennemie est derrière un mur, une haie, ou un obstacle linéaire comparable, l'attaquant souffre de cette pénalité.
-1 Peur	Si l'attaquant est dans la portée de peur d'un ennemi (cf. 10.8).
-1 Usage de deux armes	Attaque avec un arme à dans chaque main (main droite).
-2 Usage de deux armes	Attaque avec un arme à dans chaque main (main gauche).
-2 Désarmé	Si une figurine est désarmée, cette pénalité s'applique. Cela ne concerne pas les créatures qui ont des <i>Attaques</i> autres que des <i>attaques d'armes</i> (piétinement, morsure, etc.).

Tous les modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, +1 +1 et -1 donne au final +1. Il n'y a pas que ces modificateurs utilisés dans le jeu. D'autres modificateurs prennent en compte les différentes armes (cf. 13) ou des situations particulières.

Exemple:

Une unité de 10 guerriers avec une CC4 doivent faire 4+ pour toucher des ennemis avec une CC3. Cependant, si l'unité charge, elle peut ajouter +1 à ces dés pour descendre à 3+. Si l'unité charge un ennemi derrière un mur, les modificateurs de +1 et -1 s'annulent mutuellement.

7.8.2. Cas des troupes montées

Les montures les plus communes de la taille d'un cheval sont décrites comme des *animaux de monte* dans le **Bestiaire**. D'autres créatures plus grandes peuvent également être montée, mais elles sont sujettes à des règles spéciales (cf. **18**) et ne sont pas des *animaux de monte*.

Comme nous l'avons vu, un cheval et son cavalier sont considérés comme une seule figurine, tous les tirs et les attaques sont dirigés vers le cavalier et non le cheval. Si le cavalier est tué, les cavaliers et le cheval sont retirés. Le cavalier reçoit un bonus de sauvegarde pour la monture et toutes les armures quelle porte.

Dans certains cas, une monture à ses propres *Attaques* l'autorisant à combattre. Faites les *Attaques* de la monture et de son cavalier séparément, les deux contribuent au calcul du résultat du combat pour savoir qui a gagné ou perdu le round.

Les troupes de ce type sont les chevaucheurs de loups gobelins et les orques sur sangliers. Dans les deux cas, la monture a ses propres attaques, utilisant sa propre **I**, **CC** et **F**. Les coups donnés contre la monture et le cavalier sont portés contre le cavalier même si la monture a des meilleures caractéristiques que le cavalier. Même si la monture peut paraître plus faible qu'elle n'est, le potentiel de combat combiné de la monture et du cavalier compense largement cela.

7.8.3. Les touches automatiques

Dans les règles, il y a deux cas où toute *Attaque* effectuée peut *toucher* automatiquement. Il est alors inutile de lancer les dés.

1. Les *touches gratuites* en cas de *déroute* (cf.**8.3**) et celles en cas de poursuite (cf. **8.5**).
2. Lorsque des figurines sont attaquées « dans le dos » et qu'elles sont déjà engagées par l'avant (elles ne peuvent donc pas pivoter pour faire face à leur nouvel adversaire - cf. **7.2.5**) et qu'elles sont incapables de riposter (c'est-à-dire qu'elles n'ont ni *Attaques caudales* ni de piétinement - cf.**7.5**).

7.9. LE JET POUR BLESSER

Lorsqu'un joueur a établi le nombre de touches qu'il a fait, il faut vérifier si ces touches causent des blessures. Les jets *pour blesser* au corps-à-corps sont résolus exactement de la même façon que pour les tirs. La *Force* de l'attaquant croise l'*Endurance* de la victime. C'est le même tableau que pour les jets *pour blesser* des tirs.

Force de la touche	Endurance de la cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Pour chaque touche réussie, le joueur lance 1D6. La procédure habituelle est de lancer les dés tous ensemble. Cela permet d'accélérer la partie et n'oblige pas à retenir le nombre des touches. Et c'est aussi sympa de lancer des poignées de dés !

Mod. Cas	Description
+1 Frénésie	Les figurines frénétiques ajoutent +1 à leurs jets <i>pour blesser</i> .

Cela suppose cependant que tous les attaquants aient la même *Force* et que tous les défenseurs aient la même *Endurance*. Si pour une raison ou une autre, une touche a besoin d'un résultat différent pour blesser, ce dé doit être distingué des autres. Il est facile de le faire en prenant un ou des dés de couleur différente.

Exemple :

Dix guerriers humains sont engagés dans un combat sanglant contre cinq ogres et ont fait quatre touches. Les guerriers humains ont **F3** et les ogres **E5**. En croisant les deux valeurs dans le tableau nous arrivons à un résultat à atteindre de 6. Quatre dés sont jetés par le joueur et les résultats sont 1, 4, 5 et 6 indiquant qu'une blessure est infligée aux ogres.

Les dommages causés sont exprimés en blessures ou en points de dommage exactement de la même façon que pour le tir. Les coups de la plupart des créatures, notamment les humains, n'infligent qu'une seule blessure mais les machines de guerre ou les armes magiques peuvent en infliger plusieurs.

Une blessure est déduite du total de *Points de Vie* de l'ennemi et les pertes sont retirées de la table.

7.10. LE JET DE SAUVEGARDE

Les jets de sauvegarde en corps-à-corps se passent exactement de la même façon que pour les tirs (cf. 6.4) et le tableau est répété ci-dessous.

Armure	Svg d'armure	Pénalité de Mvt
Bouclier uniquement	6	Aucune
Armure légère seule	6	Aucune
Armure légère et bouclier	5	½"
Armure lourde seule	5	½"
Armure lourde et bouclier	4	1"

Si les figurines sont montées sur des chevaux ou des créatures de taille équivalent (définis comme *animaux de monte* dans le **Bestiaire**), elles peuvent ajouter +1 à leur jet de sauvegarde et avoir toujours une sauvegarde de 6 même si elles ne portent pas d'armure. De plus, monter des animaux portant un caparaçon de métal ou de cuir donnent un bonus supplémentaire de +1 à la sauvegarde.

7.10.1. Les boucliers

Les figurines utilisant des armes à deux mains ou celles qui ont tiré sur leurs ennemis en charge ne peuvent pas bénéficier de la protection de leurs boucliers. Dans ces cas, les boucliers sont posés au sol ou accrochés sur le dos.

Les unités attaquées par l'arrière ne peuvent pas non plus bénéficier de la protection de leurs boucliers. Par contre, les unités attaquées sur leur flanc ou les airs peuvent utiliser leur bouclier. On considère qu'elles sont suffisamment mobiles pour cela.

7.10.2. Les modificateurs de sauvegardes d'armure

Certaines armes ont leur propre modificateur de sauvegarde comme les coups donnés par certaines créatures (cf. **Bestiaire**). Si la touche d'un goblin famélique peut être facilement déviée par une simple armure légère, le coup porté par un énorme troll peut par contre défoncer une armure de plates !

7.11. RETIRER LES PERTES

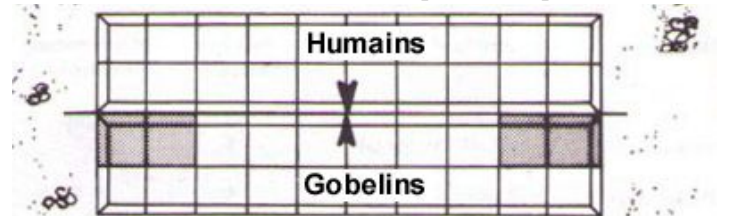
Dans le cas des tirs, les guerriers sont touchés de façon aléatoire et l'unité peut se regrouper rapidement pour maintenir sa position. Dans un combat au corps-à-corps, les pertes ne se produisent que parmi les individus directement engagés en corps à corps, normalement le premier rang.⁸

8 FAQ WD131

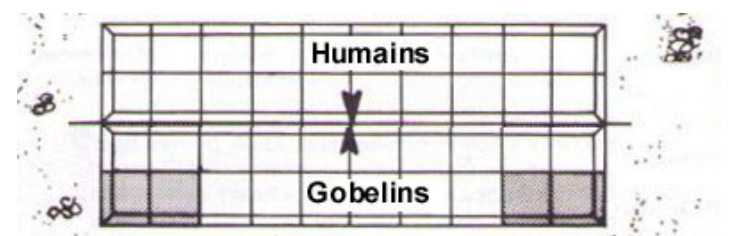
Q : Un héros [ou une créature avec plein d'Attaques, NdT] est engagé dans un combat au corps-à-corps. La figurine est en contact avec deux figurines ennemies, mais il cause suffisamment de blessures pour en tuer trois ? Tue-t-il deux ou trois ennemis ?

Les figurines frappent par ordre d'*Initiative* donc celles qui sont tuées avant d'avoir une chance de riposter perdent leurs *Attaques* aussi bien que leur vie ! Pour rendre facile à voir combien de figurines sont tombés, il suffit d'enlever les figurines parmi le rang combattant.

Par exemple, si 10 humains en formation d'une ligne combattent 10 Gobelins dans la même formation, les humains devraient frapper en premier vu que leur score d'*Initiative* est plus élevé. S'ils font quatre victimes parmi l'unité de Gobelins, seulement six d'entre eux pourront riposter.



Le joueur pourrait aussi bien enlever directement les pertes par l'arrière :



Même si les pertes appartiennent au rang combattant, la formation se regroupe rapidement, les guerriers viennent des rangs arrières pour combler les espaces. Pour représenter cela les unités doivent être immédiatement ajustées après le corps-à-corps, avec les espaces créés par les morts comblés par les troupes des rangs arrières ou celles des flancs. Le résultat global est exactement le même que celui pour les tirs.

Il n'y a pas d'inconvénient à ce que le joueur enlève directement les figurines des rangs arrières ou des flancs à la place de celles du rang de combattant tant que le joueur en note le nombre pour s'en souvenir.

Si une unité a déjà combattu, toutes les pertes qui suivront pourront être enlevées de l'arrière ou des flancs, dans tous les cas cela revient au même.

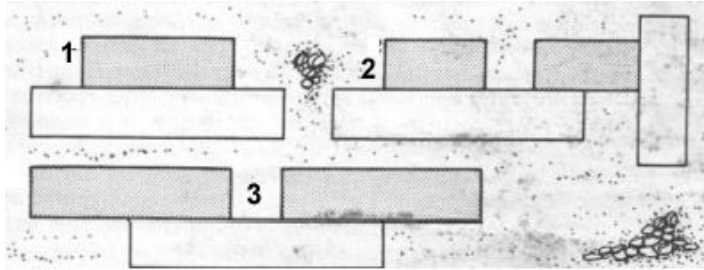
L'ajustement d'une unité suite à un combat au corps-à-corps n'est pas une manœuvre et est automatique. Cela représente le mouvement naturel des guerriers vers le combat.

R : Il en tue trois. On considère qu'il s'agit des deux figurines avec lesquels il est en contact suivi d'une autre adjacente à celles-ci. C'est au joueur qui subit les pertes de décider quelle est la figurine à enlever. On considère aussi que ce troisième soldat s'est avancé pour boucher le trou provoqué par ses camarades tombés du premier rang et qu'il a été tué à ce moment-là ! Une fois le round de combat terminé, les figurines peuvent être déplacées pour remplacer les pertes des rangs de devant normalement. Il est par conséquent plus facile de retirer directement les pertes par l'arrière ou par les côtés.

7.12. LE RÉSULTAT DU COMBAT

Une fois que le round de combat est terminé, les joueurs et le maître du jeu déterminent qui a gagné.

Le schéma ci-dessous illustre trois engagements séparés. Un combat peut impliquer une ou plusieurs unités de chaque côté mais toutes les unités doivent être en contact de la même façon.



Pour établir le vainqueur, totalisez le nombre de **blessures causées par chaque camp pendant le round de combat**⁹. Les dommages sont comptés en blessures infligées, le nombre de blessures que chaque camp a causé doit être enregistré par le MJ. Les modificateurs indiqués dans le tableau suivant sont ensuite appliqués¹⁰.

Enfin, **le camp qui a le plus haut résultat gagne le round de combat**.

Par exemple, une unité de Gobelins combat une unité d'humains. Les humains provoquent 3 blessures (3 morts chez les Gobelins), les Gobelins provoquent également 3 blessures et tuent 3 humains. Chaque unité est sur un seul rang, mais les humains chargent les Gobelins et donc ajoutent le bonus de +1 au score total. Les humains gagnent le round de combat sur un score de 4 à 3.

+1 Pour la charge de ce tour

Ce bonus est appliqué qu'une seule fois quel que soit le nombre d'unités impliqués dans le combat. S'il y a plusieurs unités impliquées dans un combat où certaines unités ont chargés ce tour-ci et d'autres non, le bonus s'applique uniquement si les unités qui ont chargé ont causé au moins la moitié du nombre de blessures infligés par leur camp. Si aucune blessure n'a été infligé, ce bonus s'applique tout de même tant qu'une seule unité a chargé ce tour.

+1 Pour la poursuite

Le camp qui a gagné le précédent round de combat ajoute ce bonus à son résultat de combat pour représenter l'impétuosité gagnée par le retrait des troupes ennemies. Ce bonus ne peut s'appliquer qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'unité engagé dans le combat.

Notez que ce bonus peut être cumulatif avec le précédent : il est par exemple possible qu'une unité qui a déjà gagné un combat soit rejointe par une autre qui charge.

+1 Bannière

Ce bonus ajoute pour chaque unité amie de l'engagement qui a une bannière sur son premier rang. A la différence des bonus pour la charge et la poursuite, ces bonus sont cumulatifs : Si par exemple, les deux unités amies engagées dans un même combat ont une bannière sur leur premier rang, le bonus est de +2.

+1 Grande bannière

Si le porteur de la bannière de l'armée est engagé dans le combat, vous pouvez ajouter un bonus de +1 supplémentaire. Il est cumulatif avec le bonus dû à la présence de la bannière de l'unité.

+1 par rang Pour un 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} rang complets (+3 max)

On ne considère ici que les rangs complets à partir du second que l'unité avait **lorsque le round de combat a commencé**. Cependant il doit y avoir au moins 4 figurines engagées en combat dans le premier rang pour que ce bonus s'applique. Le nombre maximum de rangs qui comptent pour ce bonus est de trois en plus du premier rang octroyant un bonus maximum de +3. **Un rang complet doit contenir autant de figurines que le premier rang**. Les rangs incomplets ne donnent pas de bonus.

Notez que si un combat implique plusieurs unités avec plusieurs rangs, seule l'unité à même de donner le bonus le plus élevé est considéré.

9 FAQ WD136

Q : Est-ce que les blessures sauvegardées comptent pour déterminer le vainqueur d'un combat ? Est-ce que les blessures surnuméraires comptent ? Par exemple si un héros avec deux PV subit trois blessures ?

R : Dans les deux cas, elles ne comptent pas. Seules les blessures réellement causées comptent pour calculer le résultat d'un combat.

10 Repris des clarifications du White Dwarf 136, NdT.

7.13. LES CONSÉQUENCES DU COMBAT

7.13.1. Égalité

Lorsque le résultat du combat est une égalité, les unités restent en place et sont considérées comme ayant tenu. Les unités ne bougent pas et le combat continue.

7.13.2. La poussée

Lorsqu'un camp perd un round de combat, il est *repoussé* par l'ennemi. La poussée est figurée par un mouvement en fin de combat mais, elle est supposée se dérouler durant le combat lui-même alors que l'un des deux camps prend le dessus sur son adversaire et que les perdants cèdent du terrain. Les perdants ne tournent pas le dos à leurs attaquants lorsqu'ils bougent, ils sont simplement repoussés en arrière.

Une unité repoussée recule de 2". C'est un événement qui arrive hors de la séquence normale du tour.

7.13.3. La poursuite

Le camp qui gagne un round de combat gagnera du terrain sur son opposant, les repoussant comme décrit ci-dessus. Comme l'ennemi bat en retraite, la tendance naturelle du vainqueur sera d'avancer, chaque camp maintient ainsi le contact. Pour simuler ceci, une unité qui combat un ennemi battant en retraite doit poursuivre son attaque. **L'unité est déplacée de 2" vers l'avant** et donc à nouveau en contact socle à socle avec son ennemi.

En poursuite, une unité peut étendre son front de deux figurines de chaque côté. Aucun test de manœuvre n'est requis mais l'unité doit avoir un commandant. Si le commandant d'unité est mort, l'unité ne peut pas étendre son front de cette façon.

En plus de cela, le joueur victorieux *peut* (voire *doit*, s'il n'a plus de commandant à son unité) *déborder* son adversaire durant la poussée (cf. 7.14.2).

7.13.4. Ne pas poursuivre

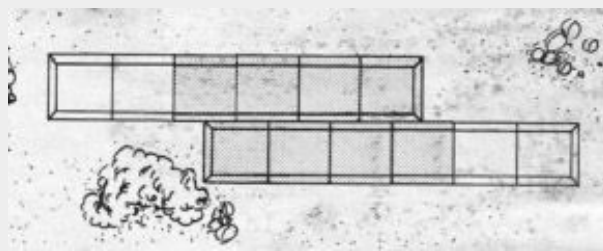
Si une unité occupe une position défensive, comme un mur ou une haie ou qu'elle est protégée par un sort de zone magique (ou tout autre magie dissipée si l'unité se déplace), elle n'est pas obligée de poursuivre et l'ennemi est simplement repoussé.

À part les exceptions citées, une unité doit toujours poursuivre lorsque les règles lui autorise.

Si une unité est repoussée mais pas poursuivie par son adversaire, elle doit faire halte immédiatement et doit rester stationnaire jusqu'à la fin de ce tour.

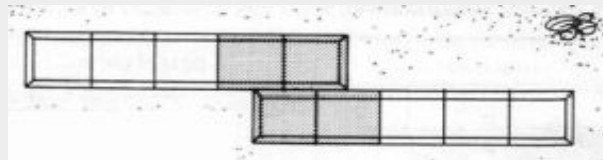
Cas particulier du pivot en poussée

Lorsqu'une unité en charge une autre, il se peut que certaines figurines du premier rang ne prennent pas part au combat comme l'indique la situation ci-dessous :



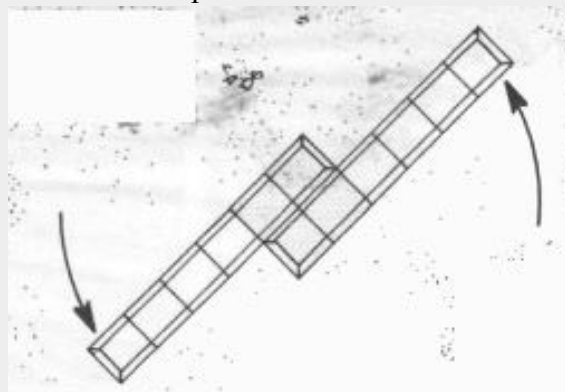
Lors de l'engagement qui s'ensuit la poussée se fait soit droit devant soit droit derrière. C'est le cas normal.

Un *pivot en poussée* se fait à la place d'une poussée normale **lorsque les deux unités impliquées ont plus de figurines non-engagées au premier rang que de figurines au contact.**



La poussée se déroule comme suit. Tout d'abord les unités pivotent de **45°** à partir du point central de l'engagement. Si la zone est encombrée par d'autres unités ou des décors, cela peut être gênant. Le MJ doit être prêt à user de son bon sens lors de l'alignement des unités, et ne doit pas trop se soucier de former une ligne droite. Les joueurs doivent accepter la décision du MJ.

Une fois le pivot effectué, les unités sont déplacées de 2" comme pour une poussée normale. Les *tests de déroute*, le cas échéant, doivent être réalisés après le pivot mais avant la poussée de 2".



Enfin, le camp victorieux **doit** déplacer deux figurines ou plus du côté non engagé de la ligne vers l'autre extrémité. Ceci n'est pas une manœuvre, mais représente le mouvement naturel des combattants vers le combat.

7.13.5. Déroute

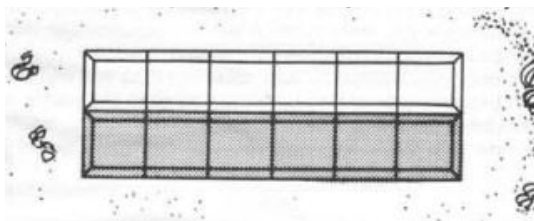
Si l'unité a déjà perdu un quart de son effectif original et vient juste d'être repoussée suite à un round de combat perdu, l'unité doit faire un **test de déroute** (Cd).¹¹ Le test survient avant le mouvement de poussée.

Si elle réussit son test, elle est tout de même *repoussée*.

Si elle rate son test, c'est la débandade (cf.8). L'unité perd toute cohésion et ses membres tentent de s'enfuir ! Son adversaire peut éventuellement la poursuivre.

7.14. LE COMBAT CONTINUE

À la fin d'un round de combat, certaines unités peuvent être repoussées, d'autres poursuivent, d'autres ne pas poursuivre alors que d'autres sont mises en déroute. Si à la fin d'un round de combat, il y a encore des unités en contact, l'engagement est toujours en cours et se poursuivra au tour suivant. Les unités restent alors en contact, ne peuvent pas bouger pour sortir du combat au corps-à-corps pendant leur phase de mouvement ou de réserves suivantes; elles doivent continuer à combattre pendant les rounds de corps-à-corps suivants jusqu'à ce qu'un camp mette l'autre en déroute.



11 FAQ WD136

Q : Dans un combat au corps-à-corps, est-il nécessaire de faire un test de déroute à chaque fois que l'unité est repoussée – où uniquement lorsqu'elle souffre de 25 % de pertes lors du round de combat ?

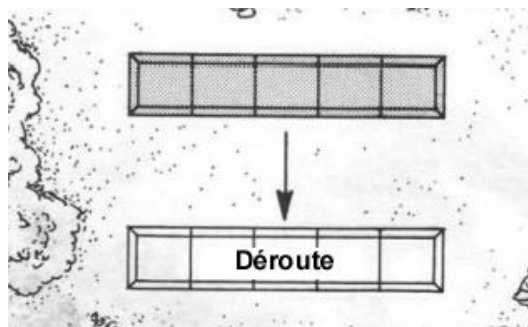
R : En règle générale, une unité doit passer un test de déroute chaque fois qu'elle perd un round de combat. Cependant, elle est dispensée de ce test si elle n'a pas encore perdu 25 % de son effectif initial au début de la bataille.

Par exemple, une unité qui commence la partie avec 20 figurines n'a pas à tester pour sa déroute avec d'être réduite à 15 figurines ou moins. Après quoi, l'unité doit tester pour éviter la déroute chaque fois qu'elle perd un round de combat. Une unité de 10 figurines restera une fois qu'elle aura perdu 3 figurines.

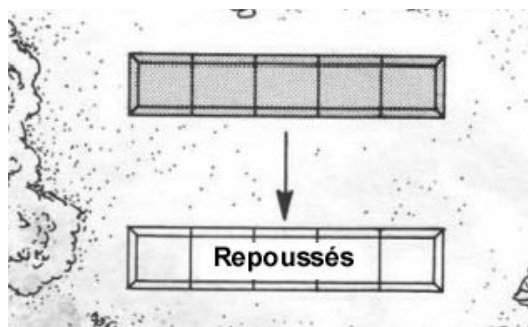
Conséquemment, cela signifie que les grosses formations ont une résistance supérieure aux petites unités – elles peuvent subir plus de pertes avant de commencer à tester pour la déroute. Vous avez compris pourquoi les gobelins se rassemblent souvent en grandes unités !

Notez que la règle des 25 % ne vous aidera pas si vous combattez un ennemi qui provoque la *peur*. Être battu par un adversaire qui provoque la *peur* implique une déroute automatique sans test et quelle que soit les pertes. Cette parenthèse est là pour vous dire qu'il faut éviter le combat contre les morts-vivants ou les monstres à moins d'être sûr de les battre.

Les unités restent en contact, le combat continue.



L'ennemi fuit, le combat est terminé.

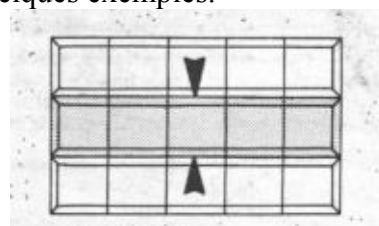


L'unité ne poursuit pas, le combat est terminé.

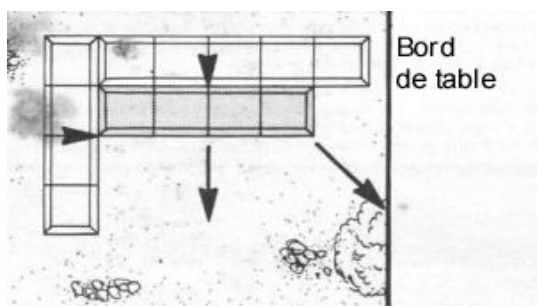
Il est possible de quitter un combat en effectuant un *repli volontaire d'un corps-à-corps* (cf. 7.14.3). La manœuvre est cependant périlleuse.

7.14.1. Cas des combats multiples

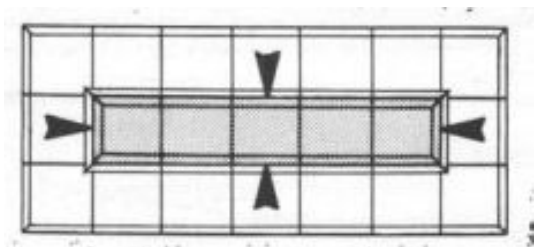
Lorsqu'un corps-à-corps implique plus d'une unité de chaque côté, il est souvent difficile de déterminer la direction des *poussées*, des *déroutes* et des *replis volontaires*). Si une unité se bat contre deux adversaires, l'un sur le flanc et un autre dans le dos, que se passe-t-il si elle est repoussée ? Des situations comme celle-là arrivent tout le temps, et c'est au MJ qu'il incombe d'utiliser son bon sens et parvenir à une décision équitable. Plutôt que tenter de faire et de définir des règles strictes, nous allons voir ce principe à travers quelques exemples.



Ici, une unité est attaquée de front et dans le dos et, sans surprise, elle se trouve repoussée par l'assaut combiné. Le MJ décide que toutes les unités impliquées doivent rester sur place, mais le camp victorieux est considéré comme ayant repoussé ses ennemis et le perdant comme ayant été repoussé tout de même et l'attaquant bénéficie du bonus *pour toucher* au prochain round et le défenseur doit faire un *test de déroute* s'il a déjà subi plus de 25 % de pertes.



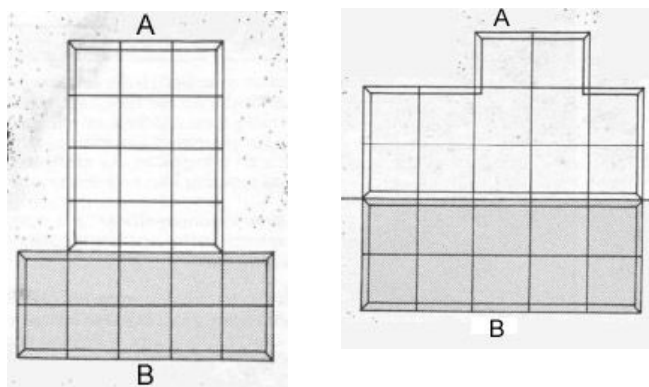
Ici, une unité est attaquée de flanc et de front et est repoussée. Le MJ décide que la poussée devrait former un angle à l'opposé des deux adversaires, mais la présence du bord de table pose problème. Ainsi, le MJ décide à la place de repousser l'unité vers l'arrière. Ceci est un exemple de l'utilisation du bon sens du MJ pour améliorer la jouabilité. Un autre MJ aurait pu décider de réaliser la poussée selon l'angle opposé, et de s'arrêter au bord de table – ainsi la poussée aurait dû être inférieure à 2". Les deux MJ auraient eu raison, parce que chacune de leur solution résout la situation de manière acceptable.



Ici, nous avons une situation où une unité totalement encerclée est *repoussée* et doit fuir. Dans quelle direction doit-elle fuir ? Normalement, une unité doit fuir dans la direction directement opposée à ses adversaires, mais qu'elle est la bonne direction ? Dans ce cas le MJ décide que les fuyards se déplaceront directement vers le bord de table le plus proche, en raisonnant qu'il est naturel de rechercher la sécurité loin du champ de bataille. Un autre MJ pourrait décider aléatoirement la direction de fuite. Encore une fois, les deux options sont tout à fait correctes, parce que les deux répondent au problème.

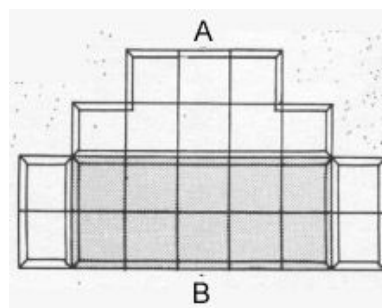
7.14.2. Débordement

Cette règle représente le fait qu'une formation qui en repousse une autre sera en mesure d'étendre son front (cf. 7.13.3) voire de se positionner sur les flancs de l'ennemi et de l'entourer progressivement.



L'unité A a un front de 3 figurines sur 4 rangs et l'unité B a un front de 5 figurines sur 2 rangs. L'unité A repousse l'unité B et étend son front à 5 figurines.

Au round suivant, si l'unité A repousse une fois de plus l'unité B, elle pourrait, en théorie de nouveau étendre son front – mais elle n'y gagnerait rien, car elle ne pourrait pas faire attaquer plus de figurines ! La règle de débordement permet à **deux figurines de chaque flanc** de débordement et d'attaquer les flancs de l'unité ennemie. Il s'agit d'une *manœuvre* automatique exactement comme l'extension du front lors d'une poursuite.¹²



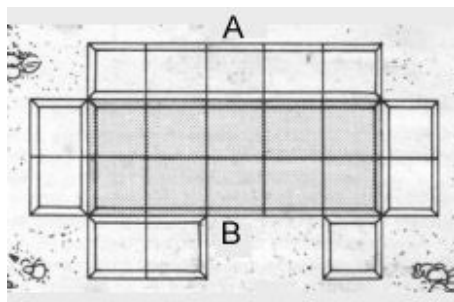
L'unité B est repoussée une fois de plus. L'unité A choisit d'effectuer un débordement avec 2 figurines sur chaque flanc. Si l'unité a un commandant, le joueur **peut** effectuer un débordement ou non, et d'une ou deux figurines sur l'un ou les deux flancs.

Si l'unité n'a pas de commandant, deux figurines **doivent** effectuer un débordement sur tous les flancs qu'ils sont capables d'atteindre. Cela représente l'ardeur naturelle des troupes à rejoindre le combat. Les figurines effectuant le débordement doivent maintenir la formation de l'unité en formant une ligne brisée comme sur les schémas ci-dessus.

Au cours des rounds de combat suivant, plus de

¹² **Débordement et bonus de rang** : Les règles de cette édition ne disent pas si un éventuel bonus de rang est perdu ou non par une unité en débordement. Le cas est cependant traité dans l'édition suivante (cf. livre de règles WFB4 p. xx). Il est dit que le bonus de rang initial est conservé durant le combat (en cas de pertes, il faut le recalculer à partir du front de l'unité).

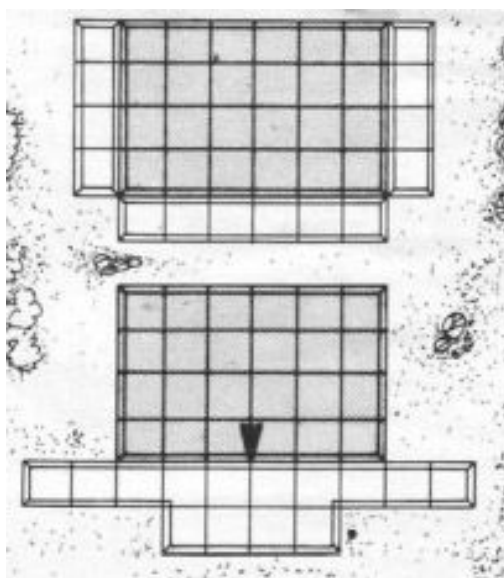
figurines peuvent effectuer un débordement afin d'étendre le débordement initial si le joueur le souhaite. De cette façon, les figurines peuvent éventuellement encercler leur ennemi.



L'unité A a réussi à déborder l'unité B par derrière.

Lorsqu'une unité est débordée de cette façon, les figurines du deuxième ou des rangs suivants peuvent être tournée de 90° ou 180° pour faire face à leurs ennemis. Ceci se produit automatiquement. Tant que l'unité est capable de pivoter ses figurines pour faire face aux troupes qui effectuent un débordement, tout se passe bien. Ils ne comptent pas comme étant attaqué de flanc ou de dos et n'ont pas à effectuer de test de *panique*. S'il n'y a plus de figurines non-engagées capables de faire face à leurs attaquants [et qu'ils sont incapables de frapper sur l'arrière], l'unité doit immédiatement effectuer un test de *panique* (cf. 10.7) comme si elle était attaquée dans le dos. Tout attaquant frappant dans le dos une figurine qui est incapable de riposter *touche* automatiquement.

Si une unité en débordement est elle-même repoussée, toutes les figurines ayant débordées doivent immédiatement être repositionnées dans la formation initiale. Deux figurines de chaque flanc sont ajoutées aux flancs de la formation, les figurines restantes ayant débordées sont repositionnées dans les rangs arrière de manière normale. Une fois repoussée, une unité peut se retrouver elle-même débordée !



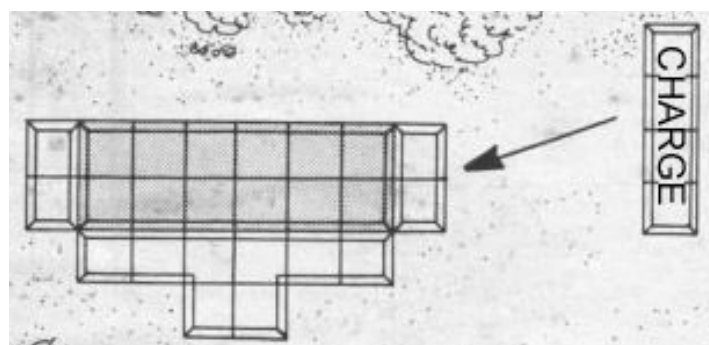
Cette unité a 4 figurines en débordement sur chaque flanc. Elle est repoussée et les figurines sont repositionnées comme indiqué, avec 2 sur chaque flanc, et les 4 figurines restantes dans le rang arrière.

Une unité qui débord ses ennemis est elle-même vulnérable aux charges d'autres unités car une partie de ses membres présentent leur flanc ou leur dos à l'ennemi. S'ils sont engagés dans cette situation, un test de *panique* doit être effectué pour l'ensemble de l'unité.

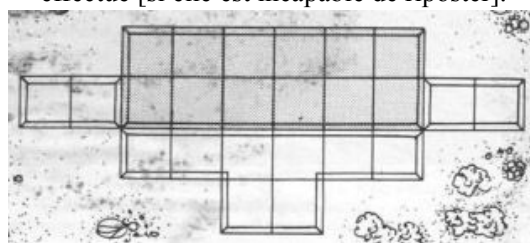
Il est aussi possible de déborder sur plusieurs rangs : comme dans le cas ci-dessous :

Si un double rang de débordement est attaqué de flanc ou de dos, les figurines peuvent être automatiquement tournées pour faire face à leurs ennemis. Un test de *panique* est toujours effectué à cause de la charge de flanc/dos.

Si l'unité en débordement est par la suite *repoussée*, elle est réorganisée en une formation normale en ligne et la nouvelle unité attaquante est positionnée de front - mais elle peut effectuer un débordement bien sûr.



Cette unité a effectué un débordement et a été chargée de dos par de la cavalerie ennemie – un test de *panique* doit être effectué [si elle est incapable de riposter].



Dans cette situation, le joueur débord avec 2 figurines sur le flanc, mais les place sur deux rangs. Bien que 1 seule figurine puisse combattre, l'autre peut se retourner contre d'éventuelles attaques ennemies.

Les situations de débordement peuvent rapidement se compliquer, en particulier si un joueur a effectué un débordement avec son unité et que plusieurs unités ennemies viennent s'engager sur les flancs. Le MJ doit être prêt à intervenir pour repositionner les unités dans les situations complexes.

7.14.3. Repli volontaire en corps-à-corps

Une unité peut quitter un corps-à-corps et effectuer un repli tactique durant sa *phase de mouvement*, même si l'ennemi est toujours en contact socle-à-socle. Il s'agit d'une action plutôt dangereuse. Cette tactique risquée peut être employée par de petites unités rapides et bien commandées.

L'unité désirant se replier est tournée à l'opposé du front ennemi et se déplace en ligne droite du double de son *Mouvement*. Ceci est considéré comme une seule manœuvre et aucune autre manœuvre ne peut être tentée ce tour-ci. Aucun test n'est requis pour amorcer la manœuvre, mais un test de *Commandement* normal est effectué une fois le mouvement terminé. Si le test est réussi, l'unité peut effectuer un *mouvement de réserve* ce tour-ci (si elle en a la possibilité) et peut alors se déplacer et combattre normalement. S'il est raté, l'unité est considérée comme *en déroute* et n'a pas le droit de bouger durant sa phase de réserve.

Les adversaires au contact d'une unité qui se replie comme décrit ci-dessus peuvent poursuivre normalement du double de leur mouvement (cf. 8.5). Ils peuvent effectuer un test de *Commandement*, pour éviter de poursuivre.

Aucune *touche gratuite* (cf. 8.3) n'est effectuée lorsque l'ennemi se replie. Par contre, si les poursuivants rattrapent l'unité qui se replie, ces derniers subissent une *touche gratuite* et ils sont automatiquement mis en déroute (quel qu'ait été le résultat du test de **Cd** en fin de manœuvre).

7.15. LES DÉFIS

Les règles permettent une succession complexe de défis entre les unités et plusieurs personnages associés. Cependant, en pratique, cela arrive rarement et la plupart des défis n'implique qu'une figurine dans chaque camp. Les défis sont l'occasion d'interpeller vos ennemis et de mettre fin à leur misérable existence. Travaillez un peu vos répliques et le jeu n'en sera que plus enthousiasmant !

Si des unités sont engagées en combat à corps-à-corps, **chaque commandant d'unité peut lancer un défi à son homologue ennemi**. Si le défi est accepté, on considère que les personnages se font face, alors même que les figurines peuvent être laissées en place pour ne pas déranger les figurines. Leur combat est résolu séparément du reste de l'unité et **toute blessure causée en défi contribue au calcul du résultat du combat**. En pratique, il est souvent plus facile de résoudre l'engagement entier comme d'habitude, mais en utilisant des dés de différentes couleurs pour représenter les attaques des commandants. Si un commandant est tué en défi la figurine est retirée normalement (sous les huées de l'autre camp).

Les défis sont toujours des combats personnels et, même s'il y a d'autres figurines au contact des combattants, celles-ci ne peuvent jamais intervenir.

7.15.1. Autres défis

Comme exposé ci-dessus, tout commandant peut lancer un défi à un autre commandant. Ce n'est cependant pas fini. **Tout personnage peut lancer un défi au commandant d'une unité** de la même manière.

S'il y a plusieurs personnages impliqués de chaque côté, les défis peuvent se croiser et il est important d'établir l'ordre dans lesquels ils doivent être résolus.

Les défis contre les commandants d'unité sont résolus en premier. Ils peuvent être acceptés soit par le commandant lui-même soit par n'importe quel personnage de l'unité, notamment le champion, si l'unité en a un. Techniquement, les deux figurines devraient être enlevées de l'unité et repositionnées de manière à ce qu'elles puissent s'affronter l'une l'autre. Dans les faits, tant que les joueurs n'ont pas de problème pour se souvenir qui combat qui, il n'est pas nécessaire de toucher aux figurines.

Une fois que les défis aux commandants ont été effectués, tous les personnages qui ne sont pas déjà engagés dans un défi peuvent, à leur tour, lancer un défi à un personnage ennemi associé à une unité engagée. Les défis sont lancés par ordre d'*Initiative* en commençant par la plus haute. En cas d'égalité, l'initiative revient au joueur dont c'est le tour. Il n'est pas nécessaire pour un personnage d'être dans une position de combattant pour lancer un défi.

7.15.2. Relever un défi

Un défi peut être relevé par n'importe quel personnage associé à l'unité ou par le commandant lui-même. Un personnage défié dont l'honneur est défendu par un autre personnage (le défi est donc relevé) n'a pas à se cacher, il peut combattre normalement et il n'y a pas de pénalité de **Cd**. Il peut même lancer lui-même un défi.

La figurine qui a lancé le défi n'a pas d'autre choix que de combattre celui qui a relevé le défi.

7.15.3. Refuser un défi

Un commandant peut toujours refuser un défi si le joueur le souhaite. Une figurine refusant un défi ne peut pas combattre durant ce round de combat. Il est placé sur un rang non combattant et aucune figurine ne vient prendre sa place avant le round suivant. Si le personnage n'est pas combattant avant le défi, il n'a pas à être déplacé. Un commandant est laissé en place, mais on suppose qu'il se cache derrière ses troupes.

La figurine qui lui a lancé le défi peut tout de même se battre normalement mais ses *Attaques* sont dirigées contre les autres figurines de l'unité. Si un commandant refuse un défi, il perd la face. Si un commandant refuse un défi et perd la face, sa caractéristique de **Cd** est réduite de -1 pour le reste de la bataille. Cela signifie que les prochains tests basés sur le **Cd** utiliseront le **Cd** de l'unité -1.

7.15.4. Débusquer le couard

Si un commandant refuse un défi et que le premier rang de son unité est entièrement tué durant le tour de combat qui s'ensuit, le couard est découvert par ses ennemis. La figurine peut alors être attaquée par celle qui lui avait lancé le défi. Le défi est résolu immédiatement. Le joueur victorieux peut vouloir mettre l'accent sur les circonstances de la découverte de son ennemi (qui se terrait au milieu d'une pile de cadavres, tremblant, geignant, déféquant de manière incontrôlable, etc.)

7.15.5. Les défis injustes

Personne ne pourrait reprocher à quiconque de refuser un défi insensé : un Démon Majeur défiant des halfelings par exemple. Il n'est pas possible, pour une grosse créature d'isoler un *personnage* en défi contre sa volonté.

Un personnage de moins de 3 mètres de haut peut toujours décliner un défi lancé par une créature de plus de 3 mètres sans se déshonorer. Il peut alors continuer à combattre (et commander si c'est un commandant d'unité) normalement.

Dans le cas d'un défi d'un personnage de plus de 3m de haut contre des adversaires de taille inférieure, il est aussi possible de relever le défi à plusieurs *personnages* auxquels peuvent s'associer les troupes sur un rang combattant mais non encore engagées.

8. DÉROUTE, RALLIEMENT ET REFORMATION

Comme nous avons vu dans la section précédente, une unité qui perd un tour de combat est *repoussée*, c'est-à-dire qu'elle est forcée de se retirer lentement et de céder du terrain. C'est un moment dangereux pour l'unité qui se retire ; les pertes peuvent avoir été élevées et tout peut sembler sans espoir. Dans cette situation, même les guerriers les plus braves peuvent soudainement abandonner le combat. Si certains des membres de l'unité commencent à s'enfuir, les troupes restantes se trouveront elles-mêmes dans une situation encore plus désespérée, ce qui va les forcer à prendre la seule solution raisonnable, la fuite. Une fois que cela survient, la cohésion de toute l'unité est perdue, les armes sont parfois abandonnées et d'un seul coup la formation n'est rien plus rien d'autre qu'une foule d'individus paniqués, essayant de s'échapper du combat. Lorsque toute résistance active a disparu, les vainqueurs sont capables d'infliger un grand nombre de pertes alors que leurs ennemis leur tournent le dos pour s'enfuir. On dit souvent des batailles historiques que la majorité des pertes est infligée quand un des camps déroute plutôt que durant les combats eux-mêmes.

8.1. LE TEST DE DÉROUTE

Pour déterminer si une unité déroute, on effectue un test appelé *test de déroute*. Nous avons déjà discuté de la manière dont une unité est forcée de fuir d'un combat au corps-à-corps, mais il est facile d'imaginer d'autres situations qui puissent mener une unité à tourner les talons et fuir. Un test de déroute doit être effectué dans les situations suivantes :

1. Si l'unité a déjà perdu 25% (un quart) de son effectif original et vient juste d'être repoussée suite à un round de combat perdu. Le test survient avant le mouvement de poussée. Si elle réussit son test de déroute, elle est tout de même repoussée.
2. L'unité vient juste de perdre 25% (un quart) de son effectif actuel ou plus par des tirs, des projectiles magiques ou une combinaison des deux durant le même tour.

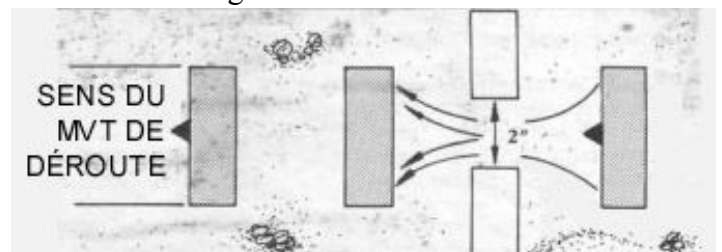
De nombreux facteurs (tels que le discipline et la bravoure des soldats et l'habileté personnelle des officiers) permettent de déterminer si l'unité tient sa position ou déroute. Ceci est représenté par la caractéristique de *Commandement* de l'unité. Le joueur qui contrôle l'unité doit lancer 2D6 et ajouter les résultats. Si le score obtenu est inférieur ou égal à la valeur de **Cd** de l'unité, le test est une réussite et les troupes tiennent ferme. Si le résultat est supérieur à la valeur de **Cd** de l'unité, celle-ci déroute comme décrit plus bas.

Une unité peut être menée par un personnage dont la valeur de **Cd** inclue un bonus de +1, +2 ou +3. Les règles pour les bonus de ce genre sont décrits dans la section Personnages (cf. 14.6.5). Aucun bonus ne peut amener le **Cd** au-dessus de 10.

Une unité composée de troupes différentes (situation assez rare) utilise la valeur de **Cd** la plus basse pour tous les tests.

8.2. MOUVEMENT INITIAL DES TROUPES EN DÉROUTE

Quand une unité déroute, elle est **immédiatement retournée et déplacée dans la direction opposée à ses adversaires**. Ce mouvement de déroute initial survient en dehors de la séquence normale de tour et de mouvement. Les unités en déroute se déplacent au **double** de leur mouvement. Les pénalités de mouvement normales s'appliquent. Si le chemin emprunté par l'unité en fuite est bloqué par un terrain *infranchissable* ou par des unités alliées, elle les contournera quand cela est possible. Si des unités alliées bloquent le passage de l'unité en fuite, il doit y avoir un espace d'au moins 2" pour que les fuyards puissent passer entre deux unités. Cet espace doit se trouver sur le chemin de l'unité en déroute comme montré sur le diagramme ci-dessous.



