

Hordes of the Things

by Phil Barker, Sue Laflin Barker & Richard Bodley Scott

Wargames Research Group

2nd Edition April 2002

hordes of the things

here be elven archers and riding beasts
that fly,

here be dwarven axes and trolls that
crunch on bone,

here glorious mortal heroes unafraid
to die,

here the deadly sorcerer bespelling all
alone.

all on the fated battlefield neath their
master's eye.

one dice to rule them all,
one dice to line them,
one dice to move them all,
and in the melee try them.

on the wargames table, neath the
player's eye.

HORDES OF THE THINGS

REGLES SIMPLES ET RAPIDES DE BATAILLE ET DE CAMPAGNE FANTASTIQUE

INTRODUCTION

Ces règles de wargame d'héroïc fantasy sont issues de nos règles alternatives antiques et médiévales au succès presque embarrassant, nommées "De Bellis Antiquitatis". Nous espérons qu'elles serviront d'antidote partiel aux règles fantastiques qui sont devenues à la fois de plus en plus complexes et de plus en plus éloignées de ce qui devrait être décrit, avec précaution, comme de l'authentique mythologie. Nous ne voyons pas de raison pour que l'art de la guerre fantastique ne soit pas étudié de la même manière que n'importe quel autre, la différence étant que les sources en sont la mythologie classique, les contes et l'épopée populaires traditionnels, les œuvres des auteurs modernes de fantasy, et le cinéma.

Nos règles ne prétendent à un lien particulier avec aucune œuvre de fantasy, pas même avec la série radio de la BBC du même nom, malheureusement sous-estimée. Toute mention de personnages apparaissant dans ces œuvres est donnée ici seulement comme commentaire ou exemple. Les joueurs qui souhaitent approfondir ces commentaires ne peuvent faire mieux que lire les livres eux-mêmes.

Notre intention est d'offrir le système le plus simple possible de règles de wargame fantastique, qui conserve la saveur des batailles et réclame de vrais talents de général. Nous nous basons sur l'hypothèse que le choix des sortilèges ne devrait pas être une compétence plus importante que celle de général, que les résultats de la magie et des décisions de commandement peuvent être mises en avant, plutôt que les détails minutieux du lancer de sortilèges et de la transmission des ordres, et que les différences entre des troupes de la même classe générale sont relativement peu importantes. Le système en résultant est beaucoup plus subtil qu'il n'apparaît de prime abord.

Le joueur moyen aura mémorisé les règles de bataille au milieu de sa première partie, mais le talent tactique, particulièrement en ce qui concerne l'utilisation des aériens et de la magie, est plus long à développer. Une partie dure généralement moins d'une heure. Des campagnes stylisées, mettant en jeu jusqu'à dix armées, peuvent être terminées en une seule journée. Une armée demande relativement peu de figurines.

Les trois auteurs sont des lecteurs de fantasy depuis toujours, et deux ont figurés dans des romans de fantasy, en tant que Filbarrka l'expert zorca, et que la reine Zénobie la subtile.

Phil Barker, Sue Laffin Barker & Richard Bodley Scott 1991

Wargames Research Group
<http://www.wrg.me.uk>

Traduction originale : Pink, Janvier 2003

Mise à jour : Geed, Juillet 2012

Version vf.2.03

Traduction basée sur la version gratuite mise à disposition par les auteurs

Dernière version disponible sur

<http://conanetrincevent.blog.free.fr>

**Document gratuit réservé à une utilisation strictement personnelle
Interdit à la vente**

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	3	REGLES de BATAILLE	15
VUE D'ENSEMBLE	4	DEPLOIEMENT	15
PHILOSOPHIE DU JEU	5	SEQUENCE DE JEU	15
GLOSSAIRE	6	MOUVEMENTS TACTIQUES	17
MATERIEL	7	ATTAQUE MAGIQUE	22
LES TROUPES	8	TIR A DISTANCE	22
SOCLAGE	11	COMBAT RAPPROCHE	23
COUT DES TROUPES	12	RESOUDRE LE COMBAT	24
TERRAIN	13	ENSORCELLEMENT	26
FORTERESSES	14	RECUL	26
		FUITE	27
		POURSUITE	28
		ÉLÉMENTS PERDUS	28
		GAGNER ET PERDRE UNE BATAILLE	28
		COMBAT DE MASSE	29
		REGLES DE CAMPAGNE	31
		SCHEMAS	47
		FEUILLE DE REFERENCE A	56
		FEUILLE DE REFERENCE B	58

VUE D'ENSEMBLE

Dans ce jeu, deux joueurs (ou équipes de joueurs) sélectionnent des armées de figurines miniatures dans les différentes listes présentées dans ce livret, ou bien les composent eux-mêmes suivant un système de points. Afin de faciliter leur manipulation, les figurines sont collées sur des bases qu'on appelle élément. Un joueur définit le terrain en plaçant des maquettes représentant des collines, des bois, des marais, des rivières, des villes, etc. L'autre joueur définit à qui appartiendront les côtés du plateau. Et les joueurs placent leurs figurines. Ils jouent chacun à leur tour, effectuant différents mouvements, résolvant les tirs et les combats rapprochés. Au début de chaque tour, le joueur dont c'est le tour, lance un dé à six faces qui définira le nombre d'éléments ou de groupes d'éléments qu'il pourra déplacer. Il peut alors décaler n'importe quel élément de son armée en respectant la distance maximum qu'il peut franchir. Cette distance est différente suivant le type de troupe. Le joueur peut ensuite résoudre les enchantements, les tirs et les combats rapprochés, suivant les méthodes décrites dans les présentes règles. C'est ensuite au tour de l'autre joueur. Ils alternent jusqu'à ce que l'un des deux parvienne à réunir les conditions de victoire. Ils se serrent alors les mains et recommencent une autre partie.

PHILOSOPHIE DU JEU

Le but principal d'une règle de wargame fantastique est de permettre de jouer des batailles entre des armées similaires à celles qui sont dépeintes dans les œuvres de fantasy, situées dans une culture pré-technologique imaginaire ou dans une ère passée. Les types de troupes décrits dans ces sources correspondent souvent de près à ceux des temps historiques, ou se comportent d'une manière suffisamment similaire pour qu'on les traite de la même façon. Les différences principales résident dans l'ajout de la magie, de héros surhumains, de créatures volantes, de monstres, et de vastes hordes peu efficaces d'orques, ou autres créatures similaires auxquelles nous rendons hommage dans notre titre.

Nous visons la plus grande fidélité possible envers ces œuvres et envers les contes populaires, et nous avons tendance à manquer de sympathie pour les créateurs de jeu qui compensent leur manque de lecture par des inventions de toutes pièces, qui transforment l'amical lutin (NdT : brownie) solitaire de la maison en une meute de démons miniatures, tirent le troll (NdT : boggart) de sous son pont, qui laissent des vierges chevaucher les licornes, et qui fabriquent de toutes pièces monstres et machine étranges.

Traditionnellement, les batailles fantastiques sont disputées entre les forces de l'Ordre (ou de la Lumière) et celles du Chaos (ou des Ténèbres). Nous ne voyons pas de raison pour qu'il en soit toujours ainsi, puisque les malentendus et la rivalité sont toujours possibles. Les alliances fantastiques sont fragiles et sujettes à l'avidité et la trahison du côté des Ténèbres, et aux préjugés réciproques du côté de la Lumière. Les dirigeants maléfiques sont enclins à faire des plans contre les autres pour prendre le pouvoir, tandis que les nains se méfient des elfes, et que les deux sont persécutés par des humains intolérants. Cela permet que des batailles multi joueurs générées par notre système de campagne ou des batailles entre 4 ou 6 protagonistes, soit d'intéressantes alternatives au jeu normal à deux joueurs.

Parce qu'un supplément passé de l'une de nos règles historiques WRG avait été accusé de « ne pas prendre la magie suffisamment au sérieux », il nous appartient de préciser ici son rôle. Dans nos règles historiques, la magie n'a pas d'autre rôle que le fait que les troupes sont supposées y croire fermement, leur attitude étant comparable à celle que nous avons envers l'énergie nucléaire, c'est à dire « Je n'ai pas de preuve directe et personnelle de son existence, elle est parfois réputée bénéfique, est certainement souvent malfaisante, et, plus loin j'en suis, mieux je me porte ! ».

Dans les mondes fantastiques, la magie fonctionne réellement, quoiqu'elle soit apparemment plus efficace à une échelle individuelle que dans l'affrontement des armées. Par exemple, le seul effet discernable sur la bataille décrit par Tolkien, dans l'œuvre moderne la plus célèbre, est d'aider à la reconnaissance, de dégrader le moral de l'ennemi et peut-être de faire une brèche dans des fortifications. Sprague de Camp, dans ses romans, suggère une influence analogue à celle de la guerre électronique moderne, la magie des deux camps s'annulant en grande partie, mais ajoutant à la complexité générale. Dans cette règle, les magiciens et leur magie sont grosso modo traités comme de l'artillerie puissante à longue portée, mais avec une possibilité de désastre pour les praticiens incapables, de ratage en présence de clercs, et l'introduction de contraintes de mouvement pour le camp de son utilisateur.

Dans la plupart des règles de wargames fantastiques actuelles, les magiciens et les sortilèges sont puissants. Les créatures du chaos sont plus formidables que les humains, et les notions d'armée et de commandement sont largement ignorées. C'est radicalement différent à la fois de la mythologie traditionnelle et des auteurs modernes de fantasy, pour lesquels les magiciens existent surtout pour offrir aux héros un bon combat avant de perdre. Nous suivons cette seconde école en croyant que le mal ne devrait jamais pouvoir triompher trop facilement de la vaillance humaine, même dans un wargame, et nous avons donc tenté de garder un équilibre approprié.

GLOSSAIRE

Table	Cette surface représente le champ de bataille
Élément	Socle rectangulaire sur lequel sont fixées une ou plusieurs figurines représentant les troupes en jeu.
Forteresse	Stronghold, Forteresse, Place Forte, plusieurs noms pour une même chose : le siège du pouvoir du joueur défenseur.
Combat Rapproché	Le front d'un élément est en combat rapproché s'il est (exception faite des volants contre des troupes au sol qui n'ont alors pas besoin d'être au contact) : <ul style="list-style-type: none"> • En contact total avec le front d'un élément ennemi • En contact au moins partiel avec le flanc d'un élément ennemi et si un de ses coins est en contact avec ce même ennemi • En contact au moins partiel avec une forteresse ennemie
Front	Bord avant d'un élément.
Flanc	Bord droit ou bord gauche d'un élément.
Arrière	Bord arrière d'un élément (opposé au front).
Contact bord à bord	Chaque élément qui a au moins une partie d'un de ses bords en contact avec une partie d'un bord d'un autre élément est au contact de celui-ci. Attention, si deux éléments sont en contact seulement par leurs coins, ils ne sont pas considérés comme en contact. Si une forteresse a un périmètre non rectiligne, un élément est en contact bord à bord si (au moins) une partie d'un bord et un de ses coins sont au contact du périmètre de la forteresse.
Terrain facile	Un terrain sans dévers, obstacles, marais, lacs, etc. (NdT : les rivières sont des terrains faciles).
Mouvement maximum	La distance maximale parcourue par un mouvement tactique sur un terrain d'un type définit par un ensemble d'un type de troupe définit
Partiellement séparé	Un élément en mouvement est partiellement séparé du front d'un élément ennemi désigné si un autre élément est situé au moins partiellement dans le couloir formé par deux lignes droites (non croisées) reliant les coins des fronts respectifs de l'élément en mouvement et de l'élément ennemi désigné. Un élément en mouvement est partiellement séparé du front d'une forteresse si un autre élément est situé au moins partiellement dans le couloir formé par deux lignes droites (non croisées) perpendiculaires au bord le plus proche de la forteresse et dirigées vers les coins du front de l'élément en mouvement.
Support arrière	Guerriers et Lanciers gagnent un bonus tactique de +1 pour un support arrière si le front d'ensemble du même type est placé complètement au contact de leurs arrières. Cet élément en support ne doit pas être en terrain difficile.
Front de tir	Bord avant d'un élément à partir duquel sont dirigés les tirs.
En arrière	Perpendiculairement à l'arrière d'un élément
En avant	Perpendiculairement au front d'un élément
Terrain difficile	Tout élément du terrain qui ne peut être qualifié de terrain facile (exception faite des forteresses).
Terrain inoccupé	Zone de terrain complètement inoccupée par les troupes des deux camps.
D'une largeur de base	Aussi près que possible à une distance équivalente à une largeur de base.
D'une distance de X pas	Aussi près que possible d'une distance équivalente à X pas.

