

Grandes batailles

Chef, y sont nombreux...
C'est fou ce qui sont nombreux...
Et en plus y sont gros...

1. Principes

Classiquement, en wargame avec figurine on joue des soldats, parfois regroupés en unité qui s'entre-tuent avec assiduité.

Mais le soldat dans une bataille ne fait que mourir, fuir ou parfois capturer un objectif. En résumé, ce n'est qu'un moyen, l'outil d'une victoire ou d'une défaite qui naît dans la tête de son chef.

Donc voilà ce qui nous intéresse, le décideur, celui qui influence ses pions, les forme, les dirige, les motive pour atteindre ses buts.

Cette règle est axée sur ce rôle et voit une armée comme une structure qui subit des contraintes, résiste, ploie, parfois cède mais tout cela sous la houlette d'un nombre restreint de personnes : son commandement.

Il vous faudra après avoir défini votre outil savoir l'utiliser de son mieux, souvent à la limite de la rupture, sachant investir vos efforts à bon escient pour enfin voir votre ouvrage réalisé :

Un tas de cadavres portant l'uniforme des méchants ...

Forger, Affûter, Préparer l'arme
Apprendre à utiliser l'arme
Frapper, Ne pas émousser l'arme
Rengainer, Chercher un adversaire pour l'arme.

2. Description unités

2.1 Généralités

Une caractéristique est constituée du cumul de deux composantes

Les composantes sont des éléments pouvant prendre les valeurs :

Faible 1 Normal 2 Supérieure 3 Exceptionnelle 4 Surnaturelle 5

La caractéristique est égale à la somme des deux composantes

Cela donne une valeur entre 2 et 10.

Certaines caractéristiques sont facultatives (Elles peuvent prendre la valeur 0)

Chaque caractéristique détermine une limite qui représente l'impact de la mise en oeuvre de la caractéristique.

La limite est égale à la caractéristique divisée par 2 arrondi à l'inférieure

Si la caractéristique est différente de zéro, la limite ne peut être inférieure à 1.

Chaque limite peut être augmenté de 1 grâce à la présence d'un personnage spéciale dans l'unité (Maximum 5)

Chaque unité doit référencer un chef de groupe. Celui-ci et celui-ci seul pourra influencer le comportement de l'unité sur le champ de bataille.

Chaque unité possède une caractéristique de points de vie (Entre 1 et 6). Ces points de vie sont représentés par 1D6 à coté de l'unité ou sur sa fiche de groupe. Les valeurs 1 n'ont pas besoin d'être représentées.

2.2 Caractéristiques

Caractéristique	Oblig./Facult.	Composantes		Limite	Personnage spécial
Moral	O	Motivation	Entraînement	Réaction	Chef d'unité
Corps à corps	O	Compétence	Puissance	Dégâts	Champion
Résistance	O	Vitalité	Armure	Protection	Porte étendard
Tir	F	Compétence	Puissance	Portée (* 15 cm)	Tireur d'élite
Mouvement	F	Cap naturelle	Formation militaire	Vitesse (* 7.5 cm)	Musicien
Furtivité	F	Cap naturelle	Entraînement	Embuscade	Eclaireur
Pouvoirs	F	Cap naturelle	Entraînement	Puissance	Maître ...

Lorsque l'on donne une caractéristique de Pouvoir à une unité, il faut définir son seul et unique champ d'application. Celui-ci doit être une des 6 autres caractéristiques ou une des capacités spéciale liée à chaque caractéristique (Cf. action pouvoir). Dans le cadre des capacités spéciales liée aux pouvoir la limite n'as pas de rôle pratique.

Les valeurs de la portée et de la vitesse doivent être stockées converties en centimètres (ou en pouces pour les puristes).

2.3 Points de vie

La détermination utilise deux paramètres . Le plus avantageux parmi :
 nombres de figurines constituant l'unité
 surface en cm² du cumul des socles des figurines constituant l'unité
 Eventuellement corrigé par la hauteur de la figurine
 La dernière correction est apportée par la structure de l'unité.

Nombre de figurines	Taille du socle	Nombre de points de vie
1 - 4	1 à -25 cm ²	1
5 - 10	26 à-62 cm ²	2
11 - 20	63 à 125 cm ²	3
21 - 30	126 à 187 cm ²	4
31 - 40	188 à 249 cm ²	5
41 et plus	250 cm ² et plus	6

Taille de la figurine. Pour les figurines particulièrement massives ou minuscules se devant d'avoir un avantage ou un inconvénient en points de vie :

De 0 à 1.9 cm de hauteur	- 1 points de vie
De 2 à 5.9 cm de hauteur	+ 0 points de vie
De 6 à 10.9 cm de hauteur	+ 1 points de vie
plus de 11 cm de hauteur	+ 2 points de vie

Ces modification restent du ressort du libre arbitre du joueur.

Après ce modificateur on obtient une notion intermédiaire entrant dans le calcul du coût de l'unité et qui s'appelle le volume de l'unité.

Le volume ne peut être inférieur à 2 pour une unité possédant soit la compétence Furtivité, soit la compétence Tir.

Le volume ne peut être inférieur à 3 pour une unité possédant la compétence Furtivité et la compétence Tir.

Structure de l'unité : les compétences possédée par l'unité peuvent impacter le nombre de point de vie :

- Unité possédant une caractéristique de tir : -1 point de vie
- Unité possédant une caractéristique de furtivité : -1 point de vie
- Unité ne possédant pas de caractéristique de mouvement: +1 point de vie

Ces bonus/malus sont cumulatifs.

Limites : Le maximum reste toujours de 6 points de vie, le minimum de 1 point.

2.4 Coûts des unités

Le coût d'une unité est égal à la somme des coûts individuels de chaque caractéristique et limite. La somme étant ensuite multipliée par le volume lié aux points de vie.

2.4.1 Caractéristiques

Valeur de la caractéristique	Coût en points d'armée
2	1
3	3
4	4
5	6
6	9
7	12
8	17
9	23
10	30

2.4.2 Limites

Valeur de la limite	Coût en points d'armée
1	0
2	2
3	6
4	12
5	20

2.4.3 Volume

Le volume lié aux points de vie vient multiplier la somme des coûts liés aux caractéristiques et limites de l'unité pour former le coût total de l'unité.

2.5 Exemples

2.5.1 Les rush-snargs

C'est une unité d'orcs composée de 16 figurines armées d'arcs courts et d'armes de contact diverses. Leurs armures sont disparates, essentiellement du cuir avec quelques pièces de métal.

Ils sont issus d'une tribu entraînée à effectuer des razzias sur des villageois sans défenses.

Parmi ces 16 figurines, des figurines distinctes sont présentes: un champion, un chef, un musicien, un porte-étendard.

Ils sont soclés sur du 2.5 * 2.5

Définition du Moral

Motivation est faible leurs seuls ennemis sont sans défense	1
Entraînement est moyen, ils sont habitués depuis longtemps à vivre en bande de pillards	2

Leur chef est un vrai leader que les troupes respectent.

La valeur du Moral est de 3

La réaction est donc de 2

Définition du Corps à corps :

La compétence est moyenne vu que tout orque est une brute 2

Leur puissance est moyenne, ils ont de petites armes mais les orcs sont naturellement forts 2

La valeur du Corps à corps est de 4

Le champion n'a jamais imposé ses compétences au sein de cette bande de lâches **les dégâts sont de 2**

Définition de la Résistance

La vitalité des orcs est naturellement moyenne 2

Leurs armures sont représentatives de ce qu'un soldat porte 2

La valeur de Résistance est de 4

Ils n'ont jamais intégré leur porte étendard comme symbole de cohésion et de ralliement,

la valeur de la protection est donc de 2

Définition du Tir

Possédant des armes de distance cette caractéristique facultative est choisie pour l'unité

Leur compétence est moyenne de part leur manque de rigueur 2

Leur puissance est moyenne, leurs armes étant on ne peut plus classiques 2

La valeur du Tir est de 4

La portée efficace sera de 30 cm

Si un tireur d'élite était défini ses conseils et son expérience amènerait la portée efficace à 45 cm.