S'il n'y a pas un tel espace, les fuyards pénétreront l'unité alliée en provoquant une grande confusion. Une unité qui subit une telle situation doit effectuer un *test de panique*, tout comme toutes les unités à 12" de l'unité qui déroute quand elle quitte un combat (cf. 10.7). À moins d'être elle-même déroutée suite au *test de panique*, une unité qui est pénétrée par une unité en fuite doit rester stationnaire jusqu'à la fin de sa phase de mouvement suivante. Si elle est chargée, elle ne peut que *tenir sa position*, mais elle peut pivoter des figurines pour faire face à une charge comme d'habitude.

8.2.1. Les unités en déroute hétérogènes

Quand une unité en déroute est composée de différentes races, il est possible que l'une d'elle soit plus rapide que les autres. Tous sont réduits à la vitesse du plus lent. Seuls les *personnages* plus rapides et les figurines qui peuvent voler peuvent fuir

en dehors de leur unité. Les *tests de ralliement* se font alors séparément.

8.3. LES TOUCHES GRATUITES

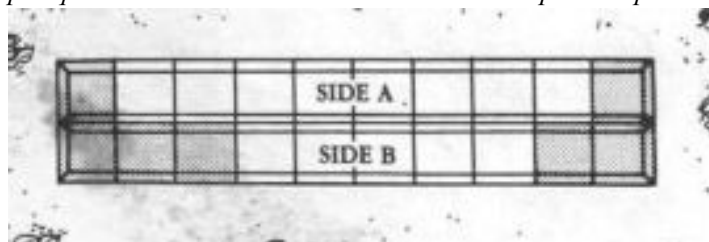
Les plus grandes pertes lors d'une bataille ne surviennent pas au cours des combats au corps-à-corps proprement dits mais durant la déroute et les moments qui suivent. Les vainqueurs bondissent avec une sauvagerie renouvelée sur leurs ennemis qui, incapables de se défendre, ne peut que subir.

Ainsi, au lieu de jeter des dés *pour toucher* comme d'habitude, on considère que **chaque Attaque touche automatiquement**. Toutes les figurines du premier rang qui ont combattu peuvent participer. Les jets *pour blesser* sont tout de même effectués normalement, et les fuyards ont le droit à leurs *jets de sauvegarde d'armure*, mais les boucliers sont ignorés.

Exemple : Huit hommes dotés d'1 Attaque chacun causent automatiquement 8 touches contre leurs ennemis Gobelins en fuite. Ils jettent donc les dés pour blesser, ce qui cause 5 blessures aux Gobelins. Puisque les Gobelins ne portent que des boucliers, aucune sauvegarde d'armure ne leur est permise. S'ils avaient portés des armures légères, ils auraient pu avoir un jet de sauvegarde de 6.

Pour éviter toute confusion, c'est mieux de résoudre ses touches gratuites dès que le *test de déroute* est raté et avant que les fuyards se soient déplacés, pour que l'on puisse facilement déterminer quels attaquants peuvent frapper. Une fois que les fuyards se sont déplacés, cela peut ne plus être aussi clair.

Exemple : Dans la situation ci-dessous, le camp A a causé 5 pertes au camp B. Le camp B effectue un test de déroute et le rate. B est dérouté et A effectue les touches gratuites. Le nombre de troupes qui peut frapper maintenant est de 8 puisque 2 ont été tuées durant le combat au corps-à-corps.



8.3.1. Les combats multiples

Si une unité combat avec plusieurs unités ennemies, l'une d'elle peut être mise en *déroute* tandis qu'une autre restera engagée. Dans ce cas, l'unité victorieuse ne peut pas poursuivre et doit continuer l'engagement. Elle peut cependant infliger une série de *touches gratuites* sur l'unité en déroute.

8.4. DÉPLACER LES UNITÉS EN DÉROUTE

Après leur mouvement initial hors séquence, les unités en déroute sont déplacées dans la *phase de mouvement* du tour de leur propre camp. Cependant, l'unité est désormais une foule d'individus apeurés qui n'aspirent qu'à fuir le champ de bataille aussi vite que possible. Puisque sa formation est maintenant rompue, l'unité se déplace rapidement mais sans cohésion. Après la déroute initiale, les figurines devraient être arrangées pour indiquer leur statut, un bloc d'un nombre égal de lignes et de colonne est la meilleure manière de représenter cela.

Un mouvement de déroute est fait au **double** du mouvement normal. Aucune pénalité de mouvement n'est appliquée pour les manœuvres et les changements de formation qui sont maintenant inutiles. Les pénalités pour le terrain [et l'encombrement] sont tout de même appliquées normalement.

8.4.1. Le sens de la fuite

Pour déterminer la direction prise par les fuyards, **le MJ doit établir quel est le point du bord de table le plus proche de l'unité en gardant à l'esprit que les fuyards tentent de s'éloigner de leurs ennemis**. Essayez de visualiser l'unité qui fuit l'avance des ennemis victorieux.

Si une unité déroute parce qu'une autre unité a fui à travers elle, les deux unités devraient fuir dans la même direction – l'unité nouvellement déroutée se joint simplement à la fuite de la première !

Si une unité en déroute se trouve sur le passage d'un ennemi, elle fuira généralement directement à l'opposé de ceux-ci.

Dans d'autres cas, la direction prise par les fuyards peut être moins évidente, et le MJ peut décider de la direction aléatoirement, ou déplacer les fuyards vers le bord de table le plus proche. Chaque solution est parfaitement acceptable, deux MJ peuvent choisir d'interpréter la même situation de différentes manières. Dans tous les cas, les joueurs doivent se soumettre à leur décision.

De même, on laisse à l'appréciation du MJ la direction qui est prise par l'unité en fuite quand celle-ci se dirige vers un terrain *infranchissable* – cela dépend de si l'élément est évident ou non. Par exemple, une unité ne fuirait pas en direction d'un mur de pierre d'un château ennemi, mais peut fuir en direction d'une falaise si celle-ci n'est pas visible. Une unité qui atteint un obstacle infranchissable devrait normalement pouvoir l'éviter.

8.4.2. Les fuyards quittent la table

Toute figurine en déroute qui atteint le bord de la table est retirée du jeu et ne revient pas. On considère que les figurines qui ont fui la table se dispersent.

Il est possible d'imaginer les soldats en train de se cacher dans les arbres ou parmi les broussailles, trouver refuge dans les habitations locales, etc. Certains peuvent essayer de se faire passer pour des civils, ou même pour des membres de l'armée opposée! Dans tous les cas, leur contribution à la bataille est terminée.

8.5. LES POURSUIVANTS

Si une unité ennemie déroute, les vainqueurs auront naturellement tendance à les poursuivre pour achever leurs adversaires en fuite. Si l'unité est très disciplinée, elle pourra obéir aux ordres de ses officiers et se regrouper, mais dans la confusion de la bataille, il est également possible que les guerriers rompent les rangs et donne la chasse à leur ennemi ! Il est aussi possible que ce soit ce que le joueur préfère et dans ce cas, le massacre qui en résulte est aussi impressionnant que satisfaisant. La question de la poursuite ou non est plus difficile qu'il n'y paraît : si l'unité poursuit, elle achèvera certainement ses ennemis pour de bon, mais il est aussi possible que l'unité pourrait être mieux employée ailleurs.

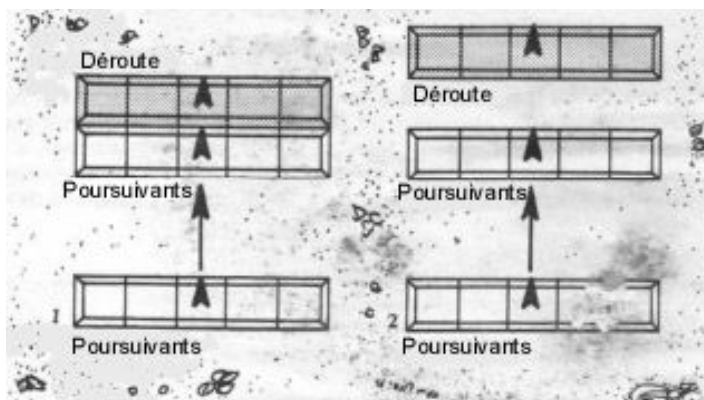
L'unité qui a gagné le combat bénéficie dans tous les cas des *touches gratuites* (cf. 8.3) même si elle choisit de ne pas poursuivre.

L'unité en déroute se déplace en premier, et l'unité qui poursuit, si elle n'est plus engagée en combat, est déplacée immédiatement après elle, sur les pas des fuyards. Les poursuivants se déplacent au **double de leur mouvement normal**. Les murs, les haies et les autres obstacles linéaires qui séparaient éventuellement les combattants sont ignorés. On considère qu'ils ont été franchi durant le combat.

8.5.1. Les poursuivants rejoignent les fuyards

Si le mouvement des poursuivants est suffisant pour rattraper l'unité en fuite, les poursuivants sont placés au contact, à l'arrière des fuyards. Ils effectuent une autre série de *touches gratuites*. Les poursuivants peuvent changer de formation et peuvent attaquer avec toutes les figurines en contact.

L'unité est désormais hors de tout contrôle et ne peut que continuer de poursuivre l'unité en fuite dès qu'elle bouge. Aucun autre mouvement n'est autorisé aux poursuivants jusqu'à ce que les fuyards soient tués ou aient quitté la table. À tous les rounds de combat, les poursuivants effectuent une série de *touches gratuites* qui touchent automatiquement. Si, à moment donné, tous les fuyards sont tués. L'unité des poursuivants devient *désorganisée* (cf. 7.4) et doit se reformer



1. L'ennemi déroute et une poursuite est engagée. Le vainqueur fait ses touches gratuites dès le moment de la déroute et une autre série d'Attaques durant la poursuite

2. L'ennemi déroute et une poursuite est également engagée. Cependant, les fuyards sont trop rapides pour être rattrapés. Même dans ce cas là, le vainqueur peut faire deux séries de touches gratuites : au moment de la déroute et lors de la poursuite.

durant sa prochaine phase de mouvement. Si les fuyards quittent la table, les poursuivants s'arrêtent juste au bord et doivent se reformer là.

8.5.2. Les poursuivants ne rejoignent pas les fuyards

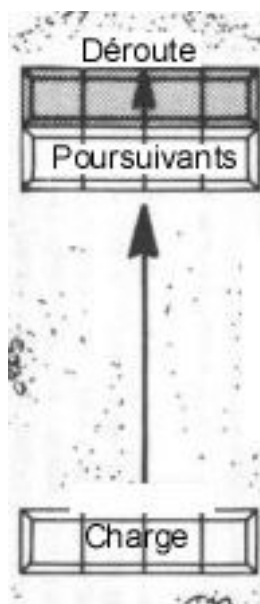
Si le mouvement des poursuivants est insuffisant pour rattraper les fuyards, l'unité est déplacée du maximum de son mouvement, derrière l'unité en fuite. Ils peuvent tout de même effectuer une autre série de *touches gratuites*. Cela représente les pertes additionnelles causées par la poursuite.

Une unité qui choisit de poursuivre son adversaire en déroute gagne toujours deux séries de touches gratuites durant le tour où la poursuite débute, qu'elle le rejoigne ou non.

L'unité en poursuite trop lente s'arrête à la fin de son mouvement de poursuite. Elle est maintenant *désorganisée* (cf. 7.4). Lorsque une unité est *désorganisée*, elle est vulnérable. Sa formation est rompue et le résultat en cas de nouveau combat peut être désastreux.

8.5.3. Combat contre les poursuivants

Les poursuivants peuvent aussi se trouver eux-mêmes chargés (souvent de côté ou dans le dos) par une autre unité ennemie. Si les poursuivants sont grisés par leur victoire et dans un état de furie sanguinaire, ils ont perdu leur formation et une partie de leur efficacité militaire : on considère que l'un annule l'autre.



L'unité attaquée peut faire pivoter ses figurines pour faire face au nouvel assaillant et un round de combat normal peut avoir lieu. Les poursuivants doivent *tenir leur position* en réaction à la charge : ils ne peuvent pas *tirer* ou *fuir* la charge ennemie. La poursuite cesse immédiatement, mais l'unité des poursuivants ne est pas considérée comme *désorganisée* et n'a pas à se reformer. Cependant, si les poursuivants sont *repoussés* par leurs nouveaux adversaires, ils sont automatiquement mis en *déroute*. Leur enthousiasme a été

douché immédiatement et leur absence de formation ne leur permet pas de tenir le choc.

8.5.4. Engager un nouveau combat lors d'une poursuite

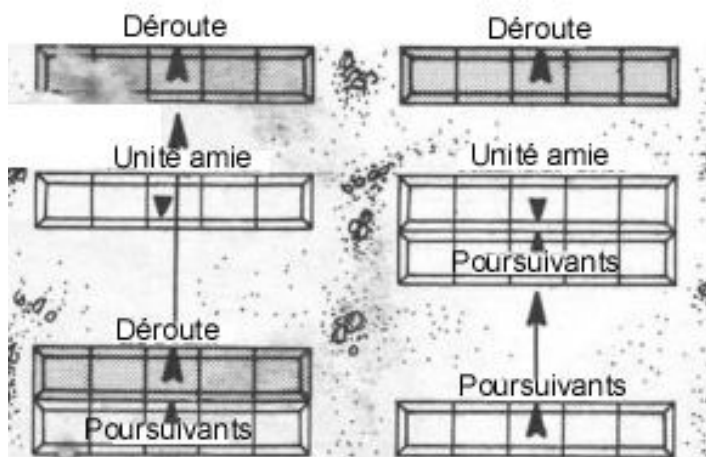
Il est possible d'engager un nouveau combat lors d'une poursuite. C'est le cas si les fuyards traversent une unité ennemie avec des poursuivants sur leurs talons. Comme indiqué en 8.2, l'unité amie doit faire un test de panique pour éviter de fuir elle-même, mais des troupes courageuses peuvent rester fermes. Si cela arrive, les poursuivants s'écraseront sur l'unité qui leur barre la route et initieront un nouveau combat.

Dans cette situation, **les poursuivants sont considérés comme ayant chargé**. Tous les tests psychologiques éventuellement provoqués par une charge normale doivent être effectués (*peur, panique,...*). L'unité contactée ne peut que *tenir sa position* : elle ne peut pas tirer sur ses assaillants ou fuir la charge. Bien que l'engagement soit immédiat, les unités impliquées ne peuvent pas attaquer ce tour. On considère que le combat ne commence réellement qu'à la prochaine *phase de combat*.

Si les assaillants sont repoussés par leurs nouveaux ennemis, ils seront automatiquement mis en *déroute*.

8.5.5. Ne pas poursuivre

Il est possible qu'un joueur ne souhaite pas qu'une de ses unités poursuive un ennemi en déroute. Malheureusement, les guerriers, grisés par leur victoire pourraient très bien en décider autrement



Les fuyards se déplacent en ligne droite à travers une unité ennemie placée derrière elle. Les poursuivants s'écrasent sur celle-ci dans leur poursuite et commencent un nouvel engagement.

malgré leurs officiers et le joueur qui les contrôle.

Si un joueur souhaite refréner la poursuite d'une unité, il doit réussir un test de 2D6, inférieur ou égal au **Cd** de l'unité. S'il est réussi, l'unité ne poursuit pas et, s'il est raté, l'unité poursuit tout de même. Une unité qui ne poursuit pas ses ennemis n'est pas *désorganisée* et n'a pas à se reformer. Elle peut agir normalement.

Même si l'unité ne poursuit pas, elle inflige à ses adversaires en fuite une série de *touches gratuites* au moment où ceux-ci sont mis en déroute.

8.5.6. Arrêter une poursuite

Une fois qu'une poursuite est lancée, elle est très difficile à arrêter, car les rangs se sont défaits et la discipline s'effondre.

Si un joueur veut cesser une poursuite, il doit déclarer son intention au moment où l'unité poursuivie va bouger. Premièrement, l'unité poursuivante doit avoir un commandant, sinon elle doit continuer la poursuite. Deuxièmement, l'unité doit réussir à un test de 2D6, inférieur ou égal au **Cd** de l'unité **avec un malus de -1**.

Si l'unité réussit son test, elle s'arrête immédiatement. La poursuite est terminée, mais l'unité est *désorganisée* et doit se reformer durant sa phase de mouvement suivante.

8.6. LE RALLIEMENT

Une unité en déroute, une fois hors de danger, peut se ressaisir. Peut-être qu'un officier a réussi à restaurer l'ordre ou que le sens de la dignité des guerriers met un terme à leur fuite. Pour représenter cela, le joueur qui contrôle l'unité peut effectuer un *test de ralliement* au début de la *phase de ralliement* de son camp. Le test de **Cd** est effectué exactement de la même manière que pour un test de déroute, et, s'il est réussi,

l'ordre est restauré et la déroute cesse.

Une unité ralliée se réorganise durant la *phase de ralliement*. Elle ne peut pas se déplacer, mais peut adopter n'importe quelle formation permise avec son premier rang centré autour de son commandant. Les figurines peuvent être positionnées comme le joueur le souhaite. A partir de la fin de la *phase de ralliement*, l'unité est considérée comme étant totalement rétablie et est traitée exactement comme n'importe quelle unité normale.

Pour effectuer un test de ralliement :

1. L'unité doit être libre de tous poursuivants. Si des poursuivants restent en contact socle-à-socle avec l'unité en déroute, elle ne peut se rallier.
2. L'unité doit avoir au moins un quart de son effectif original. Cela n'inclut pas les personnages qui peuvent avoir rejoint l'unité durant la bataille. Par exemple, une unité qui a commencée avec 20 membres ne peut pas se rallier si elle en a 4 ou moins. Arrondissez toujours les nombres à l'entier

inférieur dans ce but.

3. L'unité doit être plus proche d'au moins une unité alliée que des unités ennemies. Les unités de moins de 5 figurines, les personnages et les autres unités en fuite ne comptent pas.
4. Si l'unité se trouve dans la zone de *peur* d'une créature ennemie, elle ne peut pas se rallier (cf. 10.8).
5. L'unité ne peut pas effectuer de *test de ralliement* durant le tour pendant lequel elle a été mise en déroute.

8.6.1. Reformation et ralliement

La *reformation* et le *ralliement* sont deux notions différentes.

Seule une unité en *déroute* peut se rallier en réussissant un test durant la *phase ralliement*.

Une unité *désorganisée* (cf. 7.4) doit passer une *phase de mouvement* stationnaire après quoi elle sera reformée, sinon elle reste désorganisée.

9. LES RÉSERVES

Comme tout connaisseur des batailles historiques vous le dirait, les troupes passent une grande part de leur temps à ne rien faire, et, soudainement, elles sont engagées et très vite sont victorieuses, vaincues ou s'enlisent dans une interminable mêlée. Dans la plupart des batailles, seul un très court instant est passé à se battre. Cependant, les régiments non confrontés directement à leurs ennemis peuvent se déplacer très rapidement en comparaison de ceux déjà engagés au combat. On représente cela en permettant à de telles troupes de se déplacer de nouveau durant la *phase de réserves* du tour. Cela a deux effets sur le jeu. Premièrement, cela permet de simuler l'arrivée de renforts. Deuxièmement, cela comprime le temps que les unités passent à 'traîner' et nous permet d'accélérer la bataille.

9.1. QUI PEUT SE DÉPLACER ?

Seules les unités qui sont assez éloignées, c'est-à-dire **à plus de 4" de toute figurine ennemie sont éligibles aux mouvements de réserve**. Les unités suivantes ne peuvent **pas** effectuer de *mouvement de réserve* :

1. Les unités engagées en combat au corps-à-corps.
2. Les unités en fuite et en poursuite : leur vitesse supérieure est déjà prise en compte dans la *phase de mouvement*.
3. Les unités à 4" ou moins de troupes en déroute, qu'elles soient ennemies ou amies. La proximité de fuyards a une influence néfaste sur l'unité qui contrecarre son mouvement.
4. Une unité qui rate un *test de manœuvre* pour un *manœuvre complexe* dans sa *phase de mouvement*.
5. Les créatures volantes n'effectuent jamais de *mouvement de réserve* : leur vitesse et leur agilité sont pris en compte durant la *phase de mouvement*.
6. Les véhicules et les machines de guerre ou de siège. Ils sont trop lents et maladroits. Les chars légers sont l'exception.
7. Les unités qui commencent leur *phase de réserve* avec des figurines positionnées sur un *terrain difficile* ou *très difficile* ou divisée par un obstacle.

Bien que les unités ne peuvent normalement pas effectuer de *mouvement de réserve* si des ennemis sont à moins de 4", mais il y a des situations où le MJ peut outrepasser cette règle. Par exemple, si le jeu est disputé autour d'une forteresse dotée de hautes murailles et que deux unités se déplacent de chaque côté du mur sans savoir que l'ennemi est de l'autre côté de celui-ci. De la même façon, si une unité a été changée en pierre, elle ne représente aucune menace et peut donc être ignorée. Des situations de genre sont laissées à la discrétion du MJ.

9.2. LE MOUVEMENT DE RÉSERVE

Un *mouvement de réserve* est réalisé exactement de la même manière qu'un mouvement normal. Les unités peuvent manœuvrer exactement de la même façon. Une unité obligée à s'arrêter parce qu'elle a raté un *test de manœuvre* pour une manœuvre simple dans la *phase de mouvement* peut tout de même effectuer un *mouvement de réserve*. Une unité obligée à faire une halte suite à l'échec d'une *manœuvre complexe* dans la *phase de mouvement* ne peut pas effectuer de *mouvement de réserve*. Cependant, les unités ne peuvent approcher à moins de 4" de tout ennemi même si celui-ci est en fuite. Si elles approchent jusqu'à 4", elles doivent s'arrêter immédiatement et le mouvement restant est perdu. L'unité est à présent si proche de l'ennemi qu'elle doit dès lors se préparer au combat.

Les unités n'ont pas à faire de *mouvement de réserve* si elles ne le souhaitent pas (à moins qu'une règle leur impose).

10. LA PSYCHOLOGIE

Un général qui supervise un grand nombre de régiments ne peut pas toujours compter sur eux pour exécuter ses ordres comme il le souhaite. Le sens de la sécurité de ses soldats, leurs peurs et leurs préjugés affectent leurs actions. Ceci est représenté par les règles de psychologie. La psychologie permet aux diverses unités de réagir de différentes manières lors de circonstances stressantes ou inhabituelles – allant de la peur à la haine en passant par la stupidité. Ceux-ci ainsi que les autres effets de psychologies sont décrits dans cette section.

10.1.LES TESTS DE PSYCHOLOGIE

La description de chaque effet indique lorsqu'un test doit être effectué. La plupart des tests de psychologie fonctionnent de la même façon : lancez 2D6, additionnez leurs résultats et comparez-le au **CI** de l'unité ou de la figurine. Si le résultat est égal ou inférieur au **CI**, le test est réussi. Si le score est supérieur, le test échoue.

Notez que les personnages commandant une unité ou le général de l'armée peuvent donner un bonus aux caractéristiques **Cd**, **Int**, **FM** ou **CI** (cf. 14.5).

10.2.COMBINAISONS DES EFFETS PSYCHOLOGIQUES

Si une unité possède un commandant d'une race différente de ses troupes, il se peut qu'ils soient sujets à différents effets psychologiques. Par exemple, les Nains *haïssent* les Gobelins, mais les humains non. Comment régirait, une unité des Nains est menée par un humain ?

L'effet psychologique qui s'applique au commandant d'unité se transmet à ses troupes et, de même, les effets psychologiques qui s'appliquent aux troupes se transmettent aussi au commandant. Ceci est dû au fait que le commandant se retrouve pris dans la confusion des rangs de la troupe, alors que ses propres phobies pourront tout aussi bien répandre le découragement ou créer de l'enthousiasme parmi ses troupes.

De la même manière, si une unité est constituée d'un mélange de races, tous les effets psychologiques se combinent. Quand les unités de races mélangées doivent effectuer un test sur leur **CI**, la valeur la plus faible de toute la troupe est utilisée.

Exemple : une unité contient des orques et des Gobelins. C'est la valeur de **CI** en 5 des Gobelins qui est utilisée pour le test.

Par contre, les *personnages* associés à l'unité (hors commandant, cf. ci-dessus) n'ajoutent pas leurs propres règles psychologiques à l'unité qui ont rejoint. Ils testent indépendamment (cf. 14.6.4).

10.3.L'ANIMOSITÉ

La plupart des armées se contentent se battre avec leurs ennemis. Certaines, cependant, ne sont pas aussi résolues. Des rivalités entre races ou même entre clans peuvent atteindre une telle importance que même des unités normalement alliées commencent à se battre. C'est assez commun chez les gobelinoïdes. Ces derniers détestent tout -les humains, les « nabots », les « sales elfes »- mais ils se détestent surtout les uns les autres... Ils se bagarrent à la moindre opportunité et des os brisés et même les morts sont communs dans ce genre de querelles.

Le **Bestiaire** indique quelles races sont sujettes à l'animosité¹³.

Notez que l'animosité s'applique uniquement entre des unités alliées – jamais entre des ennemis (ils ne s'aiment jamais!). Le test d'animosité est un test de psychologie, mais il est effectué d'une manière un peu différente.

Au début de son tour, une unité sujette à l'animosité doit effectuer un test si une unité alliée se trouve à moins de 12" à moins que :

1. Des ennemis se trouvent à moins de 12" ou à portée de charge de l'unité (qui peut être supérieure).
2. Des ennemis *haïs* sont en vue – la présence d'ennemis haïs annulera l'influence de l'animosité puisque les troupes concentrent leur haine sur leurs véritables ennemis.
3. L'unité est déjà engagée en corps-à-corps à cause des effets de l'animosité.

Le test d'animosité diffère des autres tests de psychologie : pour effectuer le test, lancez un unique D6 et déduisez l'éventuel bonus de **Cd** du commandant de l'unité. Par exemple, si le D6 donne 4 et que le commandant de l'unité possède un *Commandement* de 7+2, le résultat est 2. Ajoutez maintenant tous les modificateurs applicables :

¹³ On considère que les *personnages* des races soumises à *animosité* sont capables de se contrôler (au moins durant la bataille). Ainsi, un *personnage indépendant* n'a pas à effectuer de test et les *personnages* (commandant ou non), inclut dans une unité sujette à l'animosité ne se battent pas (même s'ils sont bloqués dans l'unité tant que celle-ci est sous le coup de cet effet psychologique – ils aident les commandants à rétablir l'ordre). NdT

- +1** L'unité contre laquelle l'animosité est dirigée se trouve directement en face de l'unité qui fait le test, et à portée de charge. « Directement en face de l'unité » signifie que l'unité se trouve partiellement ou totalement dans l'aire définie par deux lignes parallèles tirées à partir des flancs de l'unité en face de celle-ci.
- +1** L'unité contre laquelle est dirigée l'animosité est d'une race différente de l'unité qui fait le test.
- +1** Il n'y a aucun ennemi en vue.

Un seul test d'animosité est effectué pour chaque unité par tour. Le test est toujours effectué par rapport l'unité la plus proche. Par exemple, si une unité est prise en sandwich par deux autres, et que celle de derrière est plus proche, c'est envers celle de derrière et non pas vers celle de devant qu'est effectué le test – et le +1 pour le fait qu'elle soit « directement en face » de l'unité ne s'applique pas. Cela reflète le fait que l'unité sera trop préoccupée par ceux qui les talonnent pour s'inquiéter des crétins devant elle !

Résultat de 5 ou moins : Si le résultat est de 5 ou moins, le test est passé avec succès et l'unité peut agir normalement.

Résultat de 6 : Si le résultat est 6, l'unité qui a raté son test, s'approchera aussi vite et aussi proche que possible de l'unité alliée la plus proche jusqu'à arriver à 1" sans charger. Là, en plus d'abreuver leurs rivaux d'insultes et de crachats, elle utilisera ses armes de tir disponibles pour leur tirer dessus..

Si elle est équipée d'arbalètes ou d'autres armes qui restreignent le mouvement, l'unité restera stationnaire pour pouvoir tirer.

Aucune des deux unités impliquées ne peut effectuer de mouvement de réserve ce tour-ci.

Résultat de 7 ou plus : Si le résultat est 7 ou plus, l'unité devient sujette aux règles suivantes. Si l'unité qui a raté le test se trouve à portée de charge de l'unité rivale, elle charge si elle en est capable. Si elle n'est pas à portée de charge, ou si elle est incapable de charger à cause du terrain qui s'interpose ou d'autres raisons, elle se comportera comme en 6 ci-dessus.

Une fois que l'unité est engagée en combat à cause de l'animosité, les rounds de combat sont résolus normalement. Le combat cesse immédiatement si l'une des conditions listée aux points 1, 2 ou 3 se réalise. Dans ce cas, le corps-à-corps s'arrête immédiatement. Les troupes ne sont pas *désorganisées*, mais elles seront automatiquement mises en déroute si elles sont repoussées au combat

par un ennemi ce tour-ci.

Les commandants des unités ne se battent pas et sont placés en dehors du corps-à-corps – ils essayent de remettre leurs troupes en ordre en leur frappant sur la tête et en les écartant de leurs rivaux.

Si l'une des unités repousse l'autre. L'unité victorieuse doit effectuer un test de *Commandement*. S'il est réussi, le commandant retient ses troupes et il n'y a pas de poursuite et le combat est effectivement terminé. Aucune unité ne peut se déplacer pour le reste du tour. Sinon, le combat continue.

Si un combat dû à l'animosité aboutit à la déroute d'une unité, cette dernière se ralliera automatiquement quand elle effectuera son premier test de ralliement.

10.4.L'ANIMOSITÉ DES SAGAS

Même sur le champ de bataille, les vieux différents peuvent revenir à la surface et un clan peut chercher à régler des dettes séculaires.

L'*animosité des sagas* fonctionne exactement de la même manière que l'animosité ordinaire à la différence qu'aucun test de *Commandement* n'est requis pour terminer l'engagement une fois qu'un camp a été repoussé. Aussitôt que l'un des camps a été repoussé, l'unité victorieuse s'arrête et passe le reste du tour à railler ses adversaires, à crier et à chanter. Si le round de combat est une égalité, les deux camps reculent de 2" et passent le reste du tour à échanger des insultes.

10.5.LA FRÉNÉSIE

Certaines créatures ou individus ont la capacité de se mettre dans une transe sanguinaire, transformant le guerrier ordinaire en un tourbillon dément de destruction. Le corps hyper-ventilé du guerrier frappe avec une vitesse et une puissance incroyable, sa personnalité psychotique le pousse à se battre et tuer sans tenir compte de tout le reste. Un tel guerrier se soucie peu de sa sécurité, et peut être en mesure d'ignorer les effets des blessures, même mortelles tant que sa *frénésie* dure. Les guerriers humains, en particulier ceux des sociétés barbares, sont capables d'atteindre cet état, et de nombreuses créatures maléfiques du monde de Warhammer ont des pouvoirs similaires. Une unité de guerriers frénétiques est très difficile à battre, elle est aussi très difficile à contrôler.

Les unités capables de devenir *frénétique* sont dites être *sujettes à la frénésie*. Au début de la bataille, elles sont calmes, et ne deviennent frénétiques qu'une fois qu'elles entrent au corps-à-corps. Cependant, ce n'est pas automatique. Une charge est nécessaire pour commencer! Ainsi pour une unité *sujette à la frénésie*, le joueur la contrôlant lance 2D6 contre le CI de l'unité. Le test de *frénésie* est une exception dans le fait qu'un succès signifie que les troupes ne deviennent pas *frénétiques* (c.-à-d. qu'ils gardent leur

sang-froid). Si le résultat est supérieur au **CI** de l'unité, l'unité entière devient *frénétique*. Les règles suivantes s'appliquent aux unités frénétiques :

1. L'unité reste *frénétique* tant qu'elle reste en contact socle à socle avec l'ennemi. Cela signifie que la *frénésie* continue pendant toute la durée du corps-à-corps et pendant la poursuite tant que les poursuivants sont en mesure de maintenir le contact. La *frénésie* s'applique aussi pour les *touches gratuites*.
2. Les unités frénétiques doivent toujours poursuivre des ennemis qui ont été repoussés ou qu'elles ont mis en déroute.
3. Les unités frénétiques ne font jamais de test de *panique*, elles ne peuvent pas être mises en déroute, et ignorent tous les tests de psychologie. Elles ne sont plus en mesure de se soucier de telles choses !
4. Les unités frénétiques peuvent ajouter un bonus de +1 à leurs jets *pour toucher*, un +1 à leurs jets *pour blesser* et un +1 à tous leurs *sauegardes d'armure*. Cela représente à la fois leur capacité de combat supplémentaire et leur capacité à ignorer les blessures.

Les *personnages* commandant une unité, peuvent augmenter la valeur de **CI** des unités en ajoutant leur propre bonus de **CI**. Dans le cas de la *frénésie*, plutôt que d'ajouter ce bonus à la valeur de base de l'unité, le joueur peut le **déduire**. Le joueur a le choix : soit il souhaite que l'unité devienne frénétique et le bonus du commandant est déduit, soit il ne le souhaite pas et ce bonus est ajouté au **CI** de l'unité. Cela représente le commandant qui galvanise ses troupes ou, au contraire, qui tente de les calmer.

10.6.LA HAINE

Les rancunes et les vendettas millénaires, les antipathies religieuses ou magiques, les disputes territoriales et les rivalités raciales contribuent collectivement à des inimitiés irrationnelles résumées sous le terme de haine. Les figurines qui, pour une raison ou une autre, haïssent un ennemi en particulier ne peuvent résister à l'idée d'attaquer cet ennemi quels que soient les ordres qui leur sont donnés et le plan de leur commandant.

Les figurines capables de haine contre un ennemi en particulier sont dites *sujettes à la haine*. Le **Bestiaire** indique quelles sont les créatures affectées. Un test de *Calme* doit être effectué dans l'une des circonstances suivantes :

1. Une unité doit toujours charger un ennemi haï lorsque c'est possible. Si le joueur veut retenir son unité, il doit faire un test.
2. Une unité doit toujours tirer sur un ennemi haï lorsqu'elle ne peut pas le charger et qu'elle en a

la possibilité. Si le joueur veut faire tirer son unité sur une autre cible, un test doit être fait.

Si le test est raté, les règles suivantes s'appliquent :

1. L'unité doit charger son ennemi haï le plus proche s'il est à portée de charge. S'il y a deux unités haïes équidistantes, le joueur peut choisir la cible de la charge.
2. L'unité doit tirer sur l'ennemi haï le plus proche s'il est à portée de tir. S'il y a deux unités haïes équidistantes, le joueur peut choisir la cible de la charge.

Les règles suivantes s'appliquent aux figurines en corps-à-corps avec un adversaire haï. Aucun test n'est nécessaire.

1. Les figurines ajoutent +1 à leur jet *pour toucher*.
2. Les figurines ajoutent +1 à leur **Cd** en cas de test de déroute. Si le combat s'est déroulé entre plusieurs formations ennemies et que certaines sont haïes et d'autres non, le bonus n'est reçu que si les pertes provoquées par l'unité haïe sont suffisantes pour gagner le combat.
3. Les figurines poursuivent toujours un ennemi haï.

10.7.LA PANIQUE

La communication est difficile sur le champ de bataille : ce n'est pas seulement compliqué de voir ce qu'il peut y avoir au-delà d'une colline, il peut même être impossible de dire ce qu'il se passe à l'autre bout de sa propre formation. Les troupes sont de ce fait enclines à réagir à ce qu'il se passe autour d'eux, ou à ce qu'elles croient qu'il s'y passe. En voyant une unité amie fuir, elles peuvent croire que l'armée entière est en déroute. Attaquées soudainement par l'arrière, elles peuvent se croire elles-mêmes encerclées et condamnées. Dans ces situations, il est facile de paniquer, ce qui est tout à fait désastreux.

Un *test de panique* est effectué exactement comme les autres *tests de psychologie*, en utilisant **CI**. Un test doit être passé dans les circonstances suivantes :

1. Si, au début du tour du joueur, une unité se trouve à moins de 4" d'une unité visible en fuite.
2. Si, au cours du tour ennemi, l'unité est chargée par le flanc ou par l'arrière alors qu'elle est déjà engagée de face dans un corps-à-corps. Notez que les figurines non engagées peuvent être tournées pour faire face à l'ennemi si le *test de panique* est réussi.

Remarque : si l'unité en charge entre en contact avec sa cible avec un angle supérieur à 22,5°, ce test n'est pas nécessaire. Si l'unité qui est attaquée de cette manière possède des *Attaques de piétinement*, ce qui lui permet de se battre dans toutes les directions, ou qu'elle est attaquée par l'arrière et qu'elle peut faire des *attaques*

caudales sur l'arrière, il n'y a pas besoin d'effectuer un *test de panique* du moment que la majorité des figurines qui sont attaquées par le flanc/l'arrière sont capables de délivrer au moins une *Attaque* contre les ennemis qui leur font face et contre ceux qui sont sur les flancs/l'arrière.

3. Si, au cours du tour ennemi, l'unité est chargée sur le flanc ou l'arrière par une force ennemie qui émerge d'un couvert qui la dissimule (comme un bois) ou dans n'importe quelle situation dans laquelle elle n'aurait théoriquement pas pu être vue au début de la *phase de mouvement*.
4. Si, au cours du tour ennemi, l'unité est chargée alors qu'elle traverse un obstacle (par exemple, si elle est divisée par une barrière ou qu'elle est en train d'entrer ou de sortir d'un bâtiment).
5. Si une unité ennemie à moins de 12" est mise en déroute suite à un combat au corps-à-corps¹⁴, un

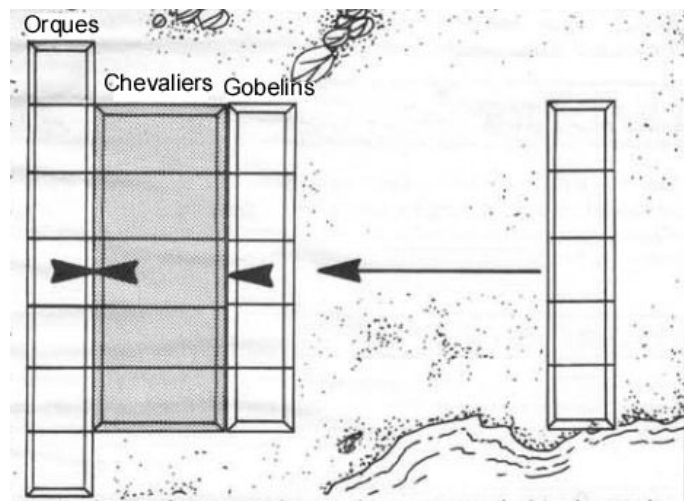
14 FAQ WD136

Q : Une unité doit passer un test de panique si une unité amie est mise en déroute dans les 12". Si une autre est mise en déroute par ce test est-ce qu'elle impose elle-même un test de panique dans les 12" ?

R : Si une unité est mise en déroute suite à un engagement au corps-à-corps, les unités amies dans les 12" doivent faire un test de panique. Cette règle essentielle n'est appliquée que lorsqu'une unité est mise en déroute dans un *combat au corps-à-corps* et pas dans d'autres circonstances. Ainsi, les unités qui déroutent sans être engagée au corps-à-corps ne provoquent pas de test de paniques à leurs voisines. Toutefois, si l'unité est déjà engagée au corps-à-corps lorsqu'elle rate son test de panique, on applique la première règle (cf. l'exemple ci-dessous).

La méthode la plus simple adoptée est de résoudre tous les combats au corps-à-corps du tour et de faire ensuite les tests de panique là où c'est nécessaire. Ne commencez à déplacer les unités en déroute que lorsque tous les tests ont été faits.

Notez que dans le cas d'une unité qui rate un test de panique lorsqu'elle est déjà engagée en corps-à-corps, la poursuite par son adversaire (notamment les touches gratuites) se déroule de la même façon : comme si l'unité avait elle-même battu son adversaire. Souvenez-vous également que les unités doivent faire un test de panique au début de leur tour lorsqu'elles sont à 4" d'une unité amie en déroute. Dans ce cas, peu importe les raisons qui ont conduit cette unité à la déroute (combat ou non). Cela

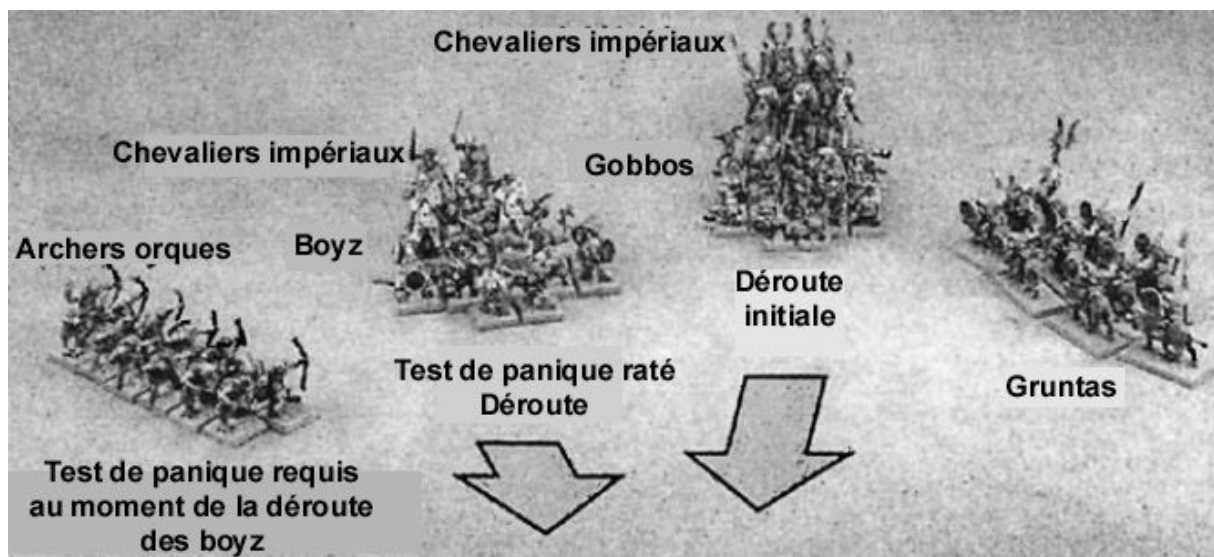


Exemple : Une unité de 5 Chevaliers montés sur des destriers est attaquée par l'arrière par des Gobelins alors qu'elle est engagée sur son front par une unité d'Orques. Aucun test de panique n'est nécessaire puisque les Chevaliers peuvent attaquer les Orques alors que les destriers piétinent les Gobelins.

test de panique doit être effectué immédiatement. Les mesures doivent être faites depuis la position initiale des unités en déroute avant que le mouvement de fuite ne soit effectué. Si l'unité qui teste possède quatre fois plus de figurines que l'unité qui fuit, le test est effectué avec un bonus

signifie qu'il est parfaitement possible pour des fuyards d'entraîner avec eux une partie de leurs armées. C'est particulièrement problématique pour les commandants Gobelins, Skavens ou ceux d'autres troupes dont le CI est bas. De telles troupes ont furieusement tendance à tourner les talons au plus petit signe de contrariété.

Dans l'exemple ci-dessous, les Gobbos fuient le combat au corps-à-corps qu'ils ont perdu. Cela oblige les Boyz orques et les Gruntas à un test de panique immédiat (2D6 contre leur Calme). Les Archers sont à plus de 12" des Gobbos et n'ont pas à tester. Les Gruntas réussissent leur test de panique, mais ce n'est pas le cas des Boyz. Ces derniers sont donc mis en déroute. Comme ils sont engagés au corps-à-corps et toutes les unités dans les 12" doivent tester contre la panique – dans ce cas, il s'agit seulement des Archers : les Gruntas sont trop loin et les Gobbos sont déjà en déroute.



de +1 à son **CI**.

6. Si une unité est engagée au combat au corps-à-corps, et qu'un ou plusieurs *personnages* la quittent, l'unité doit effectuer un *test de panique* immédiatement. Cependant, si une unité inclut trois personnages ou plus, et que le personnage avec le plus petit niveau (ou d'un niveau équivalent) la quitte, il n'y a pas besoin de faire de test. Si l'unité déroute, cela n'inclut pas le personnage qui vient de la quitter – bien qu'un *test de panique* puisse être requis pour lui à cause de la présence de fuyards.
7. Ce test peut être effectué à n'importe quel moment si le MJ pense que c'est approprié au regard de la situation. C'est une règle fourre-tout qui doit être utilisée avec parcimonie.

Une unité qui rate un *test de panique* déroute immédiatement. Si elle se trouve au corps-à-corps, elle fuira à l'opposé de ses ennemis et peut être poursuivi comme si elle avait été mise en fuite au combat. Si elle a été entraînée par une autre unité en déroute, elle suivra le chemin emprunté que cette unité comme indiqué par le MJ. Le MJ a le dernier mot sur la direction de la fuite.

10.8.LA PEUR

Le monde de Warhammer est un endroit sombre et sinistre peuplé d'horreurs surnaturelles. Parmi les royaumes humains, les contes racontent que les démons qui manipulent les serviteurs du mal sont des créatures terribles à regarder qu'il existe de puissantes magies capables de briser l'esprit des guerriers les plus résolus. Il n'est pas étonnant que les simples mortels craignent de telles choses... et à juste titre. Les créatures qui suscitent la *peur* sont décrites dans le **Bestiaire**. La *peur* affecte à la fois les tirs et le corps-à-corps.

Un test de *peur* doit être fait lors des situations suivantes :

1. Une unité souhaitant tirer sur un ennemi provoquant la *peur* doit effectuer un test si elle se trouve à portée de charge de sa cible (indépendamment du terrain). Une unité peut tirer sur une cible en dehors de cette zone sans effectuer de test.
2. Lorsqu'une unité souhaite charger un ennemi provoquant la *peur*, elle doit faire un test. S'il échoue, elle ne pourra pas charger et ne peut même plus se déplacer et ne peut rien faire d'autre pendant le tour.
3. Lorsqu'une unité est chargée par un ennemi causant la *peur*, l'unité fuit automatiquement si son test échoue. L'unité est déplacée de la même manière qu'une unité en fuite en réaction à une charge..