MATERIEL DU JEU ET ECHELLE DE REPRESENTATION

CHOIX DE L'ECHELLE DES FIGURINES ET DES MODELES

Ces règles sont utilisables pour n'importe quelle échelle de figurines et de modèles réduits. Le 25mm offre le plus grand choix de figurines fantastiques, et est idéal pour le jeu de démonstration où sa visibilité plus grande est un avantage. Le 15mm est à la fois bon marché et pratique. Le 6mm permet d'avoir des armées massives, mais est moins pratique.

TAILLE DE L'ARMÉE ET REPRESENTATION DES TROUPES

Le jeu de base se joue entre deux armées, chacune constituée d'éléments représentant au plus 24 points d'armée (AP) et contrôlées par un seul général représentant un joueur.

Chaque élément est un socle rectangulaire, sur lequel sont fixées une ou plusieurs figurines, en fonction du type de l'élément. Les éléments ont des coûts différents.

Le nombre de figurines représentées sur un socle n'est pas unique. La base doit être constituée de manière à ce qu'on puisse distinguer les différentes troupes d'une même catégorie d'élément (par ex : différencier les Cavaliers des Chevaliers)

Chaque général fait partie d'un des éléments de l'armée. Cet élément ne peut pas être un Dieu, un Dragon, un Paladin, des Embusqués ou des Espions.

Chaque armée doit également posséder une place forte, utilisée seulement si elle est en défense, et dont la perte est fatale.

Les deux joueurs doivent inscrire la composition de leur armée (et spécifier quel est l'élément qui comporte le Général). Ils se montrent alors, avant de lancer les dés pour déterminer l'attaquant et le défenseur, tous leurs éléments excepté les Embusqués, spécifient leur type et identifient l'élément du Général.

AIRE DE JEU ET ECHELLE AU SOL

L'aire de jeu optimum est, pour le jeu de base à deux joueurs ou pour une bataille de campagne :

- Un carré de 24 pouces ou 600 mm de côté, pour les figurines de 15 mm ou moins.
- Un carré de 36 pouces ou 900 mm de côté pour les figurines en 25 mm ou approchant.

NdT : Pour les batailles plus importantes, il faut augmenter seulement la largeur. Par exemple, doublez la largeur pour des armées de 72 AP.

L'échelle au sol varie selon la taille de l'armée représentée, mais, par commodité, on adoptera les échelles suivantes :

- Pour les figurines de 15 mm ou moins, 1 Pouce réel équivaut à 100p dans le jeu.
- Pour les figurines en 25 mm ou approchant, 1cm réel équivaut à 25p dans le jeu.

NdT : Mesurez les distances sur la table avec une règle de 600p marquée à intervalles de 100p.

ECHELLE TEMPORELLE

Le jeu est décomposé en tours alternés, chacun simulant environ 15 minutes de bataille.

DES

Dans les batailles de base, chaque camp a besoin d'un dé ordinaire à six faces qui sera utilisé pour tous les jets de dés durant la partie.

LES TROUPES

On ne fait de distinction qu'entre les troupes dont le style de combat diffère assez pour être traité différemment par leur général ou par leurs ennemis.

Les Aériens peuvent être des Dieux, Dragons, Vaisseaux, Volants ou Héros.

Les Montés peuvent être des Héros, Paladins, Chevaliers, Cavaliers, Béhémoths ou Bêtes.

Les Piétons peuvent être des Bretteurs, Lanciers, Tireurs, Guerriers, Artillerie, Hordes, Embusqués, Espions, Magiciens ou Clercs.

DIEUX (Gods)

Tous les dieux ou déesses païens polythéistes comme ceux de l'Olympe, mais pas ceux d'Asgard qui provoquaient les batailles des mortels plutôt que simplement y prendre part. Ces dieux sont presque invulnérables, inconstants, mais jamais assez éthiques pour qu'on compte leurs prêtres comme des Clercs. Il ne faut les invoquer qu'en cas de besoin réel, sinon ils finissent par s'ennuyer et partent trop tôt. Les religions monothéistes éthiques ne peuvent être représentées que par leurs Clercs et Paladins.

DRAGONS (Dragons)

Comprennent seulement les traditionnelles grandes bêtes cuirassées, intelligentes et ailées. Ils sont trop arrogants et imprécis dans leurs méthodes de combat pour coopérer avec les autres formes de vie, et surtout pas avec les autres dragons. Ils craignent les Héros et les Magiciens, mais sont à peu près invulnérables aux autres troupes. Comme ils vivent très longtemps, ils ont beaucoup à perdre, et donc paniquent facilement quand ils sont en réel danger de mort.

VAISSEAUX (Airboats)

Tous les grands véhicules volant, en bois, métal ou tissu, lévitant par magie, anti gravité ou gaz, avec un équipage de combattants spécialisés et capables de lâcher des projectiles, tels que les vaisseaux aériens de Barsoom et Kregen, ou leurs équivalents vivants comme les baleines des vents de la Plaine de la Peur. Leur fonction principale est d'attaquer les troupes au sol et d'aider les volants.

VOLANTS (Flyers)

Toutes les autres créatures ailées, intelligentes ou servant de monture, tels que les chevaux ailés, les oiseaux géants ou les ptérodactyles, mais aussi les walkyries et les petits tapis volants ou les machines de Léonard de Vinci. Ils servent surtout à mener des raids, harceler les arrières de troupes terrestres engagées, ainsi qu'à contrer les Espions.

HÉROS (Heroes)

Tous les champions charismatiques rendus presque imbattables au combat rapproché par leur force ou leurs talents exceptionnels, des armes magiques, ou le favoritisme des dieux ou de l'auteur. Ils peuvent chevaucher des montures terrestres ou aériennes, ou bien aller à pied. Mais en final ils comptent comme montés car ils trouvent toujours un cheval excellent lorsqu'ils en ont besoin. Ils peuvent éviter tout danger d'un simple bond puissant, et plutôt que d'être tués par les magiciens, ils sont plus susceptibles d'être ensorcelés par eux, et gardés en une captivité enchantée, s'échappant souvent au pire moment, parfois pour prendre une place forte depuis l'intérieur. Ne confondez pas les femmes héros avec les héroïnes, qui hurlent, s'évanouissent, se cramponnent, et demandent qu'on les secoure.

On suppose que les héros sont accompagnés sur le champ de bataille par des conducteurs de char, compagnons, supporteurs ou troupes inspirées. Mais ils n'ont pas à être représentés, car de toute façon les troubadours et les poètes oublient généralement de les mentionner. S'ils sont représentés, ils doivent être plus petits, et positionnés un peu en arrière, respectueusement, avec probablement un harpiste pour la publicité. Exemples incontestables de Héros : Achille, Hector, Hippolyte, le roi Arthur, Lancelot, Conan, Sonya la Rouge, John Carter et Dray Prescott. Les Héros sont bien adaptés au combat contre les dragons ou les magiciens, et aussi à la conduite de troupes inférieures.

PALADINS (Paladins)

Tous les guerriers humains saints, aussi forts que dix hommes parce que leur cœur est pur, et presque insensibles à la magie, tels que Galahad ou Saint Georges, et également les vraies licornes et les lions magiques. Il faut représenter les humains immaculés, dans des armures d'argent étincelant, montant des chevaux superbes magnifiquement bichonnés. Les Paladins ne peuvent pas être généraux car ils sont trop détachés du monde pour faire de la politique.

CHEVALIERS (Knights)

Tous les guerriers en armure lourde ou protégés magiquement, montant des chevaux lourds, d'autres animaux ou des chars, chargeant spontanément au mépris du danger, tels que les chevaliers elfes ou humains, ou les chevaucheurs de vove ou de nikvove de Kregen. Tout comme les chevaliers historiques, leur charge balaie les montés plus faibles et tous les piétons sauf les plus forts.

CAVALIERS (Riders)

Toutes les cavaleries plus légères, armées partiellement d'armes de jet, et tous les cavaliers dépendant de leurs propres armes et montés sur d'autres créatures terrestres rapides telles que les oiseaux aptères ou les lézards bipèdes, les thoats de Barsoom, les zorcas et calasany de Kregen, et aussi les centaures. Ils sont très utiles pour ralentir, prendre de flanc et entourer les Hordes.

BÉHÉMOTHS (Béhémoths)

Toutes les créatures ou machines terrestres d'une taille exceptionnelle et d'une force physique ou magique hors du commun, telles que les plus grands géants humanoïdes, les arites, ogres, les groupes de grands trolls, éléphants, mammoths, dinosaures, tortues géantes, les thomplods de Kregen, les lézards géants Paluans, les bosquets d'arbres animés, les blindés et les voitures tortues de Léonard de Vinci. La solution finale pour enfoncer brutalement un centre ennemi, mais susceptible d'être tournés s'ils sont sur les ailes.

BÊTES (Beasts)

Toutes les meutes de carnivores sans arme autre que des dents et des griffes, tels que les chiens de chasse, les loups, les chiens de l'enfer ou les lions non magiques, accompagnés ou non de chasseurs ou dompteurs. Elles peuvent aussi être utiles pour nettoyer du terrain difficile ou attaquer des piétons. Des joueurs fantaisistes ont suggéré qu'elles déconcertent les armées de squelettes en leur volant des os pour les enterrer.

BRETTEURS (Blades)

Tous fantassins combattant en ordre serré, entraînés à l'escrime avec des épées ou des armes de taille ou de percussion plus lourdes, tels que les chevaliers démontés, les samouraïs, les humains équipés de haches ou d'épées, les nains brandissant des marteaux ou des haches de guerre. Ils proviennent souvent de classes sociales supérieures, sont bien protégés, et possèdent les armes et la force suffisante pour percer les armures. Ils sont moins à l'aise que les Lanciers contre les troupes montées, mais leur sont supérieurs au combat rapproché contre les piétons.

LANCIERS (Spears)

Tous les fantassins tels que les piquiers réguliers, la milice des villes, les organisations d'autodéfense de paysans, les levées ou les gnomes, qui combattent avec de longues armes d'hast, en formation rigide. La plupart des auteurs de fantasy sont très imprécis sur la différence entre les lances et les piques, et donc nous ne les distinguerons pas ici. La protection mutuelle offerte par la formation serrée, les pointes de lances et le mur de boucliers leur donne une grande résistance, et deux forces de Lanciers opposées pourront se combattre longtemps avant que l'une d'elle ne cède. On peut gagner un avantage en combattant en formation plus profonde, à condition que cela ne provoque pas de prise de flanc. Des Lanciers déterminés peuvent généralement tenir les Montés et les Hordes à distance, mais craignent les Dragons, les Béhémoths et le harcèlement des Volants.

TIREURS (Shooters)

Tous les archers, arbalétriers ou autres, à pied et entraînés, qui font confiance à un tir serré et précis, ainsi qu'à leur épée ou couteau elfique pour résister aux attaques, et qui méprisent la fuite, tels que les elfes des bois, les rangers, les archers Bossoniens, et les archers de Loh sur Kregen, et aussi les Barsoomiens armés de fusils au radium. Tous sont plus dangereux que les archers historiques.

GUERRIERS (Warband)

Tous les fantassins irréguliers qui font plus confiance à une féroce charge impétueuse qu'à leur cohésion, leur compétence individuelle ou le tir, tels que les Celtes, les hommes sauvages ou les hybrides d'hommes et de gobelins. Les piétons qui ne réussissent pas à résister à l'impact de leur charge sont balayés, mais ils sont généralement incapables de résister longtemps, et sont très vulnérables au harcèlement.

ARTILLERIE (Artillery)

Tous les engins, aussi bien mécaniques qu'utilisant la poudre à canon, lançant des projectiles et servis par un équipage. Détestés des Héros, qui s'exclament souvent "O Hercule, c'est la fin de la valeur de l'homme", et plus efficaces dans la fiction qu'en réalité. Tolkien décrit l'utilisation d'engins de siège et de mines explosives. La nitroglycérine était facile à fabriquer par les alchimistes médiévaux, ce qui explique ces morts qu'on décrit comme déchirés par les démons.

HORDES (Hordes)

Comprennent les masses d'orques, gobelins, reptiliens, squelettes, zombies, fantômes, et autres créatures opprimées similaires. Déterminés et têtus, mais faciles à repousser en un grand massacre, compensé uniquement par des renforts apparemment inépuisables. Ceux qui ont des arcs les utilisent à très faible portée, et leur effet est assimilé au combat rapproché. Il est habituel d'envoyer les hordes au premier rang de l'armée, puisque leurs pertes sont remplacées rapidement.