Définition du mouvement

On choisi, à juste titre, de donner une capacité à se déplacer à cette unité

Leur capacité naturelle est moyenne, ce sont des humanoïdes 2

Leur formation militaire est moyenne à force d'année d'expérience 2

La valeur du mouvement est de 4

leur vitesse est donc de 22.5 cm

Le musicien joue son rôle de cohérence,

Définition de la Furtivité

Les orcs bien que handicapé par leur exubérance sont obligés d'acquérir une part de discrétion pour survivre 2

Leur mode de vie fait d'embuscade et de raid les a entraînés 2

Leur Furtivité est donc de 4

Leur capacité d'embuscade sera de 2

Définition du Pouvoir

Pas de pouvoir pour ce genre d'individus

Définition des points de vie

Il y a 16 figurines dans l'unité, le cumul des socles représente 100 cm², ce qui dans les deux cas donne un total de trois points de vie à l'unité.

Mais la possession de caractéristiques de tir et de furtivité amène le total de points de vie à 1. Le volume restant de trois.

Le coût global sera donc de (* 3)

Détermination du coût

En résumé, une unité indubitablement moyenne

rush-snargs	COUT: 117
-------------	--------------

Moral	3	Réaction	2	⊗	3 + 2 = 5
CC	4	Dégâts	2	O	4 + 2 = 6
Résistance	4	Protection	2	O	4 + 2 = 6
Tir	4	Portée	30	O	4 + 2 = 6
Mouvement	4	Vitesse	22.5	⊗	4 + 6 = 10
Furtivité	4	Embuscade	2	O	4 + 2 = 6
Pouvoir	/	Sort	/	O	0 + 0 = 0
		Points de vie	1		39 * 3 = 117

2.5.2 Les Portik-tarrg

C'est une unité d'élite d'ogres à la taille phénoménale. Ils constituent la dernière garde de leur maître. Tous possèdent des armures de métal et grands boucliers aux couleurs de leur maître.. Celui-ci en échange de leurs âmes les a envoûtés pour qu'ils ignorent toute peur. Il manie un large éventail d'arme dont nombre sont magiques ou maudites. Ils possèdent même chacun quelques dagues de jet. Ils ont comme particularité que, pour les avoir toujours sous la main leur maître les a tous amputés de la jambe gauche ...

Les rôles de chef d'unité, de champion et de porte-étendard sont clairement définis et acceptés. Ils sont soclés sur du 4 cm * 4 cm

Définition du Moral

Motivation supérieure 3
Entraînement est supérieur 3

La valeur du Moral est de 6
La réaction est de 4 Chef d'unité

Définition du Corps à corps :

La compétence est supérieure 3
Leur puissance est supérieure 3

La valeur du Corps à corps est de 6
Les dégâts sont de 4 Champion

Définition de la Résistance

La vitalité est naturellement supérieure 3
Leurs armures sont exceptionnelles 5

La valeur de Résistance est de 8
La protection est donc de 5 Porte-étendard

Définition du Tir

Leur compétence est moyenne 2
La puissance de leurs armes est faible 1

La valeur du Tir est de 3
La portée sera de 15 cm

Définition du mouvement

Leur capacité naturelle est faible 1 (et oui sur 1 jambe ...)
 Leur formation militaire est supérieure 3

La valeur du mouvement est de 4
 Leur vitesse est de 15 cm

Définition de la Furtivité

Ils ne possèdent pas cette caractéristique.

Définition du Pouvoir

Un pouvoir sur le moral leur a été conféré par magie
 Cela leur donne une capacité naturel supérieure 3
 Leur entraînement est faible

1

Le pouvoir est donc de 4

Sa puissance est de 2, son champ d'application le Moral

Définition des points de vie

Il y a 8 figurines dans l'unité, le cumul des socles représente 128 cm², ce qui donne soit 2 soit 4 points de vie. Ce sera donc 4.

De part leur stature imposante on décide de leur donner un point de vie de plus
 Leur capacité à utiliser des armes de tir ramène ce total à sa valeur de base.

Le coût global sera donc de (* 5) pour un total de 4 points de vie.

Calcul du coût

Portik-tarrg	COUT: 385
---------------------	--------------

Moral	6	Réaction	4	<input checked="" type="checkbox"/>	9 + 12 = 21
CC	6	Dégâts	4	<input checked="" type="checkbox"/>	9 + 12 = 21
Résistance	8	Protection	5	<input checked="" type="checkbox"/>	17 + 20 = 37
Tir	3	Portée	15	<input type="checkbox"/>	3 + 0 = 3
Mouvement	4	Vitesse	15	<input type="checkbox"/>	4 + 2 = 6
Furtivité	/	Embuscade	/	<input type="checkbox"/>	0 + 0 = 0
Pouvoir	4	Sort	2	<input type="checkbox"/>	4 + 2 = 6
		Points de vie	4		94 * 5 = 470

3. Commandement

3.1 Chefs de groupe

Chaque unité est commandée par un chef possédant des points de commandement. Ces points représentent la capacité à influencer le comportement des unités lors d'une bataille.

Les chefs existent en deux formations

Chef seul	1 figurine
Etat-major	4 Figurines : A titre indicatif : Chef, porte étendard, musicien et conseiller

La capacité de commandement est quantifiée par un chiffre de 1 à 5 et est représenté par 1D6 à coté du commandant ou sur sa feuille d'armée.

Elle représente également le nombre d'unité que peut encadrer le chef
Cette capacité de commandement sera ultérieurement abrégée en CC.

L'état major ajoute 1 au nombre d'unité que le chef peut encadrer

Un chef peut être défini comme un leader charismatique, ce qui double le nombre d'unité qu'il peut encadrer.

Les chefs possèdent tous 1 point de vie.

Un chef peut acheter une garde du corps composée de 4 figurines, ce qui lui fourni un 2^{ème} point de vie.
Ces gardes disparaissent à l'application du premier dégât.

Les chefs perdent un point de vie :

- si il sont contacter par une unité terrestre ennemie
- si ils subissent un tir d'une unité réussissant une action de tir
- si ils subissent un corps à corps d'une unité volante ennemie.

La capacité de commandement représente la possibilité d'influencer les troupes qu'il dirige. Ce capital de point pourra être dépensé pour modifier les règles de base régissant l'affrontement.

Il sont représenté par un nombre qui comporte une faible partie variable et qui est renouvelé chaque tour de bataille.

Les chefs peuvent se déplacer sur le champ de bataille selon une procédure différente de celle des unités.

3.2 Chefs d'armée

Chaque armée comporte un chef d'armée qui fait exception à ce qui vient d'être dit, car :

- Il peut conférer ses points de commandement à n'importe quelle unité de son armée
- Sa capacité de commandement représente le nombre de chefs de groupe qu'il peut encadre et non pas d'unité.
- Il peut commander directement des unités mais leur nombre est soustrait du nombre de chefs de groupe qu'il peut diriger.
- Ne rentre pas dans ce cumul les chefs de groupes définis comme :
 - race alliée
 - mercenaires

Il est unique au sein de son armée

NB : le chef d'armée peut être indifféremment appelé chef de guerre dans les règles qui suivent.

4. Tours d'actions

Chaque tour de bataille une unité à le droit :

- de réaliser une action active.
- de réaliser autant d'actions passives que la situation lui oblige
 - de réaliser autant d'actions libres que désiré

Pour réaliser une action il faut posséder la compétence correspondante.

Les modificateurs cités s'appliquent :

- aux chances de réussite
- aux limites.

