

FEUILLE DE RÉFÉRENCE POUR WARHAMMER 3^{ème} ÉDITION



◀ SÉQUENCE DU TOUR ▶

- | | |
|-------------------|----------------|
| 1 - MOUVEMENT | 4 - RÉSERVE |
| 2 - TIR | 5 - MAGIE |
| 3 - CORPS À CORPS | 6 - RALLIEMENT |

◀ MOUVEMENT ▶

Un mouvement à travers un *terrain difficile* s'effectue à demi-vitesse. Un mouvement à travers un *obstacle* prend la moitié du mouvement alloué pour le tour.

Une unité peut effectuer une manœuvre simple gratuitement pendant sa phase de mouvement ou de réserve tant que celle-ci n'est pas divisée par un obstacle. Une unité ne peut pas changer la formation si elle est sur un *terrain difficile*. N'importe quelle autre manœuvre doit être précédée par un test de Cd. Un échec impose à l'unité une halte immédiate excepté pendant une charge comme décrit plus loin.

Manœuvre simple :

- Changement de formation (4 figurines)
- Tour de 90° ou 180°
- Roue

Manœuvre complexe :

- Déplacement vers l'arrière à demi-vitesse
- Roue vers l'arrière à demi-vitesse
- Roue de centre à demi-vitesse

◀ FORMATIONS EN FILE INDIENNE ▶

Les formations en file indienne ignorent les *terrains difficiles*. Les *obstacles* appliquent une pénalité de mouvement de ¼. Elles ne peuvent pas charger et doivent fuir en réponse à une charge. Elles peuvent aussi effectuer des mouvements en zigzag.

◀ MOUVEMENT DE RÉSERVE ▶

Une unité peut ne pas effectuer de mouvement de réserve si elle est à moins de 4ps de troupes ennemies au début de la phase de réserve. Une unité ne peut pas s'approcher à moins de 4" de l'ennemi pendant la phase de réserve. N'importe quelle unité peut effectuer un mouvement de réserve excepté dans les cas décrits ci-dessous. Une unité qui s'approche à moins de 4ps de l'ennemi s'arrête immédiatement.

Une unité ne peut pas effectuer de mouvement de réserve si :

- 1 - L'unité est engagée en combat.
- 2 - L'unité fuit ou poursuit.
- 3 - L'unité est à moins de 4" d'une unité amie en fuite.
- 4 - Échec à un test de manœuvre complexe dans la phase de mouvement.
- 5 - L'unité est volante.
- 6 - L'unité est un véhicule, un char lourd, un engin de guerre.
- 7 - L'unité est sur un *terrain difficile* ou sa formation est divisée par un obstacle.
- 8 - L'unité a tiré pendant la phase de tir.

◀ CHARGE ▶

Les charges doivent être déclarées avant les autres mouvements. Seules les figurines chargeant peuvent approcher à moins de 1ps de troupes ennemies. Les troupes chargeant doublent leur mouvement. Les troupes déclarant une charge et échouant une manœuvre ne s'arrêtent pas, mais continuent à charger et deviennent *désorganisées*. Les troupes chargeant ne peuvent pas tenter de manœuvrer à moins de 4" de leur ennemi, seule une roue est autorisée afin d'amener l'unité dans un angle de 22,5° par rapport à sa cible (si cette manœuvre est effectuée, tous les bonus de charges sont perdus). Note : Une fois la cible contactée, une roue gratuite de 22,5° est permise pour "fermer la porte".

◀ TIR ▶

Pour toucher, lancez 1D6 :

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

- +1 Grande cible (chariot, bâtiment ou autre de plus 3 m de hauteur).
- 1 Le tireur s'est déplacé durant sa phase de mouvement.
- 1 Cible rapide. La cible s'est déplacée de plus de 6" dans sa phase de réserve précédente.
- 1 Contre-charge : tir contre un ennemi qui vous charge.
- 1 Longue portée : tir à plus de la moitié de la portée maximale de l'arme.
- 1 La cible est derrière un *couvert léger* (haie, bois, etc.).
- 2 La cible est derrière un *couvert lourd* (mur, dans un bâtiment, etc.).