EMBUSQUÉS (Lurkers)

Tous les êtres qui se cachent dans les endroits sombres ou les bois pour capturer leurs proies avec des toiles, des javelines, des dards empoisonnés, des piqûres ou de fausses indications, tels que araignées géantes, hommes singes, esprits des bois, brigands, pygmées, essaims d'abeilles ou de guêpes sauvages, et aussi les grandes pieuvres, crocodiles ou lorelei qui sont embusqués dans des éléments de terrain aquatique. Les Embusqués terrestres et aquatiques ne sont pas déployés au moment habituel, mais peuvent être mis en contact de tout élément qui vient d'entrer en terrain difficile ou dans l'eau.

ESPIONS (Sneakers)

Tous ceux qui s'infiltrent à pied, tels que porteurs d'anneau magique, maîtres voleurs, assassins, ninjas ou spectres. Ils ne combattent pas mais peuvent pénétrer derrière les lignes ennemies pour capturer une place forte, ou attaquer un général, si des précautions ne sont pas prises.

MAGICIENS (Magicians)

Tous les humains instruits ou les êtres surnaturels utilisant une magie offensive, tels que les magiciens, nécromanciens, sorcières, druides, shamans et prêtres maléfiques. Ils sont classés comme piétons, puisque leurs gestes cabalistiques et la lecture des parchemins exigent une certaine stabilité, mais on suppose qu'ils se déplacent avec une rapidité magique, bien que finie. Bien qu'ils soient souvent bons bretteurs, ils ont besoin de la protection de troupes conventionnelles. Lancer des sorts n'est pas sans danger pour le magicien, et peut pénaliser le reste de l'armée. A utiliser donc avec modération.

CLERCS (Clerics)

Tous les saints prêtres, prêtresses, mullahs, ermites, ou les chefs militaires d'une religion éthique organisée, avec des pouvoirs psychiques protecteurs plutôt qu'offensifs. Ils gênent la magie dans leur entourage et peuvent défier et même intimider les dieux païens. Ils comptent comme Piétons, même si on les a représentés montés, parce qu'ils doivent mettre pied à terre pour prier, mener des cérémonies ou combattre virilement parmi leurs ouailles.

SOCLAGE

Les figurines sont montées de manière permanente sur des socles rectangulaires de carton ou autre matériau similaire. La taille des socles n'est pas critique, à condition que tous les socles aient un front de même largeur et que les deux armées suivent les mêmes conventions. Cependant, nous recommandons les conventions des règles anciennes de DBA & DBM, pour avoir des conventions communes et permettre à ceux qui jouent des armées historiques d'utiliser leurs figurines.

Echelle :	25 – 28 mm		15 mm		10 mm		6 mm	
Largeur de front :	60 mm		40 mm		40 mm		40 mm	
	Profondeur	Figs	Profondeur	Figs	Profondeur	Figs	Profondeur	Figs
Dragon	80mm	1	60mm	1	60mm	1	30mm	1
Vaisseau	80mm	1	60mm	1	60mm	1	30mm	1
Béhémoth	60mm	1-4	40mm	1-4	40mm	1-6	30mm	1-6
Artillerie	60mm	1	40mm	1	40mm	1-2	30mm	1-2
Bêtes	60mm	2-4	40mm	2-4	40mm	3-8	30mm	5-8
Magiciens	60mm	1-3	40mm	1-3	40mm	1-3	30mm	1-3
Dieu	60mm	1	30mm	1	30mm	1	20mm	1
Hordes	40mm	5-8	30mm	5-8	30mm	9-16	20mm	15-20
Volants	40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Héros	40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Paladin	40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Clercs	40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Chevaliers	40mm	2-4	30mm	2-4	30mm	3-6	20mm	5-8
Cavaliers	40mm	2 ou 3	30mm	2 ou 3	30mm	3-5	20mm	4-5
Embusqués	40mm	1-3	30mm	1-3	30mm	1-3	20mm	1-3
Tireurs	30mm	3-4	20mm	3-4	20mm	4-8	15mm	6-8
Guerriers	30mm	3	20mm	3	20mm	4-6	15mm	6
Espions	30mm	1-3	20mm	1-3	20mm	1-3	15mm	1-3
Bretteurs	20mm	3-4	15mm	3-4	15mm	4-8	10mm	6-8
Lanciers	20mm	4	15mm	4	15mm	5-8	10mm	8

Comme les fabricants de figurines sont à peu près aussi prévisibles que les Seigneurs du Chaos, les profondeurs de socles demandées sont un minimum. Des socles plus profonds peuvent être envisagés pour de grandes créatures, en particulier pour les Aériens, les Héros sur des montures aériennes et les Béhémoths.

Le nombre de figurines est celui dont nous pensons qu'il donne le meilleur effet visuel, mais reste seulement une recommandation. Il peut être nécessaire de réduire le nombre de figurines par socle pour en placer de plus grandes.

Les types de troupes conventionnels qui figurent également à DBA ou DBM peuvent avoir une toute autre combinaison de profondeur de socle et de nombre de figurines autorisée. En particulier, les Psiloï peuvent être considérés comme tireurs.

Les figurines optionnelles accompagnant les Héros, Clercs et Magiciens sont normalement des compagnons d'arme, des acolytes ou des familiers. Les sorcières vont souvent par trois. Un paladin peut être accompagné par un écuyer, ou par la princesse légèrement contrariée qu'il vient de sauver. Les Dieux peuvent être d'une échelle très supérieure. L'élément du général doit être facile à reconnaître.

Il est d'usage d'améliorer l'effet visuel en masquant les socles avec du flocage de modélisme ou autre, plutôt que de les peindre simplement en couleur sol. Les figurines représentant des troupes régulières doivent être réparties régulièrement sur le socle en une seule ligne, et pour les autres on utilisera des figurines de types, poses ou couleurs différentes, disposées plus en désordre. Cette dernière règle s'applique surtout aux Hordes qui, par nature, n'ont aucune coordination. Soyez prévenu. Préparer et peindre ces Hordes peut être très prenant !

COUT DES TROUPES

Le coût d'un élément varie :

Type	AP Coût par élément
Héros aérien.	6
Dieu, dragon, paladin, béhémoth, magicien et autre héros.	4
Vaisseau, artillerie, espions, clercs.	3
Volants, chevaliers, cavaliers, bêtes, bretteurs, lanciers, tireurs, guerriers.	2
Horde, embusqués.	1

La somme du coût des éléments de **6 AP, 4 AP et 3AP** d'une armée ne doit pas dépasser la **moitié** de ses APs.

TERRAIN

Peu de généraux ont la liberté absolue de choisir où ils combattent. Nous supposons donc que le terrain est fixe et que les joueurs n'ont qu'un contrôle limité de la direction par laquelle ils vont l'approcher. Nous recommandons donc d'utiliser une planche avec des étendues de terrain disposées asymétriquement et fixées de manière permanente.

Il est aussi possible de construire le terrain à partir de blocs carrés ou de morceaux de tapis de 12 pouces ou 300mm de côté. Un autre moyen consiste à poser les éléments de terrain sur un tapis.

Le terrain est divisé par deux bissectrices de manière à présenter quatre parties égales. Pour être légal, un terrain doit obéir à **toutes** les règles ci-dessous :

1. La majorité du champ de bataille doit être constituée de terrain facile comme des pâturages, des steppes ou des champs.
2. Au moins trois des quartiers du champ de bataille doivent contenir au moins un élément de terrain.
3. Au moins deux des quartiers du champ de bataille doivent contenir une rivière, du terrain difficile ou du terrain infranchissable.
4. Le champ de bataille doit inclure au moins quatre éléments de terrain séparés. Au moins deux doivent être du terrain difficile d'au moins **200p** de diamètre, placés de façon à ce que leurs extrémités soient à **600p** du centre du plateau.

Le terrain difficile doit être facile à reconnaître, et peut être des pentes escarpées ou boisées, un terrain accidenté ou marécageux, des dunes de sable, un bois, une zone construite telle qu'un village ou un quartier d'une ville, des marais ou du bocage. Les Aériens ne comptent que les zones construites et les bois comme terrain difficile. Les pentes douces confèrent un avantage au combat aux troupes qui y sont situées plus haut, mais ne sont pas du terrain difficile. Un élément partiellement en terrain difficile est traité en toutes circonstances comme s'il y était entièrement. Les pentes douces ne comptent pas comme terrain difficile.

Les collines donnent un avantage au combat rapproché à la troupe qui est positionnée en hauteur par rapport à son adversaire. Les pentes sont considérées à partir du sommet d'une colline jusqu'à son bord.

Les rivières doivent couler entre deux bords différents du terrain. Le mouvement le long d'une rivière n'est autorisé qu'aux Embusqués aquatiques. Les traverser n'est pas considéré comme être dans du terrain difficile mais est pénalisé d'une autre manière. Les rivières de **200p** de large sont considérées suffisamment peu profondes, étroites et bordées de berges faciles, de manière à seulement retarder modérément ceux qui les traversent, mais elles confèrent un avantage aux troupes qui en défendent les rives. Pour compter comme étant défendant une berge, un élément doit être entièrement en terrain sec, face à la rivière et à moins d'une largeur de son propre socle de l'eau (mesuré à partir de son front le plus proche de l'eau). Le socle de l'adversaire doit toujours être au moins partiellement dans l'eau. Les routes croisent les rivières par un pont ou un gué.

Les fleuves de plus de **200p** de large, les mers, les lacs... peuvent être traversés uniquement pour aller sur une île ou en venir et uniquement où le canal n'est pas plus large que **200p**. Les troupes traversantes sont menacées exactement de la même manière que si elles franchissaient une rivière et les troupes défendant les rivages comptent comme défendant une berge de rivière. Les falaises sont du terrain infranchissable pour les troupes terrestres, et il est conseillé de ne pas placer un élément en une position où il aurait à reculer par-dessus leur bord ! Les plages sont du terrain facile.

Lancer des sorts est rendu difficile, mais pas impossible, par l'eau courante, probablement à cause des petits courants électriques générés. L'eau courante inclut les torrents, rivières, mers, et les lacs qui ont une arrivée ou un départ d'eau. Les magiciens résidaient parfois sur des îles au milieu de lacs, et des magiciens celtes réussirent en partie à intimider une flotte romaine qui traversait le détroit du Menai.

Les routes sont parmi les éléments de terrains les plus communs dans les mondes fantastiques. Peu sont pavées d'or (ou plus probablement de briques jaunes), et la plupart sont simplement des voies de passage pratiques par où les gens ont l'habitude de passer, et doivent donc être représentées comme une piste de terre brun pâle. Comme le climat des mondes légendaires est meilleur que le nôtre (à l'exception d'une chute de neige obligatoire mi-hiver), ces pistes se transforment rarement en étendues de boue. Les éléments de troupe terrestres se déplacent "à cheval" sur la route, débordant de chaque côté (comme faisaient encore beaucoup de types de troupes réels il y a peu), donc il est important que le terrain soit identique de chaque côté de la route, de manière à lever toute ambiguïté sur le type de terrain, facile, difficile ou plus haut, sur lequel se trouve l'élément.

Puisque avec ces règles on passe beaucoup moins de temps à peindre les armées, et comme la taille de l'aire de jeu est très réduite, nous espérons que les joueurs estimeront qu'ils peuvent dépenser du temps et de l'ingéniosité pour confectionner des terrains aussi jolis que leurs troupes.

FORTERESSES

Elles peuvent être de n'importe quelle forme appropriée pour leur armée, comme une forêt enchantée, une colline elfique, la porte d'entrée de caverne des nains, une cité, une flotte accostée, un pic montagneux, un tumulus ou un cimetière, mais le plus souvent un château exceptionnellement haut et pointu ou une tour façon «gothique hollywoodien».

Seul le joueur ou le camp défenseur peut avoir une place forte.

Les places fortes NE SONT PAS des éléments de troupes. Elles sont supposées avoir leur propre garnison ou protection magique et ne peuvent pas accueillir d'élément supplémentaire en garnison. Elles sont extrêmement résistantes aux attaques ouvertes, mais sont considérées comme le siège du pouvoir du joueur défenseur. Leur perte provoque donc sa défaite dans la bataille.

Une place forte doit tenir dans un rectangle imaginaire dont les côtés doivent mesurer entre **200p** et **600p**.

Les places fortes doivent être positionnées sur le bord de base de leur joueur, ou sur le rivage si c'est un bord de mer (cf. p14). Leurs bords doivent être placés à **400p** maximum du centre du bord ou du rivage. Une place forte ne peut être entièrement placée derrière du terrain infranchissable. Il doit toujours y avoir au moins la place pour laisser passer un élément de troupe.