Les modificateurs ne peuvent amener la limite en dessous de 1

Aux modificateurs cités viennent systématiquement s'ajouter les trois possibilités suivantes :

Modificateurs	
+Réaction	Unité ayant réussi un jet de moral libre
A la limite seulement	
+3	Unité bénéficiant d'une intervention de soutien de la part de son chef
Aux chances de réussite seulement	
+Sort	Unité ayant réussi une action de pouvoir autre que capacités spéciales
A la limite et aux chances de réussite	

4.1 Phases préliminaires

Au début de chaque tour, le chef bénéficie de son plein capital de points de commandement avec une éventuelle modification faisant l'objet du test suivant :

Chef seul	1D6 > CC	perte d'un point de CC pour ce tour
Etat-major	1D6 > CC	gain d'un point de CC pour ce tour (Maximum 6)

pour savoir qui parmi les deux armées réalisera la 1^{ère} action, il faut déterminer l'initiative. Celui qui réalise le plus gros résultat sur 1D10 choisira qui de lui ou de son adversaire agira en premier.

4.2 Phases finales

Les chefs bougent à la fin du tour quand toutes les unités ont agit :

Chef seul	capacité de mouvement 40 cm
Etat-major	capacité de mouvement 0 cm

A cette capacité gratuite vient s'ajouter 40 cm par points de commandement restant au chef.

Remettre les figurines « aide-mémoire » des déplacements du tour écoulé dans le sens de leur formation

4.3 Mouvement

Action Active **interdite si l'unité est en posture défensive**

1D10 ≤ caractéristique Mouvement de l'unité

10 est toujours un échec total, 1 une réussite.

Modificateurs	
+1	Unité sur une route
-2	Unité dans du terrain difficile ou allant y pénétré dans l'exécution de ce mouvement
+1	Unité en posture de harcèlement
-2	Unité engagée au corps à corps
-1	Unité ayant perdu au moins un point de vie
-1	Unité subissant de mauvaises conditions climatiques

Réussi	Raté	Echec total
L'unité peut bouger de déplacement en cm ou L'unité peut bouger déplacement * ½ cm précéder ou suivie d'un changement d'orientation de moins de 180° ou L'unité peut changer d'orientation jusqu'à 360° ou L'unité peut reculer de déplacement * ½ cm	L'unité peut bouger déplacement * ½ cm ou L'unité peut changer d'orientation de moins de 180°	L'unité est immobile

Le mouvement doit respecter un angle maximum de 45° sur l'une ou l'autre des figurines d'angle de l'unité.

Sauf en cas de mouvement de type changement d'orientation, les lignes de front doivent être parallèles entre la situation avant et après déplacement.

Si le mouvement amène l'unité à contacter un chef ennemi, celui-ci perd un point de vie sauf si il s'agit d'un mouvement conditionné par le pouvoir de vol. Dans ce cas une action de corps à corps doit être réussie pour entraîner la perte d'un point de vie.

Le mouvement est interrompu par le contact avec un chef ou une unité ennemi.

Le contact avec une unité adverse est interdite si la posture de l'unité active est harceler. Dans ce cas elle s'arrête à 2.5 cm de l'unité adverse

Pour aider à identifier ces unités tourner ,si possible, de 90° une figurine. Ces figurines aide-mémoire seront remise dans l'axe en fin de tour.

4.4 Combat au corps à corps

Action Active **interdite si l'unité est en posture harcèlement**

1D10 ≤ caractéristique Corps à corps de l'unité

10 est toujours un échec total, 1 une réussite.

Modificateurs	
+1	Par autre unité ami en contact de la cible
+1	Unité en position surélevée par rapport aux défenseurs
+1	Unité attaquant le flanc des défenseurs
+2	Unité attaquant le dos des défenseurs
+1	Unité attaquant un adversaire en fuite
+1	Unité en posture d'attaque
-2	Par autre unité ennemi engagée en plus de la première
-1	Unité subissant de mauvaises conditions climatiques
-1	Unité ayant perdu au moins un point de vie
-1	Unité attaquée bénéficiant d'un obstacle linéaire
-2	Unité volante combattant un chef

Réussi	Raté	Echec total
Inflige des pertes à l'unité adverse égale à Dégât + Nb point de vie actuel	Inflige 1 perte à l'unité adverse	Attaque sans effet

Si l'action de corps à corps était réalisée par une unité volante à l'encontre d'un chef ennemi et est réussie, celui-ci perd un point de vie

Si on contact plusieurs unités adverses, on choisit la ou les cibles attaquées. Chaque unité au dessus de 1 entraîne un malus de -2. Pour le calcul des autres bonus/malus prendre la situation de l'unité la plus favorable au défenseur. Le jet d'action s'applique à l'ensemble des unités attaquées.

4.5 Tir

Action Active **interdite si l'unité est en posture d'attaque**

Le tir est impossible pour une unité au contact d'une unité adverse.

$1D10 \leq$ caractéristique Tir de l'unité 10 est toujours un échec total, 1 une réussite.

Modificateurs	
+2	Unité tirant à moins de 15 cm de portée. Dans ce cas l'augmentation de limite se traduit par un +1 aux dégâts
+1	Unité en posture de harcèlement
-1	Cible bénéficiant d'un couvert léger
-2	Cible bénéficiant d'un couvert dur
+1	Unité en position surélevée par rapport à la cible
-1	Unité ayant perdu au moins un point de vie
-1	Unité subissant un mauvais éclairage
-1	Unité subissant de mauvaises conditions climatiques
-2	Unité tirant sur un chef

Réussi	Raté	Echec total
Inflige des pertes à l'unité adverse égale à Nb point de vie actuel	Tir sans effet	Unité part en fuite

Si l'action de tir concernait un chef ennemi et qu'elle est réussie celui-ci perd un point de vie.

4.6 Résistance

Action Passive sera réalisée chaque fois qu'une unité subit des pertes.

$1D10 \leq$ caractéristique Résistance de l'unité 10 est toujours un échec total, 1 une réussite.

Modificateurs	
+1	Unité bénéficiant d'un couvert dur
+1	Unité en posture de défense
-1	Unité subissant de mauvaises conditions climatiques
-1	Unité ayant perdu au moins un point de vie

Réussi	Raté	Echec total
Soustrait le cumul de la protection et des points de vies actuels , du nombre de dégâts infligés	Subis pleinement les dégâts	Subis les dégâts et prend la fuite

Subir les dégâts consiste à perdre des points de vie en proportion 1/1.

Chaque perte de point de vie devra autant que faire se peut être accompagné d'une réduction en proportion du nombre de figurines de l'unité.

Chaque point de vie perdu entraîne un recul de déplacement * $\frac{1}{4}$ cm, éventuellement l'adversaire ayant causé le recul peut suivre l'unité en recul.

En cas de simultanéité le recul se fait sur la soustraction entre le nombre de pertes du camp qui en a le moins par rapport à celui qui en a le plus.

On peut annuler le recul en subissant une perte d'un point de vie supplémentaire.

Si au moins un point de vie est perdu par une unité qui reste présente sur le champ de bataille celle-ci doit effectuer immédiatement un test de moral

4.7 Furtivité

Action Passive

Bien que présente sur le champ de bataille, la position exacte de ces unités est inconnue.

Lorsqu'elles sont sollicitées par une action active (tir et mouvement seulement) elles peuvent si elle le souhaite se cacher.

$1D10 \leq$ caractéristique Furtivité de l'unité

10 est toujours un échec total, 1 une réussite.

Modificateurs	
+1	Adversaire en mauvais éclairage
+1	Adversaire en mauvaises conditions climatiques
-1	Unité ayant perdu au moins un point de vie
-3	Unité déjà au contact d'une autre unité adverse

Réussi	Raté	Echec total
<p>L'unité peut se redéployer dans un rayon de embuscade * 5 cm. Ce mouvement doit se faire dans les 180° arrière de l'unité.</p> <p>Cette embuscade stoppe le mouvement de l'adversaire ou fait subir un malus au chance de réussite du tir égal à la valeur de l'embuscade.</p>	<p>L'unité reste à sa place, subit le tir ou est fixée pour un corps à corps</p>	<p>La panique s'empare de l'unité qui reste à sa place, subit le tir ou est fixée pour un corps à corps</p>

4.8 Moral

Action Passive / Libre / Active selon le contexte :

- avant chaque action autre que moral on peut faire appel une fois au moral (Libre)
- en cas de perte on doit tester son moral (Passif)
- en cas de fuite, la seule action possible est de tenter de reprendre ses esprits (Actif)

1D10 ≤ caractéristique Moral de l'unité

10 est toujours un échec total, 1 une réussite.