De plus, quel que soit le résultat du test de *peur*, une unité repoussée et poursuivie par un ennemi provoquant la *peur* est automatiquement mise en déroute. Si elle est engagée contre une formation mixte de figurines (dont certaines provoquent la *peur* et les autres non) cette règle ne s'applique que si l'élément provoquant la *peur* a infligé des blessures suffisantes pour gagner le round de corps-à-corps. Certaines créatures, mais pas toutes, provoquent la *peur* à une certaine distance. Ceci est indiqué dans les descriptions dans le **Bestiaire** comme *Peur* à 15'', *Peur* à 5'', etc. Cela signifie que la créature dégage une aura de peur qui peut affecter les unités à cette distance. Les règles suivantes s'appliquent :

1. Une unité à distance d'un ennemi causant la *peur* subit un malus de -1 à ses jets *pour toucher* au corps-à-corps et au tir. Lorsque l'ennemi provoquant la peur n'a pas de distance associée, ce modificateur ne s'applique pas, même si les figurines sont engagées au corps-à-corps.
2. Les unités en fuite ne peuvent pas tenter de se rallier tant qu'elles sont à cette distance d'une créature causant la *peur*.
3. Une unité effectuant un mouvement de *réserve* ne peut pas entrer dans l'aire d'effet d'une créature causant la *peur*.

Certaines créatures sont plus effrayantes que d'autres : les démons majeurs du Chaos sont définitivement plus effrayants que des squelettes – tous les squelettes n'essayent que de vous tuer après tout ! Pour refléter ceci, ces quelques créatures ont un modificateur associé : *peur* +1, +2 etc., ces modificateurs affectent le jet de dés du testeur, ce qui accroît les possibilités d'échec. Lorsque les créatures ont distance d'effet et un modificateur, vous lirez *peur* 15'' +2, *peur* 5'' +1, etc.

10.9.LA STUPIDITÉ

S'il est indéniable que certaines créatures sont assez peu pourvues en cervelle, on doit se souvenir que la *stupidité* peut aussi affecter les créatures les plus intelligentes. La stupidité représente la tendance de la créature à faire ce qu'elle ne devrait surtout pas faire! Ce n'est pas lié directement à l'intelligence puisque même les individus très intelligents peuvent faire des choses incroyablement stupides. Un sorcier peut être intelligent et instruit, mais si distrait qu'il ne se souvient jamais de ses sorts ! La stupidité représente la tendance à être distrait, à perdre sa concentration ou à tomber dans un état d'hébétude si profond que tout le reste est ignoré. Les génies excentriques sont autant sujets à cela que les crétins sans cervelle. Certaines races sont plus enclines à la stupidité, et certains individus peuvent également souffrir de ce problème. Toutes les figurines potentiellement affectées sont décrites comme étant *sujettes à la stupidité*. Une unité sujette à la stupidité doit effectuer un test au début au début du tour de son joueur, tous ces effets restant jusqu'à ce que le test soit effectué à nouveau. Une unité qui rate un *test de stupidité* est sujette aux règles suivantes :

1. Si elle est déjà en combat, la moitié de l'unité s'arrêtera soudainement de se battre. Les créatures affectées peuvent fixer les alentours confusément, oublier soudainement où elles sont, se souvenir qu'elles ont quelque chose de très important à faire sans arriver à se la rappeler, devenir préoccupées par un insecte intéressant, une touffe d'herbe, etc. Si un nombre impair de troupe est impliqué, la figurine en trop se battra sur un résultat de 4 ou plus sur un D6. Le commandant d'unité et les personnages associés peuvent être de ceux qui sont affectés. Lancez un D6 pour chaque *personnage*, un résultat est 1, 2 ou 3 indique qu'ils sont affectés par la *stupidité*. Les figurines affectées ne peuvent pas porter d'attaques au corps-à-corps.
2. Si elle n'est pas déjà engagée au combat, l'unité oubliera ce qu'elle est censée faire, devenant peut-être distraite d'une certaine manière comme décrit plus bas. Une unité qui souffre de *stupidité* ne peut pas tirer ni lancer ni maintenir de sort. Son mouvement devient aléatoire et elle ne se déplace jamais durant la *phase de réserve*. Pour

déterminer comment l'unité se déplace, lancez un D6 :

D6 Effet de la stupidité

- 1-3 L'unité distraite se déplace dans une direction aléatoire à la moitié de son mouvement. sans pénalités pour les pivots ou les roues. Pour déterminer la direction, lancez un D12 « horloge », 12 étant la direction à laquelle l'unité fait face. Un D12 est lancé pour déterminer la nouvelle direction du mouvement. Par exemple, si un 6 est obtenu, l'unité se retourne et s'avance vers la direction opposée.



Si une figurine ou unité amie ou ennemie, un décor de n'importe quelle sorte ou n'importe un objet inanimé, se trouve sur le chemin, lancez un autre D6:

D6

- 1-2 L'unité s'arrête au contact de la figurine/de l'unité/du décors/etc. et se met à réfléchir intensément.
- 3-4 Les membres de l'unité essayent de manger ce qui se trouve sur le chemin, effectuez 1 unique *Attaque* par figurine.
- 5-6 L'unité attaque normalement comme elle le ferait pour une unité ennemie.
- 4-6 Les membres de l'unité s'assoient pour regarder l'herbe, sombrent dans une profonde hébétude ou se couchent sur le sol et se mettent à dormir.
3. Une unité affectée par la *stupidité* ne peut pas subir d'autres effets psychologiques, mais elle peut être mise en déroute. Si elle est poursuivie, les règles normales s'appliquent aussi longtemps que les poursuivants restent en contact. Si les poursuivants perdent le contact, l'unité redevient *sujette à la stupidité* et, si elle est affectée, se rallie automatiquement si elle est à nouveau affectée (ces créatures ont tendance à oublier ce pourquoi elles fuient...).

11. LES COMMANDANTS D'UNITÉ

L'efficacité du commandant est un facteur très important quand on détermine les capacités martiales globales d'une unité.

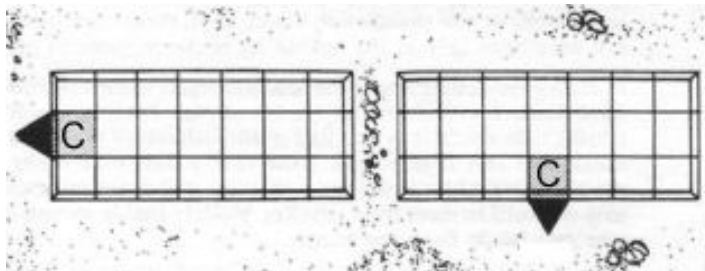
Par souci de simplicité, cette section rassemble toutes les informations nécessaires sur les commandants d'unités, reprenant des détails déjà traités ailleurs.

11.1. COMMANDANTS ET UNITÉS

Chaque unité doit commencer le jeu avec une figurine de commandant identifiable parmi ses camarades d'une quelconque manière. La majorité des commandants sont de la même race et ont le même profil que les autres membres de l'unité mais les *personnages* peuvent aussi prendre la place des commandants d'unité (cf. 14.6.5).

11.1.1. La position du commandant

La figurine du commandant est toujours placée au centre du front d'une formation. Si l'unité pivote pour faire face à une autre direction, la figurine de commandant doit être repositionnée au centre du front et une autre figurine doit remplir l'espace laissé par lui.



Le commandant reste le point de référence désignant le centre de l'unité. Les pertes sur les côtés de l'unité doivent être retirées de sorte que le commandant reste au centre à tout moment. Cela représente l'unité qui se reforme autour de son officier.



Quand une unité a un front composé d'un nombre pair de figurines, l'officier doit être positionné sur l'une ou l'autre position des deux positions centrales.

11.1.2. Les tests

Les tests de **Cd**, d'**Int**, de **Cl** ou de **FM** sont effectués en utilisant la caractéristique de l'unité. Quand une unité contient des figurines de différentes races, c'est la valeur la plus basse qui est utilisée.

Si une unité est menée par un *personnage* doté de bonus de **Cd**, d'**Int**, de **Cl** ou de **FM**, le bonus

approprié est alors appliqué aux caractéristiques des troupes lorsque l'unité passe un test. Cependant, ce bonus ne peut en aucun cas amener la valeur de caractéristique au-delà de 10. Ce bonus ne peut pas non plus augmenter la caractéristique de l'unité au-delà de celle du commandant lui-même.

Par exemple, un commandant Gobelin a une valeur de **Cd** de 8 et un bonus de +3. Si ce personnage menait une unité d'Orques (avec **Cd** 7) la valeur effective du **Cd** de l'unité serait 8 et non 10.

11.1.3. Unités sans commandants

Une fois qu'un commandant a été tué, on suppose que son second prend sa relève et l'unité continue de fonctionner. Cependant, un commandant en second n'est pas aussi efficace qu'un véritable commandant. Ainsi donc, une unité sans commandant ne peut réaliser qu'une seule *manœuvre simple* durant son mouvement. Aucune *manœuvre* additionnelle ni aucune *manœuvre complexe* ne peut être tentée.

11.2. LES COMMANDANTS ET LES PERTES

11.2.1. Contre les attaques à distance

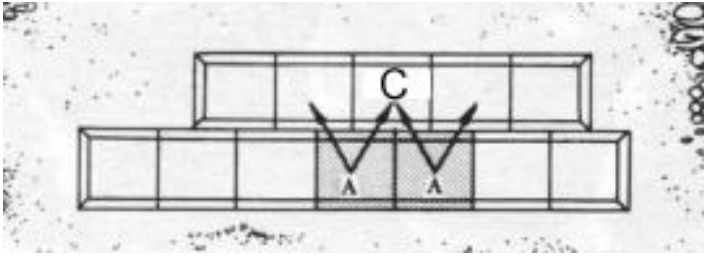
Une figurine de commandant ne peut normalement pas être visée spécifiquement par un tir à distance. Cependant, un commandant peut être touché dans certaines circonstances :

1. Si une unité incluant un commandant comprend moins de 5 figurines, le commandant peut être pris pour cible par des tireurs jusqu'à demi-portée maximum de leur arme. Dans ce cas, tout *personnage* peut également tirer sur le commandant d'unité jusqu'à la portée maximale de son arme. Tout tir prenant pour cible une figurine individuelle (dont, dans ce cas, le commandant) subit une pénalité de -1 *pour toucher*.
2. Si une unité subit des pertes à tel point que son nombre de figurines est réduit à 4, les tirs suivants peuvent toucher son commandant comme la règle 1 ci-dessus le permet.

11.2.2. Au corps-à-corps

De par sa position au centre de la première ligne de sa formation, un commandant sera généralement impliqué dans les combats au corps-à-corps. Les coups portés par et contre le commandant doivent être effectués séparément et leurs dommages enregistrés. Une figurine au contact socle-à-socle avec une figurine ennemie ou plus peut toujours combattre l'une ou l'autre (et peut toujours combattre les deux si

elle dispose d'assez d'*Attaques*). Une figurine faisant face à un commandant a habituellement le choix de le combattre ou non. La cible des coups doit être établie avant que les dés ne soient lancés.



Ici, le commandant C fait face à deux figurines ennemies – chacune peut attaquer le commandant ou choisir de frapper les troupes ordinaires. Le joueur attaquant doit décider qui frapper avant de lancer les dés.

12. LES BANNIÈRES ET LES MUSICIENS

L'étendard d'une unité est le point focal de sa fierté martiale, inspirant les troupes à de plus grands efforts ! La perte d'une bannière d'unité n'est pas chose négligeable, et des combats féroces ont parfois lieu pour capturer ou défendre une bannière. Ils sont aussi utilisés pour donner les signaux préétablis « en marche », « halte » etc. et, enfin, ils agissent comme un point de ralliement pour les troupes ayant perdu leur formation.¹⁵

Les instruments de musique contribuent quant à eux à la coordination et au maintien des formations militaires : la cadence du tambour établit le rythme de marche de l'unité, alors que des battements spéciaux peuvent être réalisés pour donner des ordres tels « chargez », « retraite », ou « c'est l'heure de la soupe ». Les tambours sont les instruments les plus communs sur les champs de bataille, mais les cors sont aussi populaires. Seul le volume sonore importe !

12.1. PORTE-BANNIÈRES ET MUSICIENS DANS LE JEU

Dans le jeu, l'usage des musiciens et des bannières est à la discrétion des joueurs et des figurines adaptées sont nécessaires pour les représenter.

Elles sont positionnées n'importe où dans l'unité, et peuvent être repositionnées au début du tour du joueur aussi longtemps qu'elles ne sont pas déjà engagées au combat. Une figurine portant une bannière ou un instrument de musique peut toujours combattre au corps-à-corps, on suppose qu'elle porte exactement les mêmes armes et armures que ses compagnons. Les porte-bannières et les musiciens ont été spécialement choisis parmi les membres plus hardis de l'unité. Par simplicité, on considère qu'ils compensent par leur valeur le fait qu'ils soient gênés par les attributs de leur tache.

Les coups portés contre le porte-bannière et le musicien doivent être résolus séparément, ou distingués par des dés de couleurs différentes. Une figurine faisant face à deux ennemis peut choisir

lequel frapper (ou même de frapper les deux si elle possède deux *Attaques* ou plus), ainsi un musicien/porte-bannière peut être attaqué une ou deux fois, ou pas du tout. À moins qu'un joueur stipule le nombre de coups portés contre un musicien/porte-bannière, on considère qu'aucune attaque n'a été dirigée contre lui.

12.2. LES PORTE-BANNIÈRES

Les bannières peuvent prendre la forme de drapeaux, d'étendards, ou de tout trophée terrifiant planté au bout d'une pique. Une unité dotée d'un porte-bannière sur son front améliore son potentiel militaire – les hommes de troupes refusent de céder le terrain même sous de puissants assauts, et ils suivront leur drapeau avec zèle.

Lorsque l'on définit qui a remporté un round de combat, un camp doté d'une bannière **sur son front** peut ajouter +1 au résultat du combat.

Notez que le porte-bannière doit être debout lorsque le résultat du combat est calculé. Si le porte-bannière a été tué durant le round de combat, la bannière est au sol et le bonus ne peut être appliqué.

Exemple : des Orques combattent des humains – les humains causent 4 *Blessures* et les Orques 3. Cependant, les Orques ont leur bannière qui se bat au premier rang et donc ajoutent +1 au résultat. L'engagement est en conséquence une égalité et chaque camp tient sa position.

12.3. CAPTURER LES BANNIÈRES

Quand le porte-bannière d'une unité est tué, la figurine est retirée. Cependant, si l'unité gagne le round de combat et repousse ses ennemis, la bannière tombée au sol peut être récupérée par une autre figurine. Échangez alors la figurine de soldat ordinaire par celle de porte-bannière et poursuivez le combat normalement. Aucune pénalité n'est appliquée du fait que le porte-bannière est différent – la bannière flotte toujours au vent et c'est tout ce qui compte.

Si le porte-bannière d'une unité est tué et que celle-ci est repoussée, l'ennemi peut tenter de capturer la bannière durant la poussée. Inutile de préciser qu'aucune unité n'aime perdre sa bannière, et un féroce combat va donc s'ensuivre pour sa possession. Faites un autre round de combat immédiatement et placez la figurine de porte-bannière de côté pour indiquer que l'on se bat pour sa possession. Le vainqueur de ce combat capture ou conserve la bannière. Le perdant de ce combat doit passer immédiatement un *test de déroute*.

Si le résultat est une égalité, la bannière reste là où elle

15 FAQ WD127

Q : Est-ce que les morts-vivants peuvent utiliser les bonus dus à l'introduction de bannières et de musiciens dans leurs unités ? Après tout, ce sont des automates qui ne sont pas affectés par les facteurs psychologiques, le moral et la cohésion de leur unité ?

R : Bien qu'ils ne soient pas affectés par ces facteurs, les morts-vivants peuvent bénéficier des règles concernant les bannières et les musiciens. Ces derniers représentent la magie plus puissante qui anime l'unité et qui transmet son pouvoir à ses membres. Les effets sont considérés comme exactement comparables à ceux des bannières et des musiciens des unités de vivants. Et pourquoi priver les armées mortes-vivantes d'arborer de magnifiques bannières ?

est tombée, est foulée aux pieds et sera découverte à la fin de la bataille par le camp victorieux.

Si le porte-bannière d'une unité est tué et que l'unité en question est repoussée mais que le joueur ennemi décide de ne pas essayer de la capturer, la bannière est abandonnée dans la poussière pour être découverte par le vainqueur à la fin de la bataille.

Une fois qu'une bannière a été capturée, le joueur est en droit de prendre la figurine qui la porte à son adversaire. La figurine est placée parmi l'unité victorieuse et une de ses figurines est retirée pour compenser. La figurine ennemie représente un des soldats de l'unité, même si c'est une créature différente ! Lorsque ce sont des créatures trop différentes (par exemple une unité de Halflings qui capture une bannière Ogre) un bout de papier peut être associé à une des figurines de l'unité pour indiquer qu'elle porte la bannière capturée. Des figurines portant des bannières capturées n'ont pas à combattre au premier rang.

Si la bannière d'une unité est capturée, sa caractéristique de *Commandement* chute de -2 pour le reste de la bataille. Ce malus ne peut être annulé que si l'unité récupérée sa bannière..

Si la bannière est perdue mais pas capturée, le *Commandement* de l'unité n'est réduit que de -1 pour le reste de la bataille.

12.4.POURQUOI CAPTURER DES BANNIÈRES ?

La première et la meilleure raison est que cela embête vraiment votre ennemi ! Si vous jouez une série de parties connectées les unes aux autres, l'unité peut vouloir parader dans les prochaines batailles avec les

bannières capturées. Capturer des bannières permet également au joueur d'augmenter son nombre de point de victoire à la fin d'une partie ou d'une campagne.

12.5.RÉCUPÉRER UNE BANNIÈRE

Une bannière peut être récupérée exactement de la même manière que pour la capturer. Cela signifie que la bannière capturée doit être sur le premier rang de l'unité pour qu'elle puisse être recapturée.

12.6.LES MUSICIENS

Les musiciens permettent aux unités de mieux manœuvrer. Une unité dotée d'un musicien sur son front peut ajouter +1 à son *Commandement* lorsqu'elle teste pour faire une manœuvre supplémentaire (par exemple un pivot, une roue, un changement de formation, etc.). Cependant, ce modificateur ne peut amener le **Cd** de l'unité au-delà de 10.

12.7.UNITÉS EN DÉROUTE

Quand une unité est mise en déroute, les guerriers en fuite lâchent tout objet trop encombrant ou lourd – ce qui inclut les bannières et les instruments de musique.

Une fois en fuite, une unité perd sa bannière, son musicien, et toute bannière ennemie capturée. Lorsqu'une unité est mise en déroute au corps-à-corps, sa bannière est automatiquement capturée. Les autres bannières sont simplement jetées au sol et y restent jusqu'à la fin de la bataille et sont capturées par le camp victorieux. Les figurines portant les bannières et les instruments sont remplacées par les figurines appropriées ou peuvent être retirées comme pertes après les *touches gratuites*.

13. LES ARMES

Ce chapitre a pour objet la description des armes de tir et de corps-à-corps.

Les armes traitées ici sont des armes fantastiques. Beaucoup n'ont pas d'équivalent historique, mais la plupart sont basées sur de véritables armes historiques. Les règles pour chaque arme sont basées sur les effets et les restrictions liés à son équivalent historique. Bien que certaines armes nécessitent des tactiques spécifiques, ou possèdent des limitations particulières, les joueurs doivent éviter d'accorder trop d'importance à l'armement. Le monde de Warhammer est un endroit fantastique contenant un certain nombre de puissantes créatures. Si un géant psychotique en rage décide de vous frapper avec sa massue, votre arme n'aura que peu d'importance et le résultat risque bien d'être très désagréable en ce qui vous concerne ! De même, une unité de guerriers d'élites écrasera généralement une unité de miliciens quelles que soient les armes qu'ils portent – l'entraînement et l'habileté aux armes sont plus importants que les armes elles-mêmes.

13.1.ARMEMENT HÉTÉROGÈNE

Beaucoup de joueurs aiment assembler une armée dans laquelle chaque figurine est différente des autres. Cela signifie potentiellement que chaque figurine porte des armes et des armures différentes des autres ! Ceci est acceptable – on suppose simplement qu'une unité porte une moyenne des armures et est équipée de l'arme la plus représentée parmi ses figurines.

Une unité à l'armement particulièrement hétérogène sera considérée comme équipée d'armes à une main, car il s'agit du type d'arme le plus commun. Il est admissible qu'une unité puisse être équipée d'autres armes si plus de la moitié de ses membres en sont équipés. Les pertes subies durant la partie n'entrent pas en compte, ainsi une unité de lanciers restera une unité de lanciers même si les seules figurines restantes sont équipées autrement. Pour éviter cela, les joueurs préféreront retirer en premier les figurines mal équipées.

Dans le cas d'armes de tir, il est préférable que chaque figurine soit équipée correctement, même si la moitié suffit (plus si possible). Les champions, porte-bannières et musiciens sont considérés comme étant équipés comme le reste de leur unité indépendamment de leur équipement réel.

Pour les armures, si certaines figurines portent des boucliers et d'autres des armures, une sauvegarde d'armure de 6 sera autorisée, mais si toutes portent des boucliers et un mix d'armures légères ou lourdes, une sauvegarde d'armure de 5 ou 6 sera plus appropriée.

Le plus important est que les joueurs et le MJ sachent

quelles sont les armes et quelle est la sauvegarde d'armure de chaque unité.

13.2.PORTER PLUSIEURS ARMES

Toutes les unités de tir portent au moins deux armes (par exemple un arc et une arme à une main). Les autres unités peuvent également être équipées de deux armes si elles le souhaitent, tel qu'une lance et une arme à une main. Comme l'arme à une main est incluse dans la valeur en points de toutes figurines, celles avec des lances, des haches à deux mains, etc., porteront généralement deux armes. Il n'y a aucune raison pour que les unités ne puissent pas porter une variété d'armes, tel qu'une lance, un arc et un javelot, du moment que les points ad-hoc sont payés.

La seule restriction est qu'une figurine ne doit pas porter plus d'une seule arme de hast. Il est donc impossible de porter deux lances/piques/hallebardes/armes à deux mains/etc (bien qu'il soit possible de cumuler une lance et un javelot). Peu importe le nombre d'armes de corps-à-corps, une figurine ne peut se battre qu'avec une seule au cours d'un combat (exception cf.13.3). Une fois un combat engagé, une unité doit continuer avec l'arme déjà en main.

Les armes de tir sont cumulables à volonté. De toute façon, une figurine ne peut en utiliser qu'une seule durant sa phase de tir.

13.3.SE BATTRE AVEC DEUX ARMES

Qui d'autre qu'un fou pourrait vouloir abandonner un bouclier en faveur d'une autre épée ou d'une hache ? Bien... historiquement, certains guerriers faisaient justement cela ! Nos guerriers fantastiques incluent une certaine proportion de malades voulant se battre de cette manière, donc nous devons le leur permettre.

Si une unité a l'intention d'utiliser deux armes, celles-ci doivent être des armes de base (toutes combinaisons de deux haches, massues, épées, masses, etc.). Au moins la moitié des figurines de l'unité doivent porter une arme dans chaque main et toutes les figurines de l'unité doivent payer les points supplémentaires pour l'arme additionnelle.

Lorsqu'un guerrier porte deux armes, il peut multiplier par 2 ses *Attaques*. Cependant, il est particulièrement difficile de se battre avec deux armes et les modificateurs suivants au jet *pour toucher* s'appliquent¹⁶ :

- 1 Attaques portées avec la main droite.
- 2 Attaques portées avec la main gauche.

16 Cf. **Warhammer Armies** p.166

13.4. ARMES ET ATTAQUES EMPOISONNÉES

De nombreuses créatures décrites dans le Bestiaire sont venimeuses, ou disposent d'Attaques empoisonnées. Cela signifie que leurs crocs, leurs griffes ou tout autre appendice portent un poison rendant leurs attaques plus efficaces. De plus, certaines races utilisent des armes qu'elles enduisent de poisons.

Toute attaque empoisonnée procure un bonus de +1 à la *Force* de la créature. Ainsi, par exemple, si une créature de *Force* 4 a une morsure empoisonnée, la *Force* de ses coups est égale à 5.

Lorsqu'une créature a des attaques à distance empoisonnées, ou une attaque de souffle empoisonné, la *Force* qui s'applique est mentionnée.

Les poisons affectent toutes les créatures vivantes, mais sont inutiles contre les mort-vivants, les créatures éthérées, les démons ou les élémentaires – les *Attaques* conserveront leur *Force* normale dans ces cas. Les gaz et les souffles empoisonnés sont totalement inefficaces contre ses créatures.

Les figurines peuvent être équipées d'armes empoisonnées pour un coût de 3pts par figurine.

13.5. LES ARMES DE CORPS-À-CORPS DES FANTASSINS

13.5.1. Armes à une main

Toutes les armes conçues pour être utilisées à une main et qui ne font pas plus d'un mètre de long sont considérées comme des armes de base. Cela inclut les épées, les haches, les massues, les masses, les marteaux, etc. Une unité peut porter un assortiment de ces armes, certains membres portant des épées, d'autres des haches et ainsi de suite. Au combat, la différence entre ces armes est faible et les règles ne font aucune distinction entre elles. En réalité, l'arme importe moins que la qualité de celle-ci, comme toute personne ayant déjà essayé de se battre avec une épée mal équilibrée et faite de mauvais métal pourrait vous le dire !

L'usage des armes à une main n'apporte ni bonus ni malus et les règles normales s'appliquent.

La première arme à une main est gratuite (comprise dans le coût de la figurine). Par contre, la seconde (pour les figurines voudraient combattre avec une arme dans chaque main, cf. 13.3) a un coût de 1pt par figurine.

13.5.2. Armes improvisées

C'est une classe étendue d'armement couvrant les outils agricoles ou industriels qui ne sont pas conçus pour la guerre. De telles armes sont rares sur le champ de bataille – bouteilles, pieds de chaise et pots en faïence. Occasionnellement, un groupe de paysans

peut partir à la bataille équipé de marteaux, de pelles, de fourches, etc. Notez qu'une arme normalement tenue à deux mains compte comme improvisée quand elle est utilisée à une main.

Toutes les armes improvisées sont sujettes aux règles suivantes :

1. Les armes improvisées sont très mal équilibrées – de ce fait toutes les *Attaques* portées grâce à elles subissent -1 *pour toucher*.
2. Les armes improvisées ne sont pas conçues pour pénétrer les armures – donc un ennemi en armure peut ajouter +1 à sa *sauvegarde d'armure*.

Les armes improvisées sont gratuites.

13.5.3. Dagues

Comme avec les armes improvisées, il est rare que des soldats ne portent que des couteaux ou des dagues à la bataille. Elles sont plus communes dans les rixes de bars et les règlements de comptes.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les dagues sont des armes rapides et maniables – par conséquent toute figurine qui en utilise une peut ajouter +1 à son *Initiative*.
2. Les dagues sont plutôt petites et ne causent pas de dommages sérieux – la *Force* de l'attaquant est donc réduite de -1.
3. Les dagues peuvent facilement être détournées par une armure – de ce fait toute figurine ennemie en armure reçoit un bonus de +1 à sa *sauvegarde d'armure*.

Les figurines peuvent être équipées de dagues pour un coût de 1pt par figurine.

13.5.4. Armes à deux mains

Cette catégorie d'armes inclut toutes les armes lourdes tranchantes ou contondantes conçues pour être portées à deux mains. De telles armes incluent les haches, les massues, les fléaux, les marteaux, les masses, les pics et les épées à deux mains.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les armes à deux mains sont encombrantes et les troupes qui les emploient ont besoin de leurs deux mains, ce qui rend impossible l'utilisation d'un bouclier.
2. Ces armes sont lentes, toute figurine qui en utilise une subit donc un modificateur de -1 en *Initiative*.
3. Les armes à deux mains sont puissantes et les figurines qui en utilisent peuvent par conséquent ajouter +1 à la *Force* de leurs *Attaques*.
4. Les armes à deux mains sont capables de couper ou de pulvériser même à travers une armure, toute figurine subissant des blessures par une de ces armes déduit -1 de sa *sauvegarde d'armure*.
5. Une arme à deux mains est traitée comme improvisée si elle est utilisée à une main.

Les figurines peuvent être équipées d'armes à deux mains pour un coût de 2pts par figurine.

13.5.5. Fléaux

Cette catégorie inclut toutes les armes utilisées à une main et qui emploie une longueur de chaîne lestée. L'étoile du matin est un exemple de cette sorte d'arme. Les fléaux sont extrêmement dangereux, et pas moins pour leur utilisateur ! Ils doivent être balancés pour gagner de l'élan afin que le poids attaché à la chaîne s'écrase sur la cible avec dans un mouvement de fouet. Un bon guerrier sait que pour maintenir son ennemi à distance, le fléau doit tourner au-dessus de sa tête. Une fois qu'un fléau ne tourne plus, son utilisateur est vulnérable.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les fléaux sont des armes très difficiles à maîtriser, un guerrier doit donc avoir un CC d'au moins 3 pour utiliser un fléau. Si la CC est plus faible, l'arme compte comme improvisée.
2. Une figurine en utilisant un fléau ajoute +1 à la *Force* de ses *Attaques*.
3. Les fléaux sont fatigants à utiliser et, une fois que l'élan est perdu, l'utilisateur est désavantagé. Ainsi donc, si l'utilisateur d'un fléau est repoussé au combat, il souffre d'un modificateur d'*Initiative* de -1 pour le tour suivant.
4. Une unité équipée de fléaux est incapable de charger à vitesse normale à cause de l'effet déstabilisant de leurs armes. L'unité peut charger, mais elle ne double pas sa vitesse comme normalement. C'est la même chose pour la poursuite. Si l'unité est mise en déroute et est poursuivie, les fléaux doivent être abandonnés de façon à ce que les fuyards puissent se déplacer du double de leur mouvement. Si les fuyards ne sont pas poursuivis, ils peuvent garder leurs armes et se déplacer à une vitesse plus faible.

Les figurines peuvent être équipées de fléaux pour un coût de 1pt par figurine.

13.5.6. Hallebardes

Les hallebardes sont des armes de hast d'une longueur qui peut aller jusqu'à 2,5 mètres. Elles sont similaires aux lances, et possèdent une longue pointe de lance mais également un fer de hache. Les hallebardes sont utiles pour fendre les armures des cavaliers et pour délivrer des frappes mortelles aux troupes ennemies.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les hallebardes requièrent les deux mains pour être utilisées efficacement, rendant impossible l'utilisation d'un bouclier par la figurine.
2. Les hallebardes sont particulièrement utiles pour tenir les troupes montées à distance, du moment que la formation tient le terrain. Une unité

équipée hallebardes peut ajouter +1 à son *Initiative* contre des opposants montés, du moment que l'unité n'a pas été repoussée au cours de cet engagement.

3. Les hallebardes peuvent également être utilisées pour se défendre des troupes attaquant depuis les airs, une figurine équipée d'une hallebarde peut donc ajouter +1 à son *Initiative* quand ils se battent contre des opposants aériens.
4. Une figurine en utilisant une hallebarde ajoute +1 à la *Force* de ses *Attaques*.

Les figurines peuvent être équipées de hallebardes pour un coût de 2pts par figurine.

13.5.7. Filets

Un filet est une arme inhabituelle. Il peut être fait de grosse corde ou même de mailles de fer. Un filet est tenu dans une main et utilisé pour se défendre et dévier les attaques ennemies.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les filets sont utiles pour parer les attaques ennemies. Une figurine qui utilise un filet voit sa *sauvegarde d'armure* augmentée d'un point comme s'il portait un bouclier.
2. Les filets sont aussi utilisés pour empêtrer et distraire l'opposant. Quelqu'un qui attaque une figurine armée d'un filet doit soustraire -1 de son jet *pour toucher*.
3. Aucune figurine ne peut employer un filet et un bouclier en même temps.

Les figurines peuvent être équipées de filets pour un coût de 2pts par figurine.

13.5.8. Lances

Les lances sont des armes très communes et sont constituées d'un fer pointu monté sur une longue hampe (jusqu'à quatre mètres). Les lances étaient populaires dans les armées historiques à cause de leur faible coût et de leur facilité de production par rapport aux épées, alors qu'elles sont tout autant efficaces dans la plupart des situations. Même une lance cassée fait une bonne massue ! Les lances sont utiles pour repousser la cavalerie ennemie, puisque les chevaux s'écarteront instinctivement d'une haie de fers.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent :

1. Les figurines armées de lances peuvent employer des boucliers.
2. Les lances sont de longues armes qui donnent à leurs utilisateurs une chance de frapper en premier, par conséquent, une figurine qui utilise une lance peut ajouter +1 à son *Initiative* durant le premier tour d'un engagement.
3. Les lances sont particulièrement utiles pour tenir les troupes montées à distance, du moment que l'unité maintient sa position. Une unité équipée

de lances peut ajouter +2 à son *Initiative* durant tout tour de combat contre des adversaires montés, tant que l'unité n'a pas été repoussée au cours de l'engagement. Durant le premier tour d'un engagement contre des troupes montées, les lanciers gagnent donc +3 à son *Initiative*.

4. Les lances sont assez longues pour permettre aux figurines du deuxième rang d'attaquer l'ennemi. Pour représenter cela, la moitié des figurines du deuxième rang (arrondi inférieur) peuvent combattre. Seules les figurines directement derrière une figurine engagée sont éligibles.
5. Par exemple, sur le second rang d'une unité comprend 9 figurines, seules 4 peuvent se battre, dans un rang de 4 ou 5 figurines 2 peuvent se battre.
6. Les lances peuvent également être utilisées pour repousser des troupes qui attaquent depuis les airs, par conséquent, une figurine équipée d'une lance peut ajouter +1 à son *Initiative* quand elle se bat contre un adversaire aérien.

Les figurines peuvent être équipées de lances pour un coût de 1pt par figurine.

13.5.9. Piques

Les piques sont des armes de hast similaires aux lances mais plus longues. Elles peuvent mesurer entre 4 et 8 mètres de long, mais font généralement en moyenne plutôt 5-6 mètres de la base à la pointe. Porter une arme d'une telle longueur et d'un tel poids n'est pas simple et requiert un entraînement et une habilité considérable. Les troupes équipées de piques trouveront difficiles la traversée de zones boisées où les piques s'empêtrant dans les branches ! De manière similaire, les obstacles sont plus difficiles à passer du fait que les troupes seront entravées par leurs longues armes.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les troupes armées de piques ne peuvent pas employer de boucliers puisqu'elles ont besoin de leurs deux mains pour utiliser leurs piques.
2. Une unité armée de piques ne peut jamais effectuer de plus d'une manœuvre durant sa *phase de mouvement* ou de *réserve*. De ce fait, L'unité peut faire au maximum deux manœuvres par tour. Une unité doit réussir un test de **Cd** si elle essaye d'effectuer une manœuvre à l'intérieur d'un *terrain difficile*. L'unité ne peut pas effectuer de manœuvre dans un *terrain très difficile* ou dans une forêt.
3. Une unité armée de piques doit utiliser une *phase de mouvement* complète pour faire passer un unique rang à travers un obstacle linéaire (cf. **5.2.3**). Une unité de quatre rangs mettra donc quatre tours pour franchir un tel obstacle. Aucun

mouvement de réserve ne peut être effectué par une unité divisée par un obstacle, cela veut dire qu'un seul rang sera capable de passer l'obstacle par tour.

4. Les piques donnent à leurs utilisateurs une chance de frapper avant leurs ennemis – par conséquent, toute figurine armée d'une pique peut ajouter +3 à son *Initiative* tant que cette unité n'a pas été repoussée au cours du combat.
5. L'extrême longueur des piques est particulièrement utile contre les troupes montées, c'est pourquoi une figurine armée de la sorte peut ajouter un bonus supplémentaire de +3 à son *Initiative* quand elle combat de la cavalerie, tant que son unité n'a pas été repoussée au cours du combat. Cela signifie qu'une unité qui combat de la cavalerie possède un modificateur total de +6 à son *Initiative*.
6. Tout comme avec les lances, les piques permettent aux soldats des rangs arrière d'attaquer l'ennemi. Seules les figurines à l'arrière d'une figurine engagée sont éligibles. Sur le second rang, une figurine sur deux peut combattre, sur le troisième rang, une sur trois et une sur quatre sur quatrième rang. Les arrondis sont faits à l'entier inférieur.
Par exemple, dans une unité de piquiers avec un front de 6 figurines, les 6 figurines du premier rang se battent, 3 du second rang, 2 du troisième et 1 du quatrième – pour un total de 12 combattants.
7. Les piques peuvent également être utilisées pour repousser les troupes qui attaquent depuis les airs, de ce fait une figurine équipée de pique peut ajouter +1 à son *Initiative* quand elle se bat contre un opposant aérien.
8. Une unité de piquiers qui est repoussée dans un combat s'empêtre et devient *désorganisée* et par conséquent, toute unité armée de piques repoussée perd les bonus d'*Initiative* décrits plus haut, et ne se bat plus que sur un unique rang pour le reste de cet engagement.
9. Les piquiers ne peuvent pas entrer dans les maisons ou les autres bâtiments.

Les figurines peuvent être équipées de piques pour un coût de 1pt par figurine.

13.6.LES ARMES UTILISÉES PAR LES TROUPES MONTÉES

13.6.1. Armes à une main

Les armes à une main portées par les troupes à pied peuvent aussi être portées par les troupes montées et incluent exactement les mêmes types de haches, d'épées, de masses, etc. Les troupes montées ont l'avantage de la hauteur et de la force offert par leur position montée.

1. Une figurine montée armée d'une arme de base peut ajouter +1 à ses jets *pour toucher* contre des troupes à pied de moins de 3 mètres de haut. Ce bonus ne s'applique pas si l'unité montée a été repoussée au round de combat précédent.

La première arme à une main est gratuite (comprise dans le coût de la figurine). Par contre, la seconde (pour les figurines voudraient combattre avec une arme dans chaque main, cf. 13.3) a un coût de 1pt par figurine.

13.6.2. Armes improvisées

Les armes improvisées portées par les troupes à pied peuvent également être utilisées par les troupes montées. Toutes les armes à deux mains, les piques et les hallebardes comptent comme improvisées quand elles sont utilisées par des figurines montées.

1. Les armes improvisées sont mal équilibrées, leurs *Attaques* souffrent donc d'un -1 *pour toucher*.
2. Les armes improvisées ne sont pas conçues pour pénétrer les armures et les ennemis en armure ajoutent donc +1 à leur *sauvegarde d'armure*.

Les armes improvisées sont gratuites.

13.6.3. Dagues

Les dagues sont encore moins souvent portées sur le champ de bataille par les troupes montées que par les troupes à pied.

1. Les dagues sont des armes maniables, par conséquent, toute figurine en utilisant une peut ajouter +1 à son *Initiative* pour frapper.
2. Les dagues sont petites et causent relativement peu de dommages, la *Force* des *Attaques* est donc réduite de -1.
3. Les dagues sont facilement déviées par les armures et les ennemis en armure ajoutent donc +1 à leurs *sauvegardes d'armure*.

Les figurines montées peuvent être équipées de dagues pour un coût de 1pt par figurine.

13.6.4. Fléaux

Les fléaux peuvent être portés par les troupes montées aussi bien que par des troupes à pied. Pour les utiliser efficacement, ils doivent être balancés sur le côté, ce qui est très délicat une fois que le combat est

engagé. Ils ne font donc pas des armes idéales pour la cavalerie bien que l'avantage apporté par la hauteur rend chaque touche particulièrement puissante.

1. Les fléaux sont difficiles à maîtriser au moment le plus approprié. Une figurine doit donc avoir une *CC* d'au moins 4 pour utiliser un fléau de cette manière. Si la *CC* du guerrier est inférieure à 4, l'arme compte comme improvisée.
2. Les figurines qui utilisent un fléau ajoutent +1 à la *Force* de leurs *Attaques*.
3. Les fléaux sont extrêmement difficiles à utiliser une fois que le combat est engagé. Par conséquent, toute figurine utilisant un fléau souffre d'un modificateur de -1 à son *Initiative* à partir du deuxième round de combat.

Les figurines montées peuvent être équipées de fléaux pour un coût de 2pts par figurine.

13.6.5. Lances

Les lances font une bonne arme pour un guerrier monté, lui permettant d'attaquer et d'empaler ses ennemis depuis une position de relative sécurité.

1. Une lance portée par un guerrier monté est une arme maniable. Elle a aussi l'avantage de sa longueur. Par conséquent, le guerrier monté équipé d'une lance peut ajouter +1 à son *Initiative* durant le premier round d'un combat.
2. La lance apporte un avantage sur les troupes à pied quand elle est utilisée depuis une monture, une figurine équipée d'une lance peut donc ajouter +1 à ses jets *pour toucher* contre les troupes de moins de 3 mètres de haut. Ce bonus ne s'applique pas si les troupes montées ont été repoussées au round de combat précédent. Un cavalier avec lance qui charge aura normalement un bonus de +2 *pour toucher* : +1 pour la charge et +1 pour la lance.
3. Une figurine montée dotée d'une lance peut ajouter +1 à sa *Force* quand elle charge durant le round.

Les figurines montées peuvent être équipées de lances pour un coût de 1pt par figurine.

13.6.6. Lances de cavalerie

La lance de cavalerie est une longue lance portée couchée sous le bras durant la charge. L'arme est uniquement utilisée durant le premier round de combat de chaque engagement, au moment où le porteur, souvent un chevalier, charge l'ennemi. Ensuite, les lances de cavalerie sont considérées comme des armes à une main.

1. Une lance de cavalerie est une longue arme et son utilisateur sera lancé à très grande vitesse au moment de l'impact. Un guerrier armé d'une lance de cavalerie ajoute donc +2 à son *Initiative*.

- Un fer de lance de cavalerie qui fend l'air avec vélocité et précision peut infliger des dommages considérables. Le porteur peut de ce fait ajouter +2 à sa *Force*.
- Le fer d'une lance de cavalerie est capable de pénétrer la plupart des armures grâce à sa vitesse et à sa pointe effilée. Par conséquent, en charge, la lance impose un modificateur de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
- Une lance de cavalerie est uniquement utilisée dans le premier round d'un engagement. Durant les rounds de combat suivants, le porteur est considéré comme équipé d'une arme de base. En cas de nouvel engagement contre un nouvel ennemi, un autre engagement commence – ils peuvent à nouveau utiliser leurs lances de cavalerie durant le premier round de combat.

Les figurines montées peuvent être équipées de lances de cavalerie pour un coût de 2pts par figurine.

13.7.LES ARMES DE TIR

Cette partie présente un résumé des capacités de chaque arme, et liste les règles spéciales de celles-ci.

13.7.1. Arc

L'arc est une arme ancienne est efficace utilisée par presque toutes les races du monde de Warhammer. Les arcs sont construits de différentes manières, beaucoup combinent différentes essences de bois, de tendons ou de cornes pour donner à l'arc un meilleur ressort et donc plus de puissance.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Arc	24''	3	aucun

Un arc coûte 2pts.

13.7.2. Arc court

L'arc court est un arc de bois simple fait d'une unique longueur de bois. Il est facile à réaliser, mais bien moins puissant que l'arc normal et possède une plus courte portée.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Arc court	16''	3	aucun

Un arc court coûte 1pt.

13.7.3. Arc long

L'arc long est un solide arc de bois d'if. Les Elfes Sylvains confectionnent leurs arcs à partir le bois de l'arbre lornalim. Dans les deux cas, l'arc est issu de la section du tronc où le cœur du bois et le bois nouveau se rencontrent – ce qui produit un arc de grande puissance et de longue portée. L'arc long traditionnel utilisé par les hommes du Vieux Monde est effectivement une arme puissante d'une longueur d'environ 1 mètre 50 à 2 mètres. Les arcs elfes n'est pas aussi long mais est considéré comme faisant partie

de la même classe que l'arc long à cause de la constitution supérieure de son matériau. Grâce à son pouvoir de pénétration, toute cible touchée à demi-portée subit d'un modificateur de -1 à sa *sauvegarde d'armure*.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Arc long	30''	3	-1 à demi-portée

Un arc long coûte 3pts.

13.7.4. Arbalète

L'arbalète est une arme puissante, à longue portée et hautement précise. Un paysan ou un mercenaire armé d'une arbalète peut abattre un homme en armure complète à grande distance. Les arbalètes sont donc extrêmement redoutées des chevaliers ! Elles tirent un carreau court. La force nécessaire à tendre la corde de l'arc d'une arbalète est considérable, et les arbalètes sont souvent munies d'un étrier à pied ou d'une manivelle pour faciliter le rechargement. Toutes les arbalètes sont longues à recharger, ne peuvent l'être pendant un mouvement, et ont donc une faible cadence de tir.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Arbalète	30''	4	-1 à demi-portée

- Les troupes qui portent des arbalètes ne peuvent pas se déplacer et tirer avec leurs armes dans le même tour. Une unité qui se déplace dans sa *phase de mouvement* ou envisage de le faire dans sa *phase de réserve* ne peut pas tirer dans la *phase de tir*. Une unité qui effectue une *manœuvre* est considérée comme ayant bougé, même si elle est restée sur place. Une unité qui effectue une roue ou qui change la longueur de son front ne peut donc pas tirer.
- Si une unité d'arbalétriers est chargée, elle ne peut *tenir sa position et tirer* que si elle n'a pas bougé ou tiré durant son précédent tour.
- Pour prendre en compte la pénétration de l'arme, toute figurine touchée à courte portée souffre d'un modificateur de -1 à sa *sauvegarde d'armure*.

Une arbalète coûte 3pts.

13.7.5. Arbalète à répétition

L'arbalète à répétition est une arbalète de petite taille et moins puissante. Elle incorpore un magasin en forme de boîte qui contient un certain nombre de petits carreaux dénués d'empennage. Il se fixe sur l'arbalète, juste en face de la corde et est monté de telle sorte qu'il glisse d'avant en arrière lorsque la corde est relâchée. À l'intérieur de la boîte, les carreaux sont empilés horizontalement. Alors que l'arbalète tire, le magasin de bois est projeté vers l'avant puis retenu par

une cale. Un unique carreau est relâché et l'arme est prête à être rechargée en tirant le magasin vers l'arrière. Bien qu'elle ait une cadence de tir rapide, l'arbalète à répétition n'est pas très puissante. Ses projectiles sont légers – d'un faible poids et sans empennage, cela tend à atténuer sa précision et sa puissance de pénétration.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Arbalète à répétition	16''	3	aucun

1. Une arbalète à répétition peut tirer deux fois durant la *phase de tir* avec une pénalité *pour toucher* de -1. Chaque tir est résolu séparément.