Comme les défenses naturelles du terrain sont déjà incluses dans le facteur de combat des places fortes (cf. p23), les combats rapprochés les incluant sont toujours considérés comme ayant lieu en terrain facile. On ignore donc tous les facteurs tactiques dû à l'environnement et les troupes qui devraient reculer en un terrain qui les anéantirait normalement ne sont pas détruites. Mais elles peuvent être contactées par un élément embusqué tout à fait légalement. S'il s'agit d'éléments aériens qui reculent dans une zone boisée ou construite, ils ne sont pas automatiquement détruits, mais sont déplacés suffisamment loin en arrière pour arriver en terrain dégagé. Si cela fait qu'ils doivent quitter le champ de bataille, ils sont alors considérés comme perdus.

Seul un élément peut se battre contre une forteresse. Il peut néanmoins être aidé par un maximum de deux autres éléments qui n'ont pas forcément besoin d'être en contact avec le combattant principal. Tous doivent être au moins partiellement en contact de front avec la place forte.

Une place forte ne peut être capturée par un aérien seul mais peut l'être par un aérien aidé d'autres troupes au sol.

REGLES de BATAILLE

DEPLOIEMENT

Chacun des deux joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le résultat le plus petit est le défenseur. Il constitue le plateau de jeu en y plaçant des éléments de terrain. Celui qui obtient le plus haut score est l'attaquant. Il numérote trois des côtés du plateau de jeu de 1 à 3 et choisit le quatrième comme étant numéroté 4-5-6. Il lance ensuite un dé afin de déterminer le côté du plateau qui sera à lui. Le défenseur place sa forteresse sur le côté opposé. Il déploie maintenant toutes ses troupes, à l'exception des Dieux, Dragons et Embusqués, à moins de 600p de son bord, ou de la ligne du rivage si son bord est un bord de mer. L'attaquant fait de même. C'est le joueur en défense qui prend le premier tour de jeu.

SEQUENCE DE JEU

Le défenseur prend le premier tour, ensuite les deux camps jouent à tour de rôle.

Lorsque vient le tour de jouer pour un joueur :

1. Le joueur lance un dé pour déterminer les points d'initiative (PIPs).
2. Ces PIPs pourront être utilisés pour invoquer des Dieux, déployer des Dragons ou des Embusqués, désensorceler un Héros ou un Magicien, remplacer des Hordes détruites dans n'importe quel ordre.
3. Les PIPs peuvent être dépensés pour accomplir des mouvements tactiques dans l'ordre que le joueur décide.
4. Les éléments qui doivent se tourner pour faire face à une attaque de flanc ou par l'arrière le font maintenant sans dépenser de PIPs.
5. Les magiciens peuvent lancer leurs sorts (en utilisant des PIPs) et les tireurs des deux camps ainsi que l'artillerie tirent une fois chacun à distance (sans utiliser de PIPs), dans l'ordre décidé par le joueur dont c'est le tour. S'il y a plusieurs cibles potentielles, c'est toujours le joueur qui contrôle les troupes qui décide de la cible adéquate. Les mouvements résultant de ces tirs sont exécutés immédiatement.
6. Tout élément des deux camps qui est en contact valable avec un ennemi faisant face résout un combat rapproché (sans dépenser de PIPs) dans l'ordre décidé par le joueur dont c'est le tour. Si plusieurs éléments attaquent une forteresse, le joueur attaquant décide lequel de ses éléments est considéré comme combattant principal. Les mouvements résultants de ces combats sont exécutés immédiatement.

Les PIPs ne peuvent être économisés pour un tour ultérieur.

DEPLOYER LES DIEUX

Un Dieu n'est pas déployé sur table tant que le joueur qui le contrôle ne l'invoque pas avec succès en dépensant 6 PIPs. Il est alors placé n'importe où dans la moitié du champ de bataille appartenant au joueur qui l'invoque, mais pas à moins de 200p d'un élément ennemi. Tout jet de PIP de 1 par un joueur oblige le premier arrivé de ses Dieux de l'armée actuellement sur table à quitter le champ de bataille, sans possibilité de retour au cours de cette bataille. Si les deux camps ont le même Dieu, le premier à l'invoquer le gagne pour lui, l'autre le compte comme perdu.

DEPLOYER LES DRAGONS

Les dragons ne sont déployés sur la table que s'ils sont appelés avec succès par le joueur les contrôlant en dépensant 6 PIPs. Quand ils sont invoqués, tous les dragons d'une armée, mais pas ceux d'un contingent allié, sont déployés, la partie arrière de leur socle en contact avec le bord du joueur auquel ils appartiennent, mais pas à moins de **200p** d'un ennemi.

DEPLOYER LES EMBUSQUÉS

Les embusqués ne sont pas déployés sur la table avant qu'un élément ennemi n'entre dans le terrain qui convient, comme décrit ci-dessous :

- Les embusqués terrestres (et embusqués aquatiques dans les marais) doivent être placés dans un terrain difficile, de front, en combat rapproché avec un élément ennemi qui vient juste d'entrer ou d'être déployé dans ce terrain. Cela peut être dans le premier tour de jeu du joueur qui les contrôle, ou dans le tour qui suit un déploiement ou un déplacement ennemi dans ce terrain difficile.
- Les embusqués aquatiques doivent être placés dans un élément de terrain aquatique (rivière, mer ou lac), de front, en combat rapproché avec un élément ennemi qui a au moins une partie de sa base dans ou sur le terrain aquatique.
- Si l'élément ennemi est de type aérien et dans une des situations ci-dessus, les embusqués ne peuvent être déployés que s'il est déjà en combat rapproché sur son front.

Déployer les embusqués la première fois coûte 1PIP. Ils ne peuvent effectuer de mouvement tactique dans le tour où ils sont déployés.

Quand ils sont déployés, les embusqués doivent au moins avoir une partie de leur base sur l'élément de terrain où ils apparaissent. Ils ne peuvent quitter complètement et volontairement l'élément de terrain dans lequel ils apparaissent, sauf s'ils fuient ou s'il n'y a pas d'ennemi à moins de **600p**. Ils sont alors retirés et peuvent être utilisés une deuxième fois pour 2 PIPs, ou une troisième et dernière fois pour 3 PIPs, pas nécessairement dans le même élément de terrain. S'ils sont forcés de quitter leur élément de terrain en reculant face à un ennemi, ils ne peuvent faire de mouvement tactique excepté pour y retourner.

REPLACER LES HORDES

Les hordes replacées sont déployées avec l'arrière de leur socle n'importe où sur le bord de plateau du joueur qui les contrôle ou de sa forteresse, mais pas à moins de **200p** d'un élément ennemi. 1 PIP est dépensé pour chaque horde replacée. Si plus d'une horde sont replacées en un tour, chacune des hordes suivantes doivent être placées au côté de la première.

Les hordes replacées ne peuvent pas faire de mouvement tactique dans le tour où elles arrivent.

DÉSENSORCELER LES HÉROS OU LES MAGICIENS

Désensorceler un Héros ou un Magicien coûte 6 PIPs.

Un héros désensorcelé réapparaît au contact de la forteresse ennemie, s'il y en a une et doit la combattre à la phase de combat rapproché suivante. Si l'ennemi n'a pas de place forte, le héros réapparaît avec l'arrière de son socle le plus près du centre du bord de plateau ennemi, dans les limites des éléments de terrain.

Si un élément ennemi bloque l'arrivée d'un héros désensorcelé, cet élément est déplacé, pivoté, reculé (et si nécessaire, le héros est avancé), suffisamment pour que les deux éléments se retrouvent en situation de combat rapproché (front contre front).

Un magicien désensorcelé réapparaît exactement là où il a été ensorcelé, faisant face dans la même direction, comme l'indiquait son marqueur. Un magicien ensorcelé peut seulement être désensorcelé si aucun autre élément de troupe, ami ou ennemi, ne recouvre, même partiellement son marqueur. S'il est désensorcelé suite à la destruction ou à la fuite de l'élément responsable de son enchantement et si son marqueur est partiellement recouvert par un autre élément de troupe, le magicien est détruit.

MOUVEMENTS TACTIQUES

Un mouvement tactique est un mouvement volontaire qui se fait en utilisant des PIPs et qui se passe avant les enchantements, les tirs à distance et les combats rapprochés. Il peut être fait par un élément seul ou par un groupe d'éléments. Il ne doit pas être confondu avec les mouvements forcés (tel que le recul, la fuite ou la poursuite) qui sont le résultat d'un enchantement, d'un tir à distance ou d'un combat rapproché, qui s'exécutent sans dépenser de PIPs et qui sont toujours exécutés par un seul élément.

Chaque élément ou groupe d'éléments peut se déplacer en utilisant un PIP. Des PIPs supplémentaires peuvent être requis dans certaines circonstances.

- Dépensez un PIP supplémentaire si le mouvement inclut des magiciens ou des aériens.
- Dépensez un PIP supplémentaire dans chacune des circonstances suivantes :
 - Si l'élément du général est perdu
 - Si l'intégralité d'un élément ou d'un groupe commence son déplacement à plus de **1200p** de l'élément de son général.
 - Si l'intégralité d'un élément ou d'un groupe commence son déplacement à plus de **600p** de l'élément de son général et hors de vue de celui-ci (car se trouvant derrière une colline, un bois ou une zone de construction).

Un élément seul peut exécuter un mouvement tactique dans n'importe quelle direction, en arrière, en diagonale ou à l'oblique et peut terminer son déplacement faisant face à n'importe quelle direction.

Un groupe est défini par un nombre d'éléments qui, excepté dans le cas d'une colonne exécutant un virage pour suivre une route, font face dans la même direction et sont tous en contact, socles contre socles et coins contre coins. Pour déplacer un groupe, chaque élément qui le compose doit se déplacer parallèle à, ou suivre, le premier d'entre eux qui effectue le déplacement et doit parcourir la même distance ou tourner suivant le même angle. Un élément du groupe ne peut démarrer un mouvement s'il est en contact avec le front avant d'un ennemi. Les aériens ne peuvent former des groupes qu'avec d'autres aériens.

Les groupes sont provisoires : si la totalité d'un groupe ne peut se déplacer, certains de ses éléments devront probablement se déplacer en tant que groupes plus petits ou en tant qu'éléments individuels. A l'inverse, un groupe ou un élément seul peut se joindre à d'autres éléments et effectuer son prochain mouvement avec le groupe ainsi constitué.

Le déplacement d'un groupe peut inclure n'importe lequel de ces mouvements :

- Se déplacer vers l'avant.
- Effectuer un ou plusieurs virages (vers l'avant uniquement) sur n'importe lequel de ses coins avant. On mesure la distance de mouvement par rapport aux coins avant extérieurs de chaque virage en traçant une ligne droite imaginaire. Les virages doivent être additionnés pour déterminer la distance de mouvement totale.
- Réduire le front pour former une colonne d'un élément de large
- Faire exécuter un virage à une colonne pour suivre une route. Ceci est seulement nécessaire dans le cas où un des éléments de la colonne doit entièrement quitter la route. Les éléments tournent chacun à leur tour, se plaçant à l'endroit où le précédent se trouvait. Seule la distance de l'élément de front est mesurée, les autres éléments sont considérés avoir parcouru la même distance.
- Se déplacer en oblique de la moitié de la largeur du socle d'un élément pour pouvoir s'aligner avec un élément ennemi qui se situe à moins d'une largeur de socle devant le groupe. Les troupes ne peuvent effectuer de mouvement tactique supplémentaire, leur distance de mouvement doit être mesurée diagonalement.

Un groupe qui se déplace sur route, traverse du terrain difficile ou une rivière, doit le faire en colonne de la largeur d'un élément.

Un groupe ne peut augmenter ou diminuer la largeur de son front, ni changer le sens de ce dernier.

FORMER UNE COLONNE D'UN ELEMENT DE LARGE.

L'élément de front d'une colonne avance vers l'avant normalement. Il peut effectuer des virages. Les autres éléments du groupe originel se déplacent comme des éléments isolés. L'élément le plus proche forme la colonne derrière lui, les autres se déplacent pour fermer les trous qui résultent de ce mouvement. Aucun élément ne peut dépasser sa distance maximale de mouvement ni se positionner en arrière de la position initiale du groupe originel. Excepté le cas où une partie d'une colonne effectue un virage pour suivre une route, tous les éléments doivent terminer leur mouvement faisant face dans la même direction, en contact socle contre socle et coins contre coins avec les autres éléments du groupe. Cela peut prendre plus d'un mouvement pour que l'intégralité du groupe puisse enfin se joindre à la colonne.