Modificateurs	
-1	Unité subissant le mauvais éclairage
-1	Unité subissant de mauvaises conditions climatiques
+1	Unité en posture de défense
+1	Unité ayant les deux flancs surs
-1	Unité ayant perdu au moins un point de vie

Réussi	Raté	Echec total
Si action libre : la réaction s'ajoute à la limite de l'action à venir	Si action libre : l'action liée au test de moral est considérée comme un échec et ce sans test	L'unité prend la fuite
Si action passive : le test est réussi	Si action passive ou active: l'unité fuit	
Si action active : l'unité perd son marqueur fuite et redevient à l'état normal		

Le statut de fuite, représenté par un marqueur positionné à coté de la figurine ou sur la feuille de groupe, oblige l'unité à s'éloigner de l'ennemi d'une distance égale à son déplacement ou à perdre un point de vie.

Une unité ne possédant pas de capacité de mouvement doit perdre un point de vie.

Une unité sortant du terrain est définitivement perdue.

Le mouvement ou la perte de point de vie n'intervient pas après le positionnement du marqueur mais à chaque activation ultérieure de l'unité et ce avant son action.

La seule action réalisable par une unité en fuite est une action active de Moral.

4.9 Pouvoir

Action Libre

Avant une action autre qu'une action libre, on peut décider d'utiliser un pouvoir. Ce test ne peut avoir lieu qu'une fois pour une action.

Il faut que l'action influencée par le pouvoir soit de la catégorie qui a été choisie comme domaine de compétence par l'unité possédant le pouvoir.

L'application du pouvoir peut être de deux natures :

- Ajouter la puissance du pouvoir aux chances de succès et à la limite de l'action à venir
- Autorisation donnée à l'unité d'utiliser la capacité spéciale liée au pouvoir

A la création l'unité choisit le seul et unique type d'application qui lui sera offert.

$1D10 \leq$ caractéristique Pouvoir de l'unité

10 est toujours un échec total, 1 une réussite.

Modificateurs	
+1	Unité en posture d'attaque
-1	Unité ayant perdu au moins un point de vie
-1	Unité subissant de mauvaises conditions climatiques

Réussi	Raté	Echec total
Ajouter la puissance du pouvoir aux chances de succès et à la limite de l'action à venir	Pouvoir sans effet	Considérer l'action à venir comme un échec
ou	ou	
Autorisation donnée à l'unité d'utiliser la capacité spéciale liée au pouvoir	Interdiction d'utiliser la capacité spéciale liée au pouvoir	

Domaine	Pouvoir	Effet
Corps à corps	Rage guerrière	Empêche l'adversaire de déclarer une simultanéité au corps à corps
Tir	Tir indirect	Annule la nécessité d'établir une ligne de tir mais il faut tout de même respecter l'angle de tir.
Mouvement	Vol	Annule les règles d'interpénétration entre unités quelles soient amies ou ennemies. Enlève également les contraintes du terrain. L'unité n'est plus obligée de respecter les changements d'orientation lors des mouvements.
Moral	Energie du désespoir	Permet de continuer à tester son moral de manière active même si l'unité est sortie du champ de bataille. Permet également de choisir si on effectue ou non ses mouvements de fuite
Furtivité	Infiltration	Permet de se redéployer dans toutes les directions, y compris derrière l'agresseur... Rend également immunisé aux tirs.
Résistance	Soins	Permet de rendre l'éventuelle perte de point de vie temporaire. Si l'unité ne meurt pas, tous les points de vie perdus malgré cette action de résistance reviennent immédiatement.

5. Intervention des commandants

Chaque tour de bataille un chef à le droit :

- de réaliser autant d'intervention qu'il possède de point de commandement ce tour
- les interventions qu'il peut faire dépendent de son statu : chef de groupe ou d'armée
 - de se déplacer dans la phase finale

Pour pouvoir influencer une unité un chef doit :

- Commander l'unité que se soit directement ou parce qu'il est le chef d'armée
- L'avoir dans son rayon de commandement. Celui-ci est mis en œuvre selon la plus avantageuse des deux situations suivantes :
 - 20 cm
 - A vue
- Dépenser un point de commandement

Attention : certaines actions ne sont réalisable que par les chefs d'armée.

5.1 Soutenir une unité

Le soutien s'apporte juste avant qu'une unité réalise une action quelque soit son type. Cela ajoute+3 aux chances de réussir l'action et ce sans modifier la limite. Une unité ne peut bénéficier que d'un soutien par action.

5.2 Pousser une unité

Peut se faire après qu'une action active ai été réalisée par une unité de son camp. Cette unité ou une autre unité ayant déjà réalisé son action de base peut immédiatement réaliser une deuxième action active (Eventuellement accompagnée d'une action libre). Pour aider à identifier ces unités tourner ,si possible, de 90° une deuxième figurine.

5.3 Définir une attitude

Avant une action active d'une unité de son armée, le chef peut lui définir une attitude :

- Attaque
- Défense
- Harcèlement

Cette attitude restera en place tant qu'elle ne sera pas remplacée par une attitude différente ou que avant de réaliser une nouvelle action active, le chef ne souhaite dévalider l'attitude. Cette deuxième opération n'est pas considéré comme une intervention du chef et est donc libre de contrainte.

5.4 Annuler une intervention

Ce type d'intervention ne peut être réaliser que par le **chef d'armée**.

Toute intervention adverse autre qu'une annulation peut-être annulée. Par contre le chef adverse peut re-réaliser immédiatement son intervention. Cette nouvelle intervention ne peut faire l'objet d'une annulation. Dans ce cas le rayon de commandement concerne le chef adverse.

5.5 Prendre l'initiative

A tout instant un **chef d'armée** peut faire réaliser une action à une de ses unités alors que c'était à l'adversaire d'agir. L'action de l'adversaire n'est pas perdue, seule l'alternance des actions est modifiée. Cette action peut très bien être utilisée juste après la détermination de l'initiative.

Ce point mérite quelques remarques. Pour bénéficier de l'initiative suite à la phase préliminaire, il faut procéder d'une de deux manières suivantes :

- le hasard vous a désigné comme possédant l'initiative :
 - laisser l'initiative à votre adversaire
 - faire une action Prendre l'initiative
 - faire une deuxième action de prendre l'initiative si la première a été annulée
 - c'est à vous de jouer
- le hasard a désigné votre adversaire comme possédant l'initiative
 - prier pour qu'il conserve l'initiative
 - faire une action Prendre l'initiative
 - faire une deuxième action de prendre l'initiative si la première a été annulée
 - c'est à vous de jouer

5.6 Rendre une action simultanée

Suite à une action active, autre que moral, de l'adversaire, le commandant peut donner la simultanéité à une de ses unités. Il faut que cette unité soit concernée par l'action de l'adversaire :

- Combat contre elle
- Tir en sa direction
- Mouvement amenant les unités en contact

L'unité désignée devra faire l'objet de la prochaine activation de son armée. Le type d'action possible est le même que celui réalisé par l'adversaire. Les effets seront considérés comme simultanés :

- Les contacts entre unités sont déterminés après les deux mouvements
- Les attaques sont calculées sur les bases des deux unités en début d'action
- Les pertes et les conséquences de moral sont appliquées après résolution des deux actions

Cette activation vient en plus de l'action de base de l'unité et n'intervient pas sur la possibilité de pousser l'unité dans ce tour.

5.7 Attendre

Grâce à cette intervention un **chef d'armée** peut ne pas réaliser d'action et rendre l'initiative à son adversaire.

6. Mise en pratique

Cet exemple est la présentation d2 deux tours de jeu complets comportant toutes les actions et interactions classiques dépeintes dans les paragraphes précédents.

Un sympathique groupe de pillards orcs est attaqué par des nains sanguinaires n'acceptant pas la liberté d'entreprise.