Une arbalète à répétition coûte 3pts.

13.7.6. Haches ou lances de jet

Une lance ou une hache peut être conçue pour être lancée. Les armes de lancer sont spécifiquement équilibrées pour traverser les airs, les lances incorporant souvent des éléments de cuir qui la font tourner en vol pour stabiliser le lancer.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Hache ou lance de jet	4''	FU*	-1

* Force de l'utilisateur

Les armes de lancer n'utilisent pas les règles ordinaires pour *tenir la position et tirer* (cf. 7.2.2) puisque leur portée est jugée trop courte pour être vraiment efficace de cette manière.

1. Ces armes peuvent être lancées au moment où l'unité entre au corps-à-corps qu'elle charge ou qu'elle soit chargée elle-même. Le rang du front peut alors lancer ses haches/lances de jet juste avant le contact. Les pertes sont résolues immédiatement (en dehors de la séquence normale du tour). Tout dommage infligé est considéré comme ayant été causé durant le round de combat, et est pris en compte quand on en détermine le résultat du combat.
2. Tous les jets *pour toucher* de ces projectiles sont effectués avec un modificateur supplémentaire de -1, qui simule la hâte avec laquelle ils sont lancés. Cela signifie qu'une unité qui utilise ses armes de jet est sujette à un modificateur d'au moins -2 (l'autre -1 vient du fait de s'être déplacé et d'avoir tiré quand ils chargent, ou d'avoir tiré en étant chargé).
3. Les armes de lancer ne souffrent jamais de la pénalité -1 *pour toucher* pour être lancées à longue portée.
4. Les figurines restent équipées d'armes de lancer tout au long de la bataille ; il n'est pas nécessaire

de noter quelles figurines ont lancé leurs armes.

5. Puisque ces armes sont lourdes comparées aux flèches et aux carreaux, toute figurine touchée subit un modificateur de -1 à la *sauvegarde d'armure*.
6. Au corps-à-corps, ces armes peuvent être utilisées mais sont alors considérées comme des *armes improvisées*.

Une lance ou une hache de jet coûte 1pt.

13.7.7. Fléchettes et couteaux de lancer

Ces armes sont plus légères que les lances ou les haches, et ont une portée plus longue. Les fléchettes sont plus ou moins les mêmes que les fléchettes de jeu, bien que plus grosses. D'autres armes de lancer légères, comme les étoiles de kung-fu et les disques de guerre, appartiennent aussi à cette classe.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Fléchettes/ couteaux de lancer	6''	FU*	aucun

* Force de l'utilisateur

Les fléchettes et autres armes de jet suivent les mêmes règles que les lances et haches de jet (voir au-dessus). Des fléchettes ou des couteaux de lancer coûtent 1pt.

13.7.8. Javelots

Le javelot est plus petit et plus léger, mais à part cela similaire aux lances de jet. Il possède une meilleure portée, mais a un impact moindre que la lance, plus lourde.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Javelot	8''	FU*	aucun

* Force de l'utilisateur

Les javelots suivent les mêmes règles que les lances et haches de jet (cf. 13.7.6, points 1 à 4). Des javelots coûtent 1pt.

13.7.9. Frondes

La fronde est une arme ancienne et efficace faite simplement à partir d'une longueur de cuir ou de tissu. Un bout de la fronde est attaché au poignet ou à la paume de frondeur, alors que l'autre bout est tenu en main. Un projectile adapté, comme une pierre ou une balle de plomb, est placé dans la fronde avant de faire tourner celle-ci encore et encore jusqu'à ce que la vitesse soit suffisante, et la fronde est alors relâchée, lançant le projectile vers sa cible. Les frondes sont des armes meurtrières dans les mains d'utilisateurs expérimentés. A la différence de l'archer ou de l'arbalétrier, le frondeur peut délibérément augmenter sa cadence de tir en passant moins de temps à faire tourner la fronde.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Fronde	18''	3	aucun

1. Si une unité reste stationnaire durant tout son tour, elle peut augmenter sa cadence de tir, ce qui permet deux tirs par tour. Les tirs effectués à cette cadence augmentée ont moins de vélocité et ne sont pas projetés aussi loin, et l'on ne peut viser que des ennemis à une portée de 9'' ou moins. Tout mouvement ou manœuvre durant la *phase de mouvement* ou la *phase de réserve* compte comme un mouvement et empêche l'unité de tirer deux fois.
2. Une unité de frondeurs qui est chargée ne peut tirer qu'une seule fois si elle tient sa position, peu importe la portée.

Une fronde coûte 1pt.

13.7.10. Sarbacanes

La sarbacane n'est pas une arme commune dans le Vieux Monde et elle est plutôt utilisée par les tribus des régions équatoriales comme le nord de la Lustrie.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Sarbacane	12''	D6	aucun

Toutes les sarbacanes sont considérées comme utilisant des munitions empoisonnées. Toutes les touches sont résolues avec une *Force* d'un D6 pour représenter le poison dont sont enduites les fléchettes. Bien que cela introduise un jet de dé supplémentaire, l'inconvénient est surmontable puisque la sarbacane n'est pas une arme commune. Si le MJ considère que ce jet de dé est superflu, il peut demander au joueur de ne lancer qu'un unique D6, le résultat étant la *Force* de tous les tirs ce tour.

Une sarbacane coûte 1pt.

13.7.11. Projectiles improvisés

Le champ de bataille n'est pas réellement le lieu pour lancer de la vaisselle, des meubles, des briques ou des petits animaux à fourrure. Cependant, le MJ peut garder en mémoire que tous les objets qui peuvent être ramassés peuvent aussi être lancés. Normalement, les figurines ne sont pas autorisées à lancer des armes improvisées sur le champ de bataille mais cela peut se faire dans une escarmouche, une querelle de bar, etc.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Improvisée	3''	FU*-2	+1

* Force de l'utilisateur

Les projectiles improvisés sont gratuits.

13.8. LES ARMES À POUDRE

Les armes à poudre ont été développées récemment dans le Vieux Monde, bien que les canons de siège soient connus depuis plus de 200 ans.¹⁷

13.8.1. Arquebuses

L'arquebuse, ou fusil, est un simple tube de métal fermé à une extrémité et possédant un petit canon à l'autre bout. La charge de poudre noire grossière est enfoncée dans le bassinet, suivi d'une balle de plomb et d'une pièce d'ouate pour la maintenir en place. On peut viser avec l'arme en maintenant la crosse de bois contre l'épaule ou la poitrine et en alignant le barillet sur la cible. Ce n'est pas une arme à feu très précise, surtout que seuls des fous voudront approcher leurs yeux suffisamment prêts du bassinet quand l'arme est mise à feu. La plupart de ces armes tirent en utilisant une mèche lente qui est introduite au niveau du bassinet. Des armes plus sophistiquées utilisent un mécanisme de verrouillage ou même un silex pour mettre feu à la charge.

Des armes exotiques comme celles-ci seront souvent dans les mains des nobles et des officiers. Le fusil d'un fantassin ordinaire sera grossier à l'extrême. Les incidents de tir sont communs mais les dangers sont considérés comme acceptables.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Arquebuse	24''	4	-2 à 6'' ou moins -1 à 12'' ou moins

1. L'arquebuse est une arme très peu pratique; elle est lente à charger et à faire tirer. Pour représenter cette laborieuse cadence de tir, un arquebusier ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour, que ce soit dans la *phase de mouvement* ou dans celle de *réserve*. Une unité qui réalise une *manœuvre* est considérée comme ayant bougé, même si elle est restée stationnaire. Une unité faisant un pivot ou qui change la taille de son front ne peut donc pas tirer.
2. Si une unité d'arquebusiers tire, elle ne peut pas tirer durant son tour prochain, qu'elle se déplace ou non.
3. Si l'unité est chargée, elle ne peut *tenir sa position et tirer* que si elle n'a ni bougé ni tiré durant son tour précédent. Si seule une partie de l'unité a tiré, la restriction s'applique à toute l'unité.
4. Pour prendre en compte son facteur de pénétration à courte portée, toute cible touchée à

¹⁷ Depuis **Nains, Pierre et Acier** (ouvrage pour WFRP1, p.108), on sait les nains inventent la poudre à canon en -420 CI et utilisent des canons la première fois en -380 CI à Karaz-a-Karak. Les canons et la poudre ne font leur apparition dans les armées de l'Empire qu'en 1991 CI. NdT

6-12'' souffre d'un modificateur de *sauvegarde d'armure* de -1, et toute cible touchée a 0-6'' souffre d'un modificateur de *sauvegarde d'armure* de -2.

5. Pour représenter la chance qu'un incident de tir survienne, tout jet *pour toucher* qui donne 1 indique un incident. Résolvez les incidents comme des touches de F4 contre la figurine qui a fait feu avec une *sauvegarde d'armure* normale.

Une arquebuse coûte 3pts.

13.8.2. Tromblons

Le tromblon est une arme à poudre noire à fût court et doté d'un canon à l'extrémité évasée. Il est le plus souvent porté par les cochers, puisque sa bouche à feu démesurée est supposée le rendre menaçant et décourager les bandits de grands chemins. Il est rarement porté par les troupes régulières, mais les combattants des tunnels Nains les emploient parfois quand leur taille les rend plus pratiques que les armes à feu aux fûts plus allongés.

Comme l'arquebuse, le tromblon prend du temps à être rechargé et est difficile à utiliser.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Tromblon	0-8''	3	-2
	8-16''	1	aucun

1. Une figurine armée d'un tromblon ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour, que ce soit dans la *phase de mouvement* ou dans la *phase de réserve*. Une unité qui réalise une *manœuvre* est considérée comme ayant bougé, même si elle est en fait restée stationnaire. Une unité faisant un pivot ou qui change la taille de son front ne peut donc pas tirer.
2. Si une figurine armée d'un tromblon tire, elle ne pourra pas tirer durant son tour prochain, qu'elle se déplace ou non.
3. Si l'unité est chargée, elle ne peut *tenir sa position et tirer* que si elle n'a ni bougé ni tiré durant son tour précédent. Si seule une partie de l'unité a tiré, la restriction s'applique à toute l'unité.
4. Pour prendre en compte son facteur de pénétration à courte portée, toute cible touchée jusqu'à 8'' souffre d'un modificateur de *sauvegarde d'armure* de -2.
5. À cause du canon court et évasé de l'arme, sa vitesse est très faible et son pouvoir de pénétration tombe très rapidement. Tout tir à plus de 8'' de portée a une *Force* de 1 et aucun modificateur de *sauvegarde d'armure*.
6. Pour représenter la chance qu'un incident de tir survienne, tout jet *pour toucher* qui donne 1 indique un incident. Résolvez les incidents

comme des touches de F4 contre la figurine qui a fait feu avec une *sauvegarde d'armure* normale.

Un tromblon coûte 3pts.

13.8.3. Pistolets

Les pistolets sont des armes à poudres plus petites et plus délicatement confectionnées que les fusils ordinaires. Ils sont aussi plus rares et on ne les rencontre que peu sur le champ de bataille. Les Samurais de Nippon les utilisent parfois, et certains nobles ou aventuriers du Vieux Monde peuvent choisir de porter des pistolets à la bataille. Les pistolets utilisent la poudre noire de la même manière que le font les arquebuses, en tirant une petite balle de plomb. La portée d'un pistolet n'est pas très grande, mais ils sont bien plus maniables que les arquebuses et considérablement plus fiables. Bien qu'il soit décrit dans la section des armes de tir, un pistolet peut être utilisé aussi bien en tant qu'arme de tir **et** de corps-à-corps.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Pistolet	6''	4	-1 -2 en CC

1. Les pistolets doivent être soigneusement chargés avant de pouvoir faire feu, mais ils sont moins longs à faire tirer qu'une arquebuse. Une figurine équipée d'un pistolet peut bouger et tirer dans le même tour, au contraire d'un arquebusier. Cependant, si des pistoliers font feu, ils ne peuvent pas tirer dans le tour suivant.
2. Si une unité de pistoliers est chargée, elle peut *tenir sa position et tirer*, du moment qu'elle n'a pas tiré dans son précédent tour. Si seule une partie de l'unité a tiré, la restriction s'applique à toute l'unité.
3. Pour prendre en compte son haut facteur de pénétration, toute figurine touchée souffre d'un modificateur de -1 à sa *sauvegarde d'armure*.
4. Un pistolet peut aussi être utilisé au corps-à-corps, à condition qu'il n'ait pas fait feu durant le tour précédent ou avant que d'être engagé par l'ennemi. Ce n'est pas important que la figurine a bougé ce tour-ci, car on considère que la figurine a déjà rechargé en préparation du combat.
 - a. Un pistolet est normalement utilisé comme arme secondaire (par ex. la figurine est armée d'une épée et d'un pistolet), dans lequel cas le pistolet confère une *Attaque* additionnelle avec un modificateur de -1 *pour toucher*.
 - b. Les modificateurs normaux pour le fait d'utiliser deux armes ne s'appliquent pas, puisque l'on considère que le pistolet fait feu immédiatement avant que les coups ne soient portés.

- c. Les attaques d'un pistolet au corps-à-corps utilisent la **CC** de l'attaquant, **pas** la **CT**.
- d. Si une touche est obtenue, la cible est blessée par le tir du pistolet et les dommages sont résolus normalement.
- e. Puisque le tir est effectué à bout portant, toute figurine touchée souffre d'un modificateur de *sauvegarde d'armure* de -2.
- f. Une fois qu'une figurine a fait tirer son pistolet au corps-à-corps, la figurine ne peut plus tirer avec pendant le combat. Si une figurine a utilisé son pistolet, il peut se munir de son bouclier par exemple pour les tours suivants.

Un pistolet coûte 2pts.

13.8.4. Grenades

Les grenades, ou bombes à main, sont faits à partir de petits pots ou de sphères de métal remplis de poudre à canon. Elles sont mises à feu au moyen d'une simple mèche et sont lancées à la main contre les troupes ou les fortifications ennemies. Les grenades ne sont pas communes sur le champ de bataille, bien que les Nains en fassent un usage considérable dans les guerres souterraines.

Arme	Portée	Force	Mod. de svg.
Grenade	6"	3	-2

1. Une figurine doit rester stationnaire durant sa *phase de mouvement* afin de lancer une grenade – mais peut se déplacer normalement durant sa *phase de réserve*.
2. Pour lancer une grenade, le joueur utilise un gabarit d'aire d'effet de 1" de diamètre. Le joueur sélectionne le point cible et place le gabarit directement sur lui. Le point cible doit se trouver dans un arc de tir de 45° et dans la portée maximum de 6". La cible n'a pas besoin d'être sur le premier rang d'une unité et le gabarit peut être placé sur un rang arrière, ce qui représente la

façon dont une grenade peut être envoyée en cloche sur sa cible. Autrement, les règles normales de sélection de cible s'appliquent.

3. Une fois que le point cible a été sélectionné et que le gabarit a été positionné, le joueur lance un D20 pour voir si la grenade a atterri sur sa cible. Si le résultat est 13-19, la cible est touchée. Si le résultat est 1-12, la grenade a raté sa cible et le tir dévie dans la direction indiquée par le jet d'un dé sur le cadran d'« horloge », avec 6h pointant vers le tireur. Par exemple, un 9 dévie sur la gauche, un 3 sur la droite et un 12 passera au-delà de la cible.



4. Pour déterminer où la grenade a atterri, lancez un D3 (la moitié arrondie d'un D6). Le résultat indique la distance en pouces que la grenade parcourt. Repositionnez le gabarit d'après ce résultat.
5. Si le résultat du D20 donne 20, la grenade explose prématurément ; lancez un D6-1 pour voir combien de pouces la grenade parcourt avant d'exploser. Repositionnez le gabarit. Une fois que la position du gabarit a été établie, résolvez les dommages.
6. Toutes les figurines dont les socles sont recouverts totalement ou partiellement par le gabarit subissent une touche.

Des grenades coûtent 2pts.

14. LES PERSONNAGES

Cette section introduit des éléments particulièrement importants dans tous les romans, les films ou les jeux de Fantasy – les héros ! Toutes les figurines capables d’agir indépendamment sont ici rassemblés sous le terme « personnages ». Ce peut être des sorciers, de puissants guerriers, des rois, des nobles, des démons indépendants ou d’autres figurines puissantes. Un personnage n’est pas forcément meilleur que ceux de son entourage, mais il est simplement indépendant ! Un héros peut être faible, stupide, ou particulièrement terne mais c’est néanmoins un personnage. Cela dit, la plupart des héros sont plus forts que la moyenne.

Certains personnages sont plus puissants que d’autres mais tous ont des caractéristiques en commun avec leur type racial. Un seigneur de guerre goblin sera plus grand et plus endurant (et probablement plus laid) que ses compagnons, mais il restera un goblin. Pour créer un personnage, prenez un humain, goblin ou autre et modifiez ses caractéristiques – en ajoutant de la *Force* par exemple, gonflant son *Endurance*, etc.

Les personnages sont une composante importante de Warhammer. Une armée soutenue par quelques puissants personnages a un avantage considérable sur une force composée de soldats ordinaires. C’est au MJ de s’assurer que chaque camp a des personnages aux capacités comparables. Comme il fallait trouver un moyen de pouvoir comparer les personnages entre eux et qu’aucun camp ne soit trop avantagé, les personnages sont définis selon des niveaux caractérisant leur puissance. Ainsi, un camp pourrait avoir deux personnages très puissants tandis qu’un autre pourrait avoir quatre personnages pas-si-puissants que ça, tout en conservant l’équilibre du jeu. Les niveaux des personnages vont par pas de 5. Un personnage peut donc être de niveau 5, 10, 15, 20 ou 25 (c’est le niveau maximal). Plus élevé est ce niveau, meilleur est le personnage, mais il coûtera aussi plus de points. Chaque niveau représente un certain nombre de bonus donnés aux caractéristiques du personnage : un personnage de niveau 5 a cinq bonus de caractéristiques et au niveau 25, il en aura 25. la nature de ses bonus est expliqué plus loin.

14.1. NOMBRE DE PERSONNAGES MAXIMUM

Pour les parties de tournoi, les listes d’armée de **Warhammer Armées** indiquent le nombre maximal de personnages et de sorciers par niveau qu’il est possible d’inclure dans son une armée.

Dans les parties amicales, ces limites peuvent être plus souples si les joueurs le souhaitent. L’essentiel est de s’entendre avec son adversaire sur le nombre de sorciers utilisés et leurs niveaux.

Dans le cadre d’un scénario avec un MJ, le nombre de personnages impliqués est décidé par ce dernier.

14.2. LES PERSONNAGES MONTÉS

Les personnages ne sont normalement pas obligés d’avoir une monture, mais les champions (voir ci-après) doivent avoir la même monture que l’unité qu’ils accompagnent. Les champions d’unité doivent rester avec leur unité en tout temps et ne peuvent donc pas abandonner leur monture. Les autres personnages peuvent descendre de leur monture durant l’une de leur phase de mouvement au lieu de se déplacer et peuvent remonter en selle de la même façon. Les chevaux et les autres montures démontées doivent être attachés à un décor spécifique ou gardés par une unité désignée. Le personnage doit retourner physiquement jusqu’à sa monture pour remonter en selle.

14.3. CRÉER UN PERSONNAGE

Dans les parties de tournoi, les joueurs doivent utiliser les personnages standards donnés pour chaque niveau. Ils sont indiqués en ligne 1 dans les tableaux ci-dessous. Dans les autres parties, les joueurs peuvent générer aléatoirement le profil du personnage du niveau approprié en lançant un D6 sur les tables ci-dessous. Dans leurs propres campagnes, les MJ doivent se sentir libres d’inventer des personnages dont le profil leur convient même s’ils ne rentrent pas dans les catégories données ci-dessous mais cela n’est pas autorisé en tournoi.

Les tables ci-dessous donnent les modificateurs au profil de base de la créature.

Personnages de niveau 5

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
1	0	+1	+1	+1	0	0	+1	+1	0	0	0	0
2	0	+2	0	+1	+1	+1	0	0	0	0	0	0
3	0	+2	0	+1	0	+2	0	0	0	0	0	0
4	0	+1	0	+1	0	+2	+1	0	0	0	0	0
5	0	+1	0	0	0	+2	+1	+1	0	0	0	0
6	0	+1	0	+1	0	+1	+1	+1	0	0	0	0

Personnages de niveau 10

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	0	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	0	0	0
2	0	+1	0	+1	+1	+1	+2	+2	+1	0	+1	0
3	0	+2	+1	+1	+1	+2	+1	+1	+1	0	0	0
4	0	+3	0	+1	+1	+2	+1	+1	+1	0	0	0
5	0	+2	0	+1	+1	+1	+2	+1	+1	0	+1	0
6	0	+2	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0	+2	0

Personnages de niveau 15

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	0	+2	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+2	0	+1	+1
2	0	+3	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+3	0	+2	+1
3	0	+3	0	+1	+1	+2	+3	+2	+1	0	+2	0
4	0	+3	+3	+1	+1	+1	+3	+1	+1	0	+1	0
5	0	+2	+2	+1	+1	+1	+3	+2	+2	0	+1	0
6	0	+3	0	+1	+1	+2	+1	+1	+2	0	+2	+2

Personnages de niveau 20

D6	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
1	0	+3	+1	+1	+1	+3	+3	+3	+3	0	+1	+1
2	0	+3	+2	+1	+1	+2	+3	+3	+2	0	+3	0
3	0	+3	+3	+1	+1	+3	+3	+3	+2	0	+1	0
4	0	+3	+2	+1	+1	+3	+3	+3	+2	0	+2	0
5	0	+3	+3	+1	+1	+3	+3	+3	+1	0	+2	0
6	0	+3	+2	+1	+1	+3	+3	+3	+1	+1	+1	+1

Personnages de niveau 25

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
0	+3	+2	+1	+1	+3	+3	+3	+3	+2	+2	+2

Par exemple, un héros humain de niveau 5 pourra avoir les bonus suivants :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Profil de base	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Bonus	0	+1	+1	+1	0	0	+1	+1	0	0	0	0
Héros +5	4	4	4	4	3	1	4	2	7	7	7	7

14.3.1. Les maxima de caractéristiques

Un homme, même héroïque n'est qu'un homme et il n'est pas possible d'augmenter ses caractéristiques indéfiniment. Le plus endurant et le plus fort des barbares est endurant et fort à une échelle humaine. Il reste cependant considérablement plus faible qu'un dragon. Cette règle s'applique à toutes les créatures et les joueurs ne peuvent pas augmenter les caractéristiques des personnages au-delà des bonus ci-dessous.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Bonus max	0	+3	+3	+1	+1	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3

Exemple :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Profil de base des humains	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Carac. max. des humains	4	6	6	4	4	4	6	4	10	10	10	10
									+3	+3	+3	+3

Les maxima autorisés pour les parties de tournoi sont différents et correspondent aux bonus donnés pour les personnages de niveau 25. La somme des bonus donnés ci-dessus est supérieure à 25 car certaines combinaisons ne sont pas possibles avec la génération aléatoire (ex : **CT**+3 et **Cd**+3) Bien que ce soit considéré comme possible les caractéristiques **Int** et **FM** ne peuvent pas être augmenté à +3 dans les tables aléatoires. Toutefois, les sorciers peuvent avoir de tel bonus (cf. 14.4).

14.4. LES SORCIERS

Certains sorciers sont plus puissants, plus expérimentés ou plus talentueux que d'autres. Pour refléter ces disparités, il existe 5 niveaux de sorciers comme il en existe pour les autres personnages. Plus le niveau du sorcier est élevé, plus celui-ci a accès à des sorts nombreux et puissants. Reportez-vous au livret sur **La Magie** pour le détail.

Dans les parties de tournoi, les catégories standards suivantes doivent être utilisées. Aucun modificateur ne peut amener une caractéristique au-delà de 10 qui est un plafond maximum.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Niveau 5	-	+1	-	+1	-	0	-	-	-	+1	+1	+1
Niveau 10	-	+1	-	+1	-	+1	+1	-	+1	+2	+1	+2
Niveau 15	-	+2	-	+1	+1	+2	+1	-	+2	+2	+2	+2
Niveau 20	-	+2	+1	+1	+1	+3	+2	-	+2	+3	+2	+3
Niveau 25	-	+3	+2	+1	+1	+3	+3	-	+3	+3	+3	+3

Dans les parties amicales, les joueurs peuvent s'entendre pour utiliser le système de génération de personnages ci-dessus en s'autorisant de déplacer tout bonus en **CC**, **CT**, **F**, **E**, **PV**, **I** ou **A** vers le **Cd**, l'**Int**, le **CI** ou **FM** toujours en respectant le plafond de 10 pour toutes les caractéristiques.

14.5. LES BONUS AUX CARACTÉRISTIQUES MENTALES

Vous noterez que certains personnages ont des bonus modificateurs (+1, +2 ou +3) pour caractéristiques de *Commandement* (**Cd**), d'*Intelligence* (**Int**), de *Calme* (**CI**) et/ou de *Force Mentale* (**FM**).

Ce bonus est celui qu'accorde le personnage à une

unité dont il est *commandant* (cf. **14.6.5**) ou à une certaine distance dans le cas où il est *général* ou *commandant en second* - cf. **14.8**).

Dans le cas où la caractéristique est naturellement très haute, le bonus de +2 ou +3 seront placés à côté de la caractéristique à 10 pour indiquer la manière dont ils transmettent leur **Cd**, **Int**, **Cl** ou **FM** à une unité qu'il commanderait.

14.6.LES PERSONNAGES AU COMBAT

Les personnages se déplacent sur le champ de bataille à leur convenance apportant leur appui aux unités amies ou traquant les héros et les monstres adverses. Les personnages peuvent s'associer à une unité de manière permanente (c'est le cas des *champions* que nous verrons ci-après) ou provisoire (c'est le cas des autres types de personnages).

[La quasi-totalité des règles est écrite en utilisant le terme « unité », sachez cependant que les *personnages* suivent les mêmes règles, à moins que le contraire ne soit spécifié (notamment ci-après). NdT]

14.6.1. Les personnages indépendants

Les personnages indépendants sont ceux qui ne sont pas associés à une unité. Ils peuvent se déplacer, charger et combattre comme ils le souhaitent. Ils ont l'avantage sur les unités normales de ne pas avoir de formations à maintenir.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. **Pivots:** Les personnages indépendants peuvent faire autant de pivots durant leur mouvement qu'ils le souhaitent sans pénalités. Les roues sont donc inutiles.
2. **Terrains difficiles :** Les personnages indépendants ignorent les pénalités terrains difficiles et considère les terrains très difficiles comme du terrain difficile (leur mouvement est donc réduit de moitié et non au quart).
3. **Obstacles :** Les personnages indépendants peuvent traverser un obstacle en subissant que la moitié de la pénalité de mouvement normale (le quart au lieu de la moitié).
4. **Faire face à une charge :** Un personnage indépendant est toujours tourné immédiatement de manière à faire face à une charge qu'il reçoit. Cela est toujours vrai à moins qu'il ne soit déjà engagé en corps-à-corps.

14.6.2. Les personnages et les tirs

Les règles suivantes s'appliquent sur les tirs qui visent les personnages :

1. Un personnage ne peut pas être visé par des tirs s'il est en contact socle à socle avec une unité d'au moins 5 figurines. Une unité composée partiellement d'autres personnages ne donne pas

cette protection à moins qu'il n'y est plus de 5 soldats ordinaires incluant le commandant, le musicien, le porte-bannière (mais pas le champion).

2. Un personnage en contact socle à socle avec une unité de moins de 5 soldats ordinaires ou dans les 5" d'une unité d'au moins 5 soldats ordinaires ne peut être visé que par des tirs à demi-portée. Cependant, les autres personnages peuvent les viser normalement.
3. Tirer sur personnage est assez difficile. Celui-ci peut esquiver ou profiter du moindre couvert. Pour représenter cela, il y a un malus de -1 *pour toucher* les personnages de moins de 3 mètres de haut. Ceux qui font plus de 3 mètres de haut sont trop gros et visibles pour obtenir l'avantage de cette règle.
4. Les personnages qui sont à plus de 5" d'une unité d'au moins 5 soldats ordinaires peuvent être visé normalement (avec le malus de -1 pour toucher ci-dessus).
5. Si un personnage se déplace en contact socle à socle avec une unité de taille suffisante (cf ci-dessus), il ne peut pas subir de blessures suite à des tirs¹⁸. Cependant, si l'unité est réduite à moins de 5 figurines, les tirs suivants pourront viser le personnage comme indiqué ci-dessus.
6. Les armes à gabarit (catapultes, mortiers, etc.) utilisent un système de visée particulier. Les joueurs sont autorisés à viser les personnages et ils sont affectés normalement¹⁸. Dans le cas d'un personnage dans une unité, effectuez séparément les jets *pour toucher* et/ou *pour blesser*.
7. Si un groupe de personnages se déplace ensemble, les tirs sont distribués aléatoirement parmi les membres du groupe.
8. Les personnages de grande taille (de plus de 3m de haut) ne peuvent bénéficier de la protection que d'unité de taille comparable. Par exemple, un Démon majeur ne pourra pas être protégé des tirs par une unité de gobelins. Par contre, si un personnage monté sur une créature normale (de taille inférieure à 3m de haut), il peut bénéficier de la protection d'une unité de fantassins. Ce ne sera pas le cas s'il est monté sur une créature plus grosse.

14.6.3. Les personnages et les unités

Les personnages indépendants bénéficient d'un déplacement très souple, mais ils sont aussi très vulnérables. Ils peuvent cependant s'associer temporairement à une unité pour s'y protéger des tirs et des héros et monstres adverses.

¹⁸ Dans cette version, la règle « *Attention, messire !* » n'existe pas. NdT

Tout personnage dont le socle touche celui d'une figurine d'une unité amie est considéré comme associé à cette unité. Les personnages ne peuvent être associés qu'à une seule unité à la fois.

Si un personnage vient à être très près d'une unité amie, mais qu'il ne veut pas s'associer avec elle, le joueur doit s'assurer que le personnage et l'unité ne sont clairement pas socle à socle.

Les personnages associés peuvent être placés dans l'unité en formation comme les autres figurines. En général, le joueur préférera placer le personnage au premier rang où il pourra combattre. Ces personnages associés sont sous les ordres du commandant de l'unité (en fait, le personnage peut aussi devenir le commandant de l'unité, cf. ci-après).

Les règles spéciales suivantes s'appliquent :

1. **Rejoindre** : Tous les personnages en contact socle à socle avec une unité amie sont associées avec elle. La figurine peut rejoindre les rangs de l'unité ou rester un peu à l'extérieur. Si elle rejoint les rangs, la figurine est positionnée dans la formation et une autre figurine rejoint un rang arrière.
2. **Quitter** : Une fois associée à une unité, un personnage peut normalement la quitter au début de la phase de mouvement. Il ne peut pas le faire si l'unité est sujette à un effet psychologique ou à un mouvement obligatoire (comme la déroute, la poursuite, la désorganisation) ou autres effets obligatoires (un sort interdisant le mouvement par exemple). Si l'unité est engagée au combat, le personnage ne peut la quitter que s'il n'est pas placé sur un rang de combat au début du combat. Une figurine peut toujours être placée dans une position de non-combattant aussitôt que l'unité entre en combat, à moins que le personnage ne soit le commandant de l'unité.
3. **Associés** : Une fois le personnage associé à une unité, il est lié à elle pour tous les tests de psychologie et toutes les règles obligatoires qui l'affectent. Si l'unité déroute, le personnage déroute avec elle, si l'unité doit s'arrêter, le personnage s'arrête également. Le personnage devient donc membre de l'unité de la même manière que son commandant et ses soldats.

14.6.4. Les personnages associés et la psychologie

Les personnages associés souffrent des mêmes règles psychologiques que l'unité elle-même. Il n'y a pas de tests séparés. Par exemple, un personnage peut devenir *stupide* s'il accompagne une unité de trolls.

Par contre, un personnage associé (qui n'est pas le commandant de l'unité, cf. dessous) ne transmet pas ses propres règles psychologiques à l'unité ni ses éventuels bonus aux caractéristiques, le joueur doit

faire les tests séparés pour ce personnage s'il souffre, par exemple, de *frénésie*, de *haine* ou de *peur*. Dans ce cas, le personnage peut être forcé de quitter l'unité.

14.6.5. Les personnages associés comme commandant d'unité

N'importe quel personnage associé à une unité peut devenir son commandant si son **Cd** est supérieur à celui des troupes elles-mêmes et à celui de leur commandant actuel. Le joueur déclare simplement que son personnage devient le commandant de l'unité et place la figurine au centre du premier rang. L'ancien commandant est déplacé à côté du nouveau commandant.

Lorsqu'un commandant a des règles psychologiques différentes de ses troupes, ces dernières suivent les règles du commandant comme le commandant celles de ses troupes. Dans ce cas, toutes les règles psychologiques s'additionnent. Tous les tests psychologiques sont effectués sous le **CI** des troupes modifiés par le bonus de **CI** du commandant (+1, +2 ou +3) jusqu'à un maximum correspondant à **CI** du commandant lui-même. Il est impossible que les troupes dépassent en **CI** celui du commandant lui-même.

De la même manière que les bonus de **CI** du commandant augmentent la **CI** de l'unité, les bonus de **Cd** modifient le **Cd** de l'unité.

Par exemple, si le commandant d'une unité a un bonus de +3 en **Cd** et que le **Cd** normal de l'unité est 5, les tests seront faits à $5+3=8$. Cependant, le **Cd** total ne peut pas dépasser celui du commandant lui-même.

Comme pour le **CI** et le **Cd**, la **FM** et l'**Int** peuvent être modifiées. La **FM** est utilisée dans des tests pour contrer les effets de certains sorts mais l'**Int** n'est pas utilisé par les unités et peut être ignorée. Encore une fois, aucun bonus ne peut faire augmenter la caractéristique au-dessus de celle du commandant.

Les joueurs remarqueront que si une unité est menée par un personnage de la même race, les bonus de **CI**, **Cd**, **FM** et **Int** donneront à l'unité des caractéristiques identiques à celles de son commandant. Par contre, dans le cas de races différentes, les unités auront souvent moins que le commandant. Par exemple, sur un personnage humain avec **CI** 10+3 commande une unité de gobelins (**CI**5), l'unité aura un **CI** de $5+3=8$. Aucun bonus ne peut faire dépasser la caractéristique du commandant. Ainsi un personnage gobelins avec un **Cd** de 8+3 commande une unité d'humains (**Cd**7) n'aura qu'un **Cd** de 8...

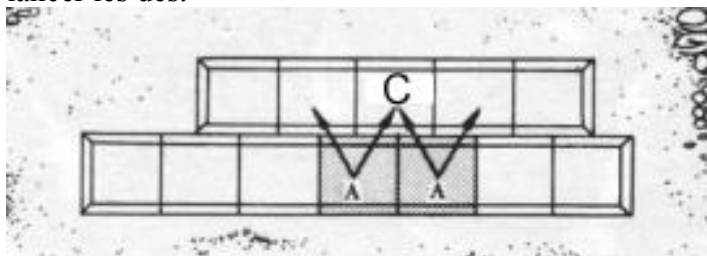
14.6.6. Quitter une unité

Une fois qu'un personnage est devenu le commandant d'une unité, il ne lui est pas facile de la quitter. Le joueur doit déclarer que le personnage cède son commandement au début de sa phase de mouvement

mais la figurine doit rester avec l'unité jusqu'au début de sa phase de mouvement suivante. À ce moment-là, l'ancien commandant ou un autre héros en prend le commandement et le personnage peut quitter son unité normalement.

14.6.7. Les personnages associés au corps-à-corps

Lorsqu'un personnage est placé sur un rang combattant, il est susceptible d'être blessé au combat au corps-à-corps. Les jets *pour toucher* et *pour blesser* contre les personnages doivent faire l'objet de jet de dés séparés. Une figurine en contact socle-à-socle avec un ou plusieurs ennemis peut choisir d'attaquer l'un ou autre (ou peut attaquer les deux si elle a suffisamment d'*Attaques*). Une figurine en contact avec un personnage peut donc habituellement choisir de le combattre ou de choisir une autre figurine également en contact. Cela doit être décidé avant de lancer les dés.



D'une manière générale, il est toujours pratique de distinguer les jets des personnages que ce soit les *Attaques* qu'ils font ou celles qu'ils subissent avec des dés de couleurs. Les personnages sont habituellement plus rapides et meilleurs combattants que le commun et peuvent tuer leur adversaire avant qu'ils aient une chance de répliquer.

Il est possible pour les personnages de se lancer des **défis** les uns aux autres (cf. 7.15).

14.6.8. Les personnages associés et les déroutes

Si une unité déroute, tous les personnages qui sont associés avec elle fuient également. Ils sont déplacés comme les membres normaux de cette unité et se rallieront avec eux s'ils le peuvent. La seule exception à cette règle concerne les personnages qui sont capables de se déplacer plus vite que les autres membres de l'unité. Dans ce cas, il est acceptable de déplacer la figurine devant le reste de l'unité et de la rallier séparément. Dans ce cas, le personnage est considéré comme ayant quitté l'unité et utilise son propre **Cd** pour ses tests. Les personnages volants inclus dans une unité en fuite sont toujours traités séparément.

14.7. LES CHAMPIONS

Une unité peut inclure un personnage dans son organisation normale. Par exemple, un régiment peut inclure son propre champion, un individu dont les prouesses martiales sont supérieures à celles de ses compagnons mais qui est toujours membre de l'unité et sous les ordres du commandant de l'unité. Ces personnages sont appelés champions. Un champion peut aussi être le commandant de l'unité, mais ce n'est pas obligatoire.

Les champions peuvent être des soldats ordinaires dont aux compétences martiales supérieures mais sans autres compétence. Dans certains cas, il est aussi possible d'envisager d'en faire des sorciers. Le terme « champion » ne définit pas les capacités du personnage, il est cependant nécessaire de distinguer leur figurine dans le reste de l'unité. Les champions ne peuvent pas quitter leur unité mais, à cette différence près, ils suivent les mêmes règles que les autres personnages.

14.8. LE GÉNÉRAL

Chaque armée doit être menée par un général. Le général est toujours le personnage dont la caractéristique *Commandement* est la plus élevée. S'il y a plusieurs personnages dotés du même *Commandement*, le joueur choisit celui qui assure le commandement de l'armée.

Les généraux peuvent aussi devenir commandant d'unité, se déplacer indépendamment ou s'associer aux unités comme les autres personnages. La proximité du général de l'armée augmente aussi le moral des troupes à proximité. Tous les régiments dont le commandant est dans les 12" du général peuvent faire leur test de déroute et de ralliement en utilisant le bonus au *Commandement* du général plutôt que de leur commandant. Si l'unité n'a pas de commandant, la distance doit être mesurée depuis le centre du premier rang de l'unité même s'il y a un nombre impair de figurine sur ce rang.

14.8.1. Les commandants en second

Un général ne peut pas être partout à la fois et les grosses armées sont autorisées à avoir des officiers supérieurs appelé *commandants en second*. Ce sont les lieutenants de confiance, ses bras droits, ses conseillers et ses amis.

Certaines armées peuvent en avoir plus que d'autres comme indiqué dans **Warhammer Armées**. Toutes les armées sont cependant autorisées à en avoir au moins un. Comme le général est le personnage qui a le plus haut *Commandement*, le premier commandant en second est celui qui vient juste en dessous et ainsi de suite pour les suivants.

Si vous jouez une partie dans laquelle chaque camp est représenté par deux joueurs ou plus, vous pouvez

considérer que chaque joueur après le premier contrôle un personnage commandant en second.

Les commandants en second influencent la valeur de *Commandement* des unités proche de la même manière que le général lui-même aux limites près qu'ils ne peuvent influencer que les unités de la même race qu'eux et que leur 'rayon de commandement' est moins important. Cela représente le fait qu'ils sont plus ou moins charismatiques, trop prudents, indécis, etc.

Les commandants en second ont un rayon de commandement de **2D6** à déterminer avant la partie sous la supervision du MJ. Ce résultat peut être tenu secret vis-à-vis des autres joueurs (même s'il est plus

simple de ne rien en faire).

Comme dit plus haut, les commandants en second n'influencent que les unités de leur propre race. Cela signifie que les membres de cette unité doivent être de la même race que le commandant en second, la race du commandant de l'unité n'entre pas en compte. Si l'unité est mixte, c'est la race de la majorité des membres qui compte. Comme exception à cette règle : les commandants en second morts-vivants, éthérés ou démoniaques peuvent influencer toutes les races comme le général lui-même.

15. LES TROUPES SPÉCIALES

Cette section présente plusieurs types d'unités spéciales pour **Warhammer**. Certains d'entre elles représentent des unités très entraînées ou spécialisées, telles que les unités d'élites ou les ingénieurs. D'autres représentent des unités ayant des capacités naturelles rares, tels les forestiers ou les garous. Enfin, les levées représentent les pires combattants de chaque race.

[Les descriptions de certaines troupes spéciales associées plus particulièrement à une race spécifique ont été reportées dans les listes d'armées pour alléger le livre de règles, NdT]

15.1. LES MAÎTRES DE MEUTES

Certains animaux de tailles modestes peuvent être utilisés dans des unités menées et contrôlées par un plusieurs maîtres de meute. Les armées autorisées à utiliser des meutes de bêtes sont indiquées dans **Warhammer Armées** ainsi que le nombre de maîtres disponibles.

1. Une meute de bêtes doit avoir une ou plusieurs figurines de maître, l'un d'eux doit être désigné comme commandant de l'unité.
2. Les figurines de bêtes doivent être positionnées devant les maîtres lors des déplacements. Une meute typique de bêtes est composée d'un ou plusieurs rangs de bêtes devant un ou plusieurs maîtres. Le commandant de l'unité est placé au centre du premier rang des maîtres.
3. Tous les tests de psychologie sont effectués en utilisant le profil du commandant. Si le commandant est tué un autre maître prend sa place, et le profil du nouveau commandant est utilisé. Le profil des bêtes n'est pas utilisé pour les tests de psychologie à moins que la meute ne soit livrée à elle-même (voir 7 ci-dessous).
4. Une meute peut effectuer une **seule** manœuvre gratuite lors de la *phase de mouvement* ou de *réserve*. Aucune manœuvre supplémentaire ne peut être effectuée.
5. Si l'unité est touchée par des tirs, le MJ doit déterminer qui des bêtes ou des maîtres sont touchés. Chaque touche est répartie aléatoirement. Par exemple, s'il y a 4 maîtres et 8 bêtes la chance de toucher une bête est deux fois plus grande que de toucher un maître (ex. lancer un D6 – 1 ou 2 = un maître, 3, 4, 5 ou 6 = une bête). En cas d'arrondis difficiles, considérez toujours que les bêtes sont une cible plus immédiate que les maîtres.
6. Il est fréquent que les meutes de bêtes et les maîtres aient des *Mouvements* différents. Cependant, les maîtres ne se séparent jamais de leurs bêtes : une meute se déplace normalement

avec le *Mouvement* le plus faible présent dans l'unité. Cependant, une meute charge ou poursuit avec le *Mouvement* des bêtes indépendamment du fait que les maîtres soient plus lents ou plus rapides. Ceci est une exception aux règles de mouvement normales.

7. Si tous les maîtres sont tués, les bêtes retournent automatiquement à l'état sauvage. Dès lors, les figurines sont déplacées par le MJ en direction du bord de table le plus proche. Les figurines qui quittent la table ne reviennent pas. Une meute sans maître se battra si elle est attaquée, mais ne chargera pas de son plein gré. Une meute engagée dans un corps-à-corps ne repassera à l'état sauvage seulement lorsque le corps-à-corps et les poursuites éventuelles seront terminés.
8. Les maîtres ne peuvent pas combattre au corps-à-corps lors du premier round de combat. Ils peuvent être déplacés au premier rang lors d'un tour ultérieur de combat et pourront se battre normalement. Une figurine ennemie peut choisir de frapper une bête ou un maître s'il se trouve en contact socle à socle avec les deux.

Les animaux fréquemment employés en meutes sont les suivants : Chiens de guerre, Ours, Sangliers, Rats géants, ...

Un maître de meute coûte un supplément de +5 points. Cet ajout est pris en compte après que les points en équipement aient été calculés.

15.2. LES ASSASSINS

La menace d'un assassinat est une composante de la vie de nombreuses personnes influentes qu'elles doivent endurer. Toutes les cultures et les peuples dans le monde de Warhammer ont leur équivalent de « l'assassin ». Tous ces tueurs professionnels ne sont pas formés spécialement, beaucoup ne sont que des coupe-jarrets qui tueraient volontiers leurs propres parents pour une pièce ou deux. Les plus efficaces de tous sont les Ninjas de Nippon, les Adeptes de Khaine Elfes Noirs et les Skavens du clan Eshin. Chacun de ces trois groupes est craint à juste titre, tant parmi leurs ennemis que par leurs propres congénères. Leurs membres sont spécialement choisis, entraînés toute leur vie aux secrets de leur art, et initiés aux mystères et cérémonies de leur société. Ces tueurs prennent rarement part aux batailles, mais ils peuvent le faire en cas de nécessité ou dans le cadre d'une mission.

Les règles qui suivent sont conçus pour permettre aux assassins de commencer la bataille déguisés en soldats ordinaires. À l'abri dans une unité de couverture, les assassins sont en mesure de s'élancer sur des

personnages ou d'isoler et attaquer des cibles particulières. Ces règles visent à représenter les activités des trois types d'assassins mentionnés ci-dessus. Les mêmes règles peuvent être utilisées pour représenter d'autres assassins, bien que seules les armées dont la liste inclut des assassins soient autorisées à les employer lors des parties de tournoi.