PASSER SUR, SOUS OU A TRAVERS DES TROUPES AMIES OU ENNEMIES

- Les Espions peuvent traverser ou être traversés par tout ami ou ennemi.
- Les Magiciens peuvent traverser tout ami.
- Les Dieux peuvent traverser tout ami ou ennemi.
- Toutes les troupes terrestres peuvent passer sous des Volants ou des Héros aériens ennemis, ou tout aérien ami, s'ils ne sont pas déjà en combat rapproché.
- Les aériens peuvent passer au-dessus de toutes les troupes terrestres sauf lorsqu'ils reculent.
- Les montés peuvent traverser les piétons amis, mais seulement s'ils font face à la même direction ou à la direction opposée.

Quand le résultat du mouvement d'un élément ne permet pas de dégager le socle d'un autre élément qu'il est en train de traverser, par-dessous ou par-dessus, il est placé dans le premier espace inoccupé qui se trouve derrière cet autre élément. Mais si sa distance maximale de mouvement tactique est insuffisante, il ne peut pas le traverser.

MOUVEMENT SUR LE FRONT D'UN ELEMENT ENNEMI

Aucun élément ne peut faire de mouvement tactique en face d'un élément ennemi ou d'une forteresse ennemie qui se trouve à moins d'une largeur de socle excepté dans les circonstances suivantes :

- S'il est partiellement séparé de l'élément ennemi ou de la forteresse par un autre élément.
- Pour avancer en ligne droite en direction d'un élément ennemi ou d'une forteresse dont au moins une partie est située en face de sa propre ligne de front
- Pour engager n'importe quel élément ennemi ou une forteresse en effectuant le mouvement le plus court. Il ne peut pas engager le flanc ou l'arrière d'un élément ennemi de cette manière.
- Pour s'aligner parallèlement, faire face, et directement s'opposer à un élément ennemi en parcourant latéralement la plus courte distance. Un tel mouvement ne peut se terminer au-delà de cette distance.
- Pour passer à travers, par-dessus ou par-dessous un élément ennemi. Le mouvement doit laisser libre le socle ennemi.
- Pour reculer tout droit sur son arrière avec ou sans changement de position de 180°, et sans terminer au contact d'un ennemi. Tous les mouvements restants doivent être effectués dans la même direction.
- Dans un mouvement de groupe, un second rang d'éléments de lanciers ou de guerriers peut se positionner derrière un autre élément du même type.

MOUVEMENT TACTIQUE SE TERMINANT AU CONTACT D'UN ENNEMI

L'artillerie ne peut pas se déplacer si le mouvement qu'elle effectue devait se terminer au contact (coins contre coins) d'un élément ennemi autre qu'une forteresse. Les autres troupes peuvent aller au contact d'éléments ennemis uniquement si un élément isolé ou au moins un élément d'un groupe termine son mouvement (après que l'ennemi se soit positionné conformément à ce qui est expliqué ci-dessous) dans une des positions suivantes :

- En contact de plein front avec le front d'un élément ennemi.
- Partiellement en contact de front avec un flanc d'un élément ennemi, coin avant contre coin avant.
- En contact de plein front avec l'arrière d'un élément ennemi.
- En contact, coin avant droit contre coin avant droit ou coin avant gauche contre coin avant gauche avec un élément ennemi (débordement).
- Partiellement ou complètement en contact, flanc contre flanc avec un élément ennemi.

Si un groupe se déplace au contact d'un élément ennemi et qu'il y a un intervalle de moins d'une largeur de socle entre eux (et qu'ils ne sont pas obligés de se conformer à ce qui est décrit ci-dessus), il est possible que certains terminent leur mouvement en contact partiel, mais pas conformément avec ce qui est expliqué ci-dessus. Il n'y aura pas de combat dans ce tour, excepté s'il y a une possibilité de débordement.

Chaque élément de troupe qui se trouve en terrain facile et qui ne fait pas partie d'un groupe doit immédiatement pivoter et/ou se déplacer de côté de manière à faire face à un groupe d'ennemis le contactant, à moins :

- Qu'il ne soit déjà en contact de front avec un autre ennemi
- Que l'espace libre sur le champ de bataille est insuffisant pour faire ce mouvement
- Que l'espace libre sur le champ de bataille soit insuffisant pour effectuer un recul après ce mouvement.

Un tel élément doit se positionner de plein front contre le front de l'élément ennemi qui a majoritairement établi le contact avec lui. Dans tous les autres cas, le groupe attaquant doit effectuer un mouvement de côté et doit se conformer à l'une des positions de contact décrites dans le premier paragraphe.

Aucun élément ne peut se déplacer au contact de l'arrière d'un élément ennemi sauf s'il commence entièrement du bon côté d'une ligne imaginaire qui prolonge l'arrière du socle de l'élément ennemi.

Aucun élément ne peut se déplacer au contact du flanc d'un élément ennemi sauf s'il commence son mouvement partiellement ou entièrement du bon côté d'une ligne imaginaire qui prolonge ce côté du socle de l'élément ennemi.

Les aériens peuvent engager les troupes terrestres au combat rapproché, mais ne peuvent pas être engagées au combat rapproché par des troupes terrestres autres qu'un héros ou un paladin, sauf si ils sont déjà en combat rapproché sur leur front. Dans d'autres circonstances, un élément aérien dont la base est physiquement au contact avec un élément de troupe terrestre n'est pas considéré être en contact excepté que les aériens peuvent compter comme un débordement.

Un élément aérien en contact physique avec un élément de troupe terrestre (dans une des positions de contact définies dans les trois premiers points du début de cette section), mais pas encore engagé en combat rapproché, peut engager ce dernier dans son propre tour, sans dépenser de PIP.

Aussitôt qu'un élément aérien est en combat rapproché sur son front (même contre d'autres aériens), toutes les troupes terrestres actuellement en contact physique approprié (y compris les dépassements) engagent également le combat. Celui-ci continue jusqu'à ce que tous les contacts physiques (excepté les débordements) soient rompus après que les mouvements résultant de l'issue des combats aient été effectués.

ENTRER DANS UN INTERVALLE

Excepté dans le cas où on réduit un groupe en une colonne, un élément ne peut, même partiellement, entrer dans un intervalle de moins d'une largeur de socle qui se situe entre :

- Des éléments qu'il ne peut pas traverser, par-dessus ou par-dessous, dans la direction voulue.
- Une forteresse.
- Du terrain infranchissable.

Sauf si les deux conditions suivantes sont rencontrées :

- Si une partie du socle se situe dans l'intervalle, il doit effectuer son mouvement tout droit vers l'avant (ou vers l'arrière s'il recule), et s'arrêter quand il atteint un obstacle qu'il ne peut franchir.
- A moins de reculer, il doit terminer son mouvement au contact d'un élément ennemi.

Cela n'empêche pas un élément si situant au centre d'une colonne d'éléments d'en sortir en tant qu'élément isolé.

ROMPRE LE COMBAT

Un élément seul peut effectuer un mouvement tactique pour se désengager d'un ennemi situé sur son front avant, mais uniquement si toutes les conditions suivantes sont vérifiées :

- Il a une plus grande capacité de mouvement que son adversaire sur le type de terrain dans lequel il terminera son déplacement.
- Il ne démarre pas avec le front d'un élément ennemi en contact avec un des flancs ou son arrière.
- Il ne termine pas son mouvement au contact d'un ennemi.

Un élément qui rompt le combat doit se déplacer d'au moins **200p** tout droit vers l'arrière et les mouvements restant doivent s'effectuer dans la même direction. Il termine son mouvement en faisant face à l'élément dont il vient de se désengager.

TRAVERSER DE L'EAU

Les aériens peuvent traverser les éléments aquatiques dans n'importe quelle direction (excepté lorsqu'ils reculent dans une rivière en suivant un angle supérieur à 45° par rapport perpendiculaire de la berge) et peuvent terminer leur tour au-dessus de l'eau.

Les embusqués aquatiques peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction dans un élément aquatique. Les autres éléments peuvent uniquement traverser une rivière (ou un canal assez étroit pour être considéré comme une rivière) en empruntant des ponts ou des gués.

Les éléments traversant une rivière à gué doivent le faire dans un angle de 45° par rapport à la perpendiculaire de la berge et doivent faire face soit à la direction dans laquelle ils se dirigent soit à la direction opposée. Après avoir commencé de traverser, ils ne peuvent pas changer volontairement de direction, excepté :

- Pour s'aligner avec le front d'un élément ennemi défendant la berge et ainsi engager un combat rapproché.
- Pour revenir sur leur pas et regagner la berge dont ils sont partis.
- Pour pivoter du minimum nécessaire pour reprendre l'angle autorisé de la traversée.

AUTRES RESTRICTIONS DUES AUX TERRAINS

L'artillerie ne peut exécuter de mouvement tactique hors route en terrain difficile.

Les aériens peuvent survoler les troupes terrestres, une place forte ou n'importe quel terrain, mais ne peuvent pas terminer leur mouvement dans un bois ou dans une zone de construction (sauf s'il le termine à cause d'un combat rapproché avec une forteresse ennemie).

DISTANCES DE MOUVEMENTS TACTIQUES

Un déplacement n'est pas mesuré quand un élément qui commence son mouvement en position de débordement, pivote de manière à placer son front au contact du flanc du même élément ennemi (même si l'élément ennemi n'est pas en combat rapproché sur son front). Autrement, la distance maximale entre le point de départ de n'importe quel coin du front d'un élément ou d'un groupe d'éléments et sa position finale est :

Distance de Mouvements Tactiques				
Dragons, volants, héros aériens, dieux.	1200p			
Vaisseaux.	500p			
	Entièrement sur route	Au moins partiellement hors route		
		Terrain facile	Terrain difficile	Rivière
Autres héros, paladins, cavaliers, magiciens.	500p	500p	200p	100p
bêtes.	400p	400p	400p	100p
Chevaliers, béhémoth.	400p	300p	200p	100p
Espions, guerriers*.	400p	300p	300p	100p
Bretteurs, lanciers, tireurs*, hordes, clercs.	400p	200p	200p	100p
Embusqués terrestres.	200p	200p	200p	100p
Embusqués aquatiques.	200p	200p	200p	200p
Artillerie	300p	200p	-	100p

Pour être considéré comme se déplaçant entièrement le long d'une route, tous les éléments d'une colonne doivent être au moins partiellement sur la route tout le temps que dure le mouvement. L'élément de front de la colonne doit être positionné face à la route, débordant de chaque côté (On applique la même procédure à un élément isolé).

Des PIPs supplémentaires peuvent être utilisés pour ajouter **100p** (par PIP) à un déplacement sur route (pour n'importe quelle troupe excepté les aériens et les embusqués), pour autant qu'il ne commence ou ne se dirige à moins de **200p** d'un élément ennemi.

La distance de mouvement en rivière s'applique à partir du moment où le front d'un élément isolé ou d'une colonne se trouve dans une rivière (sauf s'il y a un gué). Seul l'élément de front d'une colonne est retardé par une rivière.

A l'exception des éléments arrière d'une colonne traversant une rivière :

- Un élément commençant son mouvement au moins partiellement en terrain difficile ou avec son front dans la rivière ne peut avancer plus loin que sa distance de mouvement en ce terrain le lui permet, même si une partie de son mouvement s'exécute en terrain facile.
- Un élément dont le mouvement le ferait entrer en terrain difficile ou dans une rivière doit s'arrêter au bord de ce type de terrain si la distance qu'il a déjà parcourue excède la distance maximale qu'il peut franchir dans ce type de terrain. S'il a parcouru moins de cette distance maximale, il peut entrer dans le terrain jusqu'à ce que son mouvement maximum soit atteint.

ATTAQUE MAGIQUE

Un élément de Magicien qui n'est ni en combat rapproché ni en débordement d'un élément ennemi qui est lui-même en combat rapproché sur son front, peut lancer un sortilège sur un élément ennemi (ou forteresse) à moins de **600p** pendant un tour. Cette action coûte 2 PIPs. Un 2ème ou 3ème élément de magiciens qui lance un sortilège sur la même cible aide le sortilège du premier (jeteur de sorts principal) et ne résout pas son action séparément. Un PIP supplémentaire est dépensé pour chaque 2ème ou 3ème magicien.