◀ JET DE SAUVEGARDE ▶

Armure	Sans bouclier	Avec bouclier	Monté sans bouclier	Monté avec bouclier
Aucune	Aucun	6	6	5+
Légère	6	5+	5+	4+
Lourde	5+	4+	4+	3+

◀ TIR DE CONTRE-CHARGE ▶

Une unité équipée d'armes de tir peut tenter un tir de contre-charge contre une unité qui débute sa charge à plus de la moitié de sa distance de charge normale. Un test de Cd est nécessaire pour réaliser cette action.

◀ CORPS À CORPS ▶

Pendant le combat au corps à corps une figurine peut faire autant d'Attaques qu'indique son profil (si elle porte deux armes à une main, elle peut frapper avec ses deux armes. Par exemple, si A=2 la figurine fait 4 Attaques s'il a une arme dans chaque main).

Procédure :

- 1 - Toutes figurines en contact portent leurs Attaques par ordre d'Initiative.
- 2 - Jets *pour toucher*, les figurines en fuite sont automatiquement touchées.
- 3 - Jets *pour blesser*.
- 4 - Faire les sauvegardes appropriées
- 5 - Infliger les blessures/dommages et retirez les pertes.
- 6 - Établir le résultat de combat.

◀ POUR TOUCHER ▶

Jeter un D6 pour chaque attaque. Comparez la CC de l'attaquant à la CC du défenseur pour trouver le score de base nécessaire pour toucher. Un résultat de 1 est toujours un coup manqué indépendamment de tous les modificateurs.

D6 CC Défenseur

CC Att.	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

- +1 Charge. Ce bonus est perdu si l'unité en charge a changé de formation pendant sa charge ou si l'unité tente une roue à moins de 4" de la cible. Les unités désorganisées ne reçoivent aucun bonus de charge.
- +1 Avance. Si l'unité a gagné le round de combat précédent.
- +1 Position surélevée de l'attaquant (escalier, rempart, etc.).
- 1 Position défendue : le défenseur est derrière une haie, des défenses préparées, etc.
- 1 Attaque avec deux armes (main droite).
- 2 Attaque avec deux armes (main gauche).

◀ POUR BLESSE ▶

Ce jet détermine si des dommages sont infligés à la cible. Comparez la Force l'attaquant (ou celle de son arme) à l'Endurance de la cible.

D6 Endurance de la cible

F Att.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	2	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

◀ RÉSULTAT DE COMBAT ▶

Chaque camp compte le nombre de blessures qui a infligé à l'ennemi, les blessures qui ont été sauvegardées ne sont pas comptées, seulement celles réellement infligées. Ajoutez aux résultats les bonus suivants :

- +1 Charge ce tour.
- +1 Pour avoir remporté le combat au round précédent.
- +1 Bannière d'unité au premier rang.
- +1 Grande Bannière au premier rang.
- +1 Par rang en plus du premier (jusqu'à +3, au moins 4 figurines doivent être engagés).

L'unité avec le plus haut score remporte le combat. Les unités perdantes doivent passer un test de déroute, si elles ont subi 25% de pertes ou plus par rapport à leurs forces initiales en début de bataille. Le perdant recule de 2", ceci est appelée "la poussée". L'unité gagnante est mise au contact de l'unité repoussée. Le gagnant peut élargir sa formation de 4 figurines ou déborder l'unité repoussée.

◀ DÉROUTE ▶

Une unité doit effectuer un test de déroute si :

- 1 - L'unité a perdu 25% de sa force originale **ET** est battue en combat au corps à corps. Tester avant de faire la poussée.
- 2 - L'unité a souffert de 25% ou plus de pertes durant une phase, suite à des tirs ou des projectiles magiques.