Armée ORC

Chef de guerre et de groupe vu la taille de l'armée

Etat major CC : 2

Unité de 22 pillards

Unité de 16 archers (caractéristique de tir et de furtivité)

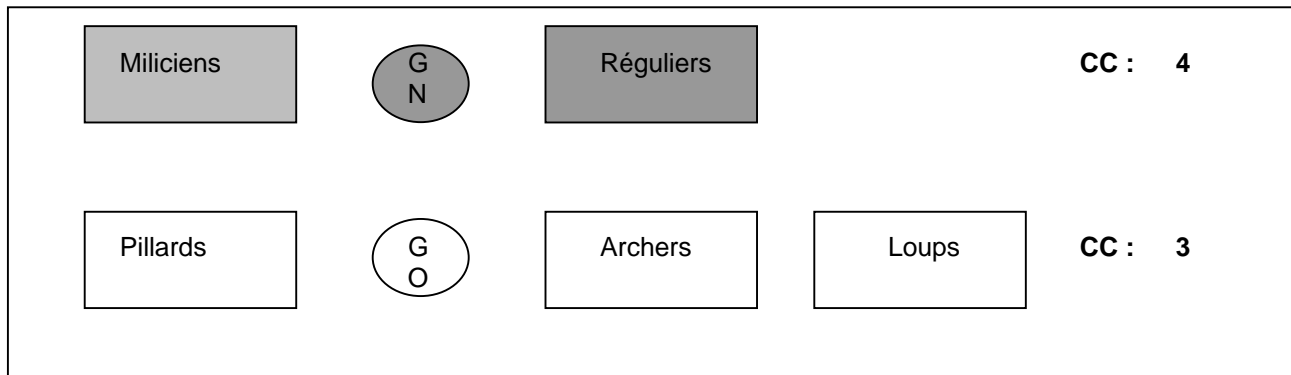
Unité de 11 chevaucheurs de loup

Armée NAINE

Seul CC : 4 Capacité de Héros

Unité de 20 miliciens

Unité de 20 réguliers



1^{er} Tour

Détermination de l'initiative :

Chaque camp tire un D10, le plus élevé l'emporte en l'occurrence le général orc qui souhaite conserver l'initiative pour effectuer la 1^{ère} action du tour.

Test des commandements :

GO CC 2

GN CC 4

Simultanément,

Le général nain qui est seul avec une CC de 4 teste son commandement

le d6 est > CC donc il aura 3 points CC

Le général orc aidé par son état-major avec une CC de 2 teste son commandement

le d6 est > CC donc il aura 3 points CC

Action 1 :

GO CC 3

GN CC 3

L'unité de pillard tente une action de mouvement et la réussie

Elle arrive donc au contact de l'unité de milicien

Action 2 :

GO CC 3

GN CC 3

Le général orc confère un point de commandement aux pillards afin qu'ils puissent attaquer

Action 3 :

GO CC 2

GN CC 3

Le commandement nain dépense 1 point CC pour que l'unité de milicien ait la simultanéité

Action 4 :

GO CC 2

GN CC 2

L'unité de pillard attaque l'unité de miliciens. Les miliciens ont peu de perte grâce à la réussite de leur action passive de protection.

Action 5 :

GO CC 2

GN CC 2

Les miliciens attaquent les pillards. Leur faible compétence leur fait rater leur attaque. Les orcs se servent d'une action libre de moral pour augmenter leur chance de réussir leur résistance. Le moral est réussi, la résistance aussi donc pas de perte.

Action 6 :

GO CC 2

GN CC 0

Les miliciens attaquent une deuxième fois les pillards grâce à un point de commandement. Le général nains en profite aussi soutenir les faibles capacités de son unité via un 2^{ème} point de commandement. Cette l'attaque est une réussite, l'échec du jet de résistance détruit les pillards.

Action 7 :

GO CC 2

GN CC 0

Les réguliers tentent de se déplacer. L'échec les laisse à mi distance de l'unité d'archers

Action 8 :

GO CC 2

GN CC 0

Les archers tirent sur les réguliers. Le jet de moral qui fait suite à l'application des pertes oblige les réguliers à fuir. Ils restent sur place jusqu'à leur prochaine action active.

Action 9 :

GO CC 1

GN CC 0

le commandant orc confie aux chevaucheurs une attitude de harcèlement. Ils réussissent une action de mouvement grâce à l'augmentation des chances de réussite. L'augmentation de la limite leur permet de contourner l'unité des réguliers.

Action 10 :

GO CC 2

GN CC 4

Le général nain dépense un point de commandement pour que les réguliers fassent mouvement sur les archers

En réaction, ceux-ci réalisent une action de furtivité

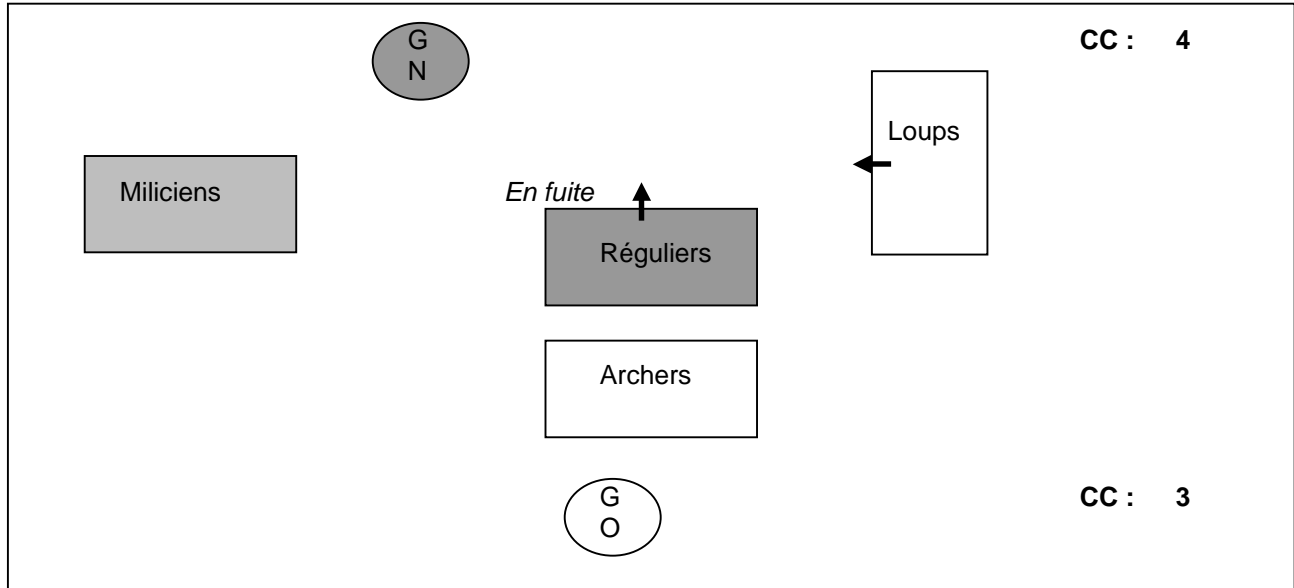
Phase finale :

GO CC 1

GN CC 0

Le commandement orc se réfugie derrière ses troupes avec un déplacement permis par son dernier point de commandement

Le général nain recule, ce mouvement lui est possible car c'est un chef seul.



2^{ème} Tour

Détermination de l'initiative :

Chaque camp tire un D10, le plus élevé l'emporte en l'occurrence le général orc qui souhaite conserver l'initiative pour effectuer la 1^{ère} action du tour.

Test des commandements :

GO CC 2

GN CC 4

Simultanément,

Le général nain qui est seul avec une CC de 4 teste son commandement

le $d6 \leq CC$ donc il aura 4 points CC

Le général orc aidé par son état-major avec une CC de 2 teste son commandement

le $d6 \leq CC$ donc il aura 2 points CC

Phase préliminaire:

GO CC 2

GN CC 4

Le général nain souhaite prendre l'initiative grâce à un point de commandement.