La portée est calculée à partir du magicien jusqu'à la cible. Les magiciens peuvent localiser leur cible par des moyens magiques, ainsi, d'autres éléments ou éléments de terrains ne peuvent empêcher un enchantement. Le lancement d'un sort est autorisé, même si la cible est déjà engagée en combat rapproché. A part le fait que les adversaires ne sont pas en contact, les effets d'un sortilège sont résolus exactement comme pour les autres combats.

TIR A DISTANCE

L'artillerie et les tireurs peuvent tirer sur n'importe quel bord d'un élément ennemi (ou forteresse), toute partie de celui-ci se trouvant à la fois à portée et à l'intérieur d'un rectangle imaginaire d'une largeur de socle de côté, mesuré à partir de chaque coin avant du tireur (cf. p54).

La portée est calculée à partir du front de l'élément qui tire jusqu'à la cible (coins inclus). La portée maximum est de **500p** pour l'artillerie et **200p** pour les tireurs.

Le tir n'est pas permis si n'importe laquelle des situations suivantes s'applique :

- Si l'élément qui tire ou la cible est dans une des situations suivantes :
 - En combat rapproché
 - En débordement par rapport à un élément ennemi qui est lui-même en combat rapproché sur son front
 - Dans une position qui fournit un support arrière à un élément ami qui est en combat rapproché sur son front.
- Si n'importe quel autre élément de troupe se situe même partiellement entre les lignes droites joignant les coins avant de l'élément qui tire et les coins d'un des côtés de la cible, excepté :
 - Les aériens peuvent être pris pour cible par-dessus des troupes terrestres.
- Si une forteresse, le sommet d'une colline, un bois ou une zone de constructions se situe même partiellement entre les lignes droites joignant les coins avant de l'élément qui tire et les coins d'un des côtés de la cible, excepté :
 - Les troupes à l'intérieur d'un bois ou d'une zone de construction et dont le front est situé à moins de **50p** de la lisière peuvent tirer vers l'extérieur
 - Les troupes peuvent tirer sur une cible qui se trouve à l'intérieur d'un bois ou d'une zone de construction et à moins de **50p** de la lisière de ces derniers.

Chaque élément peut seulement tirer (inclus les tirs de riposte) une fois par tour. Chaque élément qui en a la possibilité doit tirer. L'artillerie tire uniquement durant son tour de jeu et seulement si elle n'a pas effectué de mouvement.

A part le fait que les adversaires ne sont pas en contact, les effets du tir à distance sont résolus de la même manière que les autres combats. Quand deux éléments opposés se tirent mutuellement l'un sur l'autre, chaque camp lance un dé, le total des scores de combat détermine l'issue du tir des deux camps.

Une cible qui n'a pas déjà tiré et qui peut effectuer un tir de riposte, doit le faire. Elle tire sur l'élément qui lui a tiré dessus qui est le plus proche de son front (cf. p54).

Quand plus d'un élément tire sur la même cible, à la place de résoudre leurs actions séparément, un 2ème ou 3ème élément aide le tir de l'élément de tireur principal. Les autres éléments tirant sur la même cible n'ont aucun effet. Si la cible effectue un tir de riposte sur l'un de ces éléments, il doit être considéré comme l'élément principal, dans les autres cas, c'est le joueur les contrôlant qui décide lequel de ses éléments compte comme le tireur principal (cf. p54).

COMBAT RAPPROCHE

Un combat rapproché a lieu lorsqu'un élément s'est déplacé, ou est resté, en contact à la fois bord à bord et coin à coin, aligné avec un élément ennemi ou au moins une partie d'un des fronts d'une place forte ennemie.

Contact de Flanc ou Arrière

Un élément contacté sur son flanc ou sur son arrière par le front d'un élément ennemi doit se tourner de manière à lui faire face à la fin de la phase de mouvement, sauf dans les circonstances suivantes :

- Il est déjà en contact de front avec un élément ennemi.
- Il est déjà en contact de front avec la forteresse ennemie.

S'il n'y a pas assez d'espace pour tourner, l'élément qui contacte est reculé pour faire de la place. Si c'est impossible, le mouvement de l'élément qui contacte est annulé.

Si un élément est contacté sur son flanc ou sur son arrière par le front de plus d'un élément ennemi, le joueur qui le contrôle choisit celui à qui il fait face. S'il se tourne pour faire face à l'un, il rompt le combat avec l'autre. Celui-ci est alors délacé pour rétablir le contact, s'il y a de la place.

Si un élément contacte le flanc de deux éléments ennemis, les deux se tournent, le second se plaçant derrière le premier. Si un troisième élément est contacté, il recule.

Un élément au contact du flanc ou de l'arrière d'un élément ennemi qui se bat sur son front avant, n'est considéré que comme facteur tactique pour son allié dans ce combat.

Débordement

Un élément compte comme étant en débordement vis-à-vis d'un élément ennemi en combat rapproché si l'une des deux conditions suivantes est applicable (cf. p55) :

- S'il est positionné coin contre coin par rapport à l'élément ennemi (coins avant droit contre avant droit ou avant gauche contre avant gauche) ; il ne doit pas être lui-même en combat rapproché sur son front.
- S'il est en partie ou complètement de contact bord contre bord avec un élément ennemi, et s'il n'est pas lui-même en combat rapproché sur son front. Deux éléments opposés en contact sur leurs bords se débordent mutuellement.

Un élément, qui n'est pas déjà en combat rapproché, et qui est contacté sur le flanc ou l'arrière se tourne pour faire face. Un élément en débordement d'un élément ennemi qui combat sur son front, combat seulement comme facteur tactique pour ses amis. Il peut déborder deux éléments ennemis sur des flancs différents, ou des éléments exposés par le recul, la fuite, la destruction ou l'ensorcellement de son propre adversaire frontal dans le tour de jeu. Les Dragons ne peuvent donner ou recevoir de débordements amis.

Adversaire principal

Dans le cas d'un élément de troupe, son adversaire principal en combat rapproché est l'élément ennemi qui est en contact de front avec lui, ou la place forte qu'il est en train d'attaquer. Dans le cas d'une forteresse, le joueur attaquant choisit lequel de ses éléments compte comme étant l'adversaire principal de la place forte en combat rapproché.

RESOUDRE LE COMBAT

Qu'il soit en combat rapproché, lanceur ou cible de sortilèges, tireur ou pris pour cible de tirs, chaque joueur lance un dé pour son élément principal, et ajoute au résultat le facteur de combat approprié :

Facteurs de Combat				Piétons	Places Fortes	Autres
Dieu	Paladin	Dragon	Place Forte	+ 6	+ 6	+ 6
Héros				+ 5	+ 5	+ 5
Bretteurs	Vaisseau	Espions		+ 5	+ 5	+ 3
Béhémoth				+ 4	+ 4	+ 5
Lanciers	Magiciens	Clercs		+ 4	+ 4	+ 4
Artillerie				+ 4	+ 4	+ 3
Chevaliers	Bêtes	Tireurs		+ 3	+ 3	+ 4
Cavaliers Guerrier				+ 3	+ 3	+ 3
Volant	Hordes	Embusqués		+ 2	+ 2	+ 2

Quand un élément est attaqué sur son flanc ou son arrière alors qu'il combat aussi sur son front, ses adversaires résolvent le combat avec un seul dé, en prenant le facteur de combat de l'élément qui est sur son front.

FACTEURS TACTIQUES

Ajoutez ou soustrayez au total tous les facteurs tactiques suivants qui s'appliquent :

Facteurs tactiques	
+ 2	Comptez ce facteur (une fois seulement) si l'une ou l'autre de ces conditions est d'application : <ul style="list-style-type: none"> • Si l'élément est la cible d'un enchantement et que la ligne la plus courte depuis le lanceur de sorts principal traverse de l'eau courante ou passe à moins de 600p de tout clerc ou paladin • Si l'élément est la cible d'un enchantement ou d'un tir à distance et qu'il se trouve dans un bois ou dans une zone de construction.
+ 1	En combat rapproché, si des lanciers ou des guerriers ont un élément ami du même type en support derrière eux ; aucun des deux éléments ne doit être en terrain difficile (cf. p5)
+ 1	Si c'est l'élément du général qui en combat rapproché, cible d'un tir à distance ou d'un sortilège (mais pas en train d'effectuer un tir de riposte ou un enchantement).
+ 1	En combat rapproché, comptez ce facteur (une seule fois) si ni l'un ni l'autre des éléments impliqués n'est un aérien, et si l'une de ces deux conditions est applicable : <ul style="list-style-type: none"> • Plus haut dans une pente • Défendant la berge d'une rivière, excepté les gués ou les ponts.
- 1	Pour chaque deuxième ou troisième élément aidant un tir ou un sortilège d'un ennemi ou pour un ennemi attaquant une forteresse.
- 1	En combat rapproché, pour chaque flanc d'un élément qui est soit débordé, soit en contact avec le front d'un élément ennemi (coin avant contre coin avant). Ne peut être compté qu'une seule fois pour chaque flanc.
- 1	En combat rapproché, si l'élément a un élément ennemi en contact de front avec son arrière.
- 2	Excepté dans le cas d'un combat contre une place forte, comptez ce facteur (seulement une fois) si l'une des conditions suivantes est applicable: <ul style="list-style-type: none"> • Pour une troupe (excepté : tireurs, guerriers, embusqués, bêtes ou forteresse) qui se trouve en terrain difficile (qu'elle soit : en combat, en train d'enchanter une cible ou de subir un enchantement, en train de tirer sur une cible ou de se faire tirer dessus) • Pour les montés (autres que les bêtes) qui ont un bord en contact avec le front d'un élément ennemi (autre qu'aérien) se trouvant en terrain difficile ou hors d'une route • Pour les aériens qui ont un côté en contact avec le front d'un élément ennemi qui se situe dans un bois ou dans une zone de construction • Pour une troupe (excepté les embusqués aquatiques) qui ont un bord en contact avec le front d'un élément d'embusqué aquatique ennemi • Pour un élément qui lance un sortilège sur un magicien ennemi qui est à moins de 600p de sa propre forteresse.

RESULTAT DU COMBAT

Comparez le total de combat de votre élément avec celui de son adversaire, puis appliquez le mouvement résultant spécifié ci-dessous. Cela dépend du type de votre élément (ou forteresse) et de son adversaire principal en combat rapproché ou de l'élément principal qui le prend pour cible d'un tir ou d'un sortilège. Si aucun résultat n'est indiqué et qu'aucun ne rompt le combat, le combat continue au tour suivant.

Les éléments ignorent un résultat défavorable dans les circonstances suivantes :

- Quand un magicien lance un sortilège sur un autre élément, excepté un autre magicien ou un dieu
- Si un tireur effectue un tir à distance sans possibilité d'être pris pour cible par un tir de riposte. (L'artillerie ne peut effectuer de tir de riposte dans le tour de jeu de l'adversaire)
- Quand un magicien aide un autre magicien à lancer un sortilège
- Quand un tireur aide un autre tireur lors d'un tir à distance
- Quand un élément est en débordement d'un autre en combat rapproché
- Quand un élément se bat contre un espion (sauf les généraux, les forteresses et les autres espions).

Un élément en contact de front avec le flanc (ou l'arrière) d'un ennemi ou aidant à l'attaque d'une forteresse, ignore les résultats listés ci-dessous ; mais il recule si un élément ami en contact avec le front de l'ennemi recule, fuit, est détruit ou est ensorcelé.

Si un élément de lanciers ou de guerriers est détruit malgré un résultat de combat dans lequel un +1 avait été ajouté pour un rang d'éléments à l'arrière, ce rang arrière est également détruit. Ceci s'applique même si la destruction est la conséquence d'un recul.