Test de Cd à 2D6. Si le score est égal ou inférieur au Cd de l'unité le test est réussi sans autre effet. Autrement l'unité est en déroute. Dès qu'une unité est en déroute, elle est tournée dans la direction opposée à son ennemi et est déplacée immédiatement du double de son mouvement. Les vainqueurs du combat au corps à corps peuvent tailler en pièces librement les fuyards en déroute. Ces attaques touchent automatiquement et les jets de sauvegarde ne prennent pas en compte les boucliers car l'ennemi est dans le dos des fuyards.

Si le chemin des fuyards est bloqué par un terrain infranchissable ou par des unités alliées, ils contourneront l'obstacle dans la mesure du possible. Si des unités alliées bloquent la route, il doit y avoir au moins 2" entre elles pour permettre aux fuyards de passer. Cet espace doit se trouver sur la trajectoire de l'unité en déroute. Sinon cette dernière s'incruste dans l'unité alliée. L'unité alliée doit alors immédiatement effectuer un test de panique : Si le test est un échec, elle entre en déroute. Si le test est une réussite, elle doit rester stationnaire jusqu'à la prochaine phase de mouvement, elle peut uniquement tenir en réponse à une charge

Après le mouvement initial de déroute, les unités en fuite sont déplacés à leur propre phase de mouvement du double de leur mouvement vers le bord de table le plus proche et ne peuvent rien faire d'autre. Aucune pénalité n'est appliquée pour les manœuvres. Les fuyards ne peuvent pas se rallier s'ils sont plus près d'une unité ennemie que d'une unité amie ou s'ils sont à portée d'un monstre provoquant la peur (à distance).

◀ GÉNÉRAL ET GRANDE BANNIÈRE ▶

Une unité dont le chef est à moins de 12" du Général peut utiliser sa caractéristique de Cd pour n'importe quel test de déroute ou de ralliement.

Une unité à moins de 12" de la Grande Bannière peut relancer un test de déroute raté. Une unité en déroute à moins de 12" de la Grande Bannière peut ajouter +1 à son test de ralliement. Une Grande Bannière ajoute +1 à un résultat de combat si elle est engagée au premier rang, +2 si l'unité a aussi sa propre bannière.

◀ POURSUITE ▶

Tout adversaire mis en déroute en combat au corps à corps peut être poursuivi. Si les vainqueurs poursuivent leur adversaire pendant le mouvement initial de déroute et le rattrape (si leur mouvement est supérieur ou égal, une seconde attaque gratuite (touche automatique) est effectuée. Les poursuivants ne sont pas obligés de poursuivre mais il leur faut réussir un test de Cd, pour se retenir.

Durant la poursuite, les poursuivants se déplacent dans la direction des fuyards et pendant la phase de mouvement des fuyards. Les poursuivants en contact avec les fuyards pendant la phase de corps à corps effectuent une attaque gratuite (touche automatique). Les poursuivants qui le souhaitent peuvent faire un test de Cd pour mettre fin à la poursuite pendant la phase de mouvement des fuyards. Si le test est réussi la poursuite est terminée et l'unité s'arrête immédiatement et devient désorganisée.

Des poursuivants incapables de se déplacer assez rapidement pour rattraper leur ennemi en déroute, se déplacent du double de leur mouvement après la déroute initiale puis s'arrêtent jusqu'à la fin de leur phase de mouvement suivante pour se réorganiser.

Si les poursuivants chassent les fuyards de la table, ils s'arrêtent alors au bord de table. L'unité est *désorganisée* jusqu'à la fin de sa phase de mouvement suivante.