1. Les figurines représentant les assassins ne sont pas déployées sur la table de la manière habituelle au début de la bataille. Au lieu de cela, le joueur qui les contrôle affecte secrètement chaque assassin à une unité de sa race. N'importe quel nombre d'assassins peut se cacher dans une unité de cette manière. Chaque assassin est représenté par une figurine normale du type de l'unité – l'assassin est déguisé et l'ennemi n'a aucune idée qu'il s'y cache. Il est important que le joueur note clairement où sont les assassins et le révèle au MJ.
2. Tant que les assassins restent dans leurs unités ils sont considérés comme cachés et se comportent exactement comme les autres soldats ordinaires. Ils ne peuvent pas être pris pour cible par des tirs ou la magie tant qu'ils restent déguisés et cela jusqu'à ce que l'unité soit détruite. Si l'unité est détruite, l'assassin est révélé et sa figurine est placée sur la table. Autrement, l'assassin n'est révélé uniquement lorsqu'il souhaite combattre au corps-à-corps ou tirer.
3. Un assassin doit abandonner son déguisement pour tirer, la figurine de l'assassin est échangée avec celle d'un soldat du premier rang. Les assassins peuvent tirer directement sur n'importe quelle figurine située à moins de 8" et située au premier rang d'une unité ennemie. Ceci est une exception aux règles normales de tir et permet de tuer les *commandants* ou les *personnages* ennemis même s'ils sont associés à une unité. Les assassins sont soumis aux arcs de tir et des lignes de vue normaux.
4. Dès qu'une unité est engagée au corps-à-corps, le joueur peut révéler un ou plusieurs assassins qui s'y trouvent. L'attaque d'un assassin se déroule de la manière suivante. N'importe quelle figurine dans un rang en combat de l'unité hôte peut être remplacée par la figurine de l'assassin.
Pour éviter toute confusion, la figurine de l'assassin est sortie des rangs et placée sur un côté. En réalité, l'assassin bondit pour attaquer sa cible, mais il est plus commode de placer simplement la figurine de côté. L'assassin peut attaquer n'importe quelle figurine de l'unité ennemie, pas nécessairement une figurine du premier rang. La figurine ennemie est retirée de l'unité, et est placée face à l'assassin. Les deux

figurines doivent se battre entre elles lors du tour de combat, aucune autre figurine ne peut intervenir dans leur affrontement. Cet affrontement prime sur tous les défis.

5. Un assassin peut abandonner son déguisement à tout moment - la figurine de l'assassin remplace celle d'un membre du premier rang de l'unité. Une fois placé sur la table, les assassins peuvent se déplacer d'unité en unité ou opérer indépendamment de la même manière que les *personnages*. Si une unité hébergeant un assassin est en fuite, l'assassin fuit aussi, mais il peut faire un test de ralliement séparé.
6. Les assassins sont entraînés pour porter des coups mortels à mains nues. En fait, il n'y a aucune partie du corps d'un assassin qui ne peut être employée pour tuer à la fois efficacement et rapidement. Ils peuvent donc se battre sans arme sans pénalité.
7. Les assassins peuvent avoir des *profils* équivalents à ceux de n'importe quels *niveaux de personnage*, mais doivent avoir au minimum le niveau 5.

Les assassins coûtent un supplément de 25 points ajoutés à la valeur totale de la figurine¹⁹. Cette valeur est non modifiable est appliquées après l'ajout du coût de l'équipement.

15.3.LES BERSERKS

Les berserks sont des soldats capables d'entrer dans un état de rage, proche à la *frénésie*, mais à un niveau supérieur ! On trouve les berserks notamment chez les Norses, où de jeunes guerriers sont désireux de prouver leur courage, leur puissance et leur mépris de la mort. Les berserks chantent et martèlent leur bouclier jusqu'à entrer dans une rage à peine contrôlable. Au moment où il atteint ses ennemis, le berserker est enragé, la bouche écumante et les yeux vitreux. Tout ce qui croise son chemin est susceptible d'être attaqué et son degré d'insensibilité est tel qu'une blessure mortelle ne l'arrêtera pas forcément.

1. Les berserks ne portent jamais d'armure, mais ils peuvent avoir un bouclier. Ils peuvent être armés de n'importe quelle arme de corps à corps et d'arme de jet. Beaucoup d'entre eux portent deux armes et renonce à la protection d'un bouclier.
2. Ils deviennent automatiquement *frénétiques* (cf. 10.5) la première fois qu'ils chargent ou sont chargés. Aucun test n'est à effectuer. Ils restent alors *frénétiques* jusqu'à la fin de la bataille.
3. Les berserks ne peuvent pas être mis en déroute dans un combat au corps à corps, ils ne peuvent

¹⁹ Dans *Warhammer Armées*, il apparaît que les assassins elfes noirs n'ont pas ce surcoût et qu'il est bien moindre pour ceux des skavens.

pas être repoussés et se battront jusqu'à la mort quelle que soit la situation. De même, ils doivent toujours poursuivre leurs ennemis repoussés ou en fuite.

4. Si une unité de berserks *frénétiques* n'est pas engagée au corps-à-corps au début de son tour, elle doit charger l'unité ennemie la plus proche. S'il n'y a aucune unité ennemie à portée de charge, le désir de combattre des berserks est tel qu'ils chargeront toute unité amie à portée de charge ! Si aucune unité n'est à portée de charge, ils se déplaceront en marche forcée vers l'ennemi visible le plus proche.
5. Les berserks doivent toujours poursuivre après un round de combat vainqueur, même s'ils combattent d'une unité amie ! Une fois entrés en *frénésie*, ils n'ont pas besoin de se *reformer* après une poursuite ou une charge, mais sont considérés comme instantanément *reformés* et doivent attaquer ou avancer vers une unité ennemie ou amie comme décrit ci-dessus.

15.4.LES INGÉNIEURS

Les armées qui incluent des machines de guerre ou des équipements de siège ou de démolition intègrent aussi généralement une équipe spécialisée pour les entretenir et les faire fonctionner. Certaines armes exigent des compétences considérables pour s'en occuper correctement, tandis que d'autres utilisent des munitions devant être préparées très soigneusement, comme les lance-roquettes et les canons. Les servants normaux des machines d'artillerie sont, bien évidemment, des individus hautement qualifiés dans leur domaine, mais les plus habiles de tous sont appelés ingénieurs. Les ingénieurs sont des experts en ingénierie. Du fait qu'ils soient très expérimentés, ils sont souvent chargés de s'occuper de plusieurs machines.

Les ingénieurs servent en tant que commandants des batteries de machines. Une batterie de machines est semblable à une unité de soldats. Une batterie n'a pas à être placée en contact socle à socle, mais aucune machine ne doit être à plus de 2" d'une autre. L'ingénieur peut se déplacer d'une machine à l'autre, et peut abandonner ses machines avec leurs servants en cas de charge ou de déroute. Cependant, comme un *commandant d'unité*, il fait partie de la batterie, et ne peut en aucun cas la quitter. Les ingénieurs sont des *personnages*, et possèdent le profil approprié pour les *personnages* de leur race. Les armées pouvant inclure des ingénieurs sont indiquées dans **Warhammer Armées**.

En plus de diriger une batterie de machines, un ingénieur peut superviser personnellement le tir d'une machine par tour. Une machine tirant sous les ordres d'un ingénieur est plus susceptible de toucher sa cible.

Les catapultes, les mortiers et tout autre dispositif qui tire en cloche, utilisent un D20 pour toucher. Si un tir est manqué et dévie (généralement sur un résultat de 1-12 avec un D20) l'ingénieur peut réduire la distance de déviation d'1 ou 2". Ainsi, tout tir ratant d'1 ou 2" peut être réorienté et considéré comme un coup au but. Par exemple, une déviation de 4" peut être réduite à 2".

Les balistes effectuent leurs jets *pour toucher* avec une CT de 3 – donnant normalement une touche sur un résultat de 4, 5 ou 6. Si un ingénieur est avec la machine il procure un bonus de +1 à ce jet pour toucher.

Les canons et les canons orgues touchent leur cible automatiquement, mais un ingénieur sera capable de positionner l'arme de manière à provoquer un maximum de dégâts. Le nombre de *blessures* causées à l'unité victime est augmenté de 1. Par exemple, un canon à 3 servants provoque un D4 *blessures* par tir, si un ingénieur est présent, il infligera un D4+1 *blessures* par tir.

Les lance-roquettes peuvent tirer avec plus de précision avec un ingénieur, permettant au joueur de repositionner le point d'impact n'importe où à 3" de son point d'impact initial.

Notez que les Kamikazes ne peuvent pas être supervisés par un ingénieur.

Un ingénieur vaut un coût en point égal à celui d'un *personnage* de son type plus 20 points. Ceci est un bonus non modifiable, appliqué après que les points en équipement aient été ajoutés.

15.5.LES TROUPES D'ÉLITE

Les troupes d'élite sont des soldats vétérans. Ils sont aussi sélectionnés pour leur expérience et leurs qualités personnelles. Les soldats d'élite ont de meilleurs *profils* que ceux d'une unité moyenne, tout en restant un peu plus faible que celui d'un petit *personnage*.

Les troupes d'élite ont un *profil avancé* compris entre +1 et +4 points. Nous faisons la distinction entre deux types d'élites, les **troupes de choc** et les **tireurs d'élite**. La répartition des bonus des caractéristiques est différente pour chacun de ces types, reflétant les différences spécifiques pour le combat rapproché ou les attaques à distance.

Élite +1

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Choc	-	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tir	-	-	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Élite +2

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Choc	-	+1	-	-	-	-	+1	-	-	-	-	-
Tir	-	-	+1	-	-	-	+1	-	-	-	-	-

Élite +3

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Choc	-	+1	-	+1	-	-	+1	-	-	-	-	-
Tir	-	-	+1	+1	-	-	+1	-	-	-	-	-

Élite +4

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Choc	-	+1	-	+1	-	-	+1	+1	-	-	-	-
Tir	-	+1	+1	+1	-	-	+1	-	-	-	-	-

Les valeurs en points pour les troupes d'élites fonctionnent de la même manière que pour les héros.²⁰ Chaque bonus de caractéristique coûte autant que la valeur de la figurine de base, jusqu'à un maximum de +10. Cela signifie qu'un humain *Élite* +2 coûte 15 points contre 5 pour un soldat ordinaire. En rapport à l'efficacité de la figurine ceci est assez onéreux, mais cela reflète le fait que les troupes d'élites sont rares, coûteuses à entretenir et très précieuses. Le coût de l'équipement pour les troupes d'élites est le même que celui des unités normales de sa race.

Le coût d'un *animal de monte* pour une troupe d'élite est équivalent au coût d'une monture normale de sa race.

15.6.LES FORESTIERS

Les forestiers sont des soldats recrutés parmi les bûcherons et les hommes des bois. Inutile de dire qu'ils sont des experts en survie et capables de se déplacer rapidement sous les frondaisons. Les forestiers sont communs dans les armées de l'Empire qui comprend de grandes forêts et de vastes étendues sauvages.

1. Une unité de forestiers ne tient pas compte de la pénalité normale de mouvement pour se déplacer dans les bois. Toutefois, ils **ne peuvent pas** y faire de *mouvement de réserve*.
2. Une unité de forestiers peut installer des pièges dans une zone de bois où elle se trouve. Pour poser des pièges, une unité doit rester sans bouger un tour entier. Une unité ne peut pas être blessée par ses propres pièges tant qu'elle reste dans la forêt, mais une fois sortie des bois, elle est traitée comme toute autre unité - elle sera affectée par ses propres pièges si elle y retourne.
3. Chaque figurine partiellement ou entièrement dans une forêt dans laquelle des pièges ont été posés, doit lancer un D6 chaque fois qu'elle se déplace. Sur un résultat de 6, la figurine subit une touche automatique de *Force* 4 sans *sauvegarde d'armure*.

Les forestiers coûtent un supplément de 2 points ajoutés à la valeur totale de la figurine. Cette valeur

²⁰ Le coût en points des troupes d'élite a été sensiblement baissé dans **Warhammer Armies** (p.5). NdT

est non modifiable est appliqué après l'ajout du coût de l'équipement.

15.7.LES LEVÉES

Tout comme les unités d'élites représentent le summum de la réussite martiale, les levées en sont la lie, les raclures des taudis, les pires soldats susceptibles de prendre part à la bataille. Les levées sont recrutées dans les villes et parmi les paysans de la campagne en cas de grande nécessité. Ces troupes sont totalement inexpérimentées, sans doute mal équipées, et à coup sûr récalcitrantes. De la même manière que les élites ont un profil amélioré, les levées en ont un diminué.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Levée	-	-1	-1	-	-	-	-1	-	-1	-1	-1	-1

Ne vous méprenez pas... les levées sont vraiment mauvaises ! Pour refléter ce manque singulier d'efficacité, leur valeur de base en points est réduite de 2 points jusqu'à un minimum de 1. Ainsi une recrue Gobeline coûtera seulement 1 point, mais avec un **CC** et une **I** seulement de 1 et un **Cd**, **Int**, **Cl** et **FM** de 4, ce qui les rend presque inutiles. Les recrues humaines sont un peu meilleures, même si que leurs talents de combattant soient faibles comparés aux humains normaux.

Les levées doivent être arrangées selon une formation spéciale de **foule** avec autant de rangs que de colonnes. Elles ne sont pas autorisées à étendre ou réduire leur premier rang. Lorsque des pertes sont retirées, la formation est toujours ajustée pour conserver la formation de foule.

La réduction du coût peut très souvent amener la figurine à un coût en points de 4,5 ou moins. Les levées coûtant 4,5 points ou moins sont soumises au modificateur d'équipement x ½.

Les armées autorisées à recruter des levées lors des parties de tournoi sont indiquées dans **Warhammer Armées**. Les levées peuvent introduire un élément intéressant lors d'une longue campagne ou d'une série de parties, ou peuvent être introduites à la discrétion du MJ lors de ses propres parties amicales.

15.8.LES SAPEURS

Les sapeurs sont des ingénieurs de terrain spécialement entraînés à construire des défenses, démolir celles de l'ennemi, construire des ponts et autres constructions similaires.

1. Les sapeurs opèrent par équipe de deux figurines. Si l'un est tué, l'autre ne peut rien faire seul. Toutefois des figurines esseulées peuvent se rejoindre pour former une nouvelle équipe.
2. Une équipe de sapeur peut se déplacer jusqu'à 1'' durant sa *phase de mouvement* et rester capable

de *construire* ce tour ci. Les sapeurs ne peuvent pas effectuer de *mouvement de réserve* lors d'un tour durant lequel ils construisent.

Construire des palissades. Les palissades sont construites selon un ratio de 1" par membre d'équipe par tour. Deux équipes ou plus peuvent travailler sur la même palissade afin d'augmenter la vitesse de construction. Les palissades comptent comme un *couvert lourd* et des *obstacles défendus*.

Construire un pont. Les sapeurs peuvent construire des ponts pour enjamber les rivières, les ravins ou les fossés. Un pont construit dans ce but fera 1,5" de large. Il sera construit à une vitesse de 1" par sapeur et par tour. Seules deux équipes peuvent travailler sur le même pont si l'une et l'autre se trouvent sur les côtés opposés de l'obstacle à enjamber.

Démolir. Les sapeurs peuvent attaquer les murs, les bâtiments ou toutes constructions existantes de la même manière qu'un n'importe quelle figurine, mais ils peuvent effectuer 3 *Attaques* par tour et par figurines et sont considérés porteurs d'armes à deux-mains.

Les sapeurs coûtent chacun un supplément de 3 points, ajouté après les points pour l'équipement.

15.9.LES CRÉATURES GAROUS

Certaines armées humaines permettent d'aligner des unités de garous comme indiqué dans le **Bestiaire**. Les garous sont des humanoïdes capables de prendre la forme d'une créature animale ou d'un hybride de celle-ci.

Les humains et les elfes peuvent être garous, ainsi que d'autres races indiquées dans **Warhammer Armées**.

Les garous peuvent se transformer en loup, en sanglier ou en ours. Les garous peuvent soit agir en unité soit se cacher dans les unités comme le font les assassins.

1. Les figurines représentant les garous sont indiscernables des membres ordinaires de l'unité. Le joueur les contrôlant attribue secrètement chaque garou à une unité ordinaire de son type racial. Jusqu'à 20% de n'importe quelle unité peut être constituée de garous cachés de cette manière. Chacun d'eux est représenté par une figurine normale du type de l'unité. Il est important que le joueur note clairement les associations garous/unité et les montre au MJ.
2. Si une unité incluant des garous commence son tour à 12" d'une unité ennemie, le joueur la contrôlant doit lancer un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, tous les garous de l'unité changent de forme. Si l'unité de couverture est chargée lors du tour ennemi, les garous lancent le dé pour changer de forme immédiatement. Les garous entrant au combat en restant sous forme humaine pourront relancer le dé au début de chaque round de combat suivant (quel que soit le joueur dont

c'est le tour) jusqu'à ce qu'ils se soient transformés.

3. À moins que cela ne soit déjà défini, lancez un D6 pour déterminer la créature en laquelle les garous vont se transformer. Tous les garous d'une unité prennent l'apparence de la même créature :

1-2	Loup géant
3-4	Sanglier
5-6	Ours
4. Les garous ne peuvent pas porter d'armure ni porter de bouclier. Ils peuvent porter une seule arme – généralement une arme à une main.
5. Les garous conservent certaines de leurs qualités humaines ou elfiques et sont capables de manier des armes aussi bien que de porter des attaques animales. Ils ont les mêmes caractéristiques que l'animal dont ils ont pris la forme, avec une attaque additionnelle pour toute arme qu'ils tiennent. Cette attaque additionnelle est effectuée avec la CC de l'animal.
6. Une fois transformé en animal, les garous doivent se déplacer le plus vite possible vers l'ennemi visible le plus proche. Ils sont maintenant considérés comme une unité distincte, et leurs figurines quittent l'unité de couverture. Les figurines représentant leur forme animale sont placées sur la table et effectue un mouvement initial ce tour-ci. Si l'unité de couverture est déjà au corps-à-corps ou est chargée, les garous se placent au premier rang mais ne peuvent pas quitter l'unité jusqu'à ce que le combat soit terminé.
7. Les garous dans leur forme animale, doivent charger l'ennemi le plus proche dès qu'ils sont en mesure de le faire. Ils entrent automatiquement en *frénésie* dès qu'ils engagent un corps-à-corps.
8. Si au début de leur tour, il n'y a aucun ennemi à 12" de l'unité de garous, ils retournent automatiquement à leur forme non-animale d'origine. Cette petite unité, peut ensuite être déplacée indépendamment, ou peut rejoindre n'importe quelle unité amie d'infanterie au moins quatre fois plus nombreuse.
9. Lorsqu'une unité de couverture subit des pertes suite à des tirs, la chance qu'un garou soit touché est proportionnel au nombre de garous présents. Le MJ peut déterminer ceci comme bon lui semble. Par exemple, pour une unité ayant un ratio de 1 pour 5, un garou sera touché sur un résultat de 9 ou 10 avec le D10.

Les garous coûtent un supplément de 20 points ajoutés à la valeur totale de la figurine. Cette valeur est non modifiable est appliqué après l'ajout du coût de l'équipement.

15.10. LES TIRAILLEURS

Les unités de tirailleurs sont légèrement armées et combattent en adoptant une formation libre sans rang ni colonne. Les unités de tirailleurs n'ont pas l'organisation précise et de la cohésion qui caractérisent les unités normales.

Du fait qu'il ne soit pas nécessaire pour ces individus de garder leur position dans les rangs, les tirailleurs peuvent aisément esquiver les obstacles et traverser les *terrains difficiles*. En contrepartie, comme ces unités sont légèrement armées, elles ne sont pas faites pour combattre au corps-à-corps les unités normales.

Alors à quoi servent les tirailleurs ? Ces guerriers spécialisés sont en fait très utiles, parce qu'ils peuvent réaliser de nombreuses tâches impossibles ou peu pratiques pour d'autres unités. Une unité de tirailleurs peut être déployée en avant d'une armée afin d'attirer les tirs de l'ennemi, ou pour protéger des unités d'une attaque de l'ennemi afin de les attirer au loin sans perdre trop de temps ni d'effort. Leur vitesse et leur habilité à traverser les bois leur permet de capturer des positions vitales avant des unités plus lentes.

Une unité de tirailleurs ne peut pas être composée de plus de 15 figurines d'infanterie ou 10 de cavalerie. Toutes les figurines doivent être fixées sur des socles individuels pour faciliter les escarmouches. Les figurines de tirailleurs doivent être équipées d'une arme de tir de n'importe quelle sorte. Les tirailleurs ont besoin de se déplacer rapidement pour remplir leur rôle, et ne peuvent donc pas porter d'armure lourde ou encombrante. Les tirailleurs peuvent seulement porter un bouclier et/ou une armure légère, leur conférant une sauvegarde d'armure maximale de 5 ou 6.

Avant le début de la bataille, les joueurs doivent indiquer au MJ quelles unités sont des *tirailleurs*. Une fois les unités désignées comme *tirailleurs*, elles sont considérées comme telles pendant toute la bataille, et sont sujettes aux règles spéciales ci-dessous.

1. Contrairement à une unité normale, les tirailleurs n'ont pas à conserver de rangs ni de colonnes. Les figurines n'ont pas à être en contact socle à socle, mais doivent rester à moins de 2" d'au moins un autre membre de l'unité.



2. Comme les tirailleurs sont dispersés ils sont plus difficiles à toucher au tir. Les jets *pour toucher* du tireur subissent un malus de -1. Il n'est pas permis à un ennemi de tirer à travers une unité de tirailleurs – la ligne de vue est considérée comme bloquée.

3. Les tirailleurs sont capables de passer les obstacles linéaires assez facilement. La pénalité normale est réduite de moitié. Les tirailleurs peuvent traverser une haie ou un fossé avec seulement une réduction d'un quart de leur mouvement. Parce qu'elles n'ont pas de formation, les unités de tirailleurs traversant une haie n'ont pas besoin de former un bloc solide comme les unités normales, mais peuvent avoir des troupes en face de l'obstacle et les autres derrière.



Une unité de tirailleurs traverse un obstacle linéaire.

4. La pénalité de mouvement pour se déplacer à travers un *terrain difficile* et *très difficile* est réduite de moitié pour les unités de tirailleurs. Les tirailleurs peuvent se déplacer à travers une forêt avec seulement une réduction d'un quart de leur vitesse de déplacement.
5. Les tirailleurs ne combattent pas comme une unité organisée mais comme un groupe d'individus. Les figurines n'ont pas besoin de manœuvrer pour tourner, étendre leur rang, ... Les figurines de l'unité sont tournées et déplacées selon les besoins et sans pénalité.
6. Une unité de tirailleurs n'a pas la cohésion interne et l'organisation d'une unité ordinaire. Ainsi, les unités de tirailleurs ne sont jamais *désorganisées*. La condition est simplement ignorée.
7. Une unité de tirailleurs **doit fuir** si elle est chargée, à moins que :
 - a. Les attaquants soit aussi des tirailleurs.
 - b. L'unité chargeant a une force numérique de moins d'un quart que celle des tirailleurs et qu'elle ne contient pas de troupes qui font plus de 3m de haut (plus grands que les tirailleurs eux-mêmes).
8. Une unité de tirailleurs ne peut jamais charger excepté :
 - a. Si l'unité visée est aussi composée de tirailleurs.
 - b. Si l'unité visée a une force numérique plus petite d'un quart que celle des tirailleurs, et ne contient pas de troupes qui font plus de 3m de haut (plus grands que les tirailleurs eux-mêmes).
 - c. Si l'unité visée est *désorganisée* ou *en fuite*.

9. Il n'existe aucune règle empêchant les tirailleurs d'être en contact socle à socle de la même manière qu'une unité normale. Cependant, s'ils le font, ils perdent de nombreux avantages des tirailleurs. Si une unité de tirailleurs est organisée en contact socle à socle sur deux rangs ou plus, les règles 2, 3, 4, 5 et 6 n'ont plus effet.

Les tirailleurs coûtent les mêmes points que les unités normales.

15.11. LES ÉCLAIREURS

Les éclaireurs sont des individus expérimentés,

habitués à vivre à la dure, farouchement indépendants et habitués aux épreuves. Ils peuvent rejoindre des armées comme tirailleurs très spécialisés.

Toutes les règles des tirailleurs s'appliquent excepté la 7 et la 8. En effet, une unité d'éclaireurs peut charger les autres unités de manière normale, et peut *tenir* en réaction à une charge.

Seules les armées indiquées dans **Warhammer Armées** peuvent avoir des Éclaireurs.

Les éclaireurs coûtent un supplément de 5 points ajoutés à la valeur totale des points. Ceci est un bonus non modifiable appliqué après que l'équipement a été ajouté.

16. LES GRANDES BANNIÈRES ET LES AUTELS DE GUERRE

16.1. LES GRANDES BANNIÈRES

Chaque armée peut posséder sa propre *grande bannière*. De même, chaque contingent allié ou mercenaire peut avoir sa propre *grande bannière* qui n'ait reconnue que par ce contingent (eux ne se reconnaissent pas la bannière de l'armée).²¹

Idéalement, ces bannières devraient être suffisamment imposantes pour être facilement distinguées des bannières d'unités.

Les bannières d'armée doivent être portés par un *personnage* de n'importe quel niveau qui n'a pas à être le champion d'une unité. Ce *personnage* ne peut pas être le général ou un commandant en second.

1. Le porteur de la grande bannière devrait rester en contact socle à socle avec le général²² ou le commandant du contingent. Si ce dernier est tué, le porte-bannière peut s'associer à une unité, **mais perdra tous ses bonus pour le reste de la bataille** (voir plus bas).
2. Une grande bannière fonctionne exactement de la même manière qu'une bannière d'unité normale pour l'unité avec laquelle elle se trouve (cf. 12.2). Si l'unité possède également sa propre bannière, son bonus au résultat de combat se cumule avec celui de la grande bannière, ainsi l'unité ajoute +2 aux résultats du combat chaque round.
3. Si une unité amie est à moins de 12" de la grande bannière fait un *test de déroute*, le joueur peut **relancer** ce test. Le résultat du second test est définitif.
4. Si une unité amie est à moins de 12" effectue un *test de ralliement* (cf. 8.6), l'unité peut ajouter un bonus supplémentaire de +1 à son **Cd** (en plus du bonus apporté par le général lui-même). Le *Commandement* de l'unité ne peut pas dépasser 10.

Si le porteur de la grande bannière est tué et que son unité est repoussée ou mise en déroute, la bannière peut être capturée de la même manière que des bannières d'unité normaux. De plus, si le porteur est tué mais que l'unité gagne le tour de combat, la bannière peut être passée à une autre figurine.

Une grande bannière ne peut pas être portée par une figurine qui n'est pas un personnage à moins qu'il n'y ait pas d'autre choix. Au pire, le général peut porter sa propre bannière. Si un soldat ordinaire porte la bannière, celle-ci fonctionne normalement mais tout pouvoir magique que la bannière possède est

suspendu.

Si une grande bannière est perdue mais non capturée, le *Commandement* de l'unité avec laquelle elle était associée diminue de -2 pour le reste de la bataille. Le **Cd** et le bonus de **Cd** de tout *personnage* associé à l'unité diminue aussi de -2. Ceci n'affecte pas la position du général en tant que commandant d'armée (même si son **Cd** peut ainsi être plus faible que celui d'un autre personnage). Si une grande bannière est capturée, la pénalité est augmentée à -3. Elle ne peut être annulée qu'en recapturant la bannière.

Les grandes bannières de contingents alliés ou mercenaires suivent les mêmes règles que ci-dessus mais ne concernent que les éléments de ses contingents.

16.2. LES AUTELS DE GUERRE

De nombreuses armées vont au combat avec des autels de guerre. Ce sont des autels portables gardés par des fanatiques religieux. Ils contiennent souvent des reliques saintes, des objets de culte, des idoles ou autre. Leur présence affermit le moral des troupes.²³

1. Un autel de guerre est porté et gardé par 2 à 5 fanatiques religieux appelés gardes de l'autel. Ils sont immunisés à la psychologie et aux *tests de déroute* tant qu'ils sont dans les 6" de l'autel. En portant l'autel, leur *Mouvement* normal est divisé par deux.
2. Toutes les unités dans les 12" de l'autel reçoivent +1 à leur résultat de combat. Ce bonus est cumulable avec ceux venant des bannières.
3. Toutes les unités amies dans les 12" de l'autel reçoivent un bonus de +2 à leur **Cd** jusqu'à un maximum de 10.
4. Si l'autel est capturé ou profané (tous les gardes sont tués **et** il y a des ennemis en contact de l'autel), toutes les unités amies dans les 12" doivent faire un test de déroute immédiatement.
5. L'autel est parfois monté sur un chariot. Il conserve toutes les règles normales mais est traité comme un chariot (cf. 20).

23 *The Lost and the Damned* (p. 196) propose une autre règle pour les autels de guerre. Les gardes religieux disparaissent et, à la place, l'autel a une Endurance de 10 et 5 PV. C'est une structure immobile qui est détruite si elle est réduite à 0PV. L'autel peut aussi être monté sur un chariot et bouger alors de 4" (sans mvt de réserve).

En début de partie, une unité de l'armée peut être affectée comme garde de l'autel. Si elle reste dans les 6" de celui-ci, tous ses membres sont immunisés à la psychologie (peur, stupidité, frénésie, haine, panique,...), aux tests de déroute et à l'instabilité. Les règles 2 et 3 ci-dessus s'appliquent. Si l'autel est détruit, toutes les unités de l'armée doivent faire un test de panique immédiatement.

21 Cette section est complétée par **Warhammer Armies** (p.7).

22 On peut imaginer que si le général a une monture quelconque, le porteur de la grande bannière n'a pas à rester à côté de lui. NdT

17. LE TRAIN DE RAVITAILLEMENT

Les grandes armées doivent être approvisionnées efficacement en nourriture, munitions, sans parler des équipements de remplacement, des vêtements et autres objets relatifs au confort des troupes. Les armées tendent à attirer à elles non seulement des guerriers mais également un grand nombre de suivants comme des vivandiers, des conducteurs de chariots et de femmes avec leurs enfants. Quand une armée rejoint la bataille, tout le matériel personnel non nécessaire (comme les équipements de cuisine ou la literie) est envoyé aux lignes arrières, avec les chariots de l'armée, les tentes et les suivants, dans ce que l'on appelle le « train de ravitaillement ».

Le train de ravitaillement est protégé par un cercle grossier de chariots et est défendu par des civils, des femmes et des soldats incapables de se trouver sur le champ de bataille pour cause de maladie ou de handicap. Le train de ravitaillement d'une armée est très important pour elle, et le train de l'ennemi est une cible bien tentante. Peu de soldats peuvent résister à l'opportunité de piller le train de ravitaillement ennemi et de récupérer des objets de choix pour leur profit personnel.

17.1.COMPOSITION DU TRAIN

Une armée de 1000 points ou plus peut inclure un train de ravitaillement sans coût supplémentaire. Un camp n'a pas à avoir de train de ravitaillement, ni en tournoi, ni en partie amicale. Si un camp possède un train de ravitaillement qui n'a pas été pillé à la fin de la partie, il reçoit 100 points de victoire supplémentaires (cf. 26.2). Piller et capturer le train de ravitaillement ennemi rapporte également des points de victoire additionnels.

Le train de ravitaillement est représenté par un chariot et 5 figurines de civils pour chaque tranche complète de 1000 points d'armée. Comme mentionné plus haut, cela ne coûte aucun point supplémentaire. Le train de ravitaillement est disposé selon une aire comme indiqué ci-après :

Points d'armée	Nbre de chariots	Nbre de figurines	Aire occupée
1000	1	5	6 x 6"
2000	2	10	6 x 8"
3000	3	15	6 x 10"
4000	4	20	6 x 12"
+1000	+1	+5	6" x +2"

17.2.LE DÉPLOIEMENT DU TRAIN

L'aire formée par le train de ravitaillement doit être placée sur la table avant les autres troupes, y compris les forces avancées. Si chaque camp possède une zone de train de ravitaillement, chacun lance un dé et celui qui obtient le résultat le plus bas place le sien en premier. Le train de ravitaillement doit être positionné le long du bord de table avec le côté le plus long touchant le bord de la table. La zone du train de ravitaillement est délimitée par le ou les chariots ainsi que des barrières et des barricades érigées avant la bataille. Cela offre le même degré de protection aux défenseurs que des barricades. Les joueurs peuvent vouloir y adjoindre un drapeau spécial à placer au milieu de la zone du train de ravitaillement, ainsi que des figurines appropriées pour les chariots et les civils. Les civils sont placés à l'intérieur de la zone, bien qu'ils n'aient pas à être mis en formation pour le moment. Les civils peuvent se battre si le train de ravitaillement est attaqué: ils ont le profil de créatures normale de leur type. Ils sont armés d'armes de corps-à-corps improvisés et ne peuvent être dotés d'autres armes. Des civils sans armure sont normalement issus du type de créatures majoritaires dans l'armée, mais ils peuvent être remplacés par des Halflings dans n'importe quelle armée du moment que celle-ci en inclut dans ses troupes.

Durant le déploiement des troupes, la zone du train de ravitaillement peut être aussi occupée par des personnages, des machines de guerre et des unités additionnelles (en supposant qu'ils puissent tenir physiquement dans la zone!) Cependant, ces figurines ne peuvent rien faire d'autre que défendre le train s'il est attaqué. Il est toujours possible pour ces figurines de quitter la zone occupée par le train durant leur phase mouvement pour prendre à nouveau part à la bataille. De même, des troupes peuvent toujours venir défendre le train entrant dans la zone qu'il occupe (s'il y a de la place).

17.3.ATTAQUER LE TRAIN

Les chariots de ravitaillement sont des cibles tentantes pour les assaillants, car ils contiennent tous les biens de l'armée et notamment le coffre de la paye! Une unité capable de charger le train de ravitaillement ennemi au début de son tour doit le faire à moins que d'autres ennemis ne soient sur son chemin, auquel cas ces derniers doivent être attaqués prioritairement.

Un commandant d'unité peut essayer de retenir cette réaction compulsive en effectuant un test de Cd normal. S'il est réussi, l'unité n'a pas à charger et peut agir normalement. Si le test est raté, le train de ravitaillement ou l'unité qui s'est interposée doivent

être chargées. Puisque le train de ravitaillement représente une bonne opportunité d'enrichissement personnel et de gratification, les troupes qui le charge doivent immédiatement effectuer un test de *frénésie*. Les règles sur les trains de ravitaillement ne s'appliquent qu'aux troupes sujettes à la psychologie. Les troupes immunisées à la psychologie (comme les morts-vivants) ne se soucient pas du ravitaillement et ne sont donc pas obligés de l'attaquer ou de réaliser les tests indiqués ci-dessus. Les halflings, eux, sont énormément motivés par l'idée d'un bon repas, et devront automatiquement charger un train de ravitaillement ennemi ou des troupes entre eux et le train - sans aucun test possible.

Quand la zone du train de ravitaillement est attaquée, tous les civils (et d'autres éventuels défenseurs) sont mis en formation. Ils sont placés derrière la barricade face aux attaquants. Le combat est résolu normalement et les civils fuient automatiquement en-dehors de la table de jeu s'ils sont repoussés. Des civils halflings se battront becs et ongles pour protéger leurs biens. Cette qualité fait d'eux des gardiens idéaux pour le train de ravitaillement (si on les empêche de trop manger la nourriture eux-mêmes!). Tout halfling qui se bat pour défendre le ravitaillement d'une armée peut ajouter +2 à tous ses jets *pour toucher* et +2 à sa *Force*.

Quand une unité attaque une zone de ravitaillement, c'est lui qui est la cible principale, pas les défenseurs. Ainsi, quand les défenseurs fuient, les attaquants ne poursuivent pas. Si le train de ravitaillement est maintenant sans défense, l'unité victorieuse commence à piller, et elle continuera jusqu'à ce qu'elle réussisse

un test de **Cd**, réalisé au début de chaque tour de ce joueur. Une unité en train de piller ne peut rien faire d'autre. Une fois qu'elle a fini de piller, l'unité est remise en formation. L'unité ne peut pas bouger durant sa prochaine *phase de mouvement*, mais est considérée comme sous contrôle et peut agir normalement.

On considère que le train de ravitaillement est capturé si la zone qu'il occupe est occupé par une unité ennemie d'au moins cinq figurines qui a cessé de le piller. Capturer le train de ravitaillement ennemi rapporte **100 points de victoire** à la fin de la bataille. Des figurines peuvent être détachées d'une unité ordinaire afin d'occuper la zone du train de ravitaillement ennemie et en garder le contrôle.

Une fois que la zone de train de ravitaillement a été capturée, les unités amies souffrent automatiquement d'*animosité* (cf. **10.3**) à l'égard des troupes de leur propre camp qui occupent la zone (ils veulent le piller eux aussi!). Si un combat pour la possession du ravitaillement éclate, le train de ravitaillement revient au statut "pillé" jusqu'à ce que ce combat prenne fin. Une zone de ravitaillement rapporte seulement **50 points de victoire** à la fin du jeu s'il est encore en train d'être pillé.

17.4.RECAPTURER LE RAVITAILLEMENT

Un joueur peut toujours essayer de recapturer son train de ravitaillement et d'ainsi priver l'ennemi des points de victoire associés, mais une fois pillé, il ne rapporte aucun point au camp auquel il appartient. Tout comme les assaillants ne sont pas obligés de poursuivre en-dehors de la zone du train de ravitaillement, les troupes qui essaient de le recapturer n'ont pas à poursuivre non plus des ennemis au-delà de la zone.

18. LES MONSTRES

Les chevaux, les loups, les sangliers et les autres créatures de taille similaire sont appelées *animaux de monte*²⁴. La monture et son cavalier sont alors traités comme une entité unique tant au tir qu'en corps-à-corps. Cela marche bien pour traiter la cavalerie. Cependant, pour les animaux plus gros, comme les dragons, les manticores, les mammouths, etc. des règles différentes sont requises. On parle ici de *monstres*.

Les grandes créatures peuvent être chevauchées seulement si cela est spécifié dans le **Bestiaire** et les listes d'armée. Beaucoup de ces animaux peuvent avoir un équipage qui occupe alors une espèce de howdah ou une autre structure spécifique portée sur son dos. Les tirs et les attaques au corps-à-corps sont portés soit contre la créature elle-même soit contre l'équipage ou le cavalier. Les dommages sont résolus séparément pour chacune des parties de la figurine. Il est possible ainsi que les cavaliers soient tués alors que la créature elle-même demeure indemne.

18.1.LES TIRS

Les tirs sont toujours dirigés contre la créature et l'équipage comme un seul ensemble et les tireurs reçoivent le bonus de +1 *pour toucher* grâce à la taille de la créature. Chaque touche est allouée aléatoirement en lançant un D6 :

1-4 L'animal est touché

5-6 L'équipage ou le cavalier est touché

Les touches sur l'équipage sont ensuite réparties aléatoirement entre les membres qui le composent.

18.2.LE CORPS-A-CORPS

Les grandes créatures sont, par définition, grandes et il faut une certaine allonge d'atteindre l'équipage.

Les figurines capables d'attaquer aussi bien l'animal que l'équipage sont :

- Les fantassins de plus de 3m de haut (reportez-vous au **Bestiaire**).
- Les fantassins de moins de 3m de haut et armés de lances, de piques ou de hallebardes.
- Les cavaliers sur des *animaux de monte*.
- L'équipage ou le cavalier d'autres monstres.

Les figurines capables de n'attaquer que l'animal sont :

- Les troupes de moins de 3m de haut qui ne sont pas armées de lances, de piques ni de hallebardes.
- Les *animaux de monte*.
- Les autres monstres dirigent toujours leurs attaques contre les autres animaux plutôt que contre leur équipage.

Exemples :

Un mammoth est attaqué par des chevaucheurs de loup gobelins. Les gobelins peuvent choisir d'attaquer soit le monstre soit l'équipage parce qu'ils sont montés. Les loups doivent attaquer le mammoth parce que ce sont des animaux de monte.

Un autre mammoth est attaqué par de l'infanterie humaine armée d'épées et par un géant. Les humains doivent attaquer le mammoth. Le géant peut attaquer le mammoth ou son équipage.

18.3.LES UNITÉS DE MONSTRES

Les règles pour attaquer les unités de *monstres* diffèrent des règles de combat normales :

Tous les tirs qui touchent une unité de *monstres* sont répartis aléatoirement sur les figurines qui forment cette unité. Cependant, le MJ devrait user de discernement pour décider si toutes les figurines peuvent ou non être touchées – certaines peuvent être hors de portée ou cachées par un décor comme un bâtiment ou une colline.

Au corps-à-corps, seuls les *monstres* en contact socle-à-socle avec l'ennemi peuvent être touchés. Toutes les figurines en contact socle-à-socle avec un *monstre* peuvent l'attaquer et la blesser. Au lieu de lancer tous les dés en même temps, les assaillants attaquent chaque *monstre* individuellement. Cependant, toutes les *blessures* infligées sont prises en compte pour déterminer le vainqueur du combat.

Les *blessures* infligées à un *monstre* et les celles infligées à son équipage (ou son cavalier) doivent être notées soigneusement, car les figurines ne peuvent pas forcément être retirées.

18.4.L'ÉQUIPAGE

18.4.1. Protection du howdah

L'équipage ou le cavalier gagne un bonus de +1 à sa *sauvegarde d'armure* pour la protection offerte par le howdah. Cependant, si l'équipage simplement assis sur le dos de l'animal, il n'y a pas de bonus. À la différence des cavaliers normaux, il y a pas de bonus de *sauvegarde d'armure* pour le seul fait d'être monté.

18.4.2. Les tirs

Tous les membres d'équipage dotés d'armes de tir à distance peuvent tirer dans n'importe quelle direction. L'équipage d'un *monstre* peut tirer par-dessus la tête

²⁴ Attention, dans cette version, les *animaux de monte* peuvent avoir plusieurs **PV** : ainsi, un Coursier du Chaos (2PV) ou même un Juggernaut (3PV) sont des *animaux de monte* et non des monstres. Dans ce cas, leurs **E**, **PV**, **Cd**, etc. ne sont pas utilisés et ils ajoutent un bonus à la sauvegarde d'armure de leur cavalier. A contrario, un Centaure comme monture et traité comme un monstre. Pour être sûr, reportez-vous au **Bestiaire** et aux listes d'équipement des personnages dans les listes d'armée. NdT

des troupes de moins de 3m de haut, par-dessus les murs, les barrières, etc. Ils ne peuvent pas tracer de ligne de vue par-dessus de troupes montées, les troupes de plus de 3m de haut, les collines, les bois, les bâtiments ou les murs élevés.

18.4.3. Les attaques de l'équipage

Les figurines de l'équipage sont loin du sol, mais on considère qu'elles peuvent se battre au corps-à-corps en se penchant, en utilisant des longues armes ou en utilisant leurs armes de tir sur leurs ennemis. L'équipage peut attaquer normalement dans toutes les directions même si leurs ennemis ne peuvent leur répliquer leurs coups.

Les tirs de l'équipage dans un combat ne sont pas résolus dans la *phase de tir* mais dans la *phase de combat*. Les pertes éventuelles sont prises en compte dans le résultat de combat.

18.4.4. Le conducteur

Chaque *monstre* doit avoir une figurine spécifique désignée comme *conducteur*. Cela sera souvent la figurine assise juste derrière sa tête ou sur ses épaules, un fouet ou un bâton en main. Il tente de diriger l'animal dans la bonne direction. Tous les tests de *psychologie* sont effectués sous le **CI** du conducteur.

Les conducteurs peuvent se battre en corps-à-corps tout comme les autres membres de l'équipage, mais leurs coups doivent être portés vers l'avant. Si le conducteur est l'un des membres d'un équipage, il ne peut pas être spécifiquement attaqué en corps-à-corps ou par des tirs. Au lieu de cela, le conducteur a autant de chance que tous les autres de se faire tuer. Quand des pertes surviennent parmi l'équipage, on détermine aléatoirement lequel de ses membres est affecté. Si le conducteur est tué, la *bête se déchaîne* automatiquement (cf. ci-dessous).

18.5. LA BÊTE SE DÉCHAÎNE !

Les *monstres* sont énormes, puissants et souvent plutôt têtus. Un mammoth normal n'est pas très content à l'idée de porter une tour remplie à ras-bord d'humains sur son dos, et probablement encore moins enthousiaste de se faire tirer dessus et de se faire blesser. Alors qu'un cavalier expert peut contrôler un cheval (jusqu'à un certain point), bien peu de monde sait faire de même avec un mammoth, un dinosaure ou une autre grande créature quand ils décident de se déchaîner.

Si un *monstre* subit des dommages (que ce soit du fait de tirs ou d'un combat au corps-à-corps), on lance un D6 à la fin de chaque tour de combat. Si le *monstre* subit de plus d'une *blessure*, on ne lance le dé qu'une fois, mais on ajoute +1 au résultat pour chaque *blessure* supplémentaire. Si le résultat est 6 ou plus, le *monstre se déchaîne* ce qui est une assez mauvaise nouvelle pour tout le monde.

Une fois qu'un tel animal se déchaîne, il est déplacé par le MJ, mais toujours dans le même tour. Tandis que l'animal rue, l'équipage est tellement secoué qu'il ne peut ni tirer ni se battre au corps-à-corps. Il ne peut que s'accrocher et prier !

Un monstre déchaîné charge automatiquement la cible la plus proche, amie ou ennemie. Si le monstre fait partie d'une unité, il n'attaque ses compagnons que s'il n'y a pas d'autres cibles à portée. Si aucune cible n'est à portée de charge, le monstre se déplace de son mouvement maximum dans une direction aléatoire déterminée par le MJ. Il évite les bâtiments mais les attaque en passant, le MJ résout les dommages si c'est nécessaire. Quand il se déchaîne, un *monstre* peut très bien se placer vers des falaises, de l'eau profonde ou dans n'importe quelle direction indépendamment de sa dangerosité.

À la fin du tour du joueur, le conducteur peut tenter de contrôler à nouveau son *monstre*. Il doit réussir pour cela un test de **Cd**. Si le monstre a subi d'autres dommages ce tour-ci, le test est effectué avec un malus de -1 pour chaque *blessure* subie. Si le conducteur est mort, un autre membre d'équipage peut essayer de prendre sa place, cela requiert un test de **Cd** avec un malus de -2 (cumulable avec ceux liés aux blessures).

Si le test est réussi, le *monstre* est de nouveau sous contrôle. Si le test est raté, le *monstre* continue à se déchaîner jusqu'à ce qu'il soit tué ou jusqu'à ce qu'elle quitte la table. Si le conducteur est vivant, une tentative peut être faite chaque tour du joueur. Par contre, s'il est mort, l'équipage n'a qu'une seule tentative.

18.6. MORT D'UN MONSTRE

Si un *monstre* est tué, tous les membres d'équipages chutent au sol et sont écrasés par le *monstre*, chaque figurine subit une touche à la **F** et au *modificateur de sauvegarde* de la créature. Les survivants peuvent être regroupés dans un rayon de 1" du *monstre* où ils doivent rester jusqu'au début de son prochain tour. À partir de ce moment, ils peuvent agir comme une unité indépendante. Les équipages de plusieurs monstres forment une seule unité. Des figurines isolées autres que des *personnages* iront toujours vers la plus proche unité alliée pour la rejoindre.