Résultat du combat	
Si son total est égal à celui de l'ennemi :	
Si Héros contre Héros Si Paladin contre Magicien	Les deux sont détruits s'ils sont au combat au contact et que leurs totaux sont impairs.
Si son total est plus petit que celui de l'ennemi, mais supérieur à la moitié :	
Dieu	Fuit en dehors du champ de bataille contre Dieu, Magicien ou Clerc.
Dragon	Détruit par Héros ou Paladin. Sinon, fuit hors du champ de bataille.
Vaisseaux, Volants.	Fuit 600p contre Magicien. Sinon recule.
Héros	Ensorcelé par Magicien. Détruit par Héros, Paladin ou Artillerie. Fuit à 600p d'une forteresse. Sinon, recule.
Paladin ou Artillerie	Détruit si en contact.
Chevaliers	Détruits si en terrain difficile. Détruits par Béhémoths. Détruits par Tireurs, Artillerie, Magiciens au contact desquels ils sont venus ce tour. Sinon reculent.
Cavaliers	Détruits si en terrain difficile. Sinon reculent.
Béhémoth	Fuit 600p contre Magicien, Dragon ou Artillerie. Sinon recule.
Tireurs ou Bêtes	Détruits par les éléments de type Montés au contact. Sinon reculent.
Bretteurs	Détruits par Guerriers. Sinon reculent.
Lanciers, Hordes ou Clercs	Détruits par Chevaliers si en terrain facile. Détruits par Guerriers. Sinon reculent.
Guerriers	Détruits par Chevaliers si en terrain facile. Détruits par Béhémoth. Sinon reculent.
Embusqués	Fuient en dehors du champ de bataille.
Espions	Fuient 600p.
Magiciens	Ensorcelé par Magicien. Détruit par Héros, Paladin, Dragon ou Dieu. Sinon recule
Forteresse	Capturée par n'importe quelle troupe terrestre, ou par des aériens aidés par des troupes terrestres.
Si son total est la moitié ou moins de celui de l'ennemi :	
Volants	Détruits par Héros, Magicien, Aériens ou Tireurs. Sinon fuient 600p.
Autres	Détruits.

ENSORCELLEMENT

Un Héros ou un Magicien ensorcelé par un Magicien hostile est temporairement retiré jusqu'à ce qu'il soit désensorcelé en dépensant 6 PIPs ou par la destruction, l'ensorcellement, ou la fuite de l'ensorceleur.

Un magicien qui obtient 1 à son dé de sortilège (de combat), et qui a déjà obtenu 1 auparavant, s'ensorcelle lui-même. D'autres magiciens l'aidant ne sont pas affectés. Un magicien qui s'ensorcelle lui-même peut seulement se désensorceler en dépensant 6 PIPs.

Un magicien ensorcelé, de n'importe quelle manière, est remplacé par un marqueur plat de mêmes dimensions que le socle du magicien. Ce marqueur doit contenir soit une grenouille ensorcelée, un insecte ou quelque chose de similaire, soit avoir une figurine appropriée placée dessus. Le modèle fournit ne doit pas être fixé sur le marqueur. Ainsi, il peut être enlevé si un autre élément de troupe devait terminer son mouvement sur le marqueur. Le marqueur ne compte pas comme un élément de troupe, ne peut pas bouger, ne peut pas bloquer le mouvement d'autres troupes ou un tir et ne peut pas être la cible d'un sortilège, d'un tir ni être impliqué dans un combat rapproché.

RECU

Un élément qui recule se déplace en arrière (cf. p6), de la profondeur de son socle (ou d'une largeur de socle si celle-ci est moindre), sans tourner. S'il rencontre des amis il les traverse vers leur arrière s'ils sont d'un type pour lequel c'est possible ; sinon il les repousse (ainsi que les éléments qui se trouvent derrière) s'ils font face dans la même direction. Les Béhémoths, Dragons ou Dieux ne peuvent être repoussés que par des Béhémoth ou des Dragons.

Un élément qui recule est détruit si les conditions suivantes sont d'application :

- Il commence son recul au contact d'un ennemi placé sur un de ses flancs (coin avant contre coin avant) ou en contact de front complet avec son arrière. Si ces éléments sont des espions, l'élément reculant est détruit seulement si c'est le général
- Il est incapable d'effectuer un recul complet car il rencontre des éléments ennemis qu'il ne peut traverser, passer en dessous, ou détruire
- Il est incapable d'effectuer un recul complet car il rencontre des éléments amis qu'il ne peut traverser, passer en dessous, détruire ou repousser suffisamment pour compléter son mouvement de recul
- Il est incapable d'effectuer un recul complet car il rencontre un type de terrain qu'il ne peut traverser ou une forteresse
- Il s'agit d'un aérien et son recul le ferait entrer dans un bois ou dans une zone de construction
- Il s'agit de n'importe quel type de troupe (sauf embusqués aquatiques) avec une partie de sa base dans (ou sur) une rivière au départ de (ou durant) son mouvement de recul, et qui recule suivant angle supérieur à 45° par rapport perpendiculaire de la berge.

Le premier point s'applique même si l'élément ennemi est d'un type que l'élément reculant peut normalement traverser, passer dessous ou détruire. De plus, les troupes (amies ou ennemies) dans le chemin de recul d'un Béhémoth ou d'un Dragon sont détruites (à l'exception des Béhémoths, aériens ou espions). Les troupes contactées à la fin du recul ne sont pas détruites.

Un élément qui recule sous l'effet d'un tir venant uniquement de son arrière se tourne d'abord de 180°.

Si des troupes aériennes reculent par rapport à des troupes terrestres, et que leurs bases restent en contact après que les deux éléments aient effectués leurs mouvements après le résultat du combat, celui-ci continue au prochain tour de jeu.

Un élément repoussé ne compte pas comme reculant. S'il rencontre des amis, il passe au travers s'il s'agit d'un type d'élément pour lequel c'est permis, sinon il le repousse s'ils font face dans la même direction. Les Béhémoth, les Dragons et les Dieux peuvent uniquement être repoussés par des béhémoth ou des Dragons.

Un élément reculant (pas repoussé) est détruit si, avant qu'il n'ait complètement terminé son mouvement de recul, un élément qu'il repousse rencontre une des situations suivantes :

- Un ennemi qu'il ne peut traverser ou passer par-dessous.
- Un ami qu'il ne peut traverser, passer par-dessous ou repousser suffisamment pour que l'élément reculant puisse terminer son mouvement de recul.
- Un terrain infranchissable ou une forteresse.
- Un bois ou une zone de construction, si c'est un aérien.
- Une rivière, si l'élément y est repoussé suivant un angle supérieur à 45° par rapport perpendiculaire de la berge. Les embusqués aquatiques font exception à ce point.

Dans chacun des cas, l'élément repoussé est reculé jusqu'à ce qu'il rencontre l'obstacle.

Si, d'autre part, un élément est repoussé, même partiellement en dehors du plateau de jeu, il est perdu et l'élément reculant ne l'est que s'il sort également du champ de bataille.

Les éléments dans le chemin d'un Béhémoth ou d'un Dragon repoussés ne sont pas détruits.

FUITE

Un élément en fuite effectue d'abord un recul (comme décrit ci-dessus). Un élément qui doit fuir hors du champ de bataille est enlevé et n'a pas à voyager jusqu'à son bord. Les autres éléments se tournent de 180° après leur recul initial et effectuent le reste de leur fuite dans cette direction. Le total de ce mouvement de fuite, incluant le recul et le pivot, est de **600p**, mesuré à partir de la position initiale de l'arrière du socle jusqu'à la position finale de son front avant.

Après le recul initial et le pivot de 180°, un élément en fuite change de direction uniquement du minimum nécessaire jusqu'à 90° :

- Pour éviter un ennemi qu'il ne peut traverser, passer par-dessus ou par-dessous.
- Pour éviter un ami qu'il ne peut traverser, passer par-dessus ou par-dessous.
- Pour éviter un terrain difficile ou infranchissable.
- Pour passer à travers des amis qu'il contacte.

Mais cet élément en fuite ne peut éviter de traverser une rivière, ce qui détruit les troupes terrestres. Dans les trois premiers points, il peut uniquement changer de direction si aucun de ces obstacles n'est visible dans la nouvelle direction à moins de **400p**.

Un élément en fuite est détruit par un ennemi ou un terrain infranchissable qu'il ne peut éviter. Les amis qu'il ne peut ni traverser, passer par-dessus/dessous ou éviter, sont traversés et fuient derrière lui jusqu'à ce qu'il s'arrête.

Un élément qui commence son mouvement de fuite dans une rivière n'est pas détruit (sauf s'il est détruit suite à son mouvement de recul initial - voir ci-dessus).

POURSUITE

Un élément de Chevaliers, Béhémoth, Bêtes ou Guerriers dont l'ennemi en combat rapproché recule, rompt le combat, fuit ou est détruit doit immédiatement poursuivre tout droit : soit d'une profondeur, soit d'une largeur de socle de socle (la plus petite des deux) ; sauf dans les cas suivants :

- S'il reste en contact avec le front d'un élément ennemi après que son adversaire principal ait rompu le combat
- Si lors du combat, il était en position de débordement, sur le flanc ou l'arrière de son adversaire
- Si une partie de sa base devait entrer dans une rivière, dans du terrain infranchissable ou quitter le champ de bataille.

Un élément de Guerriers qui a ajouté un +1 en support arrière à un élément qui poursuit, poursuit également.

ÉLÉMENTS PERDUS

Excepté ce qui est décrit ci-dessous, un élément compte comme perdu et est enlevé de la partie dans les situations suivantes :

- S'il est détruit
- S'il quitte le champ de bataille (que ce soit volontaire, le résultat d'une fuite, d'un recul ou d'un repoussement, et même s'il quitte partiellement le plateau de jeu)
- S'il est actuellement ensorcelé

Un dieu, un dragon ou un élément d'embusqués qui n'a pas encore été déployé ne compte pas comme perdu.

Un élément de Hordes que l'on remplace, un élément d'Embusqués qui revient, ou un élément ensorcelé que l'on désensorcelle cesse d'être perdu. Une Horde qui contient l'élément du général peut revenir mais ne compte plus comme étant l'élément contenant le général. Les embusqués détruits ne peuvent pas revenir.

Les éléments d'embusqués qui ont été enlevés du champ de bataille parce qu'il ne restait plus d'adversaire à moins de **600p** ne comptent pas comme perdus, même s'ils avaient fui auparavant ou que c'était la troisième fois qu'ils quittaient le champ de bataille.

A part les hordes, les embusqués et les éléments ensorcelés, les socles qui quittent le champ de bataille (que ce soit volontaire, le résultat d'une fuite, d'un recul ou d'un repoussement) ne peuvent revenir durant la même bataille, mais réapparaissent au tour suivant d'une campagne.

GAGNER ET PERDRE UNE BATAILLE

Un camp est vaincu et doit immédiatement fuir le champ de bataille si, à la fin d'un tour, une des conditions suivantes est d'application :

- Il a perdu son général en chef, et a également perdu plus d'AP que l'autre camp
- Il a perdu la moitié de ses AP et a aussi perdu plus de AP que l'autre camp
- Il a perdu sa forteresse.

COMBAT DE MASSE

Les règles suivantes sont à utiliser pour des parties engageant des armées de 48 AP ou plus. Excepté pour ce qui est expliqué ci-dessous, les règles de bases restent applicables.

CHAMP DE BATAILLE

Le plateau de jeu doit être élargi mais pas ne doit pas être plus profond que pour une partie normale. Pour des armées de 72 AP, par exemple, doublez la largeur. Afin de construire un terrain jouable, divisez la surface totale du plateau de jeu en surfaces standard et appliquez les règles normales pour chacun des quartiers.

COMMANDEMENT

Chaque armée est divisée en Légion(s), chacune contrôlée uniquement par son général. Un général est désigné comme le commandant en chef.

Le nombre total de Légions dans une armée ne peut excéder le nombre total d'AP de l'armée divisé par 24, mais les légions peuvent être de tailles différentes.

Le total des éléments coûtant 6AP, 4AP, 3AP dans une armée ne peut excéder la moitié de son total, mais les légions peuvent avoir autant de ces éléments qu'elles veulent, dans la limite du possible.

LES DES

Un dé à six faces de couleur différente est nécessaire pour chaque légion.

DEPLOIEMENT

Chaque camp lance un dé. Celui qui obtient le plus petit score est le défenseur. Il constitue le plateau de jeu en y plaçant des éléments de terrain. Celui qui obtient le plus haut score est l'attaquant. Il numérote les deux longs côtés du plateau 1, 2 et 3, 4, 5, 6 respectivement. Il lance ensuite un dé afin de déterminer, suivant le score, le côté du plateau qui sera à lui. Le défenseur place sa forteresse sur le côté opposé. Les deux camps (le défenseur en premier) déploient maintenant, alternativement, une légion (excepté les dieux, dragons et embusqués) à moins de **600p** de leur bord, ou de la ligne du rivage si le bord est un bord de mer. Le Défenseur commence la partie.

PIPs

Un dé de PIP est lancé pour chaque légion au commencement d'un tour. Chaque PIP d'une légion ne peut être utilisé que par les éléments qui appartiennent à cette légion. Il n'est pas nécessaire de terminer les mouvements de chaque légion avant de passer à la suivante.

Un mouvement tactique effectué par un élément isolé ou par un groupe incluant le commandant en chef dépense 1 PIP de moins que d'habitude.

REMPLETER UNE HORDE

La condition pour placer des hordes qui reviennent ensemble dans le même tour s'applique uniquement par légion individuelle.