◀ UNITÉ DÉSORGANISÉE ▶

Une unité devient *désorganisée* si :

- 1 - Elle a chargé et n'arrive pas à atteindre l'ennemi (mauvaise estimation de la distance).
- 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 contacter le front de l'unité ennemie).
- 3 - Elle charge et entre en contact avec une formation ennemie avec un angle de plus que 22,5°.
- 4 - Elle arrête de poursuivre une unité ennemie en fuite, ou parce que l'unité ennemie en fuite est détruite, quitte le bord de table ou est hors de portée.

Une unité désorganisée doit passer la phase de mouvement suivante entièrement stationnaire après quoi elle sera reformée (le joueur peut réorganiser l'unité comme il le souhaite) sinon elle reste désorganisée. Une unité désorganisée :

- 1 - Doit *maintenir leur position* en réponse à une déclaration de 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.

◀ FRÉNÉSIE ▶

Les troupes qui sont sujettes à la frénésie doivent passer un test de Cl lorsqu'elles chargent. Le chef de l'unité peut appliquer son bonus de Cl pour augmenter ou diminuer la possibilité de rendre l'unité frénétique. Si le test de Cl échoue, l'unité devient frénétique, tant qu'elle reste contact socle à socle avec l'ennemi. Les règles suivantes s'appliquent aux troupes frénétiques :

- Les troupes frénétiques ajoutent +1 sur tous leurs jets *pour toucher, pour blesser* et leurs jets de sauvegarde d'armure.
- Les troupes frénétiques doivent toujours poursuivre les troupes ennemies.
- Les troupes frénétiques sont immunisées contre les tests de psychologie tant qu'elles le restent.

◀ PEUR ▶

Test de Cl dans les cas suivant :

- 1 - L'unité souhaite charger un ennemi dont elle a peur. Si l'unité échoue elle reste stationnaire durant ce tour.
- 2 - L'unité est chargée par un ennemi dont elle a peur, si l'unité échoue elle est mise en déroute.
- 3 - Si l'unité souhaite tirer sur un ennemi dont elle a peur et qui se trouve à distance de charge, si elle échoue, elle ne peut pas tirer ce tour.

Une unité qui perd un combat en corps à corps contre un ennemi dont elle a peur est automatiquement mise en déroute.

◀ HAINE ▶

Une unité qui hait un ennemi et dont la distance de charge en début de la phase de mouvement est suffisante pour engager l'ennemi, doit charger à moins qu'elle passe avec succès un test de Cl.

Une unité qui hait un ennemi et dont la portée de tir est suffisante pour toucher l'ennemi, doit tirer à moins qu'elle passe avec succès un test de Cl. Une unité qui combat un ennemi haï, ajoute +1 à tous ses jets *pour toucher* et +1 à son Cd pour ses tests de déroute.

Si une unité haïe est mise en déroute, les poursuivants doivent toujours les poursuivre et continuer à poursuivre jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou quitte la table. Les poursuivants s'arrêtent cependant s'ils sont chargés une autre unité ennemie.

◀ PANIQUE ▶

Une unité doit passer un test de panique (Cl) dans les cas suivants :

- 1 - L'unité est à moins de 4" d'une unité amie en déroute au début de son tour.
- 2 - L'unité est à moins de 12" d'une unité amie mise en déroute en corps à corps (+1 au Cl de l'unité si les fuyards sont quatre fois moins nombreux).
- 3 - L'unité est chargée de côté ou par l'arrière, à moins que l'unité ait des Attaques possibles dans la direction (attaques d'écrasement et/ou caudale).
- 4 - Un personnage quitte l'unité pendant un combat.
- 5 - L'unité est chargée lorsqu'elle traverse un obstacle (mur, haie, etc.).

◀ STUPIDITÉ ▶

Les troupes stupides doivent passer un test de Cl au début de chacun de leurs tours. Si ce test échoue alors l'unité frappe seulement avec la moitié de ses Attaques en corps à corps. Si elle n'est pas engagée, l'unité ne peut pas tirer ou lancer de sort et bouge dans une direction aléatoire comme décrit sur page 74 de WFB3.