Action 1 :

GO CC 2

GN CC 3

Le général nain fait agir l'unité de régulier. Ils sont en fuite, ils se déplacent donc d'un plein mouvement vers leurs bases arrières. La seule action qui leur est offerte est une action active de moral. Le général nain qui s'était positionné de manière adéquate utilise sa capacité spéciale de héros pour que cette action soit automatiquement réussie.

Action 2 :

GO CC 2

GN CC 3

L'unité orc d'archer réussit un mouvement et se trouve à mi-distance de l'unité de milicien.

Action 3 :

GO CC 2

GN CC 3

L'unité de milicien bouge pour venir au contact de l'unité d'archers. En réaction ceux-ci font une action de furtivité. Elle réussit, empêchant le contact entre les deux unités.

Action 4 :

GO CC 2

GN CC 3

Pour s'autoriser un contact le général orc stoppe son ordre de harcèlement. Cette action en coûte pas de point de commandement.

Les chevaucheurs de loup déclenchent leur charge, engageant l'unité de régulier sur le flanc.

Action 5 :

GO CC 2

GN CC 3

Le général orc utilise un point de commandement pour pouvoir engager une action de corps à corps. Cette action est annulée par le général nain. Les orcs sont obligés de dépenser leur dernier point de commandement pour réaliser ce combat. Le chef nain utilise alors un point pour donner la simultanéité à son unité.

L'attaque des orcs est résolue, les pertes précédemment subis, la prise de flanc entraîne la capitulation de l'unité naine.

Action 6 :

GO CC 0

GN CC 1

La simultanéité ayant été octroyée aux réguliers, avant de subir pleinement leur déconfiture, ils réalisent une action de corps à corps. Cette action est surnuméraire car liée au contexte spécifique de simultanéité. Le général nain investit ses dernières forces en soutenant son unité. L'attaque est un échec total. Voilà ce qui arrive quand on est petit et couvert de poils et que l'on veut quand même participer à des batailles comme les grands.

Phase finale :

GO CC 0

GN CC 0

Le général nain recule, ce mouvement lui est possible car c'est un chef seul, d'ailleurs vu sa prestation ce n'est plus un chef seul mais un nain seul caché derrière une unité de milice. Unité de milice qui se promène dans les champs devant une unité d'archer capable d'esquiver tout contact. Cette même unité de milice a sur son flanc une unité de cavalerie enivrée par une première victoire. Puis en final, c'est une unité de milice. Des bouseux poussés à la guerre, petits en plus les bouseux ...

Donc comme d'habitude, grande victoire orc.

7. Avant la bataille

La procédure préalable à une bataille comporte les étapes suivantes :

1. **Annoncer** la race principale

2. **Annoncer** le nombre de points d'armée

3. **Faire la reconnaissance** :

pour chaque chef tester $1D6 \leq CC$ La réussite donne 1 point de reconnaissance
 pour chaque unité possédant la caractéristique Furtivité tester $1D6 \leq Embuscade$ La réussite
 donne 1 point de reconnaissance

Faire la somme des points de reconnaissance de chaque camp.

Si camp A = camp B	Match nul	MN	
Si camp A \geq 2*camp B	Gain tactique	GT	ou 2 points à 0
Si camp A \geq camp B	Surclassé	SC	ou 1 point à 0

4. **Annoncer** les chefs de guerre et de groupe avec leurs CC et leurs capacités spéciales .

5. **Annoncer** les races alliées

6. **Annoncer** la présence de mercenaires ainsi que leur race

7. **Instauration de l'heure**

1D6 1-3 Nuit 4-6 Jour

SC peut relance le dé le 2^{ème} résultat s'applique GT choisi l'heure
 L'heure ne change pas au cours de la bataille : pas de comptage des tours.

8. **Mise en place du champ de bataille**

pour chaque 2700 cm² prévoir un élément de décor

MN 1D6 + CC chef de guerre Le plus haut résultat place les décors.

L'autre peut ensuite déplacer chaque élément en réussissant $1D6 = 1-3$.

SC Le gagnant place les décors.

L'autre peut ensuite déplacer chaque élément en réussissant $1D6 = 1-2$

GT Le gagnant place les décors.

L'autre peut ensuite déplacer chaque élément en réussissant $1D6 = 1$

9. **Annoncer** le nombre d'unités

10. **Déploiement** sur au minimum 30 cm de profondeur en laissant 15 cm de libre sur chaque bord de la table. L'espace minimum entre les deux armées doit être de 60 cm.

MN 1D6 + CC chef de guerre (A égalité le moins d'unité gagne) Le plus haut résultat choisi le coté où il se déploie, le plus bas se déploie en 1^{er}.

SC Le gagnant choisi le côté où il se déploie, le perdant se déploie en 1^{er}.

GT Le gagnant choisi le côté où il se déploie, le perdant se déploie en 1^{er}.

11. **Unités clef**

Il faut présenter toutes les unités valant plus de 300 points et entraînant à ce titre, en cas de perte, une baisse d'un point de moral pour l'armée.

12. Harangues et discours

Pour le chef d'armée facultatif

Jeter 1D6 par point de commandement du chef d'armée

Si \geq Nombre d'unité Gain de 1 point de moral

Si $<$ Nombre d'unité Perte de 1 point de moral

13. Présages divins

Pour les chefs avec capacité spéciale prêtre obligatoire si proposé par une des deux armées

C'est une confrontation entre les capacités des deux armées.

Cette confrontation doit être initiée par une armée avec un chef possédant la capacité spéciale .

Jeter 1D6 + CC d'un chef avec la capacité spéciale + 1 par autre chef avec cette capacité

L'armée avec le plus haut résultat gagne 1 point de moral

L'armée avec le plus faible résultat perd 1 point de moral

Si l'armée qui gagne ne possède pas de chef avec la capacité spéciale aucuns points de moral ne sont ni gagnés ni perdus. La capacité spéciale du chef vaincu est par contre perdue.

Si un chef avec la capacité spéciale à été utilisée par l'armée avec le plus faible résultat, ce chef perd les 4 usages de sa capacité spéciale qu'il avait pour la bataille.

En cas d'égalité, si 2 chefs étaient en confrontation ils perdent leurs points de capacité spéciale.

14. Duels

Pour les chefs avec capacité spéciale héros obligatoire si proposé par une des deux armées

Résolution sur le même principe que les présages divins.

15. Duels magiques

Pour les chefs avec capacité spéciale magicien obligatoire si proposé par une des deux armées

Résolution sur le même principe que les présages divins.

16. Assassinat, corruption, harcèlement et autres actions déloyales

Pour les chefs avec capacité spéciale voleur obligatoire si proposé par une des deux armées

Résolution sur le même principe que les présages divins.

17. **Mise en place des talismans** dans l'ordre de la phase de déploiement. Les talismans doivent se situer dans la zone initiale de déploiement de l'armée

18. Définition du moral d'armée

Le moral d'armée à deux rôles :

- Fournir une source de points de commandement applicables à toute unité et ce sans limite de portée ou de visibilité.
- Peut venir se cumuler avec d'autres interventions sans respecter les contraintes décrites dans le chapitre « interventions des commandants ».
- La CC associée aux points de moral est de 5.
- Permet de réaliser tout les types d'intervention.
- Peut être utilisé comme une capacité spéciale de commandant
- Définir le point de rupture d'une armée.
- Relancer le dé d'une action venant d'obtenir un échec total (10 au dé)

C'est une valeur comprise entre 1 et 12 en début de bataille, représentée par 1D12 placé à côté du chef de guerre ou sur la fiche d'armée.