Quand un *monstre* rend son dernier soupir, tous ceux qui se trouvent à proximité doivent prendre garde ! Lancez un D6 pour déterminer exactement comment la créature expire :

D6 Agonie d'un monstre

- 1 Le monstre tombe comme une pierre ! Les genoux de la créature plient et elle tombe sur le sol. Les figurines proches sont indemnes.
- 2-3 Le monstre s'effondre sur sa gauche avant d'expirer dans un ultime spasme. Toute unité amie ou ennemie à moins de 1" du côté gauche de la créature est immédiatement écrasée. Cela provoque 1D3 touches à la **F** et au *modificateur de sauvegarde* de la créature. Si plus d'une unité est présente, chacune subit 1D3 touches.
- 4 Le monstre s'effondre sur sa droite avant d'expirer dans un ultime spasme. Toute unité amie ou ennemie à moins de 1" du côté droit de la créature est immédiatement écrasée. Cela cause D3 touches à la **F** et au *modificateur de sauvegarde* de la créature. Si plus d'une unité est présente, chacune subit aux D3 touches.
- 5 Le monstre s'effondre en avant et roule sur lui-même brièvement avant de mourir. Le monstre écrase toute unité à moins de 1" de son front, causant D3 touches exactement comme ci-dessus.
- 6 Le monstre titube d'avant en arrière et de droite à gauche avant de s'affaler. Ce tour-ci la créature provoque D3 touches contre toute unité à moins de 1" d'elle comme décrit plus haut. La créature souffle, renâcle et rugit en continuant à écraser tous ceux qui se trouvent autour d'elle. À la fin du tour, refaites un jet sur ce tableau – le résultat s'applique au tour suivant. Si une succession de 6 survient, le monstre peut continuer d'agir de la sorte indéfiniment.

Si un monstre à l'agonie fait partie d'une unité de créatures similaires, tout résultat de 2 à 5 sur le tableau causera des dommages aux monstres en contact avec celle-ci. Un monstre en train de mourir ne peut pas blesser les membres d'équipage d'un autre monstre.

VALEUR EN POINTS

La valeur en points d'un monstre et de son équipage est égale à la valeur en points de la créature elle-même **plus** le total des points de l'équipage. Le coût du howdah éventuel est d'un point par membre d'équipage.

19. LES MACHINES DE GUERRE

De nombreuses créatures habitant le Vieux Monde sont intelligentes et pleines de ressources. Malgré les matériaux primitifs qui leur sont disponibles, elles sont capables de construire de puissantes machines de guerre tels que des balistes, des catapultes ou des canons.

[Ce livre de règles ne décrit que les machines de guerre les plus communes : balistes, catapultes, canons et mortiers. La description des autres machines, généralement associées à une seule race, est reportée aux listes d'armées. Par contre, les règles génériques ci-dessous s'appliquent à tous. NdT]

19.1. PROFILS DES MACHINES DE GUERRE

Les machines de guerre varient énormément d'une à l'autre et chacune a ses propres règles. Cependant, toutes utilisent un profil qui reprends les entrées suivantes :

Nombre de servants (Svts)

Les machines de guerre sont classées en fonction du nombre de servants nécessaires à leur opération.

Portée (P max. et P min.)

La portée maximale du tir d'une machine de guerre est dépendante de sa taille, définie par le nombre de servants requis pour l'opérer. Les machines requérant des équipages importants sont plus grandes eux-mêmes et tirent plus loin que les machines plus petites. Certaines armes ont une portée minimale en deçà de laquelle elles ne peuvent pas tirer.

Gabarit (Gab.)

Le projectile de certaines armes explose à l'impact et provoque des dommages dans une zone déterminée. Cette valeur indique le **rayon** de l'éventuel gabarit d'aire d'effet de l'arme.

Force (F)

Comme les autres armes, les machines de guerre ont une caractéristique de *Force* qui est utilisée *pour blesser* ses cibles.

Modificateur de sauvegarde (Mod. svg.)

Les machines de guerre, à cause de leur grande taille ou de leurs munitions spéciales, écrasent souvent l'armure portée par leurs cibles. Le *modificateur de sauvegarde* est déduit de la *sauvegarde d'armure* des victimes.

Blessures par touche (B)

Les machines de guerre infligent généralement des *blessures* multiples à leurs cibles. Quand c'est le cas, le nombre de *blessures* causées est indiqué dans leurs descriptions. Dans le cas d'armes utilisant un gabarit d'aire d'effet, seules les figurines recouvertes par le gabarit sont affectées. Toute *blessure* additionnelle

n'est pas répercutée sur le reste de l'unité. Par exemple, 4 figurines de Gobelins sont recouvertes par le gabarit d'une catapulte à 3 servants. Chaque Gobelins effectue une *sauvegarde d'armure* ; ceux qui la ratent subissent D4 *blessures*, ce qui tue les Gobelins dotés d'1PV instantanément. Les blessures restantes sont ignorées, elles n'affectent pas le reste de l'unité.

Valeurs en points (Pts)

La valeur en points d'une machine dépend de son type et de sa taille.

Valeur en points des servants

Les figurines de servants au même prix en points qu'un membre ordinaire de leur race plus 5 points. Ces 5 points sont additionnés au coût de l'équipement, et n'affecte le modificateur d'équipement..

Tous les machines doivent recevoir une équipe complète de servants, mais les joueurs peuvent sélectionner des servants supplémentaires pour les unités de machines. Ils n'ont pas à être assignés à une machine en particulier, mais doivent être placés à 2" du reste de l'unité. Posséder des servants supplémentaires n'augmente jamais la portée d'une machine. **Warhammer Armées** indique le nombre de servants disponibles pour chaque machine de guerre.

19.2. LES UNITÉS DE MACHINES DE GUERRE

Les machines sont organisées en unités d'une figurine ou plus. Une telle unité ne requiert pas de figurine spécifique de *commandant* et peut inclure différents types de machine. Les machines constituant une unité n'ont pas à rester en contact socle à socle, mais aucune machine ne peut être placée à plus de 2" d'une autre.

Il est possible pour un servant de se déplacer dans l'unité pour permettre aux machines de tirer avec une efficacité maximale. Une unité de machines peut être commandée par un personnage spécial appelé *ingénieur* (cf. 15.4).

19.3. ATTAQUER LES MACHINES DE GUERRE

19.3.1. Attaque à distance

Les attaques à distance peuvent être dirigées contre les servants d'une machine de guerre. La machine offre une certaine protection qui compte comme un *couvert léger* (-1 *pour toucher*). Les machines elle-même ne peuvent être endommagées que par des attaques à distance d'armes à gabarit comme les catapultes. Une machine se trouvant dans le *gabarit* d'une telle arme est automatiquement détruite sur un résultat de 6 sur un D6 (5 ou 6 pour les armes à gabarit et à poudre).

19.3.2. Au corps-à-corps

Idéalement, les machines de guerre ne devraient pas être impliqués en combat en corps-à-corps, mais au cours de la bataille elles peuvent être attaquées par l'ennemi.

S'ils sont attaqués, les servants doivent se battre pour se protéger eux-mêmes et leur machine. Toutes les figurines en contact socle à socle peuvent porter des *Attaques* comme d'habitude. Si les servants sont repoussés, la machine reste sur place et l'unité attaquante ignore la machine pour poursuivre ou rester en contact avec les servants.

Si les attaquants tuent ou mettent en déroute les servants, toute figurine non-engagée de l'unité attaquante peut être détachée pour capturer la machine ou pour la détruire.

Les servants peuvent aussi être mis en *déroute* après des *tirs*, de la *magie* ou des effets psychologiques. Dans ce cas, la machine est laissée sur place et peut être capturée ou détruite par n'importe quel ennemi qui viendrait en contact socle-à-socle avec elle.

Si les servants d'une machine repoussent leurs attaquants avec succès, les servants n'ont pas à les poursuivre, bien qu'ils puissent le faire s'ils le souhaitent. Ils pourront faire tirer leur machine normalement durant la *phase de tir* suivante, en intégrant les délais dus aux éventuelles pertes de servants.

19.3.3. Perte de servants

Les servants des machines de guerre sont spécialement entraînés et ne peuvent être remplacés si ce n'est par d'autres servants familiers du même type de machine. Cela est indiqué dans la description des servants pour chaque machine.

Les *personnages* sont considérés comme étant particulièrement intelligents (et plutôt chanceux!), ils peuvent donc remplacer un servant si nécessaire.

Quand des servants sont éliminés, la cadence de tir de l'arme est réduite. Une fois que tous les servants sont morts ou hors de combat, l'arme ne peut plus tirer.

Perte de servants	Cadence de tir
1	Comme normal
2	Chaque deuxième tour
3	Chaque troisième tour
4	Chaque quatrième tour
5	Chaque cinquième tour
6	Chaque sixième tour
7	Chaque septième tour
8	Chaque huitième tour
9	Chaque neuvième tour
10	Chaque dixième tour

19.4.CAPTURER LES MACHINES DE GUERRE

19.4.1. Détruire les machines capturées

Pour détruire, une machine de guerre, lancez un D6. Une seule figurine avec un *Force* 3 la détruit sur un 6. Si plus de figurines sont engagées, ajoutez +1 pour chaque figurine supplémentaire. Des figurines plus fortes ajoutent +1 au jet de dé pour chaque point de *Force* au-dessus de 3 - cela s'applique aux figurines supplémentaires dotées d'une *Force* de 4 ou plus.

Par exemple, deux Ogres essayant de détruire une catapulte ajoutent un total de +3 au jet de dé : +1 pour la *Force* de 4 du premier Ogre, +1 pour l'assistance du deuxième Ogre, et un +1 supplémentaire puisque le deuxième Ogre a aussi une *Force* de 4.

19.4.2. Déplacer des machines capturées

Les machines capturées peuvent être déplacées du mouvement normal de la machine en question, celui-ci dépendant du nombre de figurines qui la poussent. Cependant, des troupes détachées pour la capture d'une machine doivent retrouver dans leur unité aussi tôt que possible. Des figurines ainsi détachées ne peuvent pas déplacer la machine de guerre capturée que dans la direction de leur unité mère.

19.4.3. Utiliser des machines capturées

Des machines capturées ne peuvent être utilisées que par des servants aptes à l'utilisation de cette machine, ou sous la supervision d'un ingénieur.

19.5.LES ARMES PORTABLES

À la différence des grands machines de guerre, les armes portables sont suffisamment petites pour être portées à bout de bras sur le champ de bataille par une petite équipe de deux servants. C'est le cas du Jezzail des Skavens, du Bazukas des nains du Chaos, etc.

Ces équipes peuvent être organisées en unité normale de deux équipes ou plus. Il est possible, par exemple, d'avoir une unité comprenant trois Lance-feux Skavens et l'un des Skavens agit comme commandant d'unité. Un *personnage* peut y être affecté comme *champion* et un *personnage indépendant* peut s'y associer comme à une unité normale et éventuellement en devenir le commandant.

Il est aussi possible de laisser les équipes indépendantes qui opère alors comme des personnages indépendants. Chaque équipe agit séparément quoique ses deux membres doivent rester en contact socle-à-socle. Ainsi, l'équipe peut pivoter sans pénalité [à moins que la description de l'arme indique le contraire, NdT], se déplacer à travers les obstacles comme les personnages indépendants. Elle peut aussi s'associer à une unité normale comme le ferait un personnage. Elle est traitée comme un personnage en ce qui concerne les tirs et le corps-à-corps.

19.6.LES BALISTES

La baliste est une forme d'arbalète géante destinée à tirer une énorme lance ou flèche. Du fait qu'elle soit plus grande qu'une arbalète, elle est plus puissante, mais elle est aussi plus lente à charger et relativement immobile une fois en place.

La baliste la plus courante sur un champ de bataille est la variante à « 3 hommes » qui, comme son nom l'indique, possède un équipage de 3 servants... mais pas nécessairement des hommes ! C'est la baliste de la plus grande taille qui puisse être transportée et manœuvrée sur un champ de bataille. Des machines plus grandes peuvent être construites pour défendre les murailles d'une ville ou les forteresses, mais qui ne conviennent généralement pas pour un usage en campagne. Ces machines plus grosses présentées ici ne sont pas acceptables pour des parties de tournois et peuvent être utilisées pour des sièges ou des batailles scénarisées.

Mouvement

Une baliste à 3 servants peut être déplacée ou traînée par ses servants d'une distance de 1" par servant jusqu'à un maximum de 3". Une baliste peut seulement être déplacée dans la *phase de mouvement* et ne peut le faire dans la *phase de réserve*. De plus, elle ne peut être déplacée par-dessus un *obstacle* ou un *terrain difficile*.

Des balistes plus grandes doivent être partiellement ou totalement démantelées avant d'être déplacées. Ce n'est pas pratique pendant une bataille. Cependant, des machines à 4 servants ou plus, montées sur roues, peuvent être pivotées pour faire face à une autre direction.

Tir

Les balistes peuvent diriger leur tir dans un arc de 90°. Une baliste ne peut pas bouger et tirer dans le même tour. Si la baliste doit être tournée pour tirer sur une cible, c'est considéré comme un mouvement et l'arme ne peut tirer ce tour-ci.

La portée maximum d'une machine dépend du nombre de servants requis pour son opération :

Svts	P max.	F	Mod. svg.	B	Pts
3	48"	5	-2	D4	15
4	64"	6	-3	D4+1	20
5	80"	7	-4	2D4	25
6	96"	8	-5	2D4+1	30

Pour tirer avec une baliste, le joueur suit la procédure ci-dessous :

1. Désignez votre cible. Les restrictions de tir normales s'appliquent.
2. Faites le jet *pour toucher*. Toutes les balistes sont considérées comme ayant une **CT** de 3 et requièrent donc un jet de 4, 5 ou 6 *pour toucher* à demi-portée, 5 ou 6 à plus de la moitié de la portée.
3. Une baliste qui touche une cible cause 1 touche sur le premier rang. Résolvez le résultat en utilisant la *Force* de la baliste. Si des dommages sont causés, effectuez la *sauvegarde d'armure* immédiatement, en considérant le modificateur approprié. Si la sauvegarde est un succès, le carreau est stoppé. Si la sauvegarde est ratée, le carreau « transperce » la figurine, provoquant le nombre de *blessures* indiquées à la figurine. Le carreau frappe alors une figurine du second rang de l'unité (si elle en possède).
4. Les pertes du second rang sont résolues exactement de la même manière que les pertes sur le premier rang, mais la *Force* de l'impact est réduite de -1 à cause de l'effet ralentisseur de la figurine transpercée du premier rang. Si la figurine du second rang est *blessée*, le carreau pénètre dans le troisième rang.
5. Les pertes du troisième rang sont résolues comme ci-dessus, mais avec un modificateur de *Force* de -2. Si le troisième rang est blessé, continuez à lancer jusqu'à ce que le carreau échoue à blesser sa cible ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de rang. Chaque rang pénétré réduit la *Force* d'un -1 supplémentaire.

Servants

Les servants d'une baliste savent manœuvrer les catapultes et d'autres balistes.

19.7.LES CATAPULTES

Il existe plusieurs variantes de pierriers ou de catapulte, mais elles fonctionnent toutes plus ou moins de la même façon. Les catapultes sont destinées à projeter une grosse pierre sur des troupes ennemies ou des fortifications. Elles sont particulièrement adaptées aux sièges, où leurs projectiles battent les fortifications à une distance inatteignable par les autres armes. Des versions plus petites peuvent aussi être utilisées sur le champ de bataille, bien que de tels dispositifs sont considérés comme des innovations et, dans une certaine mesure, expérimentaux.

Mouvement

Une catapulte à 3 servants peut être déplacée ou tirée par ses servants d'une distance de 1" par servant jusqu'à un maximum de 3 ". Elle peut seulement être déplacée dans la *phase de mouvement* et ne peut le faire dans la *phase de réserve*. De plus, elle ne peut être déplacée par-dessus un *obstacle* ou un *terrain difficile*.

Des catapultes plus grandes doivent être partiellement ou totalement démantelées avant d'être déplacées. Ce n'est pas pratique pendant une bataille.

Tir

Une catapulte ne peut pas bouger et tirer dans le même tour. Si la machine doit être pivotée pour tirer sur une cible, c'est considéré comme un mouvement et l'arme ne peut tirer ce tour-ci.

Comme les catapultes tirent en cloche, elles ont une portée *minimum* et une portée *maximum*. La cible ne doit pas se trouver en deçà de cette portée minimum.

Les catapultes ne tirent pas comme les autres armes et un *gabarit d'aire d'effet* est utilisé pour déterminer les effets d'une catapulte. Un *gabarit* est simplement un disque du rayon indiqué sur le tableau ci-dessus.

Svts	P min.	P.max.	Gab.	F	Mod. svg	B	Pts
3	12"	48"	1"	5	-2	D4	15
4	14"	64"	1"	6	-3	D4+1	20
5	16"	80"	1½"	7	-4	2D4	25
6	18"	96"	1½"	8	-5	2D4+1	30
7	20"	112"	2"	9	-6	3D6	35
8	22"	128"	2"	10	-7	4D6	40
9	24"	144"	2"	10	-8	4D6	45
10	24"	144"	2"	10	-9	4D6	50

La procédure pour tirer avec une catapulte est la suivante :

1. Le joueur sélectionne un point cible et place le gabarit directement sur lui. Le centre du gabarit doit se trouver en deçà de la portée *maximum* et dans un arc de tir de 90°. Si la cible est une unité, le gabarit peut être placé sur un rang arrière – il n'a pas à être placé sur le premier rang. Autrement, les règles de choix de cible normales

s'appliquent.

2. Une fois qu'un point cible a été sélectionné et le gabarit positionné, le joueur doit lancer un dé pour voir si le tir a atterri sur sa cible. Lancer un D20, si le score est 13-20, le tir a atterri directement sur la cible. Si le score est 1-12, le tir a dévié du point cible. La direction de la déviation est indiquée sur le cadran d'« horloge » donné ci-dessous :



À 12h, le tir a dévié droit devant, à 6h le tir a dévié vers le bas, à 3h il a dévié vers la droite et à 9h il part sur la gauche, les autres résultats indiquent une direction intermédiaire.

3. Si le tir atterrit sur une cible, résolvez les dommages comme décrit plus loin. Si le tir dévie, lancez 2D6. C'est la distance en pouces de laquelle le tir a dévié. Elle est à mesurer depuis le point cible original. La déviation peut amener un tir au-delà ou au-dessous de la portée et en dehors de l'arc de tir. **Cependant, aucun tir ne peut dévier de plus de la moitié de la portée du tir.** Une fois le gabarit repositionné, résolvez les dommages sur les figurines se trouvant sous lui.
4. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvert par le gabarit subissent une touche automatique. Effectuez les jets *pour blesser* en utilisant la *Force* de l'arme. Si des dommages sont causés, effectuez les *sauvegardes d'armure* avec le modificateur indiqué. Toutes les figurines qui ont ratées leur sauvegarde subissent un nombre de *blessures* indiquées sur le tableau.

Tir spéculatif

Comme les catapultes peuvent tirer en cloche, il est possible d'essayer de toucher une cible que les servants ne peuvent pas voir. Ceci est appelé un tir spéculatif.

Un tir spéculatif est bien moins précis qu'un tir normal, car les servants n'ont aucune idée de si le tir a touché l'ennemi ou non, ou même s'il y a effectivement un ennemi ! Le point cible d'un tir spéculatif n'a pas à être visible par les servants. Cela peut être le centre d'un bois, le milieu d'une ville ou l'autre côté d'une colline par exemple. Placez le *gabarit* comme d'habitude le D20 et lancez 2D12 pour

déterminer la distance en pouces de cette déviation. Cette déviation peut faire qu'un tir tombe à l'intérieur de la portée minimale – mais jamais à moins de 4" de la machine. Réolvez les dommages normalement pour chaque figurine touchée.

Servants

Les servants d'une catapulte savent manœuvrer d'autres catapultes et les balistes.

19.8.LES CANONS

La technologie de la poudre à canon est une innovation relativement récente dans le Vieux Monde. Le développement des canons a progressé au niveau où des grosses pièces de siège sont devenues une importante contribution de la réduction de l'utilisation des fortifications. Sur le champ de bataille en revanche les canons sont encore trop peu maniables pour être réellement efficace, bien que la Guilde des Ingénieurs Nains a perfectionné un certain nombre de canons plus petits qui peuvent être montés sur des chariots.

Le plus petit des canons requiert une équipe de 3 servants. Ce modèle est le plus communément utilisé sur le champ de bataille.

Mouvement

Un canon à 3 servants peut être déplacé ou tiré par ses servants d'une distance de 1" par servant jusqu'à un maximum de 3 ". Il peut seulement être déplacé dans la *phase de mouvement* et ne peut le faire dans la *phase de réserve*. De plus, il ne peut être déplacé par-dessus un *obstacle* ou un *terrain difficile*.

Les canons plus grands sont considérés comme étant trop lourds pour être déplacés sans l'utilisation des chevaux ou de bœufs. Ce n'est pas pratique pendant une bataille.

Tir

Pour faire tirer un canon, prenez un mètre ruban ou une baguette graduée. Placez un bout du mètre ruban à la bouche du canon et positionnez la longueur dans la direction désirée avec l'angle de tir de 90° du canon. Le ruban représente le chemin emprunté par le tir du canon. Le boulet du canon est projeté jusqu'à la portée maximum de l'arme avant de s'arrêter, cependant, s'il touche des figurines ou des décors sur son chemin, il pourra s'arrêter avant d'atteindre sa portée maximum !

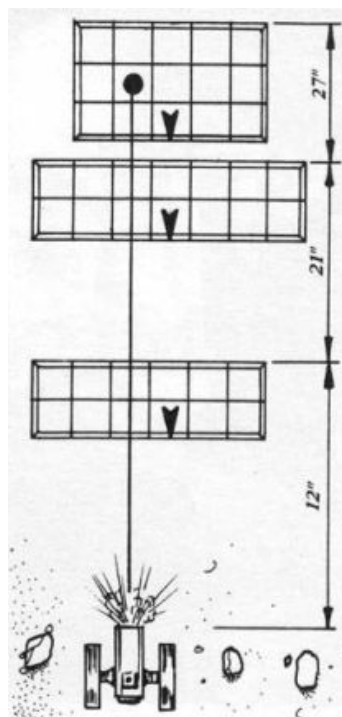
Svts	P max.	Force* jusqu'à 12"	Mod. svg	B
2 ²⁵	36"	6	-2	1
3	48"	7	-3	D4
4	60"	8	-4	D4+1
5	72"	9	-5	2D4
6	84"	10	-6	2D4+1

*Tous les 12", la *Force* du canon est réduite de -1.

25 Les canons à deux servants sont des *armes portables* (cf.19.5) comme le Jezzail des skavens et les petits canons de nains et des nains du Chaos. NdT

Les unités ou les décors qui se trouvent sur la trajectoire du boulet de canon sont touchées. Réolvez les dommages comme suit :

1. Considérez la première unité rencontrée par le tir du canon : l'unité subit automatiquement 2 touches par rangs. Une unité sur deux rangs subira donc 4 touches si elle est frappée de front. Si elle est atteinte par le flanc, plus de rangs seront traversés et plus de dommages causés.
2. Un tir de canon ne peut pas pénétrer plus de six rangs. Après ça, le tir a perdu son énergie et ne peut plus causer d'autre dommage.
3. Prenez chaque unité l'une après l'autre en commençant avec la plus proche, lancez pour déterminer les dommages en utilisant la *Force* de l'arme. Comme un tir de canon est plus efficace à courte portée, déduisez -1 de la *Force* des touches pour chaque distance de 12" supplémentaire. Par exemple, si la portée est 30", déduisez -2 à la *Force* indiquée. Si vous utilisez une baguette de tir, celle-ci peut facilement être marquée à chaque section de 12". Faites les *sauvegardes d'armure* appropriées. Chaque figurine qui rate sa sauvegarde reçoit un nombre de *blessures* indiquées.



Exemple : un canon à 3 servants tire sur 3 unités. La première unité est à moins de 12" du canon et subit 3 touches F7 sur chaque rang. Le tir touche ensuite la seconde unité (à 21" du canon). Chaque rang subit deux touches de F6. La dernière unité est à 27" du canon et subit deux touches F5 sur chacun des deux premiers rangs. Le troisième rang de cette unité n'est pas affecté car un tir de canon ne peut pas pénétrer plus de 6 rangs de troupes.

4. Chaque fois qu'un canon fait feu après le premier tir du jeu, il reçoit 1 *point de chauffe*. Chaque tour durant lequel le canon ne tire pas, il perd 1 *point de chauffe*. Le joueur tient le compte des points de chauffe de l'arme. Si le canon essaye de faire feu alors qu'il a 1 *point de chauffe* ou plus, le joueur doit lancer un D6. Si le canon a plus d'1 *point de chauffe*, ajoutez +1 pour chaque point supplémentaire. Si le résultat est 6 ou plus, le

canon explose, causant une touche automatique à chaque servant et détruisant le canon.

Effet du terrain

Des décors qui s'interposent au tir d'un canon l'affectent comme suit :

1. Si une barrière se trouve dans le passage du tir, une longueur de 2" du décor est automatiquement retirée. Ceci est considéré comme deux rangs de troupes pénétrés. Si le tir n'a plus assez d'énergie pour pénétrer la barrière, celle-ci reste en place et le tir est arrêté.
2. Si un mur bas se trouve dans le passage du tir, une section de 2" est pénétrée et détruite sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6. S'il est détruit, il compte comme quatre rangs de troupe pénétrés. Si le tir n'a plus assez d'énergie pour passer le décor, celui-ci n'est pas endommagé et le tir est stoppé.
3. Un tir peut être dirigé contre n'importe quelle unité sur le flanc d'une colline à un niveau plus élevé que le canon, mais pas au-delà de la crête de la colline. La colline arrête le tir. Chaque rang pénétré à un niveau supérieur au canon compte comme deux rangs. S'il reste de l'énergie au tir mais qu'elle est insuffisante à causer des dommages à un rang supplémentaire, elle est ignorée. L'énergie nécessaire pour pénétrer des barrières, des murs ou des autres obstacles est aussi doublée. Par exemple, une barrière sur une colline compte comme quatre rangs.
4. Si un canon est positionné sur une colline, il peut tirer vers le bas ou sur des troupes sur une autre colline lui faisant face. S'il tire d'une colline à une autre, les troupes situées dans l'intervalle mais en contre-bas ne seront pas touchées. S'il tire vers le bas, l'énergie nécessaire à pénétrer des barrières, des murs, etc. est divisée de moitié, mais cela ne s'applique pas aux rangs des troupes.
5. Chaque pouce de forêt compte comme deux rangs pénétrés. Si le tir n'a pas assez d'énergie pour pénétrer le bois, il s'arrête.
6. Les bâtiments, les murs élevés et les fortifications ne sont pas pénétrés, mais on peut leur tirer dessus en leur causant des dommages comme décrits dans la section *Bâtiments* (cf. **22.4**).

Saboter les canons

S'ils sont attaqués au corps-à-corps, les servants d'un canon peut toujours saboter son canon quand il est chargé, mais ne peuvent alors pas tirer sur leurs assaillants ni *fuir*. Lancez un D6. Un résultat de 2+ indique que le canon a été saboté avec succès, le rendant donc inutile. Il ne peut pas être réparé durant la bataille.

Servants

Les servants d'un canon savent utiliser d'autres

canons, les mortiers et les canons-orgues.

19.9.LES MORTIERS

Un mortier est conçu pour tirer son projectile en cloche afin qu'il retombe sur sa cible plutôt que de lui tirer directement dessus. De cette manière, un mortier est donc une version à poudre des catapultes. Les mortiers sont construits par les Ingénieurs Nains et par les humains, mais ils peuvent être largement perfectionnés.

À la différence des canons, les mortiers tirent des boulets creux chargés d'explosifs. Quand le mortier fait feu, le boulet est enflammé par le tir pour qu'il puisse (dans le meilleur des cas) exploser lors qu'il frappe le sol. Vous avez raison de penser que c'est assez dangereux !

Mouvement

Un mortier à 2 ou 3 servants peut uniquement être déplacé s'il est sur un affût. Des mortiers plus grands sont trop imposants pour bouger, mais, s'ils possèdent des roues, ils peuvent être tournés pour faire face à une autre direction. Un mortier peut seulement être déplacé dans la *phase de mouvement* et ne peut le faire dans la *phase de réserve*. De plus, il ne peut être déplacé par-dessus un *obstacle* ou un *terrain difficile*.

Tir

Un mortier ne peut pas bouger et tirer durant le même tour. Si l'arme a besoin d'être tournée pour tirer sur sa cible, cela compte comme un mouvement et elle ne peut pas tirer ce tour-ci. Les mortiers ont une portée minimum et maximum, et le point cible ne doit pas se trouver en deçà de la portée minimum. Un *gabarit* sera nécessaire comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Un *gabarit* est simplement un disque du rayon indiqué.

Svts	P min.	P max.	Gab.	F	Mod. svg	B	Pts
2	16"	36"	1"	6	-2	D4	10
3	16"	36"	1"	7	-2	D4	15
4	16"	48"	1½"	8	-3	D4+1	20
5	20"	60"	2"	9	-4	2D4	25
6	24"	72"	2"	10	-5	2D4+1	30

La procédure pour tirer est la suivante :

1. Le joueur sélectionne un point cible et place le gabarit directement sur lui. Le centre du gabarit doit se trouver en deçà de la portée *maximum* et dans un arc de tir de 90°. Si la cible est une unité, le gabarit peut être placé sur un rang arrière – il n'a pas à être placé sur le premier rang. Autrement, les règles de choix de cible normales s'appliquent.
2. Une fois qu'un point cible a été sélectionné et le gabarit positionné, le joueur doit lancer un dé pour voir si le tir a atterri sur sa cible. Lancer un D20, si le score est 13-20, le tir a atterri

directement sur la cible. Si le score est 1-12, le tir a dévié du point cible. La direction de la déviation est indiquée sur le cadran d'« horloge » donné ci-dessous :



À 12h, le tir a dévié droit devant, à 6h le tir a dévié vers le bas, à 3h il a dévié vers la droite et à 9h il part sur la gauche, les autres résultats indiquent une direction intermédiaire.

Si le D20 donne 20, le tir a explosé trop tard, trop tôt ou pas du tout comme expliqué au 5 ci-dessous.

3. Si le tir atterrit sur une cible, résolvez les dommages comme décrit plus loin. Si le tir dévie, lancez 2D6. C'est la distance en pouces de laquelle le tir a dévié. Elle est à mesurer depuis le point cible original. La déviation peut amener un tir au-delà ou au-dessous de la portée et en dehors de l'arc de tir. **Cependant, aucun tir ne peut dévier de plus de la moitié de la portée du tir.** Une fois le gabarit repositionné, résolvez les dommages sur les figurines se trouvant sous lui.
4. Toutes les figurines dont le socle est totalement ou partiellement recouvert par le gabarit subissent une touche automatique. Effectuez les jets *pour blesser* en utilisant la *Force* de l'arme. Si des dommages sont causés, effectuez les *sauvegardes d'armure* avec le modificateur indiqué. Toutes les figurines qui ont ratées leur sauvegarde subissent un nombre de *blessures* indiquées sur le tableau.
5. Si le D20 donne 20, quelque chose s'est mal passé. Lancez un D6 sur le tableau des incidents ci-contre.
6. Chaque fois qu'un mortier fait feu après le premier tir de la partie, il gagne 1 *point de chauffe*. Chaque tour durant lequel le mortier ne tire pas, il perd 1 point de chauffe. Le joueur tient le compte des points de chauffe de l'arme. Si le mortier essaye de faire feu alors qu'il possède 1 *point de chauffe* ou plus, le joueur lance un D6. Si le canon a plus d'1 *point de chauffe* ajoute +1 pour chaque point supplémentaire. Si le résultat

est 6 ou plus, le mortier explose comme s'il avait fait un 6 sur le tableau des incidents ci-contre.

D6 Incidents des mortiers

- 1 L'obus n'explose pas. Ignorez le *gabarit*. Le tir cause une touche automatique de *Force* 3 à sa cible.
- 2 L'obus n'explose pas et atterrit au milieu de la cible sans causer de dommage. Cependant, le boulet continue à siffler de manière inquiétante risque d'exploser à tout moment. Lancez un D6 au début du tour de chaque joueur. Sur un 6, il explose et provoque des dommages normaux.
- 3 L'obus explose juste au-dessus de sa cible. Placez le gabarit comme d'habitude mais, puisque l'explosion la Force est réduite de -3.
- 4 L'obus explose dans le ciel sans causer de dommage.
- 5 L'obus enflammé ne veut pas quitter le fût de l'arme. Lancez en D6 au début du tour de chaque joueur. Sur un 6, il explose, détruit le mortier et provoque des dommages normaux.
- 6 Le mortier explose. L'arme est détruite placez le gabarit normal sur le mortier et résolvez les dommages sur les figurines recouvertes.

Tir spéculatif

Comme les mortiers peuvent tirer en cloche, il est possible d'essayer de toucher une cible que les servants ne peuvent pas voir. Ceci est appelé un tir spéculatif.

Un tir spéculatif est bien moins précis qu'un tir normal, car les servants n'ont aucune idée de si le tir a touché l'ennemi ou non, ou même s'il y a effectivement un ennemi ! Le point cible d'un tir spéculatif n'a pas à être visible par les servants. Ça peut être le centre d'un bois, le milieu d'une ville ou l'autre côté d'une colline par exemple. Placez le *gabarit* comme d'habitude et lancez un D20 puis 2D12 pour déterminer la distance en pouces de cette déviation. Cette déviation peut faire qu'un tir tombe à l'intérieur de la portée minimale – mais jamais à moins de 4" de la machine. Résolvez les dommages normalement pour chaque figurine touchée.

Si vous obtenez un double sur les D12, c'est un incident de tir.

Combat au corps-à-corps

S'il est attaqué au corps-à-corps, les servants d'un mortier ont toujours l'option de saboter leur arme, mais ne peuvent alors pas tirer sur leurs attaquants ni *fuir*. Un jet de ou plus sur un D6 indique que le mortier a été saboté avec succès, le rendant donc inutile.

Servants

Les servants d'un mortier savent utiliser d'autres mortiers, les canons et les canons-orgues.

20. LES CHARS

Les chars sont des armes redoutables. Ils le sont d'autant plus lorsqu'ils sont tirés par des créatures agressives comme des loups géants ou des sangliers.

20.1.LES UNITÉS DE CHARS

Les chars sont organisés en unités comme les figurines ordinaires. Une unité est composée d'un à six chars. Contrairement aux unités normales, les figurines n'ont pas à rester en contact socle à socle mais doivent rester à moins de 4" l'une de l'autre. Un char doit être désigné comme *commandant* de l'unité, qui se comporte comme un *commandant* normal. Si l'unité a un musicien ou un porte-bannière, ils sont placés sur le char du commandant. L'instrument et la bannière peuvent être portés par les membres d'équipage (s'il y en a), attachés au char ou utilisés par le commandant lui-même.

Le socle d'un char doit être assez large et long pour accueillir la figurine. Il faut compter environ 20 à 25 mm pour chaque animal de trait.

20.2.LES CRÉATURES DE TRAIT

Les créatures de trait les plus communes sont les chevaux, les destriers, les loups et sangliers géants. **Warhammer Armées** contient des exemples de chacun de ces types. Il est possible pour les joueurs d'utiliser d'autres créatures pour tracter des chars, mais vos propres inventions ne sont pas autorisées en tournoi. Un attelage comprend de une à quatre créatures. Le char se déplace à la même vitesse que les créatures qui le tirent, avec le modificateur suivant :

Nbre de créatures attelées	Mouvement
1	Déplacement de la créature moins 3"
2	Déplacement de la créature moins 2"
3	Déplacement de la créature moins 1"
4	Déplacement de la créature

20.3.LES TYPES DE CHARS

Les chars sont divisés en trois catégories :

Char lourd : tout char doté d'un attelage de trois créatures ou plus et plus de deux membres d'équipage est un *char lourd*.

Char léger : tout char doté d'un attelage d'une ou deux créatures et d'un ou deux membres d'équipage (incluant l'aurige) est un *char léger*.

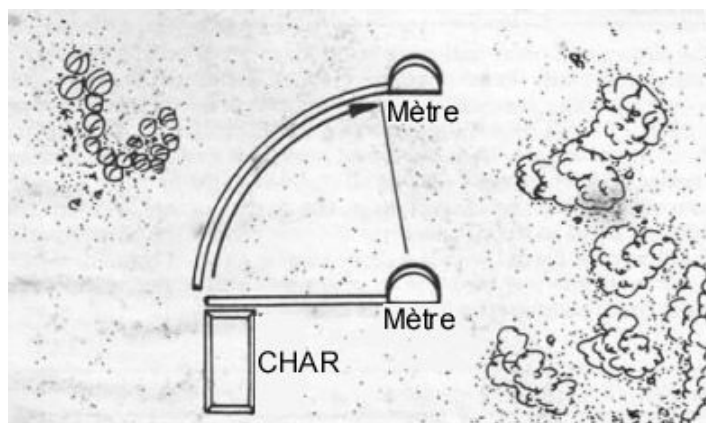
Chariot : tout véhicule doté d'au moins quatre roues est un *chariot*, peu importe le nombre de roues, de créatures de trait et de membres d'équipage.

20.4.DÉPLACEMENT DES CHARS

Les chars légers peuvent effectuer un *mouvement de réserve* de la même manière que les troupes normales.

Les chars lourds sont bien trop massifs pour bénéficier d'un *mouvement de réserve*.

Les chars peuvent avancer en ligne droite, comme toute autre figurine, ou tourner. Pour faire tourner un char, décidez de la distance que vous voulez lui faire parcourir ce tour. Mesurez avec un mètre-ruban ou une règle la distance voulue et placez l'instrument en angle droit avec char comme ci-dessous.



Pour faire tourner le char, déplacez le ruban de manière à décrire un arc de cercle. Le char peut se déplacer de toute sa distance de mouvement le long de cet arc. La distance parcourue peut être d'abord estimée puis mesurée après le déplacement. Un second ruban peut faciliter la manipulation. Un char n'est pas obligé de consacrer tout son déplacement à tourner et peut tourner et avancer en ligne droite durant la même phase de mouvement. La distance totale à parcourir est toujours le rayon de l'arc, que le mouvement soit une ligne droite ou une courbe.

Les chars ne peuvent reculer et ne peuvent tourner ni pivoter comme le peuvent les autres figurines. Ils sont donc bien moins manœuvrables que la plupart des troupes. Mais en se déplaçant très lentement, ils peuvent tourner en un court arc de cercle.

20.4.1. Les chars légers

Les chars légers tournent de la même manière que les chars lourds mais leur rayon de virage n'est *que de la moitié* de la distance parcourue.

20.4.2. Les chariots

Les charrettes, les chariots, les diligences, etc. sont différents des chars avec ils possèdent quatre roues au lieu de deux. Ils se déplacent de 2" de moins que les chars équivalents, et ont un rayon de virage du double de leur vitesse. Par contre, un chariot peut transporter un équipage deux fois plus nombreux qu'un char. Les chariots ne peuvent jamais effectuer de mouvement de réserve, quel que soit la taille de l'attelage : ils sont trop lents et massifs. Il est possible d'utiliser un chariot au corps-à-corps comme qu'un char.

20.5. L'ÉQUIPAGE

La taille de l'équipage dépend de la taille du char... et de celle des membres d'équipage. Une douzaine de Snotlings peuvent facilement s'entasser dans un espace qui ne pourrait accueillir que trois ou quatre elfes. Jusqu'à quatre figurines de taille humaine peuvent embarquer dans un char lourd, deux dans un char léger et huit dans un chariot. Deux Halflings ou trois Snotlings occupent la place d'une figurine de taille humaine. Un ogre occupe la place de deux humains.

À moins qu'un *personnage* ne soit présent sur le char, tous l'équipage doit posséder la même armure. L'aurige n'est pas obligé de porter un bouclier, mais on considère qu'il en a un si le reste de l'équipage en est doté (il doit payer les points requis). On postule qu'il bénéficie de la protection des animaux, de la structure du char et des autres membres d'équipage. L'équipage combattant à partir d'un char compte toujours comme équipé d'une arme à une main, quelles que soient les armes qu'ils portent réellement. Il ne lui est pas possible d'utiliser les capacités spéciales des lances, des piques, etc. depuis un char. Aucun modificateur dû à l'arme ne s'applique.

Une figurine doit être désignée comme aurige. Ses caractéristiques sont utilisées pour tous les tests de *psychologie* et de *déroute*.

Tir de l'équipage

Tout membre d'équipage doté d'une arme de tir peut tirer dans n'importe quelle direction. Un modificateur de -1 au jet *pour toucher* s'applique aux tirs effectués depuis une plate-forme en mouvement (cf. 6.2.5).

Corps-à-corps de l'équipage

Tout l'équipage, y compris l'aurige, peut combattre les ennemis situés à l'avant du char. Si les créatures de trait possèdent eux-mêmes une caractéristique d'Attaque, elles peuvent attaquer vers l'avant du char.

20.6. CHARGES DES CHARS

Quand un char effectue une charge, il inflige des touches à sa cible en raison de sa seule masse. Si le char est équipé de faux, il peut causer encore plus de dommages ! Durant le premier tour du corps-à-corps, un char ayant chargé provoque automatiquement **D3 touches de Force 4**. Si le char possède des faux, chacune d'entre elles provoque automatiquement une touche supplémentaire lors de la charge.

20.7. TIR CONTRE LES CHARS

Les tirs contre une unité de chars se résolvent de l'une de ces deux façons. Soit toutes les touches frappent aléatoirement un seul char, soit les touches sont divisées entre tous les chars, chacune étant allouée aléatoirement. À moins que l'un des chars ne

transporte un *personnage*, la deuxième méthode n'est pas très pertinente et il vaut mieux concentrer toutes les touches sur une seule cible. Si une unité de six chars ou plus contient un *personnage*, le char de ce personnage ne peut être visé spécifiquement. Au contraire, si une unité de cinq chars ou moins contient un *personnage*, le char de ce personnage peut être visé en suivant les règles normales concernant les tirs visant les *personnages* (cf. 14.6.2).

Un char touché par des tirs est considéré comme un ensemble: il n'est pas possible de viser une partie spécifique du véhicule, son équipage ou ses animaux de trait. Les chars sont de grandes cibles (+1 *pour toucher*). Notez le nombre de touches obtenues contre chaque char de l'armée pendant la phase de tir. À la fin de cette phase, consultez le tableau des dégâts plus loin.

20.8. CORPS-À-CORPS CONTRE LES CHARS

Au corps-à-corps également, les chars peuvent être frappés par des ennemis. Le nombre de touches subies par chaque char est enregistré séparément. Les touches sont attribuées au véhicule compris comme un ensemble: il n'est pas possible de viser une partie spécifique du véhicule, son équipage ou ses animaux de trait. Lors du corps-à-corps, la **CC** du char correspond à celle de l'équipage. Si les membres d'équipage ont des **CC** différentes (par exemple, si un *personnage* est présent), c'est la **CC** la plus élevée qui est utilisée.

Les dégâts causés par les faux d'un char sont résolus **avant** toutes les autres attaques. Les ennemis, l'équipage et les animaux de trait combattants frappent par ordre d'*Initiative* en utilisant leur propre *Capacité de Combat*, *Force*, etc.

20.8.1. Dommages aux chars

Les touches contre les chars sont additionnées et les dégâts appliqués à la fin de la phase de combat (ou de tir en cas de dégâts causés par des tirs). Lancez 2D6 et ajoutez 1 par touche subie au résultat des dés. Seul le nombre de touches importe [pas leur *Force* ni le nombre de dommages qu'elles infligent, etc., NdT] et à cette étape, le *tableau des dégâts* habituel n'est pas utilisé. C'est pourquoi les chars n'ont pas d'*Endurance* ni de *Points de Vie*.

2D6 Tableau de dommages aux chars [mod WD114 p.70]

3-7 Pas d'effet.

- 8 Une des roues du char est gravement endommagée, les rayons sont brisés et le bandage est arraché de la jante. Le char peut continuer à avancer mais seulement en ligne droite. S'il tente de tourner, lancez un D6. Sur un 4+, la roue est complètement arrachée et l'essieu se rompt (voir résultat 13).
- 9 Les rênes sont tranchées, emmêlées ou détachées des animaux de trait. Tous les prochains tests d'emballage (cf. 20.8.2) sont ratés sur un 5-6.
- 10 Une créature de l'attelage est touchée. Elle doit réussir un jet de sauvegarde d'armure ou subir 1D10 blessures. Si elle meurt, le char et les créatures de trait restantes sont immobilisés. L'équipage peut quitter le char et combattre à pied.
- 11 Un membre d'équipage est touché (cf. 20.8.2)! Si tous les membres ont les mêmes caractéristiques, enlevez n'importe quel membre (si l'aurige est tué, un combattant prend sa place). Si les membres ont différentes caractéristiques ou si certaines figurines se distinguent (champion, personnage, etc.), déterminez au hasard lequel est touché. La figurine reçoit une touche automatique de Force égale à sa propre Endurance. Une blessure est donc infligée sur un 4+ sur un D6 et un jet de sauvegarde d'armure est autorisé.
- 12 Le char est violemment secoué, l'équipage est projeté en l'air et manque de passer par dessus bord. Il ne peut rien faire pour le reste du tour et le suivant.
- 13 L'essieu se rompt et le char s'écrase lamentablement. Dans la phase de réserve, le char continue de glisser de 1D6" vers l'avant. Le char peut percuter d'autres unités de cette façon (même s'il n'a normalement pas le droit de bouger durant la phase de réserve). Un char qui dérape ainsi cause 1D4 touches automatiques de Force 4 contre toute unité touchée. Les faux ne comptent pas, car on présume qu'elles sont brisées. L'équipage peut débarquer à son prochain tour et combattre à pied. Les créatures de trait sont immobilisées avec les restes du char.
- 14 Le timon se disloque, séparant l'attelage du véhicule. Si cela arrive en combat, les créatures de trait et l'équipage continuent de se battre et même, en cas de victoire, poursuivre l'ennemi à pied. Le char est hors d'usage.
- 15 Le char se renverse et l'équipage est projeté sur le côté. Chaque membre d'équipage et créature de trait doit réussir un jet de sauvegarde d'armure non modifié ou subir 1D6 blessures. Les membres d'équipage sont placés à leur distance de Mouvement du char et peuvent combattre à pied. Le char est hors d'usage.
- 16+ Une embardée brutale expulse l'équipage par dessus bord. L'attelage est désormais hors de contrôle et s'emballe (cf. 20.8.3). Chaque membre d'équipage doit réussir un jet de sauvegarde d'armure à -1 ou subir 1D6 blessures. Les survivants peuvent combattre à pied.

20.8.2. Membres d'équipage tués et contrôle
À chaque fois qu'un membre d'équipage est tué, le char risque de s'emballer (l'aurige est tué, il est distraité par la mort d'un compagnon, etc.). Le joueur commandant le char lance 1D6. Sur un 1-5, tout va bien : l'équipage maintient les rênes et le char poursuit sa course normalement. Sur un 6, l'attelage devient hors de contrôle et *s'emballe* (cf. ci-dessous).

20.8.3. Emballage !

Un char qui s'emballe charge automatiquement la cible située devant lui et à portée la plus proche. L'équipage ne peut pas combattre mais doit se cramponner du mieux possible pour ne pas passer par-dessus bord. Si aucune cible n'est disponible, le char avance de son mouvement maximal une direction déterminée en lançant 1D6 : 1-2 virage à gauche, 3-4 tout droit, 5-6 virage à droite. Et cela jusqu'à la fin de la bataille ou sa sortie de la table²⁶.

20.8.4. Traversée des obstacles et des terrains difficiles

La suspension d'un char est plus primitive que celle d'une voiture moderne. En conséquence, les terrains non pavés peuvent être aussi dangereux que l'ennemi ! Si un char traverse un terrain *difficile* ou *très difficile*, il ajoute +1 à son jet sur le **tableau des dégâts contre les chars** (causé par des tirs ou des touches au corps-à-corps) ce tour-ci. Si un char traverse une haie ou un fossé, ajoutez 1D6 au jet sur ce tableau ce tour. Même si le char ne subit aucune touche au tir et au corps-à-corps ce tour, la traversée de ces terrains entraîne un jet sur le tableau des dégâts après la phase de corps-à-corps (ou à tout moment de ce tour sur lequel les joueurs s'accordent).

Enfin, si le char fonce dans un mur, des rochers ou tout autre objet extrêmement dur, il est automatiquement détruit, l'attelage est tué et l'équipage doit réussir un jet de sauvegarde non modifié ou mourir atrocement.

20.8.5. Résultats du corps-à-corps

Puisque les chars n'enregistrent pas les *blessures* de la même manière que les troupes normales, les résultats du corps-à-corps doivent être déterminés autrement. Les dégâts causés par le char et son équipage sont déterminés normalement. Les dégâts subis par l'unité de char sont déterminés ainsi :

- +1 Pour chaque char touché durant la phase de combat.
- +1 Pour chaque char détruit, *emballé*, ayant perdu ses créatures de trait ou sans équipage.

Si une unité de char est *repoussée*, les figurines de char ne sont pas déplacées bien que l'ennemi ait gagné

²⁶ Précision du WD114 p.70

et, il reçoive le bonus au jet *pour toucher* lors du prochain round de combat (cf. **7.8.1**). Si une unité de char est mise en déroute, les figurines sont automatiquement retournées et déplacées de leur mouvement comme des figurines ordinaires. Il s'agit d'une exception aux règles de mouvement des chars.

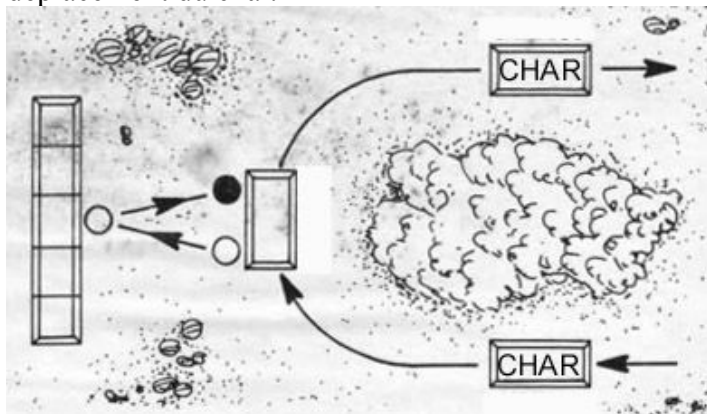
Si l'équipage d'un char combat à pied comme une unité séparée, leurs résultats de corps-à-corps sont traités séparément de ceux des chars. Ils sont considérés comme une unité différente.

20.9. CHARIOTS COMME COUVERTS

Les chariots peuvent être utilisés pour faire des barricades et offrir un couvert mobile à des défenseurs. Il n'est pas nécessaire de renverser le chariot pour cela mais c'est une bonne idée de dételé les animaux de trait. Pour ce faire, il est nécessaire que le chariot reste immobile durant un tour complet. Un chariot attelé peut toujours servir de couvert ou d'obstacle mais, s'il est attaqué, l'attelage s'emballe sur un 4+ sur 1D6 à la fin de la phase de combat (cf. **20.8.3**). Les figurines peuvent combattre depuis un chariot, qui compte comme un couvert et un obstacle. Les chariots peuvent être franchis comme les autres obstacles. Si des troupes sont repoussées du chariot qu'elles défendaient, le combat se déplace et le bénéfice du couvert est perdu.

20.10. EMBARQUEMENT ET DÉBARQUEMENT

Tout membre d'équipage d'un char, sauf l'aurige, peuvent débarquer d'un char dans la *phase de mouvement*, pendant ou après le déplacement du char, et se déplacer de leur mouvement normal. Il peut ensuite tirer ou charger au corps-à-corps normalement. Il peut remonter dans le char durant la *phase de réserve*, même s'il ne bénéficie normalement pas d'un *mouvement de réserve*, à condition qu'il ne soit pas engagé au corps-à-corps. Un membre d'équipage n'est pas tenu de poursuivre un ennemi qui fuit s'il a prévu de réembarquer dans le char dans la *phase de réserve* suivante. Il peut remonter à n'importe quel point du déplacement du char.



Dans cet exemple, le combattant saute de son char

léger après le déplacement de celui-ci et charge devant lui. Au corps-à-corps, il repousse l'ennemi et renonce à poursuivre. Pendant ce temps, durant la *phase de réserve*, le char repart et démarre un virage. Le combattant saute sur le char en approche et rejoint le reste de son équipage.

20.10.1. Personnage et chars

Les personnages peuvent être placés sur des chars comme membres d'équipage. Les personnages ne coûtent pas plus cher parce qu'ils sont embarqués, mais le coût du char et celui du *personnage* doivent être calculés séparément. Un *personnage* peut embarquer et débarquer d'un char comme décrit ci-dessus. Au corps-à-corps, toutes les touches sont allouées aléatoirement et peuvent donc toucher le *personnage*. Si un *personnage* est engagé dans un défi, il doit débarquer et combattre à pied. Ce mouvement se déroule automatiquement et les règles d'embarquement/débarquement ne s'appliquent pas. Une fois le défi terminé, le *personnage* peut réembarquer immédiatement.

20.11. VALEUR EN POINTS DES CHARS

La valeur d'un char est la somme de celle son équipage et de son attelage multipliée par deux. Par exemple, un char à deux chevaux avec un équipage de deux hommes, chacun équipés d'un bouclier et d'une armure légère coûte :

$$3 + 3 \text{ (chevaux)} + 8 + 8 \text{ (hommes)} = 22. 22 \times 2 = 44 \text{ pts}$$

Un char gobelin tiré par deux loups géants avec un équipage de deux gobelins équipés comme les hommes ci-dessus coûte :

$$8 + 8 \text{ (loups)} + 4 + 4 \text{ (gobelins)} = 24. 24 \times 2 = 48 \text{ pts}$$

Si le char est utilisé par un personnage, la valeur du char sera légèrement plus basse car il aura un membre d'équipage en moins. Par exemple, un char tiré par des loups géants avec un seul gobelin pour aurige coûte :

$$7 + 7 \text{ (loups)} + 4 \text{ (gobelin)} = 18. 18 \times 2 = 36 \text{ pts}$$

La valeur du *personnage* monté sur ce char est de 36pts plus le coût du *personnage* à pied. Les chars sont donc relativement abordables, surtout pour les personnages de haut niveau. Cela se justifie, car il est probable qu'un personnage important se déplace en char. En effet, il serait vraiment ridicule qu'un général marche au milieu de ses troupes embarquées dans des chars ! Cependant, les joueurs doivent garder à l'esprit les risques accrus d'accidents qui peuvent facilement tuer votre *personnage*. De plus, comme les unités de chars sont inévitablement petites, il est également plus probable que votre *personnage* devienne la cible des tirs ennemis.

Faux. Ajouter des faux à un char augmente son coût de 20 pts.

21. MOUVEMENTS ET COMBATS AÉRIENS

De nombreuses créatures du monde de Warhammer ont la capacité de voler et certaines peuvent même être montées par un cavalier.

21.1. LE PROFIL DE MOUVEMENT AÉRIEN

Pour une créature volante (et éventuellement un équipement), le profil de mouvement aérien se présente de la façon suivante :

Profil de vol	Vit. min.	Vit. max.	Acc/dec
Dragon	6"	32"	6"

Les volants sont limités par la **vitesse minimale de vol** ou *Vit. min.*. Les figurines qui essayent de voler à une vitesse inférieure décrocheront et s'écraseront au sol.

Le mouvement aérien est également limité par la **vitesse maximale de vol** ou *Vit. max.* de la créature. Il est impossible de dépasser cette vitesse.

Enfin, la **vitesse d'accélération ou de décélération** ou *Acc/dec* d'une créature est représentée par un nombre. C'est le nombre de pouces duquel un volant peut augmenter sa vitesse à chaque tour. Un volant peut diminuer sa vitesse au double de son *Acc/dec*.

NdT : Pour ceux qui connaissent les règles de *Rogue Trader*, la notion de *Rayon de braquage* (RdB) ou *Turn Radius Ratio* (TRR) n'existe pas ici. En fait, il est toujours égal à 1.

21.2. LES MOUVEMENTS AÉRIENS

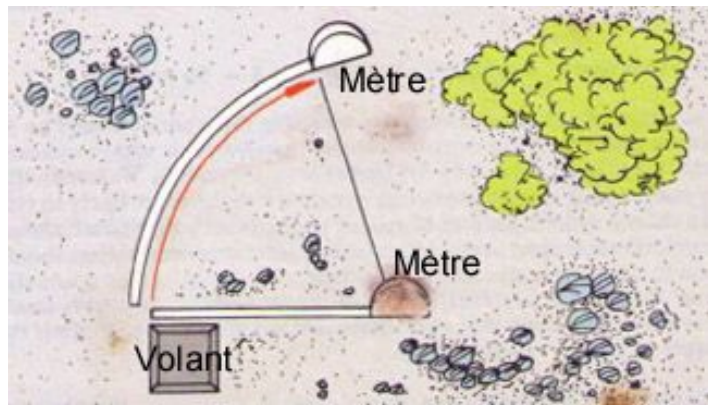
Les volants sont déplacés durant la *phase de mouvement*. Ils ne peuvent pas se déplacer dans la *phase de réserve*. On considère que le mouvement aérien se fait en continu tout au long du tour du joueur et de son adversaire. Cependant, pour les besoins du jeu, ceci est représenté par un mouvement unique.

21.2.1. Cohérence d'unité dans les airs

Les figurines aériennes n'ont pas à rester en contact socle-à-socle avec les autres membres de leur unité. Cependant, aucune figurine ne peut être positionnée à plus de 2" et un niveau de hauteur (voir plus loin) d'au moins un autre membre de l'unité. Si des figurines sont isolées à cause des pertes ou de mouvements obligatoires, leurs positions doivent être remises en cohérence durant le prochain tour du joueur, aussitôt que possible.

21.2.2. Les virages aériens

Tous les virages aériens sont réalisés de la façon suivante. Premièrement, décidez de la vitesse dont va se déplacer la figurine et ajustez l'outil de mesure (un mètre) de cette longueur. Placer le mètre à angle droit avec la figurine de manière à ce que le bout de celui-ci touche la figurine. Effectuez un déplacement de l'autre bout de la règle ou du ruban de façon à ce que le bout décrive un arc de cercle d'un rayon égal au mouvement du volant. Cet arc représente le chemin emprunté par la figurine volante. Une figurine peut arrêter en tout point de cet arc pour voler tout droit ou même commencer un autre virage dans la direction de l'autre côté.



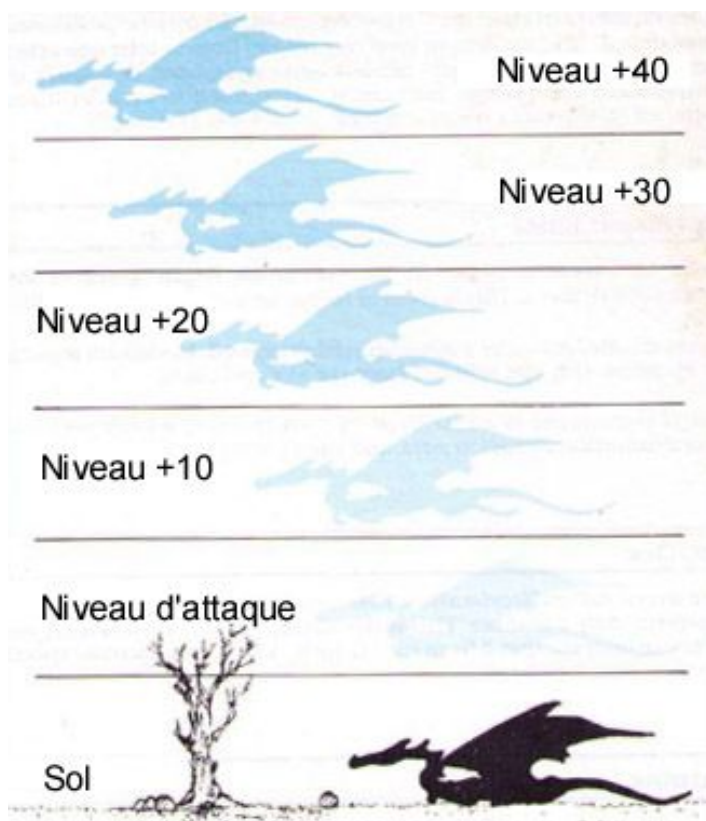
Le diagramme montre la manière d'effectuer un virage aérien. Un mètre-ruban est placé à angle droit avec le volant, et une règlette de mesure ou un ruban est ensuite utilisé pour mesurer la distance parcourue.

21.2.3. Les niveaux de hauteur

La zone au-dessus de la table est divisée en niveaux de hauteurs abstraits. Ce sont le *niveau d'attaque* (qui correspond aux quelques premiers mètres normalement occupés par les troupes au sol), le *niveau +10* (les 30 premiers mètres) et les *niveaux +20, +30, +40*, etc. (qui correspondent à des bandes successives de 20 mètres supérieures les unes aux autres). En théorie, vous pouvez ajouter autant de bandes que vous voulez (+50, +60, etc) mais +40 est la plus haute altitude normalement nécessaire.

Durant leur mouvement, les volants peuvent choisir de *monter*, de *plonger* ou de *voler*.

Les volants peuvent monter d'un niveau pour 20" de mouvement. Les volants peuvent plonger d'un niveau pour chaque tranche de 10" de mouvement. Les volants qui essayent de plonger plus vite s'écraseront. Les volants capables de faire du surplace (*Vit. min.0* ; les chauves-souris par exemple) peuvent se déplacer d'un unique niveau supérieur ou inférieur, sans devoir de se déplacer horizontalement.



Pour simplifier la gestion des volants, vous pouvez créer une série de marqueurs différents indiquant les 5 niveaux de vol possible : *niveau d'attaque*, *niveau +10*, *niveau +20*, *niveau +30* et *niveau +40*. Placez ces marqueurs à côté d'une figurine volante et une figurine sans marqueur sera considéré comme au sol.

21.2.4. Niveaux de vol et niveaux de bâtiments

Les niveaux de hauteur utilisés pour les mouvements aériens et les niveaux de bâtiments correspondent comme suit :

Niveau aérien	Niveau de bâtiment
Attaque	1
+10	5
+20	10
+30	15
+40	20

Comme la plupart des bâtiments n'auront pas plus de cinq niveaux, ils correspondront la plupart du temps avec les niveaux d'*attaque* ou *+10*.

21.2.5. Décollage

Les figurines capables de voler peuvent *décoller* au lieu de se déplacer au sol. Elles ne peuvent jamais se déplacer au sol et décoller dans le même tour. Durant le décollage, elles ne se déplaceront pas plus vite que leur *vitesse acc/dec*.

21.2.6. Atterrissage

Les volants peuvent atterrir en toute sécurité seulement si elles se déplacent de leur vitesse de décélération normale (*acc/dec x2*). Pour atterrir, une figurine doit terminer son mouvement aérien au *niveau d'attaque*, le joueur déclare que la figurine « a atterri et est au sol » et le marqueur de niveau est retiré. Une fois à terre, la figurine est considérée comme n'importe qu'elle autre pour les mouvements et peut effectuer un *mouvement de réserve* ce tour-ci elle respecte les conditions pour ce type de mouvement (cf.9).

21.3. LES TIRS AÉRIENS

21.3.1. Tirer sur des volants

Les volants au *niveau d'attaque* sont toujours attaqués au tir comme s'ils étaient des cibles au sol normales. Aucun modificateur ne s'applique.²⁷

Les volants au *niveau +10* peuvent être pris pour cible depuis le sol et comptent comme étant à 10" plus loin que la distance horizontale.

Les volants au *niveau +20* peuvent être pris pour cible depuis le sol et comptent comme étant à 20" plus loin que la distance horizontale.

Les volants au *niveau +30* peuvent être pris pour cible depuis le sol et comptent comme étant à 30" plus loin que la distance horizontale.

Les volants au *niveau +40* peuvent être pris pour cible depuis le sol et comptent comme étant à 40" plus loin que la distance horizontale.

21.3.2. Les volants en tant que tireurs

Les créatures volantes peuvent lancer ou tirer avec des armes vers le sol depuis n'importe quelle hauteur. Si c'est depuis le *niveau d'attaque*, le *niveau +10* ou le

27 FAQ WD131

Q : Comment est-ce que les machines de guerre peuvent tirer sur les cibles aériennes ?

R : Les canons ne peuvent pas tirer sur des cibles aérienne car leur hausse est insuffisante. La seule exception est le Jezzail qui est assez petit pour être pointé vers le ciel comme la grosse arquebuse qu'il est.

Les mortiers et les catapultes ne peuvent pas tirer sur des cibles aériennes. Bien que leurs projectiles partent en cloche, il est impossible de viser de cette façon.

Les balistes peuvent être utilisés contre les cibles aériennes. La trajectoire de leurs projectiles est relativement tendue et il est possible de viser comme avec une grosse arbalète.

Les lance-flammes et les canons à flammes ne peuvent pas être utilisés contre des cibles aériennes. Les flammes qui retombent pourraient bien avoir des effets déplaisants pour les servants eux-mêmes !

Les Bazukas et les Rokettes peuvent être utilisé contre des cibles aériennes mais doivent obtenir une touche directe pour avoir un effet. Les roquettes qui ratent leur cible aérienne n'ont pas d'effet – elles tombent au sol une fois que leur charge est consumée, elles explosent en l'air ou sont perdues.

niveau +20, la portée est égale à la distance horizontale entre le tireur et la cible. Si elles sont au niveau +30, la portée est la distance horizontale **plus** 10". Si elles sont à des niveaux de hauteurs supérieurs, la portée est la distance horizontale plus 10" additionnels par niveau. Si la distance modifiée devient supérieure à la portée de l'arme, il n'y a aucune chance de toucher.

21.3.3. Les tirs entre volants

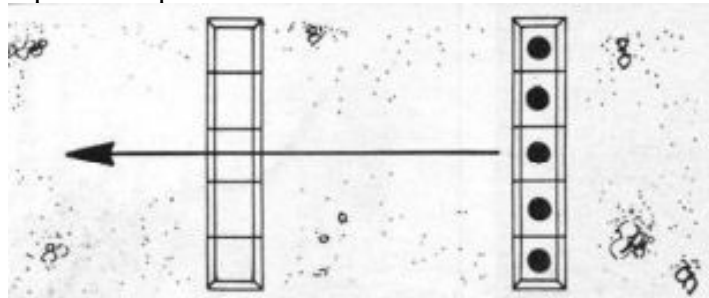
Les tireurs qui volent peuvent cibler d'autres figurines volantes. Quand ils tirent sur des figurines aériennes à plus de deux niveaux en dessous, mesurez la portée horizontale seulement (par ex. niveau +30 sur un niveau +10). Quand ils tirent sur des niveaux supérieurs, ajouter 10" à la distance horizontale pour chaque niveau de hauteur (par ex. du niveau +10 au niveau +30 = +20"). Quand ils tirent à des niveaux inférieurs de plus de deux niveaux de distance (par ex. du niveau +40 au niveau +10) ajoutez 10" pour chaque niveau de différence au-dessus de deux (+40 à +10 = +30"). Les cibles et les tireurs au niveau d'attaque sont considérés comme s'ils étaient des cibles au sol.

21.4. LE COMBAT DES VOLANTS

21.4.1. Combat contre les cibles au sol*

La plupart des volants ne peuvent pas s'immobiliser au-dessus d'un ennemi pour porter des attaques, mais peuvent simplement passer au-dessus de leur cible en délivrant leurs attaques au passage. Pour simuler ceci, une figurine volante peut combattre n'importe quel ennemi qu'elle survole depuis le niveau d'attaque durant ce tour. Les figurines au sol attaquées par un ennemi qui les survole peuvent se défendre comme pour un combat normal.

Un volant survole toutes les figurines touchées par le socle de la figurine volante alors qu'elle passe et peut attaquer n'importe quelle figurine comme les commandants d'unité, les personnages, les bannières etc. Une figurine volante avec plusieurs *Attaques* peut aussi bien les concentrer sur une figurine ou les répartir sur plusieurs cibles.

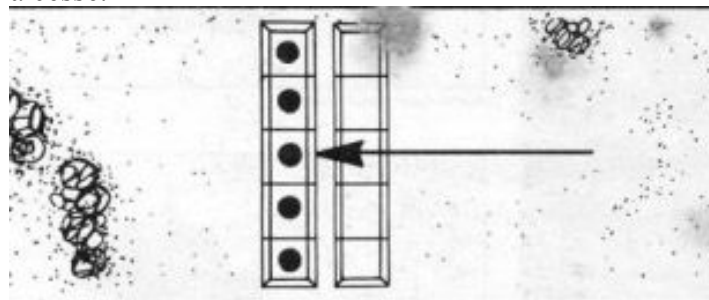


Les figurines en vol ne peuvent soutenir un combat

* Charger des volants

Dans le WD100 (p.54), il est précisé que les volants sur un niveau d'attaque peuvent aussi être chargés par des troupes au sol. Ils peuvent alors choisir de refuser le combat en montant au niveau +10 ou d'accepter le combat.

plus d'un round. S'il se trouve que des figurines volantes se retrouvent au-dessus d'ennemis à la fin de leur mouvement, il vaut mieux déplacer les volants juste derrière eux – ainsi il est clair que l'engagement a cessé.



Les volants avec un mouvement minimal (**Vit. min.**) de 0 peuvent se stabiliser au-dessus de leurs ennemis et peuvent prolonger l'engagement pour plusieurs tours s'ils le souhaitent.

21.4.2. Se défendre contre des volants

Une unité attaquée par des troupes aériennes dispose des options usuelles, en incluant le fait de pouvoir *tenir la position et tirer* et de *fuir*. Parfois, une unité sera attaquée depuis les airs alors qu'elle est déjà engagée contre des troupes au sol. Quand cela survient, les figurines peuvent choisir de combattre les volants ou leurs adversaire au sol mais pas les deux.

21.4.3. Procédure pour les combats air/sol

La procédure pour résoudre les combats est la même que pour un combat normal avec les exceptions suivantes et ces règles spéciales :

Pour toucher : Les modificateurs s'appliquent comme d'habitude excepté que les troupes volantes ne reçoivent pas les bonus accordés pour la charge ou la poursuite.

Les résultats de combat : Si des troupes aériennes perdent un combat, l'unité est repoussée d'un niveau de hauteur. Cela met automatiquement fin au combat. Les troupes au sol ne peuvent poursuivre, même s'ils peuvent voler eux-mêmes : elles n'ont pas le temps suffisant pour décoller.

Si les troupes au sol perdent le combat, ils doivent effectuer immédiatement un test de *déroute*. Si elles tiennent, elles ne sont pas physiquement repoussées et restent sur place. Si l'unité est dérottée, elle fuira loin de l'ennemi dans une direction décidée par le MJ quand ce n'est pas évident. Les troupes aériennes poursuivront les fuyards comme d'habitude si cela est physiquement possible.

Les troupes aériennes ne sont jamais *désorganisées*.

21.4.4. Les combats aériens

Des volants sur un même niveau et en contact socle-à-socle peuvent se battre de la même manière que des troupes au sol. Les volants ne peuvent « survoler »

d'autres volants pour porter leurs attaques, ils doivent être en contact socle-à-socle pour se battre.

Résolvez le combat comme d'habitude. Effectuez les attaques dans l'ordre d'*Initiative*, comme vous le feriez durant un combat au sol. Le modificateur pour la charge ne s'applique pas. Déterminez le résultat de combat normalement, sauf que les figurines volantes ne sont pas *repoussées* si elles perdent un combat. Effectuez les tests de *déroute* comme d'habitude, et effectuez les fuites et les poursuites de la même manière que pour un combat au sol.

À moins que les adversaires ne puissent faire du vol stationnaire (**Vit. min. 0**), c'est assez improbable que le combat continue plus d'un round, car la plupart des volants doivent continuer à se déplacer sous peine de s'écraser en une masse de plumes tourbillonnantes ou de membranes déchirées. Les figurines volantes continuent donc se déplacer dans leur *phase de mouvement*, en ignorant les figurines ennemies. On considère que les figurines s'attaquent en passant.

Des volants capables de vol stationnaire peuvent tenir leur position si elles le veulent, ce qui permet au combat de continuer plus d'un tour.

21.4.5. Rompre le combat

Durant leur *phase de mouvement*, les troupes aériennes peuvent rompre le combat contre des troupes au sol ou aériennes. Elles ne subissent pas les *touches gratuites* ou les autres pénalités (cf. **7.14.3**). Les troupes aériennes sont toujours obligées de rompre le combat pour effectuer leur mouvement minimal.

21.5.LES VOLANTS COMME MONTURES

Les grandes créatures volantes comme les Vouivres et les Dragons peuvent être utilisées comme des montures. À l'instar des *monstres* et de leurs équipages, les *Attaques* ou les touches sont portées soit contre la monture soit contre son cavalier. Les dommages sont enregistrés séparément.

Quand des tirs sont dirigés contre une monture et son cavalier, chaque touche est allouée aléatoirement en lançant un D6 :

1-4 La monture est touchée

5-6 Le cavalier est touché

Quand ils se battent au sol, les règles pour les *monstres* sont utilisées. Cependant, les montures volantes ne se *déchainent* pas (cf. **18.5**). À la place, elles s'envolent immédiatement et quittent la bataille. Cela s'applique même si la monture doit rompre le combat. Un mouvement normal complet est effectué en dehors de la séquence de tour normal et il peut rompre momentanément la règle habituelle des 2" de cohérence d'unité. La monture peut se déplacer et se battre normalement à partir du début du tour suivant du joueur.

Quand deux volants se battent dans les airs, les *Attaques* du cavalier et de la monture peuvent être portées indifféremment contre le cavalier ou la monture adverse.

21.6.BOMBARDEMENT

Lorsqu'un volant se déplace au-dessus d'une unité, Il peut y lancer des projectiles. Cela peut être fait depuis le *niveau d'attaque*, le *niveau +10* ou le *niveau +20*, mais pas si le volant est en combat au corps-à-corps.

Lancer un objet se fait durant la *phase de tir*. Un volant ne peut pas tirer avec une arme et lancer un objet dans le même tour. Les objets lancés incluent typiquement les pierres, les briques et d'autres objets improvisés.

Une unité de volants peut atterrir pour récolter des objets à lancer. Cela peut signifier quitter la table, atterrir, récolter et revenir avec des provisions complètes. Une unité quittant la table pour faire cela doit y passer un tour complet. Au début de chaque tour suivant, lancez un D6. Un score de 6 indique que l'unité revient avec une grande quantité de rochers, de briques, etc. près à être lancés. Placez l'unité à n'importe quel point de leur bord de table et déplacez-les comme d'habitude. Le joueur peut toujours décider de faire revenir son unité même s'ils n'ont pas encore trouvé de projectiles. Ils reviennent automatiquement sur le bord de table du joueur au début de son prochain tour.

Touches par les objets lancés

Suivez cette procédure :

1. Désignez un point cible pour chaque attaquant
2. Lancez un D6
3. Déduisez un au *niveau +20*, deux au *niveau +10* et trois au *niveau d'attaque*.

Le résultat est la distance en pouces dont le projectile dévie de sa cible (lancez 1D12 pour connaître la direction de la déviation). Un résultat de zéro ou moins signifie qu'il n'y a de déviation.

Si un objet lancé touche accidentellement une cible, résolvez les dommages normalement.

Les dommages sont résolus en utilisant la *Force* de la créature en ajoutant +1 pour chaque niveau au-dessus de celui d'attaque (par ex +1 au +10, 2 au +20, etc).

Les projectiles lancés depuis des altitudes supérieures (+30 ou au-delà) ne toucheront que rarement leur cible. Procédez comme d'habitude, mais au lieu d'un D6, lancez un D20 et déduisez 1 – cela indique la distance en pas dont dévie la cible.

21.7.S'ÉCRASER

Un volant et tout débris aérien qui s'écrase au sol provoque D4 *blessures/points de dommages* à lui-même et à tout ce sur quoi il s'écrase pour chaque niveau d'altitude. Le tableau ci-dessous résume les dommages causés à des hauteurs différentes.

Niveau d'attaque	1D4
+10	2D4
+20	3D4
+30	4D4
+40	5D4

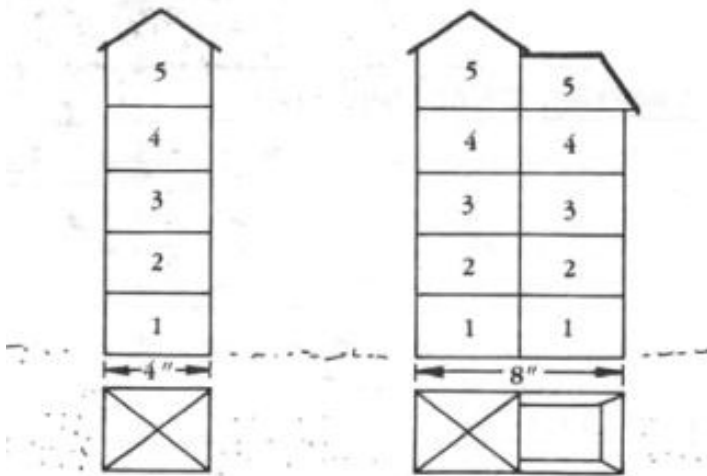
Pour déterminer où un objet tombe, déplacez le d'un D12" dans une direction aléatoire. S'il atterrit sur un autre objet, un bâtiment, etc. modifiez les *blessures/points de dommage* causés sur la cible au sol (mais pas sur l'objet qui tombe). Les *blessures/points de dommage* sont égaux à D4 par niveau de hauteur plus l'*Endurance* moins l'*Endurance* de la cible. Donc, un humain qui tombe ne fera bien souvent pas de mal à un éléphant. Par contre, un éléphant qui tombe transformera en crêpe toute personne sur laquelle il atterrit !

22. LES BÂTIMENTS

Les bâtiments sont importants sur la table de jeu, et leur capture est souvent une condition pour remporter la bataille. Un bâtiment possédant plusieurs étages offre une excellente position que les archers peuvent utiliser pour tirer sur leurs ennemis. Un bâtiment élevé offre également une vue panoramique, au-delà des éléments de décors des environs, comme les forêts et les collines. Comme les bâtiments sont fréquents sur les champs de bataille, ils constituent une part importante du jeu. Dans ces règles, on divise les bâtiments en sections et en niveaux, et on permet aux figurines de se déplacer de façon limitée de section à section, et de niveau à niveau.

22.1. LES SECTIONS ET LES NIVEAUX

On considère ici que tout bâtiment de dimensions inférieures ou égales à 4 x 4" est une section. Par simplicité, une petite maison est constituée d'une seule section. Certains bâtiments peuvent avoir plus d'un étage. Nous appellerons chaque étage « niveau ». La maison impériale typique fait une section et deux niveaux. Un bâtiment plus imposant pourrait avoir beaucoup plus de sections et plus de niveaux.



Le nombre de niveaux devrait être clairement visible sur la maquette tandis que le nombre de sections peut facilement être déterminé en mesurant ses dimensions. Rappelez-vous que le nombre de sections n'est pas déterminé par l'aire occupée mais par la longueur des murs. Par exemple, une maison de 5 x 2" comporte deux sections, car l'un de ses murs est long de plus de 4". De même, une maison de 9 x 2" est constituée de trois sections. Lorsqu'un bâtiment comporte deux sections ou plus, les sections doivent être réparties de façon égale sur la surface à moins qu'une répartition plus logique s'impose. Par exemple, si une tour de 2 x 2" est accolée à une maison de 3 x 4", la maison constitue bien évidemment une section et la tour une autre.

Pour décrire une section située à un niveau particulier, on utilise le terme "**section/niveau**". Par exemple, une

tour de 4 x 4", haute de cinq étages possède cinq sections/niveaux situés l'un au-dessus de l'autre. Une tour de 8 x 4" haute de cinq étages possède deux sections et cinq niveaux et, par conséquent, dix sections/niveaux.

22.1.1. Figurines et bâtiments

Chaque section/niveau peut contenir au maximum **12 figurines de taille humaine** de chaque camp.

Cependant, si un combat a lieu à l'intérieur d'une maison, chaque camp peut envoyer des figurines dans une même section/niveau et la limite décrite ci-dessus est par conséquent doublée (12 figurines du joueur A et 12 figurines du joueur B).

Les créatures de plus de 3 mètres de haut ne peuvent pénétrer dans un bâtiment qu'avec l'accord du MJ (elles pourraient être trop grandes pour entrer), et comptent chacune au moins pour deux figurines de taille humaine. En cas de doute... laissez-les dehors !

22.1.2. Déplacement

Les figurines peuvent se déplacer d'une section ou monter/descendre d'un niveau durant leur *phase de mouvement*. Elles ne peuvent pas se déplacer vers une section située en diagonale mais seulement vers une section directement adjacente, au-dessus ou en dessous. Les figurines situées à l'intérieur d'un bâtiment ne se déplacent jamais durant la *phase de réserve*. Les figurines ne sont pas gênées par les obstacles intérieurs (portes, murs) et peuvent monter et descendre les escaliers sans pénalité. Cependant, elles ne peuvent pas traverser ou entrer dans une section/niveau contenant déjà le nombre maximum de figurines. Un groupe de figurines peut quitter une section/niveau pour laisser la place à d'autres mais seulement si le groupe est lui-même en mesure de quitter ou de se déplacer à l'intérieur du bâtiment.

Étant donné qu'il est impossible de placer 12 figurines avec leur socle à l'intérieur d'une maquette (même si vous étiez prêt à prendre le risque d'endommager leur peinture en le faisant), le positionnement et le déplacement des troupes à l'intérieur d'un bâtiment doit être noté par les joueurs, sous la supervision du MJ. Une feuille de papier suffira pour noter la position précise des troupes et leur répartition entre les différentes sections/niveaux. Cette méthode vous permettra aussi de cacher à votre adversaire les occupants d'un bâtiment jusqu'à ce qu'ils se révèlent.

22.1.3. Cohésion d'unité à l'intérieur des bâtiments

Une fois à l'intérieur d'un bâtiment, une unité doit conserver sa cohésion habituelle. Si une unité est divisée entre plusieurs sections/niveaux, elle doit l'être

de façon à ce qu'un lien soit conservé entre les groupes. Par exemple, une unité de 24 guerriers occupe une tour de 4 x 4" (par exemple une section) et haute de trois étages. L'unité peut être divisée de façon à ce que des guerriers occupent chaque niveau, occupent les niveaux un et deux, ou occupent les niveaux deux et trois. L'unité ne peut pas être répartie entre les niveaux un et trois car cela laisserait un niveau inoccupé entre les membres de l'unité.

22.1.4. Entrée et sortie

Une figurine peut pénétrer à l'intérieur d'un bâtiment en passant à travers n'importe quel mur doté d'une porte. La figurine est alors retirée de la table et le joueur note qu'elle est à présent dans le bâtiment. Il n'y a pas de pénalité de mouvement pour entrer dans un bâtiment et l'entrée se fait via le rez-de-chaussée de la section correspondante.

Comme l'entrée d'un bâtiment est assez étroite, un maximum de 4 figurines peut pénétrer dans un bâtiment par une même porte durant un tour. Une porte double permet de faire passer 8 figurines par tour. Une porte cochère permet faire passer jusqu'à 12 figurines par tour. Un maximum de 12 figurines peut pénétrer dans une section à chaque tour.

Sortir d'un bâtiment est géré comme l'entrée, et s'effectue au même rythme, suivant la taille de la porte utilisée. Les figurines qui quittent un bâtiment ne peuvent le faire qu'à travers une section possédant une porte, et peuvent effectuer un mouvement normal à partir de celle-ci.

22.1.5. Combat dans les bâtiments

Comme énoncé précédemment, une section/niveau peut accueillir jusqu'à 12 figurines par camp. Les figurines ne peuvent pénétrer dans une section/niveau occupée par des ennemis qu'en déclarant une charge contre les figurines ennemies et en initiant ainsi un combat au corps-à-corps. Les attaquants doivent pénétrer dans la section/niveau à partir d'une section/niveau adjacente ou de l'extérieur du bâtiment. Par exemple, une tour constituée d'une unique section de 4 x 4" possède 3 niveaux. Le niveau inférieur est occupé par 10 Orques, le niveau intermédiaire est vide, et le niveau supérieur est occupé par 10 archers humains. Les Orques montent d'un niveau pendant leur tour et occupent le niveau intermédiaire. Plutôt que d'attendre l'assaut des Orques, les archers humains décident de prendre l'initiative et chargent le niveau intermédiaire durant leur tour. Un tour de combat au corps-à-corps est résolu entre les archers et les Orques à l'étage intermédiaire.

Les combats à l'intérieur des bâtiments sont résolus de façon légèrement différente aux combats habituels :

1 Durant le premier round, les troupes occupant, ou

chargeant depuis, un niveau supérieur reçoivent le bonus de +1 au jet *pour toucher* lié à l'occupation d'une position surélevée.

- 2 Les troupes qui chargent ne bénéficient pas du bonus de charge habituel. On considère que les défenseurs utilisent le mobilier, les cloisons et tout autre objet situé dans la section à leur avantage, et annulent ainsi le bonus de charge habituel.
- 3 Les règles de *poussée* concernant le gain et la perte de terrain au corps-à-corps sont ignorées. Il est cependant important de déterminer quel camp remporte le combat puisque les bonus pour avoir repoussé son adversaire au round précédent s'appliquent normalement.
- 4 Le combat au sein d'une section/niveau se poursuit de tour en tour. Des troupes additionnelles peuvent rejoindre le combat à partir de sections/niveaux adjacentes tant que le nombre de figurines engagées dans le combat est inférieur ou égal à 12. Si une unité engagée au corps-à-corps est divisée entre plusieurs sections/niveaux, les figurines qui ne sont pas directement engagées dans le combat peuvent continuer à se déplacer mais l'unité doit conserver sa cohérence à l'intérieur du bâtiment comme expliqué plus haut.
- 5 Si les membres d'une même unité sont engagés au corps-à-corps dans une section/niveau adjacente, les combats engagés dans les diverses sections/niveaux sont considérés comme un combat multiple et le résultat de combat global est utilisé pour déterminer qui est le vainqueur.

22.1.6. Fuite dans les bâtiments

Bien que les règles de *poussée* concernant le gain et la perte de terrain ne soient pas strictement appliquées, les unités qui perdent un combat à l'intérieur d'un bâtiment et sont en dessous de 25% de leur effectif initial doivent passer un test de déroute comme d'habitude. Si une unité est mise en fuite dans un bâtiment, tous les membres de l'unité sont considérés comme étant en fuite, pas seulement ceux occupant la section/niveau où le combat s'est déroulé. Il pourrait dès lors devenir complexe de suivre la position de chaque figurine en fuite à l'intérieur du bâtiment. Plutôt que d'essayer de déplacer les unités impliquées, on aura recours à un système simple permettant de simuler la situation avec un minimum de difficulté.

Le MJ considère tout d'abord l'unité en fuite. Il examine la position de l'unité à l'intérieur du bâtiment et détermine quelle section/niveau occupée par l'unité est la plus éloignée de la sortie. Si plusieurs sorties possibles se présentent, le MJ devrait considérer uniquement la sortie la plus proche de l'unité. Il calcule ensuite le nombre de sections/niveaux entre la section/niveau la plus éloignée occupée par l'unité et l'extérieur, en comptant « l'extérieur » comme une

section/niveau.

Prenons par exemple un tour de 4 x 4" (une section) comprenant 3 niveaux. Un corps-à-corps a eu lieu entre une unité d'Orques et une unité d'humains. Le combat s'est déroulé sur chacun des trois niveaux. Les humains sont mis en fuite. La section/niveau occupée par les humains la plus éloignée de la sortie est le troisième niveau. Pour s'échapper, les fuyards doivent passer par le deuxième niveau, le premier niveau et l'extérieur, et doivent donc franchir l'équivalent de trois sections/niveaux.

Une fois ce chiffre déterminé, le MJ donne aux vainqueurs une *touche gratuite* contre l'unité en fuite par figurine victorieuse engagée au corps-à-corps durant ce tour par section/niveau devant être franchie par les fuyards. Ceci représente les vainqueurs qui poursuivent les fuyards à travers les pièces et les corridors.

Pour reprendre notre exemple, les humains doivent franchir 3 sections/niveaux pour s'échapper. Si 16 Orques étaient engagés au corps-à-corps durant le combat, les Orques obtiennent $3 \times 16 = 48$ *touches gratuites*. Les pertes infligées par ces *touches gratuites* affectent l'ensemble de l'unité en fuite, pas seulement les figurines qui étaient directement engagées au corps-à-corps. Ces *touches gratuites* sont toutes résolues simultanément et représentent les pertes énormes subies par des troupes en fuite piégées à l'intérieur d'un bâtiment. Une unité piégée ainsi sera bien souvent annihilée.

Une fois les touches gratuites résolues, les survivants de l'unité en fuite sont placés en formation à l'extérieur du bâtiment, au niveau de leur point de sortie. Ils continueront à fuir à partir de leur prochain tour. Les vainqueurs peuvent être repositionnés n'importe où à l'intérieur du bâtiment au choix du joueur les contrôlant, dans la limite des règles de cohésion d'unité et d'occupation des sections/niveaux. Le joueur victorieux n'est pas obligé de poursuivre à l'extérieur d'un bâtiment s'il ne souhaite pas le faire. S'ils ne poursuivent pas, les vainqueurs doivent effectuer une *reformation*, et ne peuvent pas effectuer d'autre déplacement jusqu'à la fin de leur prochaine *phase de mouvement*.

Si le joueur victorieux souhaite poursuivre à l'extérieur du bâtiment, l'ensemble des figurines en poursuite est placée dans le niveau le plus bas, dans la dernière section traversée par les fuyards. Si l'unité en poursuite contient plus de 12 figurines, les figurines en surplus sont placées à l'arrière dans d'autres sections/niveaux. Lorsque les fuyards se déplaceront, lors de leur prochaine phase de mouvement, les vainqueurs les poursuivront comme d'habitude. Cela implique qu'une unité en poursuite peut, si elle contient de nombreuses figurines, se déplacer à travers plusieurs sections de bâtiment et effectuer un

mouvement de poursuite durant la phase de mouvement. Dès que les fuyards/poursuivants quittent le bâtiment, les règles de fuite et de poursuite s'appliquent comme d'habitude. Les troupes en fuite ou poursuivant à l'extérieur d'un bâtiment ignorent les règles d'entrée et de sortie habituelles : toutes les figurines quittent le bâtiment en un tour.

22.2. TIRER DEPUIS LES BÂTIMENTS

Bien que les maquettes de bâtiment puissent montrer de nombreuses fenêtres, meurtrières et autres ouvertures, on considérera qu'un bâtiment offre un point de tir/observation pour une figurine par pouce complet de section de mur. Par conséquent, une section complète (4 x 4") offre suffisamment d'ouvertures pour permettre à 4 figurines de tirer depuis chaque côté. Cette règle peut être ignorée lors des parties amicales et le nombre d'ouvertures représentées physiquement dans la maquette peut être pris en compte pour déterminer le nombre de figurines pouvant tirer depuis le bâtiment. Dans ce cas, une fenêtre permet à une figurine de tirer. La règle d'un "tireur par pouce" est cependant une bonne approximation.

Les tireurs occupant un bâtiment peuvent tirer au-dessus d'éléments de décors plus bas. Toutes les portées sont calculées depuis la base du bâtiment jusqu'à la cible. Lorsque les troupes tirent depuis une position surélevée par rapport à leur cible, toutes les armes voient leur portée augmentée de 10%, arrondi à l'entier le plus proche.

1. Les tireurs peuvent tirer au-dessus des haies, murs et clôtures depuis n'importe quel niveau, à l'exception du plus bas.
2. Les tireurs peuvent tirer au-dessus de bâtiments moins élevés jusqu'à la moitié de la portée de l'arme si ces derniers comprennent au moins un niveau de moins que le bâtiment d'où est issu le tir. Les tireurs peuvent tirer au-dessus de bâtiments moins élevés situés plus de la moitié de la portée de l'arme si ces derniers comprennent au moins deux niveaux de moins que le bâtiment d'où est issu le tir.
3. Les tireurs peuvent tirer au-dessus des bois et des collines s'ils sont placés au moins au troisième niveau.
4. Si le bâtiment occupé par les tireurs est situé sur une colline, ces derniers peuvent tirer au-dessus de tous les éléments de décors qui ne sont pas situés sur une colline.

À l'inverse, toute figurine pouvant être prise pour cible par un tireur dans un bâtiment peuvent également voir ce dernier.

Lorsque le champ de bataille est complexe et inclut plusieurs bâtiments à des niveaux différents, il revient

au MJ de trancher avec bon sens sur les questions de ligne de vue et de couvert. Sa décision prend le pas sur toute autre considération.