12 est la valeur maximale quelles que soient les augmentations

0 correspond à la débâcle de l'armée et sa défaite pour cette bataille

Calcul de départ :

- 3
- + CC du chef de guerre
- 0, +1 ou -1 Présages divins
- 0, +1 ou -1 Duels
- 0, +1 ou -1 Harangues et discours
- 0, +1 ou -1 Actions déloyales
- 0, +1 ou -1 Duels magiques
- 0 ou +1 Talisman
- 0 ou -1 Présence de races alliées
- 0 ou -2 Présence de races mercenaires

Evolution en cours de jeu :

- | | | |
|---|----|---------------|
| • Perte d'une unité de plus de 300 points d'armée | -1 | |
| • Utilisation en tant que point de commandement | -1 | |
| • Utilisation en tant que capacité spéciale de commandant | -1 | |
| • Perte d'un objectif neutre en début de bataille | -1 | |
| • Perte d'un objectif contrôlé en début de bataille | -2 | |
| • Perte d'un chef de groupe ou perte de toutes les unités d'un groupe | -1 | non cumulable |
| • Perte du chef de guerre | -3 | |
| • L'ennemi profane notre talisman | -2 | |
| • Capture d'un objectif neutre en début de bataille | +1 | |
| • Capture d'un objectif adverse en début de bataille | +2 | |
| • Tuer le chef de guerre adverse | +1 | |
| • Annulation d'un échec total | +1 | |

8. Conventions

8.1 Interpénétration d'unité

Les interpénétration avec des chefs amis n'ont aucune conséquence. Pour ce qui est des chefs adverses voir le chapitre « action mouvement ».

8.1.1 Interpénétration volontaire

Ce contact à lieu suite à une action de mouvement. Si le contact à lieu :

- avec une unité ami : l'unité active arrête son déplacement après avoir traversée l'unité amie
- avec une unité ennemi : l'unité active arrête son déplacement dès qu'il y a contact avec l'unité adverse

8.1.2 Interpénétration involontaire

Ce contact est forcément lié à un mouvement de fuite. Une unité en fuite devant rejoindre par le plus court chemin son bord de table et ce sans pouvoir éviter d'autres unités. Si le contact à lieu :

- avec une unité ami : si cette unité n'est pas elle même en fuite, elle doit tester son moral de manière passive. L'unité qui à déclenché le test fini son mouvement après avoir traversée l'unité amie.
- avec une unité ennemi : l'unité en fuite est détruite

8.2 Ligne de vue

La ligne de vue intervient dans la détermination du rayon de commandement.

Elle s'applique sous un angle de 360 °.

Elle est arrêtée par n'importe quel élément de terrain sauf :

route
rivière
buisson
champs

Elle est arrêtée par les figurines amies ou adverse au même niveau d'élévation.

Pour être valide il faut voir au moins la moitié d'une unité.

8.3 Ligne de tir

La ligne de tir intervient dans la détermination des actions de tir

Elle s'applique sous un angle de 90 ° à l'avant de l'unité.

Elle est arrêtée par n'importe quel élément de terrain sauf :

route
rivière
champs

Il est possible de déclarer une ligne de tir avec une cible à la limite interne d'un élément de terrain.

Elle est arrêtée par les figurines amies ou adverse.

Pour être valide il faut voir au moins la moitié d'une unité.

Si ces règles sont valides , une unité peut tirer même sur une unité au contact d'une unité amie.

8.4 Formes d'unités

Les formation n'étant que symbolisée via des bonus obtenus par les jet de moral où les interventions de chefs, la disposition des troupes sur le terrain peut suivre une structure uniformisée selon plusieurs grands types :

Infanterie	Doit être deux fois plus large que profonde. Jointive par les cotés des socles
	sur 2 rangs à partir de 8 figurines
	sur 3 rangs à partir de 18 figurines
	sur 4 rangs à partir de 32 figurines

	sur 5 rangs à partir de 50 figurines
Cavalerie	Doit être trois fois plus large que profonde. Jointive par les cotés des socles sur 2 rangs à partir de 12 figurines sur 3 rangs à partir de 27 figurines sur 4 rangs à partir de 48 figurines
Tireurs	Doit être quatre fois plus large que profonde. Jointive par les cotés des socles sur 2 rangs à partir de 16 figurines sur 3 rangs à partir de 36 figurines sur 4 rangs à partir de 64 figurines
Machines de guerre	Systématiquement sur un rang. Jointive par les cotés des socles
Unité furtive	Doit représenter une structure jointive par les angles, approximativement carrée.
Très grosses créatures	Systématiquement sur un rang. Jointive par les cotés des socles

8.5 Caractéristiques raciales

A toutes fin utiles, je tient à certifier que ce chapitre n'a rien de commun avec certains écrits ou idées faisant l'objet d'une utilisation politique régulière depuis la nuit des temps.

L'objet de ce paragraphe est beaucoup plus sain puisse qu'il s'agit de trouver des avantage amenant à pouvoir massacrer des individus dans les meilleurs conditions possibles.

Chaque chef d'armée possède un d8 racial. Il est également possible d'en fournir un pour des chef de groupe de type races alliées ou mercenaires. Dans ce deuxième cas le coût du chef de guerre est augmenté d'un nombre de point forfaitaire de ? ?

Ce D8 racial permettant d'accéder à un certain nombre d'avantage.

La définition d'une race comprend :

sa réaction face à l'ensoleillement : gênée par la nuit, gênée par le jour

sa réaction face a certaine conditions climatiques : jamais gênée par la pluie, le froid ...

La liste des terrains qui sont considérés comme difficiles

la liste des races alliées potentiels

la possibilité de trouver des mercenaires de cette race

Une perception différente du monde, ce qui induit des fluctuation différentes du moral d'armée

La liste des avantages accessible en dépensant un point de race :

bonus a certain type d'action

bonus dans certain contexte

...

ces nuances sont plus utiles dans un contexte « scénaristique », voir « campagnistique » que pour des batailles à la régulière.

Le nombre de race est infini car il peut intégrer toute les race du médiévale fantastique, et éventuellement les décliner par culture ...

8.5.1 Humains civilisés

8.5.2 Orcs

8.5.3 Gobelins

8.5.4 Hobbits

8.5.5 Elfes des bois

8.5.6 Elfes noirs ou hauts

8.5.7 Nains

8.5.8 Choses des marais

8.5.9 Humains barbares

8.5.10 Géants

8.5.11 Trolls, Ogres

8.5.12 Morts-vivants

8.5.13 Skavens, Hommes bêtes

8.5.14 Lutins

8.5.15 Démons, Anges

8.5.16 Humains mystiques, biens, chaos

8.5.17 Au suivant de ces messieurs

Ce paragraphe contient les bases de détermination de nouvelles caractéristiques raciales

Eclairage	Génés par le jour / la nuit
Climat	Jamais génés par la chaleur, le froid, la pluie
Races alliées	Humains civilisés Orcs Gobelins Hobbits

	Elfes des bois	
	Elfes noirs	
	Hauts-elfes	
	Nains	
	Choses des marais	
	Humains barbares	
	Géants	
	Trolls	
	Ogres	
	Morts-vivants	
	Skavens	
	Hommes bêtes	
	Lutins	
	Démons	
	Anges	
	Humains mystiques biens	
	Humains mystiques chaos	
Mercenariat	Accepte ou N'accepte pas	
Terrains difficiles	Route	normalement jamais le cas
	Plaine	normalement jamais le cas
	Champ	
	Broussaille	
	Colline	
	Montagne	
	Foret	
	Rivière	
	Marécage	
	Constructions	normalement toujours le cas
Avantages	Bonus de + 1 à un type d'action (Mouvement, Corps à corps, Tir, Moral, Furtivité, Résistance, Pouvoir)	
	Bonus de + 3 à un type d'action (Mouvement, Corps à corps, Tir, Moral, Furtivité, Résistance, Pouvoir) dans un certain contexte.	
	Capacité comparable à un pouvoir (Mouvement, Corps à corps, Tir, Moral, Furtivité, Résistance). Uniquement utilisable selon le principe de capacité spéciale sur une base d'une caractéristique de 3.	
	Transformation d'un échec total en échec pour un type d'action (Mouvement, Corps à corps, Tir, Moral, Furtivité, Résistance, Pouvoir)	
	Haine raciale : Bonus de + 1 à un type d'action (Corps à corps, Tir, Résistance) contre une autre race définie.	
	...	
Moral d'armée	<u>Calcul de départ :</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • 0, +1 ou -1 Présages divins • 0, +1 ou -1 Duels • 0, +1 ou -1 Harangues et discours • 0, +1 ou -1 Actions déloyales • 0, +1 ou -1 Duels magiques 	
	<u>Evolution en cours de jeu :</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Perte d'une unité de plus de 300 points d'armée 	-1

- Perte d'un objectif neutre en début de bataille -1
- Gain d'un objectif neutre en début de bataille +1
- Perte d'un objectif contrôlé en début de bataille -2
- Gain d'un objectif adverse en début de bataille +2
- Perte d'un chef de groupe ou perte de toutes les unités d'un groupe non cumulable -1
- L'ennemi profane notre talisman -2
- Tuer le chef de guerre adverse +1

9. En cours d'étude

Les règles de campagne

Pourquoi les actions simultanées sont-elles systématiquement sur l'unité subissant l'action et de la même nature que l'action réalisée par le joueur actif, Pour se simplifier, pour éviter qu'un joueur déclenche une action gratuite à l'autre bout de la table.