22.3. TIRER DANS LES BÂTIMENTS

Les troupes équipées d'armes de tir peuvent tirer sur les figurines qu'il voit à travers une ouverture de même que sur des figurines à découvert sur une terrasse ou un balcon. Autrement, les troupes à l'intérieur d'un bâtiment ne peuvent pas être prises pour cible (bien qu'elles puissent subir des pertes si le bâtiment est touché par une machine de guerre ou une attaque comparable).

La portée de toutes les armes de tir est réduite de 10% lorsque le tireur est en contrebas de sa cible, arrondi à l'entier le plus proche. Par exemple, un arc (portée normale 24") voit sa portée réduite à 21,6", arrondie à 22".

Les cibles à l'intérieur d'un bâtiment bénéficient d'un *couvert lourd* et le jet *pour toucher* subit le malus habituel de -2.

22.4. TIRER SUR LES BÂTIMENTS

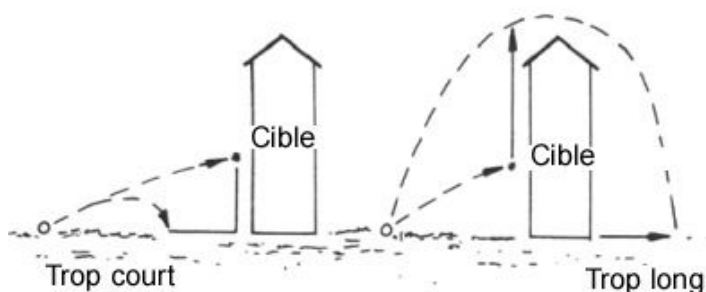
Toutes les troupes équipées d'armes de tir peuvent viser un bâtiment pour endommager sa structure. Dans la plupart des cas, ces attaques se révéleront futiles puisque la pierre, la charpente et la maçonnerie constituant un bâtiment résisteront sans problème aux dommages infligés par des flèches et de la plupart des projectiles standards. Seules les armes dotées d'une *Force* suffisante, comme les machines de guerre, seront en mesure d'endommager un bâtiment. La table ci-dessous donne l'Endurance des bâtiments en pierre, bois et torchis, ainsi que la Force minimale requise pour les endommager.

Matériau	Endurance	Force minimale requise pour endommager
Pierre/Brique	10	7
Bois	9	6
Torchis	8	5

Ces trois catégories sont générales et représentent trois types et qualités de bâtiments, pas seulement ceux constitués de matériaux cités ci-dessus. Les bâtiments en pierre sont extrêmement difficiles à endommager et sont des fortifications idéales. Le bois est également extrêmement difficile à endommager et peut être utilisé pour fabriquer des fortifications temporaires. Le torchis est largement utilisé pour la construction domestique, et est constitué de branchages entremêlés et d'un béton naturel contenus dans une armature de bois. La plupart des maisons d'habitation, les granges et les ateliers sont équivalents à du torchis.

Les bâtiments n'ont pas de *sauvegarde d'armure*. Les dommages infligés à chaque section/niveau doivent être comptabilisés par le MJ.

Lors du placement de *gabarits* (comme ceux des catapultes, cf. 19.7), placez le gabarit à la verticale contre la section de mur visée. Si le tir dévie, une déviation à 12 heures peut amener le tir à toucher un niveau plus élevé, tandis qu'une déviation à 6 heures pourra amener le tir à toucher un niveau moins élevé. Si le tir tombe court d'une distance supérieure à la hauteur du mur ciblé, le gabarit est placé en bas du mur puis rapproché vers le tireur comme d'habitude. Si le tir tombe trop loin, le gabarit est déplacé au niveau du point le plus haut du bâtiment puis à partir du mur opposé. Le tir atterrira donc de l'autre côté du bâtiment.



22.5. CORPS-À-CORPS CONTRE LES BÂTIMENTS

Une créature dotée d'une *Force* suffisante pour endommager un bâtiment peut lui porter des coups durant la *phase de combat*. Il n'est pas nécessaire de charger un bâtiment : toute figurine en contact peut frapper. Les *Attaques* touchent automatiquement. Les créatures de moins de 3 mètres de haut peuvent uniquement attaquer le niveau le plus bas. Les créatures de plus de 3 mètres de haut peuvent attaquer le premier et le second niveau. Il n'est généralement pas possible d'attaquer un niveau plus élevé que le second depuis le sol, mais le cas peut parfois se présenter. Dans cette circonstance, faites appel au bon sens ou à la décision du MJ pour trancher. Toute figurine située dans une section/niveau peut l'attaquer si le joueur le souhaite.

22.6. LES DOMMAGES INFLIGÉS AUX BÂTIMENTS

Lorsqu'un bâtiment est attaqué, le nombre de *points de dommages* subi par chaque section/niveau est comptabilisé. Lorsque ce chiffre atteint 6, la section/niveau peut potentiellement s'effondrer. Au début de chaque tour de jeu suivant (quel que soit le joueur), le MJ lance 1D6 sur le tableau ci-dessous. Pour chaque point de dégât infligé au-delà des 6 requis pour faire le test, le MJ ajoute +1 au résultat.

22.6.1. Bâtiment composite multiple

Si un bâtiment comprend plusieurs sections/niveaux constitués de matériaux différents, les règles d'effondrement données ci-dessous seront affectées. Par exemple, il est fréquent qu'une tour construite en pierre possède un dernier étage construit en bois. Si la structure en bois s'effondre, cela ne cause pas forcément l'effondrement de la structure en pierre située en dessous. Par conséquent, l'effondrement d'une section/niveau en bois ne peut pas affecter des sections/niveaux en pierre et l'effondrement d'une section/niveau en torchis ne peut pas affecter des sections/niveaux en pierre ou en bois.

22.6.2. Murailles

Une section de murailles de 4" est considérée comme

une section/niveau et peut être attaquée et détruite comme d'habitude. Puisque chaque section de muraille est auto-portante et ne fait structuralement pas partie d'un bâtiment, l'effondrement d'une section de muraille n'affectera pas les sections/niveaux de murailles ou bâtiments adjacents. Les sections/niveaux ajoutées à une section de muraille (une tour de guet en bois construite sur une section de muraille en temps de siège, par exemple), s'effondreront automatiquement si la section de murailles qui les supporte s'effondre.

22.6.3. Fortifications

Pour en savoir plus sur les fortifications et les sièges reportez-vous à **Warhammer Siege**. Les fortifications sont interdites en tournoi.

D6 Dommages infligés aux bâtiments (jet au delà de 6 points de dommages)

- 1 La section/niveau devient instable et branlante. Seules 6 figurines par camp peuvent l'occuper à la fois. Compte comme un *couvert léger* pour les tirs venant de l'extérieur à cause des trous dans le mur.
- 2 La section/niveau devient extrêmement instable. Si elle est occupée par plus de 6 figurines au total, elle s'effondrera immédiatement (voir 4). Compte comme un *couvert léger* pour les tirs venant de l'extérieur.
- 3 La structure de la section/niveau est compromise. S'il y a plus d'un niveau au-dessus de la section/niveau, elle s'effondre immédiatement (voir 4). S'il y a plus de 6 figurines dans la section/niveau, elle s'effondre immédiatement (voir 4.) Compte comme un *couvert léger* pour les tirs venant de l'extérieur. Les tireurs à l'intérieur subissent aussi un malus de -1 *pour toucher* à cause de la surface instable.
- 4 La section/niveau s'effondre. Toutes les sections/niveaux directement au-dessus s'effondrent également. Toutes les figurines dans une section/niveau effondrée doivent réussir leur sauvegarde non modifiée ou être tuées. Les figurines ayant une E5 ou plus, ou 3 PV ou plus bénéficient d'une sauvegarde de 4, 5 ou 6 sur D6 (si elles ne possèdent pas une meilleure sauvegarde) et subissent 1D3 blessures si elles ratent leur sauvegarde.
- 5 La section/niveau s'effondre (voir 4). De plus, la section/niveau située directement en dessous s'effondre également.
- 6 La section/niveau s'effondre (voir 4). De plus, pour chaque section effondrée au-dessus, une section/niveau située directement en dessous s'effondre également (minimum 1). Par exemple, un bâtiment comprenant 5 niveaux voit son troisième niveau s'effondrer. Les niveaux 4 et 5 s'effondrent puisqu'ils sont au-dessus, et les niveaux 1 et 2 s'effondrent également à cause du poids.
- 7 La section/niveau s'effondre, fait s'effondrer toutes les sections situées au-dessus et un nombre correspondant de sections en dessous (voir 6.). De plus, toutes les sections adjacentes à la section qui s'effondre et occupant le même niveau s'effondrent également, et font s'effondrer toutes les sections/niveaux situées au-dessus d'elles.
- 8 La section/niveau s'effondre. Tous les niveaux situés au-dessus et en dessous s'effondrent. Toutes les sections adjacentes s'effondrent entièrement (effondrement secondaire).
- 9 La section/niveau s'effondre. Tous les niveaux situés au-dessus et en dessous s'effondrent. Toutes les sections adjacentes s'effondrent entièrement (effondrement secondaire). Toute section/niveau adjacente à un effondrement secondaire s'effondre si elle a déjà subi des dommages (effondrement tertiaire). Toutes les sections/niveaux situées au-dessus d'un effondrement tertiaire s'effondrent également.
- 10+ La section/niveau s'effondre. Tous les niveaux situés au-dessus et en dessous s'effondrent. Toutes les sections adjacentes s'effondrent entièrement (effondrement secondaire). Toute section/niveau adjacente à un effondrement secondaire s'effondre si elle a déjà subi des dommages (effondrement tertiaire). Toute section/niveau adjacente à un effondrement secondaire n'ayant pas été endommagée jusqu'à présent subit D6 *points de dégât*. Toutes les sections/niveaux situées au-dessus d'un effondrement tertiaire s'effondrent automatiquement.

23. LE FEU

Les armes incendiaires ont deux utilisations concrètes sur les champs de batailles Fantastiques : mettre le feu aux bâtiments et détruire les créatures du **Bestiaire** décrites comme *inflammables*. De plus, certaines créatures craignent le feu et ont des réactions psychologiques particulière lorsqu'elles y sont confrontées. Ainsi, les loups doivent passer un test de panique s'ils sont attaqués par des armes incendiaires.

23.1. LES ARMES INCENDIAIRES

23.1.1. Torches

Toute unité qui n'est pas sujette à la *peur du feu* peut porter des torches. On suppose que chaque soldat transporte suffisamment de torches éteintes pour ne pas tomber à court durant la bataille. Une torche peut être portée à la place d'une arme de corps-à-corps et ne peuvent l'être par des troupes ayant besoin des deux mains pour se battre ou manier une arme de tir, (comme un arc par exemple). En combat, une torche compte comme une *arme improvisée*.

Équiper des soldats de torches coûte 1 point par figurine.

23.1.2. Projectiles incendiaires

Toutes les armes à projectiles peuvent lancer des versions incendiaires de leurs munitions courantes (des flèches enflammées par exemple). Pour pouvoir lancer des projectiles incendiaires, il faut des projectiles modifiés, (comme des flèches emmaillottées de tissus imbibés d'huile par exemple) et un brasero ou d'une source de feu similaire entretenu par deux figurines non combattantes (qui l'entretienne et le transporte).

Une unité qui lance des projectiles incendiaires ne peut pas bouger et tirer et sa portée de tir normale est divisée par deux.

Équiper des soldats de flèches incendiaires coûte 1 point par figurine, plus 2 points pour le brasero.

23.1.3. Armes incendiaires magiques

Certaines armes enchantées peuvent créer des flammes magiques. Certains sorts permettent à un magicien de créer et lancer du feu. Reportez-vous au livret Magie.

23.1.4. Lance-flammes

Certaines machines de guerre (des nains en particulier) sont conçus pour projeter de l'huile, de la poix ou d'autres substances enflammées. Elles sont décrites en détail dans la section *Machines de guerre*.

23.2. EFFETS DES ARMES INCENDIAIRES

Les armes incendiaires causent des dommages normaux contre des cibles qui ne sont pas inflammables.

Contre des cibles *inflammables*, leur Force est augmentée de 1.

Les créatures qui ne sont pas immunisées à la psychologie doivent passer un test de *panique* si elles sont attaquées par des armes incendiaires. Si le test échoue, elles fuient à l'opposé de la source du feu.

23.3. LES BÂTIMENTS ET LE FEU

La plupart des bâtiments peuvent être incendiés, selon les matériaux qui les constituent :

23.3.1. Structures en bois

Sont *inflammables* :

- Les bâtiments en bois et clayonnages.
- Les niveaux et sections composés de bois ou de clayonnage.
- Les derniers niveaux et sections dotés de toits en bois ou en chaume.

23.3.2. Structures en pierre

Les niveaux et sections de pierre ne sont pas inflammables de l'extérieur mais peuvent être considérés comme inflammables de l'intérieur en raison du mobilier, des poutres, etc. Il est donc possible d'incendier un bâtiment en pierre de l'intérieur mais pas de l'extérieur. Il est impossible de mettre le feu à un mur en pierre.

23.3.3. Incendier un bâtiment

Si une arme incendiaire cause des dommages, un jet doit être effectué pour déterminer si la structure prend feu. Le MJ lance un D6 et si le résultat est inférieur ou égal au nombre de *points de dommages* causés ce tour par des armes incendiaires, le niveau ou la section prend feu.

Les figurines portant des torches ou autres dans un bâtiment avec l'intention de l'incendier peuvent automatiquement mettre le feu au niveau ou à la section durant sa *phase de combat*.

Les figurines portant des torches ou autres traversant un niveau ou une section y mettent le feu accidentellement le feu sur un résultat de 6 sur un D6.

23.3.4. Bâtiments en flammes

En proie aux flammes, un niveau ou une section subit 1D3 points de dommages au début du tour de chaque joueur.

Dès que le bâtiment a subi plus de 6 *points de dommages*, il risque de s'effondrer (voir la section *Bâtiments*). Lorsque le feu a provoqué 6 points de dommages à une section ou un niveau, l'incendie se propage aux niveaux et aux sections adjacents et

provoque à nouveau 1D3 points de dommages au début du tour de chaque joueur. Ces niveaux ou ces sections enflammés peuvent aussi s'écrouler normalement.

Une fois en flammes, une cible ne peut être enflammée de nouveau avant que le feu en cours ne s'éteigne. Les armes incendiaires ont toujours le bonus de +1 à leur Force. Une fois qu'une section s'est effondrée, elle n'est plus en flammes.

Toutes les figurines à l'intérieur d'un niveau ou d'une section en flammes au début de leur tour subissent une touche automatique de *Force* 3, sans sauvegarde d'armure. Les cibles *inflammables* subissent une touche automatique de *Force* 4 et peuvent prendre feu si elles subissent des dommages.

Les créatures qui ne sont pas immunisées à la psychologie doivent passer un test de *panique* si elles sont à moins de 4" d'un bâtiment en flammes. Si le test échoue, elles fuient à l'opposé de la source du feu.

23.3.5. Éteindre les feux

Sur le champ de bataille, il n'est normalement pas possible d'éteindre des feux. Cependant, les joueurs et le MJ doivent garder en tête les éléments suivants :

Le sort *Rafale de vent* (B1.15) dirigé sur un niveau ou une section peut avoir deux effets, éteindre ou aviver les flammes. Lancez un D6 :

D6 Effet du sort *Rafale de vent* sur un incendie

1-2 Le feu redouble, causant D3 *points de dommages* supplémentaires.

3-4 Le feu est complètement éteint.

5-6 Le joueur décide si le feu redouble ou s'éteint.

À moins que le contraire ne soit précisé dans la description du sort, tout sort provoquant de la pluie annule tout dégât de feu pour un tour et empêche tout feu de prendre à ce tour, mais il n'éteint pas les incendies en cours. Par contre, toutes les torches, braseros et autres flammes à découvert sont éteintes.

Le sort *Extinction* (E2.4) éteint immédiatement tous les feux de la table.

Le sort *Tempête de poussière* (E3.6) éteint tous les feux traversés par la tempête.

Le sort *Animation des eaux* (E4.1) peut être utilisée pour éteindre un feu. Toutes les quatre *Attaques*, un niveau ou une section peut être éteint.

23.3.6. Les élémentaires et les feux

La présence d'un Élémentaire de l'eau dans un niveau ou une section la rend ininflammable quels que soit les matériaux qui la composent. Un Élémentaire d'eau entrant dans un niveau ou une section en feu éteint automatiquement tous les feux qui y font rage.

Un Élémentaire de feu enflamme automatiquement un niveau ou une section *inflammable*, causant D3 points de dommages.

23.4. LES CRÉATURES ET LE FEU

Le **Bestiaire** indique que certaines créatures sont *inflammables*. Ces dernières prennent feu de la même manière que les bâtiments. Si des armes incendiaires leur causent des dommages, un jet doit être effectué pour déterminer si la créature prend feu. Le MJ lance un D6 et si le résultat est égal ou inférieur aux *Points de Vie* perdus ce tour à cause d'une arme incendiaire, la créature prend feu.

23.4.1. Créatures en flammes

Les créatures en flammes doivent quitter leur unité et se diriger vers la source d'eau la plus proche à vitesse de charge. Si aucun point d'eau n'est disponible, elles se déplacent dans une direction aléatoire.

Toute créature en flammes à portée de charge d'un ennemi peut choisir de le charger. Auquel cas, elles peuvent tester pour devenir sujettes à la *frénésie* (cf. 10.5). Elles provoquent des dommages aux créatures inflammables comme si elles étaient elle-mêmes équipées d'armes incendiaires (*Force* +1).

Une créature en flammes perd automatiquement D3 *Points de Vie* au début de chacun de ses tours jusqu'à ce que le feu s'éteigne (ou qu'elle meure).

23.4.2. Éteindre des créatures en flammées

Une créature peut s'éteindre en s'immergeant dans de l'eau, comme une rivière, un ruisseau ou un marais.

24. LES VALEURS EN POINTS

Faire en sorte que deux armées soient équilibrées est toujours difficile. Comment, par exemple, comparer un immense dragon cracheur de feu à un goblin asthmatique ? En théorie, il est toujours possible de déterminer une valeur numérique à une figurine qui augmente avec son profil, son équipement et les joueurs peuvent toujours s'entendre pour jouer 500, 1000, 2000 (etc.) points de chaque côté. En pratique, cela est plus problématique que l'on peut l'imaginer. Dans le cas de gobelins et du dragon, par exemple, il s'avère que les premiers sont incapables de blesser la créature – leurs flèches ricochent sur son épaisse peau, leurs coups ne peuvent rien contre lui. Quel que soit le nombre de gobelins qui l'attaque, ils perdront toujours. La situation elle-même n'est pas complètement illogique : les gobelins sont simplement trop faibles pour blesser une aussi puissante créature. Par contre, il est en conséquence impossible d'attribuer des valeurs aux créatures. Disons que si le dragon vaut 100 points, combien en valent les gobelins ? 1 ? 0,001 ? En fait, rien du tout ! C'est un exemple extrême mais les mêmes facteurs peuvent s'appliquer à toutes les créatures.

Warhammer est un jeu de Fantasy et certaines créatures ont des vulnérabilités ou des pouvoirs qui les rendent meilleures ou plus faibles dans certaines situations. Le système de valeur en points que nous donnons ici est supposé être utilisés avec les listes d'armées de **Warhammer Armées**. Dans ce contexte, le jeu devrait être raisonnablement équilibré. Cependant, aucun système de valeur en points ne compensera jamais des décisions tactiques stupides !

Vous trouverez dans le **Bestiaire** les valeurs en points de toutes les créatures du jeu et, dans les pages ci-après vous trouverez les valeurs des armes, des armures, des troupes spéciales, des machines de guerres et toute sorte d'équipement divers.

24.1.LES PARTIES SCÉNARISÉES

Si un MJ organise une partie de Warhammer, il préparera les forces des deux camps de manière à équilibrer le jeu. Dans ce cas, il peut ignorer le système de valeur en points et utilise sa propre expérience pour proposer aux joueurs une belle bataille. C'est assez facile pour un MJ expérimenté et il en résulte souvent des parties mémorables.

Cependant, si le MJ est inexpérimenté ou si les joueurs doivent se passer de lui, les valeurs en points peuvent être utilisées pour les guider dans la composition de leurs forces.

24.2.LES MODIFICATEURS DE COÛTS DE L'ÉQUIPEMENT

Les créatures dont la valeur de base est comprise en 5 et 10 points achètent leurs armes et leurs armures au coût standard. Les créatures de moins de 5 points achètent leur équipement à moitié prix. À l'inverse les créatures dont le coût est supérieur à 10 points paient plus cher leurs armes et armures. La liste des modificateurs ci-dessous ne s'applique qu'aux créatures ordinaires. Pour les personnages, reportez-vous aux listes d'armée.

Coût de base	Multiplicateur
0-4	x ½
5-10	normal
11-20	x 2
21-30	x 3
31-40	x 4
41-50	x 5
51-60	x 6
61-70	x 7
71-80	x 8
81-90	x 9
91-100	x 10

Pour chaque tranche de 10pts : +1 au multiplicateur

24.3.COÛT DES MONTURES

24.3.1. Les animaux de monte

Le **Bestiaire** définit qu'elles sont les créatures qui sont dites *animaux de monte*. C'est le cas des chevaux, des poneys, des destriers, des loups géants, etc.

La valeur d'une figurine montée sur un *animal de monte* est le double de la valeur de la figurine **incluant son armure et son équipement**. La valeur du caparaçon est ajouté au coût de base du cavalier et est doublé, comme pour le reste de l'équipement. Un chevalier humain avec une armure lourde, une lance, un bouclier et un caparaçon est $(5 + 3 + 2 + 1 + 4) \times 2 = 30$ pts. Le même cavalier sans caparaçon coûtera $(5 + 3 + 2 + 1) \times 2 = 22$ pts.

Si la monture à ses propres *Attaques*, ou contribue d'une manière ou d'une autre au combat, la **moitié** de la valeur de la monture est ajouté au total. Les fractions sont arrondies au point supérieur. On n'ajoute que la moitié de la valeur de la monture car on considère qu'une seule figurine et un peu moins utile que deux. Si l'*animal de monte* n'a pas d'*Attaque*, son coût est considéré comme nul.

Par exemple, dans le cas d'un destrier (6 pts), il faut ajouter 3 au total. Un chevalier équipé comme ci-dessus et monté sur un destrier coûtera 30+3 points soit 33pts. Un goblin armé d'un arc, d'une armure

légère, d'un bouclier et chevauchant un loup géant coûtera $(2,5 + 1 + 1 + \frac{1}{2}) \times 2 + 3,5$ pour le loup géant soit 13,5 pts arrondi à 14. Rappelez-vous que la valeur de l'équipement des gobelins est divisée par deux, car les gobelins ont un coût de base inférieur à 5.

24.3.2. Les autres montures

D'autres créatures, généralement plus grandes et puissantes, ne sont pas des *animaux de monte* mais peuvent tout de même être montés.

Dans ce cas, la valeur en points de la figurine est égale à celle de la monture **plus** celles du ou des « cavaliers ».

Par exemple, un mammoth (300pts) avec un équipage de cinq hommes (8pts) coûtent $300 + 5 \times 8 = 340$ pts.

24.4.COÛT DES OBJETS MAGIQUES

Le coût des objets magiques (armes, armures, instruments, bannières, etc.) est toujours compté séparément. Ils ne sont pas affectés par les multiplicateurs ou par le fait d'être porté par une figurine montée sur un *animal de monte*.

24.5.COÛT DES COMMANDANTS D'UNITÉS, DES MUSICIENS ET DES PORTE-BANNIÈRES

Les commandants d'unité sont gratuits (s'ils ne sont pas des personnages).

Les musiciens et les bannières coûtent deux fois le prix des figurines normales de l'unité. Par exemple, dans une unité d'humains dont la valeur individuelle est 7pts, un musicien ou un porte-bannière coûtera 14pts.

24.6.COÛT EN POINTS DES PERSONNAGES

Si le coût de base d'une créature est 10 points ou moins, celui du personnage est égal au coût de base de la créature multiplié par le niveau du personnage plus la valeur de base de la créature. Un humain, par exemple, coûte 5 points. Un personnage humain de niveau 5 coûte donc $5 \times 5 + 5 = 30$ pts. Lorsque le résultat est supérieur à 10, toutes les fractions sont arrondies à l'entier supérieur.

Si le coût d'une créature est supérieur à 10 pts, le coût des personnages est calculé de la manière suivante : 10

fois le niveau du personnage plus la valeur de base. Ainsi, un ogre de niveau 15 coûtera $10 \times 15 + 40 = 190$ points.

24.6.1. Coût de l'équipement des personnages

Le coût de l'équipement des personnages est indiqué dans les listes d'armées.

24.6.2. Coût des personnages montés

Le système normal de calcul du coût pour la cavalerie ne fonctionne pas pour les personnages, car ils deviendraient prohibitifs. De plus, les personnages ont souvent plus facilement accès à une monture que les troupes normales.

Pour connaître les montures autorisées pour chaque type de personnages, reportez-vous aux listes d'armée.

Coût des montures communes :

Cheval : +3 pts
Destrier : +6 pts
Loup : +7 pts
Sanglier : +6 pts

Si la monture du personnage porte un caparaçon, cela doit être acheté par le personnage lui-même.

24.6.3. Valeur en points des sorciers

Les listes de **Warhammer Armées** donnent les valeurs en points pour tous les types de troupes est en particulier les sorciers de chaque niveau.

La valeur en points des sorciers fonctionne de la même façon que celle pour les autres personnages. Leurs capacités magiques imposent cependant le surcoût suivant :

Niveau du sorcier	Surcoût en points
Niveau 5	+30
Niveau 10	+30
Niveau 15	+75
Niveau 20	+135
Niveau 25	+210

Par exemple, les sorciers humains ont les coûts suivants :

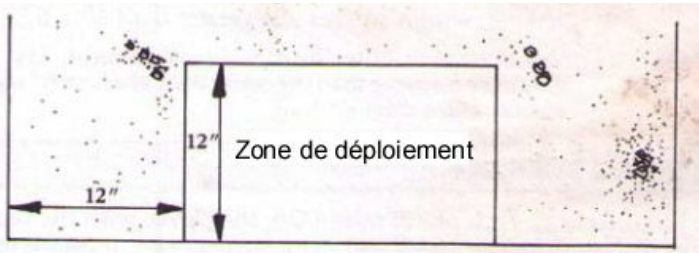
Niveau du sorcier	Surcoût en points
Niveau 5	60
Niveau 10	85
Niveau 15	155
Niveau 20	240
Niveau 25	340

25. DÉPLOIEMENT DANS UNE PARTIE DE TOURNOI

Les règles ci-dessous expliquent la manière dont les armées sont déployées dans les parties de tournoi.

25.1. LE DÉPLOIEMENT SIMPLE

Dans une partie de tournoi, les joueurs placent leurs armées à l'intérieur de leurs *zones de déploiement* respectives. Cette zone constitue l'espace compris à 12" du bord de table du joueur, moins deux carrés de 12" sur les côtés de la table.²⁸



Les unités sont placées l'une après l'autre dans l'ordre croissant de leur caractéristique de *Mouvement* : la plus lente est placée en premier et la plus rapide en dernier. Vous pouvez prévoir cela en avance en préparant une liste de vos unités classées en fonction de leur *Mouvement*. Si les deux camps ont des unités avec le même *Mouvement*, elles sont placées alternativement – un dé est lancé pour déterminer qui place sa première unité.

Ce système donne un avantage réaliste aux troupes montées. L'infanterie, d'un autre côté, est placée plus tôt et doit essayer d'occuper les meilleures positions disponibles.

Enfin, jetez un dé ou une pièce pour savoir qui commence.

25.2. LES DÉPLOIEMENTS SPÉCIAUX

Ces règles permettent aux joueurs de simuler des manœuvres préparatoires à la bataille. Un général avisé peut vouloir tenter sa chance en avançant des éclaireurs ou une avant-garde, en tentant de prendre l'ennemi de flanc, ou en retardant délibérément l'apparition de certaines unités de plusieurs tours.

25.2.1. Les forces avancées

Alors que les deux puissantes armées s'approchent l'une de l'autre, il se peut qu'un général décide d'envoyer des troupes sécuriser une position importante comme un village ou un bois. Un détachement de cette sorte est appelé une *force*

avancée et est normalement constitué de quelques unités parmi les plus rapides de l'armée.

Avant que la bataille ne débute, chaque camp note secrètement les troupes qui composent sa *force avancée*. Un joueur peut décider de ne pas en avoir, mais peut tout de même feindre écrire des notes secrètes pour abuser son adversaire. Une *force avancée* peut comprendre une ou plusieurs unités et peut inclure n'importe quel *personnage*. Une unité ne peut être divisée pour former une *force avancée*.

Alors qu'il note les unités qui composent sa *force avancée*, un joueur devrait aussi écrire leur *Mouvement* respectif.

Déployer les forces avancées

Une fois que les camps ont décidé de la composition de sa *force avancée*, chaque joueur annonce le *Mouvement* le plus bas présent dans sa *force avancée*. Le camp qui donne le chiffre le plus bas doit déployer toute sa *force avancée* dans sa *zone de déploiement*. Ensuite l'autre joueur fait de même.

Si les deux camps emploient une *force avancée*, ils effectuent un premier tour complet appelé *tour des éclaireurs* avant la bataille à proprement parlée en utilisant uniquement sa *force avancée*.

Le joueur le plus rapide (celui qui s'est placé en second) peut décider de jouer en premier ou laisser son adversaire commencer.

Une seule force avancée

Si un seul camp emploie une *force avancée*, le joueur déploie la *force avancée* dans sa *zone de déploiement* normalement et réalise son *tour des éclaireurs*. Après celui-ci, l'armée opposée doit être déployée dans sa propre *zone de déploiement*. Le camp employant la *force avancée* déploie maintenant le reste de son armée dans sa *zone de déploiement*. Le camp qui emploie la *force avancée* décide maintenant de jouer en premier, ou de laisser la main à l'adversaire.

25.2.2. Déploiement du reste des armées

Une fois que chaque joueur a réalisé son *tour des éclaireurs*, le reste de l'armée est déployé. Le joueur dont la *force avancée* est la plus lente doit maintenant placer son armée contre son bord de table. Le camp ayant la *force avancée* la plus rapide doit ensuite placer son armée contre son bord de table. Plutôt que de placer l'unité entière, on ne place que le premier rang de chaque unité en contact avec le bord de table²⁹. C'est surtout pour montrer leur position – le

²⁸ Cela n'est précisé qu'au point 2.1 mais, les auteurs postulent que la table fait 48" (environ 120cm) de profondeur et qu'il y a donc 24" (environ 60cm) entre les zones de déploiement : c'est cette dernière mesure qu'il faut privilégier pour établir la profondeur de la zone de déploiement. NdT

²⁹ Cette méthode est particulièrement tordue ! Déployez plutôt

reste de l'unité est placée au moment où l'unité se déplace. Le mouvement initial d'une unité est toujours mesuré depuis le bord de table, pas depuis le bord du socle des figurines. Quand ils placent leurs unités, les joueurs doivent déclarer le nombre total de figurines dans chaque unité.

Les deux armées sont maintenant déployées. Le camp qui a commencé durant le *tour des éclaireurs*, commence à jouer en premier. Cela établit l'ordre des tours pour le reste de la bataille.

25.2.3. Les forces de réserve

Les généraux retors peuvent envisager de ne pas engager toute leur armée immédiatement. Ils reportent l'arrivée d'une partie de leur forces lorsque la bataille est déjà en cours et que la stratégie ennemie commence à se dévoiler. Une force de ce genre est appelée *force de réserve*.

Une force de réserve est composée d'une ou plusieurs unités et d'au moins un personnage qui la dirige (sinon elle se perdrait, probablement attirée par la taverne la plus proche). Les joueurs peuvent avoir autant de *force de réserve* qu'ils le désirent, à condition que chacune d'elle soit menée par un *commandant* différent.

Les joueurs doivent noter le segment³⁰ de table et le tour où chaque force de réserve arrivera. Ces dernières ne peuvent arriver que sur un bord de table allié et peuvent recevoir l'ordre d'arrivée à n'importe quel tour après le premier.

Au début du tour convenu, le joueur effectue un test de *Commandement* pour le personnage qui mène cette force. S'il est réussi, la force arrive. Sinon, la force a été retardée et un autre test est effectué au début du tour suivant jusqu'à ce qu'elle arrive.

La force de réserve est déployée sur le segment de table prévu au début du tour. Elles peuvent charger, faire un mouvement normal ou tirer dès leur tour d'arrivée.

25.2.4. Les forces de contournement

Une *force de contournement* est une *force de réserve* qui a reçu l'ordre de contourner le champ de bataille et d'entrer en jeu par l'un ou l'autre des bords de table voire par la longueur de table ennemie.

Un camp ne peut utiliser de *force de contournement* que s'il a une *force avancée* plus rapide que celle de l'ennemi, ou s'il en emploie une et que l'autre camp ne le fait pas. Une fois que ceci a été déterminé, toute *force de réserve* peut être réaffectée comme *force de contournement*.

Notez précisément la section³⁰ où la force doit entrer en jeu. Si la force reçoit l'ordre d'entrer sur le champ

de bataille depuis le bord de table ennemi, le joueur doit spécifier si la force par le flanc droit ou par le flanc gauche.

Une *force de contournement* ne peut recevoir l'ordre d'apparaître qu'après le troisième tour (si elle entre par un bord de table latéral) ou le quatrième tour (si elle entre par la longueur de table ennemie). On détermine si la force arrive comme n'importe quelle autre *force de réserve*.

25.2.5. Les troupes volantes comme forces avancées et de réserve/de contournement

Les troupes aériennes peuvent être utilisées comme *force avancée* ou de *réserve/de contournement* tout comme n'importe quelle autre. Cependant, elles doivent être menées par un *personnage* également capable de voler.

25.2.6. Limite d'Intelligence

Seules les créatures dotées d'une *Intelligence* de 5 ou plus peuvent être utilisées pour former une *force avancée* ou de *réserve/de contournement*. Des créatures avec une *Intelligence* inférieure ne peuvent pas former de *force avancée*, mais peuvent être utilisées comme *force de réserve* si le commandant de la force a une *Intelligence* du 5 ou plus.

vos unités entières dans votre *zone de déploiement*. NdT

30 Une section est une portion de la table de 24". NdT

26. DURÉE DE LA PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

26.1.DURÉE DE LA PARTIE

La plupart des joueurs aiment jouer jusqu'à ce qu'un des camps capitule ou soit rasé de la table. Si la bataille est de grande ampleur, cela peut durer plusieurs soirées mais, pour diverses raisons, il peut être nécessaire de trouver un moyen de conclure une bataille plus rapidement. Il y a trois façons de procéder :

1. Combattre jusqu'au dernier ou jusqu'à capitulation !
2. Entendez-vous sur un nombre d'heure de jeu.
3. Entendez-vous sur un nombre de tour de jeu.

Dans les parties de tournoi, la méthode 3 (un nombre de tours fixé) est la plus employée et c'est au MJ de fixer le nombre de tour. En général, comptez entre 15 et 20 minutes par tour de jeu mais cela dépend largement des armées impliquées et de la connaissance des règles des joueurs. Si vous voulez jouer cinq tours, comptez autour de 3 heures et cela n'inclut pas le temps nécessaire pour installer les décors, générer les sorts ou le déploiement des troupes – ce qui peut très bien prendre une heure de plus.

26.2.LES GAGNANTS ET LES PERDANTS

Une fois qu'une partie est terminée, il est nécessaire d'établir qui a gagné. Dans la plupart des cas cela sera évident : le camp perdant a quitté la table et ses troupes sont mortes ou en fuite. Dans les autres cas, les choses peuvent ne pas être aussi claires. Dans une partie de tournoi, le résultat est calculé à partir **du total des points des troupes restantes dans chaque camp**. À cela est ajouté les bonus liés à la possession de trophées ou de points stratégiques que le MJ aura validé avant la bataille. Les figurines en déroute ne comptent pas et celles qui se sont ralliées durant le dernier tour comptent pour moitié.

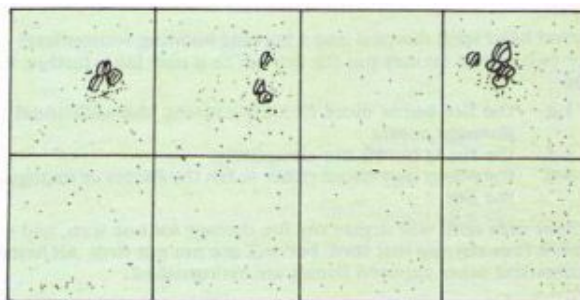
Le MJ devrait faire une liste des points disponibles pour le contrôle de la table. Cela reflète le fait qu'un joueur occupant une colline par exemple est dans une position avantageuse. La liste suivante peut être utilisée dans une bataille classique, mais les MJ peuvent vouloir inclure d'autres récompenses en fonction de la disposition de la table.

50 points

Pour chaque colline occupée par une troupe alliée de 5 figurines ou plus et sans aucun ennemi.

50 points

Pour le contrôle d'une section. Les sections sont établies quand on place les décors, en faisant en sorte qu'il y ait huit sections (cf 2.2).



Une section est contrôlée si elle est occupée par une unité (ou plus) et qu'il n'y a aucune unité ennemie à l'intérieur.

Si la section contient aussi des unités ennemies, elle peut quand même être contrôlée si un camp est trois fois plus nombreux qu'un autre. S'il y a des *personnages*, la section peut tout de même être contrôlée si un camp en a trois fois plus qu'un autre. De même, s'il y a des créatures de plus de 3m de haut : la section peut être contrôlée si un camp en a trois fois plus qu'un autre.

100 points

Pour le contrôle d'un pont. Un pont est contrôlé s'il est occupé par une unité ou plus et qu'il n'y a aucune unité ennemie à portée de charge. Si le pont est inoccupé, il est considéré comme contrôlé par le camp qui contrôle la section.

50 points

Si le général ennemi est tué.

100 points

S'il n'y a aucun ennemi dans la zone du train de ravitaillement.

Les points suivants sont gagnés pour la capture de trophées :

50 points

Pour chaque bannière d'unité ennemie capturée.

100 points

Si la grande bannière de l'armée ennemie est capturée.

50 points

Si à la fin de la bataille le train de ravitaillement ennemi se fait piller par l'ennemi.

100 points

Si à la fin de la bataille le train de ravitaillement ennemi est capturé.

Qui a gagné ?

1. Additionnez les points des troupes restantes de chaque camp.
 2. Ajoutez les points alloués pour le contrôle des décors.
 3. Ajoutez les points pour les trophées capturés.
- Calculez enfin le score total pour chaque camp.

Égalité : Si la différence entre les scores des deux camps est inférieure ou égale à 10%, la bataille est considérée comme une égalité.

Victoire : Si la différence entre les scores des deux camps est supérieure à 10%. Le meilleur a remporté une victoire. L'autre joueur a perdu.

27. RÈGLES MAISONS

J'ai mis sur cette page des règles que j'aime bien, souvent venues d'autres versions, ou proposées sur le forum [Oldhammer](#). Patatovitch

27.1.COMPOSITION DE L'ARMÉE

27.1.1. Limites des personnages

Afin d'éviter l'influence des supers guerriers et des mages burnés sur les petites parties, il est de bon ton de limiter le niveau des personnages autorisés dans les armées en fonction du nombre de points de la partie.

- 0-1000 pts = personnages de niveau 10 max.
- 1001-2000 pts = personnages de niveau 15 max.
- 2001-3000 pts = personnages de niveau 20 max.
- 3001+ pts = pas de limite

27.2.TIR

27.2.1. Tir sur deux rangs

Toutes les figurines équipées d'une arme de tir peuvent tirer sur deux rangs comme si les figurines du premier rang n'existaient pas.

27.3.CORPS-À-CORPS

27.3.1. Le bonus de rang

Dans cette édition, il faut au moins 4 figurines engagées sur le front pour obtenir le bonus de rang au résultat du combat (cf. 7.12).

Dès lorsqu'un personnage indépendant engage une unité, cette règle perd sa fonction et donne au personnage un avantage injustifié.

Je propose donc que le bonus de rang s'applique au résultat du combat sans cette condition.

27.3.2. Qui peut frapper ?

Il est possible de porter les *attaques d'armes* (cf. 7.5) "en diagonale". Ainsi, il y a toujours trois figurines qui peuvent en attaquer une seule pour peu qu'elles aient un socle identique.



27.3.3. Attaques de soutien en corps-à-corps

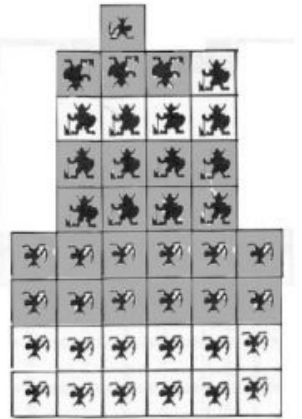
Cette règle encourage les grosses formations et permet aux troupes dotées d'une faible *Initiative* d'espérer pouvoir répliquer.

Une figurine dotée d'une *attaque d'arme* peut porter une unique *attaque de soutien* (quel que soit le nombre d'*Attaque* de son profil) si elle se trouve directement derrière une figurine amie qui peut normalement attaquer l'ennemi.

Les *attaques de soutien* ne peuvent être portées sur le côté ou vers l'arrière d'une unité. Elles ne peuvent pas non plus être portées par des figurines en contact avec l'ennemi, un guerrier doit combattre son ennemi le plus immédiat !

De plus, les pertes sont prioritairement enlevées sur les rangs non combattants.

Exemple: Vous avez en gris toutes les figurines qui pourront combattre lors de ce combat.



Cette règle fonctionne aussi pour les *touches gratuites* lors d'une déroute et d'une poursuite.

27.4.CAPTURE DE BANNIÈRE

Ne jouez pas les règles telles qu'elles sont données au point 12.3. Considérez simplement qu'une unité qui met en déroute un ennemi et qui le poursuit capture sa bannière sur un 2+ sur 1D6. Sur un 1, la bannière est perdue : piétinée ou déchirée. S'il n'y a pas de poursuite, l'unité en déroute conserve sa bannière.

27.5.SAUVEGARDE D'ARMURE MAXIMUM

Il est impossible d'améliorer une sauvegarde à mieux que 1+ sur 1D6 (même avec les sorts d'aura) et un 1 naturel est toujours un échec.

27.6.MACHINES DE GUERRE

27.6.1. Canon

Les canons ne provoquent plus qu'une seule touche par rang traversé est non deux.

27.6.2. Interdiction du tir spéculatif

Le tir spéculatif permet trop d'abus aussi, considérez qu'il est toujours nécessaire qu'un servant ait une ligne de vue sur la cible de la machine.

27.6.3. Attention messire !

Dans cette édition de Warhammer, les personnages associés aux unités peuvent être abusivement visés par les projectiles des machines de guerre. Je vous propose la règle suivante.

Si un personnage *associé* à une unité de plus de cinq figurines est touché par le tir d'une machine de guerre, lancez un D6 sur la table suivante :

1-2 Le personnage est affecté normalement

3-4 Une autre figurine adjacente, initialement non affectée, subit la touche à la place du personnage. S'il n'y a pas de figurines adjacentes non affectées, le personnage doit subir la touche.

5-6 Le personnage évite le tir d'une façon ou d'une autre et n'est pas affecté.

27.7. NOUVELLE RÈGLE POUR LA PEUR

Je propose une nouvelle rédaction de la règle de peur qui, telle qu'écrite, est à la limite de l'antijeu.

Une unité doit tester sa peur dans les cas suivants :

1. Lorsqu'elle est chargée par un ennemi qui lui fait peur. Si le test est réussi, l'unité peut combattre normalement. Si le test échoue, elle ne réussit pas à dominer sa peur et elle fuit si elle est en infériorité numérique (ajoutez les PV initiaux des figurines en charge). Si l'ennemi n'est pas en surnombre, l'unité combattra normalement, mais subira un malus de -2 à ses jets *pour toucher* pendant le premier tour de combat. Notez que ce test est réalisé une fois que l'ennemi a déclaré sa charge et prouvé qu'il se trouvait à portée.
2. Lorsqu'elle désire charger un ennemi qui lui fait peur. Si le test échoue, l'unité ne peut pas charger et reste immobile pour ce tour.

[J'ai supprimé l'entrée sur le tir qu'on oublie toujours de jouer et qui suppose de mesurer la portée de charge...]

Une unité vaincue en corps-en-corps est automatiquement démoralisée sans test de *déroute* si elle est dépassée en nombre par des ennemis dont elle a peur (ajoutez les PV initiaux des figurines encore présentes à la fin du combat). Si l'ennemi qui lui fait peur ne la surpasse pas en nombre, l'unité vaincue effectue son test de *déroute* normalement. Notez bien

qu'une unité vaincue en corps à corps par un ennemi qui provoque la peur.

[La suite est identique à l'ancien :]

Certaines créatures, mais pas toutes, provoquent la *peur* à une certaine distance. Ceci est indiqué dans les descriptions dans le **Bestiaire** comme *Peur* à 15'', *Peur* à 5'', etc. Cela signifie que la créature dégage une aura de peur qui peut affecter les unités à cette distance. Les règles suivantes s'appliquent :

4. Une unité à distance d'un ennemi causant la *peur* subit un malus de -1 à ses jets *pour toucher* au corps-à-corps et au tir. Lorsque l'ennemi provoquant la peur n'a pas de distance associée, ce modificateur ne s'applique pas, même si les figurines sont engagées au corps-à-corps.
5. Les unités en fuite ne peuvent pas tenter de se rallier tant qu'elles sont à cette distance d'une créature causant la *peur*.
6. Une unité effectuant un mouvement de *réserve* ne peut pas entrer dans l'aire d'effet d'une créature causant la *peur*.

Certaines créatures sont plus effrayantes que d'autres : les démons majeurs du Chaos sont définitivement plus effrayants que des squelettes – tous les squelettes n'essayent que de vous tuer après tout ! Pour refléter ceci, ces quelques créatures ont un modificateur associé : *peur* +1, +2, etc., ces modificateurs affectent le jet de dés du testeur, ce qui accroît les possibilités d'échec. Lorsque les créatures ont distance d'effet et un modificateur, vous lirez *peur* 15'' +2, *peur* 5'' +1, etc.

Notes de version du document :

V1.2 : nouvelle règle maison pour la « peur » p. 129

V1.3 : correction d'une coquille de mise en forme p.21