Comment identifier les unités ayant bougé dans un tour. Tourner une figurine d'un quart

Réaliser une feuille de résumé des coûts d'achat.

Ajouter la possibilité de gérer des capacités spéciales en dehors des chefs.

10. Annexes

Fiche de troupe
 Feuille d'armée
 Feuille de groupe
 Préparation bataille

	COUT:
--	-------

Moral		Réaction		O	$0 + 0 = 0$
CC		Dégâts		O	$0 + 0 = 0$
Résistance		Protection		O	$0 + 0 = 0$
Tir		Portée		O	$0 + 0 = 0$
Mouvement		Vitesse		O	$0 + 0 = 0$
Furtivité		Embuscade		O	$0 + 0 = 0$
Pouvoir		Sort		O	$0 + 0 = 0$
		Points de vie		⊗	$0 * 0 = 0$

FEUILLE DE GROUPE

--

Nature du groupe

	COUT:
--	-------

Moral		Réaction		CU
CC		Dégats		CH
Résistance		Protection		PE
Tir		Portée		TE
Mouvement		Vitesse		MU
Furtivité		Embuscade		EC
Pouvoir		Sort		MA

Points de Vie
D6

FUITE	ATTITUDE
--------------	-----------------

	COUT:
--	-------

Moral		Réaction		CU
CC		Dégats		CH
Résistance		Protection		PE
Tir		Portée		TE
Mouvement		Vitesse		MU
Furtivité		Embuscade		EC
Pouvoir		Sort		MA

Points de Vie
D6

FUITE	ATTITUDE
--------------	-----------------

--

Moral		Réaction	
CC		Dégats	
Résistance		Protection	
Tir		Portée	
Mouvement		Vitesse	
Furtivité		Embuscade	
Pouvoir		Sort	

Points de Vie
D6

FUITE	ATTITUDE
--------------	-----------------

	COUT:
--	-------

Moral		Réaction		CU
CC		Dégats		CH
Résistance		Protection		PE
Tir		Portée		TE
Mouvement		Vitesse		MU
Furtivité		Embuscade		EC
Pouvoir		Sort		MA

Points de Vie
D6

FUITE	ATTITUDE
--------------	-----------------

	COUT:
--	-------

Moral		Réaction		CU
CC		Dégats		CH
Résistance		Protection		PE
Tir		Portée		TE
Mouvement		Vitesse		MU
Furtivité		Embuscade		EC
Pouvoir		Sort		MA

Points de Vie
D6

FUITE	ATTITUDE
--------------	-----------------

--

Moral		Réaction	
CC		Dégats	
Résistance		Protection	
Tir		Portée	
Mouvement		Vitesse	
Furtivité		Embuscade	
Pouvoir		Sort	

Points de Vie
D6

FUITE	ATTITUDE
--------------	-----------------

FEUILLE D'ARMEE											
NBRE POINTS:											
CHEF SEUL :		CHEF DE GUERRE									
1D6 > CC = -1CC											
ETAT MAJOR :		D12		D6		D4					
1D6 > CC = +1CC		Moral d'armée		CC:		Type:					
Cout :											
CHEF DE GROUPE		CHEF DE GROUPE		CHEF DE GROUPE		CHEF DE GROUPE		CHEF DE GROUPE		CHEF DE GROUPE	
D6		D6		D6		D6		D6		D6	
D4		D4		D4		D4		D4		D4	
CC		CC		CC		CC		CC		CC	
Type		Type		Type		Type		Type		Type	
Cout :		Cout :		Cout :		Cout :		Cout :		Cout :	
UNITES		UNITES		UNITES		UNITES		UNITES		UNITES	

POUR UNE BONNE BATAILLE IL FAUT :

Eléments de décor
Tapis de jeu
Scotch marron (Route, séparation)
Calculatrice
Dé (D4, D6, D8, D10, d12)
Crayon papier
Feuilles d'armée et de groupe
Tables basses
Plaques métalliques
Mètres
Appareil photos
Nourriture
Boisson
Marqueurs (Attaque, défense, harcèlement et fuite)
Version Disquette des règles et feuilles armée et groupe
Téléphone portable
Scotch pour fixer les feuilles au mur
Tables

1. PRINCIPES.....	1
2. DESCRIPTION UNITES.....	2
2.1 GENERALITES	2
2.2 CARACTERISTIQUES.....	2
2.3 POINTS DE VIE	3
2.4 COUTS DES UNITES	4
2.4.1 <i>Caractéristiques</i>	4
2.4.2 <i>Limites</i>	4
2.4.3 <i>Volume</i>	4
2.5 EXEMPLES	4
2.5.1 <i>Les rush-snargs</i>	4
2.5.2 <i>Les Portik-tarrg</i>	6
3. COMMANDEMENT	8
3.1 CHEFS DE GROUPE	8
3.2 CHEFS D'ARMEE	8
3.3 CAPACITES SPECIALES	9
3.4 COUT DES CHEFS	9
3.5 EXEMPLES	9
4. TOURS D' ACTIONS.....	10
4.1 PHASES PRELIMINAIRES	11
4.2 PHASES FINALES	11
4.3 MOUVEMENT.....	12
4.4 COMBAT AU CORPS A CORPS.....	13
4.5 TIR	14
4.6 RESISTANCE	15
4.7 FURTIVITE	16
4.8 MORAL.....	17
4.9 POUVOIR	18
5. INTERVENTION DES COMMANDANTS.....	19
5.1 SOUTENIR UNE UNITE	19
5.2 POUSSER UNE UNITE.....	19
5.3 DEFINIR UNE ATTITUDE	19
5.4 ANNULER UNE INTERVENTION.....	19
5.5 PRENDRE L'INITIATIVE.....	20
5.6 RENDRE UNE ACTION SIMULTANEE.....	20
5.7 ATTENDRE.....	20
6. MISE EN PRATIQUE	21
7. AVANT LA BATAILLE.....	25
8. CONVENTIONS	28
8.1 INTERPENETRATION D'UNITE.....	28
8.1.1 <i>Interpénétration volontaire</i>	28
8.1.2 <i>Interpénétration involontaire</i>	28
8.2 LIGNE DE VUE.....	28
8.3 LIGNE DE TIR	28
8.4 FORMES D'UNITES	28

8.5 CARACTERISTIQUES RACIALES.....	29
8.5.1 Humains civilisés.....	29
8.5.2 Orcs	29
8.5.3 Gobelins.....	29
8.5.4 Hobbits	30
8.5.5 Elfes des bois	30
8.5.6 Elfes noirs ou hauts	30
8.5.7 Nains.....	30
8.5.8 Choses des marais	30
8.5.9 Humains barbares	30
8.5.10 Géants.....	30
8.5.11 Trolls, Ogres.....	30
8.5.12 Morts-vivants.....	30
8.5.13 Skavens, Hommes bêtes	30
8.5.14 Lutins.....	30
8.5.15 Démons, Anges	30
8.5.16 Humains mystiques, biens, chaos	30
8.5.17 Au suivant de ces messieurs.....	30
9. EN COURS D'ETUDE.....	32
10. ANNEXES	33