LEGION DEMORALISEE

Une légion se démoralise pour le restant de la partie si une des conditions suivantes est d'application :

- Si à la fin d'un tour, elle a perdu la moitié de ses AP originaux.
- Si son général est perdu et que son dé de PIP suivant n'est pas plus grand que ses AP actuellement perdus. Cela représente une panique soudaine après la perte du général, ceci ne s'applique donc qu'une fois par légion.

Chaque mouvement tactique effectué par une légion démoralisée ne peut être utilisé que pour faire une des choses suivantes :

- Déplacer un élément isolé.
- Maintenir un élément isolé en place, le tournant de 180° si désiré.
- Maintenir un groupe en place sans le tourner. Aucun autre mouvement de groupe n'est permis.

Dans chacun des deux camps, tous les éléments d'une légion démoralisée qui ne se sont pas déplacés, qui ne sont pas maintenus ou qui ne sont pas en combat rapproché, fuient le champ de bataille. Après un recul initial, ils sont enlevés sans avoir à voyager jusqu'au bord du plateau de jeu.

Les éléments démoralisés déduisent -1 point dans tout type de combat.

Les troupes d'une légion démoralisée ne comptent pas comme perdues quand on détermine les AP perdus par l'armée dans son entièreté, jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'ils quittent le champ de bataille, à l'exception de :

- Les éléments ensorcelés comptent comme perdus. S'ils sont désensorcelés, ils ne comptent plus comme perdus. Ceci n'empêche cependant pas une légion de continuer à être démoralisée même si cela réduit ses pertes à moins de la moitié de ses AP
- Les dieux, dragons et embusqués qui sont actuellement hors du champ de bataille comptent comme perdus même s'ils n'ont pas encore été déployés. Ils ne peuvent pas être déployés
- Les hordes détruites ne peuvent être remplacées.

Si un ennemi est en combat rapproché avec un élément démoralisé, les règles normales de poursuite sont étendues pour s'appliquer à tous les éléments qui ne sont pas démoralisés, inclus les supports arrière, artillerie exclue.

GAGNER ET PERDRE UNE BATAILLE

Les règles standard sont d'application.

REGLES DE CAMPAGNE

INTRODUCTION

Cette section contient des procédures pour jouer une campagne simple avec maximum de 10 joueurs, 6 étant un nombre normal, jouable au besoin en une seule journée et utilisant les règles de bataille de la section précédente. Les règles de bataille peuvent aussi être utilisées pour décider des combats de campagnes militaires/politiques plus importantes.

CARTES

Une carte circulaire stylisée pour une campagne à 6 joueurs figure dans ces pages. Les cartes pour un nombre de participants différent respectent la même forme générale. Le mouvement se fait par les routes tracées entre des points nodaux représentant les provinces, dont la possession peut être indiquée par des marqueurs de couleur. La forme circulaire peut être remplacée par une autre qui correspondrait mieux à une géographie historique ou fictive et/ou peut être modifiée en éliminant certaines routes ou en précisant qu'elles traversent la mer, mais il ne faut pas que l'attaque de la capitale d'un joueur soit possible sans attaquer d'abord une autre de ses provinces.

RESSOURCES

Chaque joueur commence avec 3 provinces, dont l'une est sa capitale, et avec une armée de campagne de 24 AP. Un des joueurs contrôle également la province centrale en plus de ses 3 provinces.

Tous les éléments perdus au cours d'une bataille ou d'un siège sont placés dans une réserve, et tous les éléments recrutés sont pris dans cette réserve, de manière à ce que l'armée de campagne ne puisse jamais dépasser 24 AP. N'importe quel élément d'une armée, pour lequel c'est possible, peut être désigné comme incluant le général au début d'une bataille.

Si l'armée d'un joueur n'inclut pas actuellement un élément autorisé pour inclure le général, elle ne peut ni se déplacer, ni engager un combat, mais peut tenir un siège.

L'ANNEE DE CAMPAGNE

Il y a trois phases/saisons de campagne par an – PRINTEMPS, ETE et AUTOMNE. Chaque joueur lance un dé au début de chaque année. Celui qui a le résultat le plus grand joue le premier, puis les autres en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur à son tour dans chaque phase.

Avant la phase du printemps, tous les joueurs notent simultanément la position de leur armée de campagne. Chacun doit placer son armée de campagne entière dans n'importe quelle province sous son contrôle à ce moment-là. Sa localisation est révélée et marquée au début de son premier tour de l'année, ou si son territoire est envahi, ou s'il envoie un contingent aider un autre joueur. Les déclarations de guerre sont également écrites et lues ensemble. Si le joueur A déclaré la guerre au joueur B, ils sont tous les deux en guerre.

A la fin de la phase d'automne, les armées se retirent dans leurs quartiers d'hiver jusqu'au printemps suivant, testant pour chaque mouvement par mer nécessaire pour rejoindre leur territoire ou celui d'un allié si aucun chemin terrestre n'est accessible. Chaque joueur transfère alors 2 AP de sa réserve à son armée de campagne pour chaque province sous son contrôle, plus 2 APs de plus pour sa capitale, pour simuler le recrutement.

Si un joueur ne prend part ni à une bataille ni à un siège pendant une année, la taille maximale de son armée de campagne l'année suivante est réduite à 20 AP, car l'on suppose que la paix prolongée l'a amené à négliger ses défenses.

MOUVEMENT

Chaque fois que les troupes se déplacent, elles peuvent voyager d'un maximum de deux étapes le long de routes tracées. Elles ne peuvent passer à travers une province qu'elles ne contrôlent pas et dont le possesseur ne leur a pas accordé le libre passage.

Une armée de campagne qui se déplace par une route maritime, que ce soit par mer ou par air, dans une saison autre que l'été, doit lancer un dé pour chaque étape de mouvement par mer. Un résultat de 1 indique qu'il a été pris dans une tempête et il doit lancer à nouveau le dé, puis transférer deux fois le résultat du dé en AP dans sa réserve comme pertes dues à la tempête. Le premier élément perdu doit être de troupes montées s'il y en a. Le joueur décide alors s'il continue vers sa destination, s'arrête ou retourne à son point de départ sans lancer le dé à nouveau.

INVASION

Dans son tour, un joueur qui n'a pas encore envoyé un contingent à l'aide d'un allié en cette saison peut attaquer la province d'un joueur avec qui il est en guerre. Avant de décider de lancer son attaque, il peut solliciter l'aide d'alliés. S'il décide ensuite de lancer son attaque, le défenseur peut à son tour solliciter des alliés.

Le défenseur peut alors choisir de : (a) engager l'attaquant au combat, déplaçant son armée de campagne si elle n'est pas présente ; (b) soutenir un siège, déplaçant son armée de campagne ou battant en retraite s'il le désire. Il peut choisir l'une de ces deux possibilités, même s'il a déjà, en cette saison, attaqué ou envoyé en contingent allié.

Les armées de campagne des joueurs alliés ou tributaires de l'attaquant ou du défenseur ne se déplacent pas à leur aide, mais détachent un contingent allié. Leur corps principal ne peut pas attaquer lui-même cette saison, mais peut se déplacer, avec les éléments survivants des contingents envoyés, pour défendre l'une de ses propres provinces.

La seule situation où deux armées de campagne alliées peuvent être au même endroit est lorsque l'une d'elle soutient un siège et que l'autre tente de la secourir, auquel cas l'armée assiégée fournit seulement un contingent pour la bataille.

Plutôt que de se déplacer pour envahir, un joueur peut profiter de son tour pour déplacer son armée de campagne dans une autre de ses provinces ou dans la province d'un allié, afin de se tenir prêt à d'autres mouvements dans un tour ultérieur.

APPROVISIONNEMENT

L'armée de campagne d'un joueur est approvisionnée si elle est dans, ou adjacente à, une province contrôlée, soit par lui, soit par un autre joueur qui l'autorise à s'approvisionner. Une armée qui termine son mouvement non approvisionnée lance un dé, puis transfère deux fois le résultat en AP dans sa réserve comme pertes dues à la faim, la maladie ou la désertion, avant toute bataille ou siège. Une armée de campagne qui commence son tour non approvisionnée peut faire retraite au maximum de 2 provinces jusqu'à une position où elle est approvisionnée, même si elle a déjà fourni un contingent allié.

LIVRER BATAILLE

Si un joueur envahisseur décide de livrer bataille, celle-ci est jouée entre les armées de campagne des deux joueurs opposés, en utilisant les règles de bataille.

Seul le joueur possédant la province, s'il est impliqué, aura une place forte sur le champ de bataille. L'élément principal de ce même camp (couramment, mais pas toujours le même joueur) est le défenseur et l'adversaire principal est l'attaquant

Le joueur qui choisit le terrain devrait essayer de représenter le terrain historique ou fictif entourant le site de la bataille.

PARTICIPATION DES ALLIES

Un joueur ne peut envoyer un contingent allié dans une bataille que si celui-ci peut se déplacer, depuis l'emplacement de son armée de campagne, jusqu'à la province attaquée, et bénéficie du libre passage à travers toute province intermédiaire, mais seulement si sa propre armée de campagne n'a pas déjà réalisé une attaque cette saison. Si deux contingents sont envoyés dans une saison, ils doivent être constitués d'éléments différents.

Un contingent allié doit être constitué d'au plus 6 AP pris dans l'armée de campagne du joueur. Il ne peut inclure de dieu. Un des éléments doit être désigné comme incluant un général.

Le ou les contingents alliés se déplacent durant leur tour, suivant les phases 1 à 3 d'un tour, après les protagonistes principaux de leur camp. Ils utilisent leur propre dé séparément pour déterminer combien d'éléments ou groupes ils peuvent bouger chaque tour. Ils n'arrivent pas sur table avant d'avoir obtenu 6 au dé, et arrivent alors en colonne d'un seul élément, adjacents à leur place forte s'il y en a une, sinon sur le bord de table qui représente le mieux leur route pour rejoindre le champ de bataille sur la carte, relativement aux protagonistes principaux, et en mesurant leur premier mouvement depuis ce bord de table (ils ont parfois le choix entre plusieurs bords). Ils ne peuvent pas arriver à moins de **600p** de la forteresse ennemie. Leur bord d'arrivée est aussi celui où les Hordes remplacées arriveront. Ils mesurent leur premier mouvement à partir du bord du plateau de jeu. Ils ne peuvent quitter la table intentionnellement, ni changer de camp et attaquer leur allié supposé, mais l'assiduité qu'ils mettront à l'aider ne regarde que leur propre conscience !

Un contingent allié :

- Ne peut être envoyé pour aider un joueur avec lequel sa nation, suzerain ou tributaire est en guerre
- Ne peut être envoyé pour aider l'invasion d'un territoire d'un joueur avec lequel ni sa nation ni son suzerain n'est en guerre
- Peut être envoyé pour aider en défense contre un envahisseur avec lequel sa nation n'est pas en guerre.

RESULTATS D'UNE BATAILLE

La bataille continue jusqu'à ce qu'elle se termine comme il est spécifié dans les règles de bataille. Les pertes des joueurs alliés sont additionnées pour déterminer si leur camp est battu. La force initiale des contingents alliés est ajoutée à celle de l'armée principale pour déterminer le nombre d'AP initial d'un camp, que ceux-ci soient arrivés ou non. Les contingents qui ne sont pas encore arrivés ne comptent pas comme perdus. Cela simule une armée s'accrochant dans l'attente de ses renforts. La perte du général d'un contingent allié oblige les éléments restant à tenter de quitter la table de jeu, en commençant au tour suivant.

Les éléments détruits au combat sont transférés dans la réserve. Les éléments qui quittent la table ainsi que les Magiciens ensorcelés rejoignent leur armée de campagne après la bataille. Un Héros encore ensorcelé à la fin de la bataille est emprisonné dans la place forte suivante du magicien ensorcelant, et ne peut plus être recruté, ni ses APs utilisés, jusqu'à ce qu'il soit volontairement relâché par celui qui l'a capturé, libéré par la capture de la place forte, ou désensorcelé pendant une bataille près de cette place forte.

La perte d'un général ou de la place forte d'un des protagonistes principaux est pénalisée par le transfert de 4 AP dans sa réserve à la fin de la bataille, en plus des éléments détruits pendant la bataille. Cela simule la désertion de troupes démoralisées.

Si le joueur qui possédait la province sur laquelle on combattait est vaincu, la province et sa place forte sont capturées par l'autre protagoniste principal, sans siège. Une armée principale ou un contingent vaincu doivent battre en retraite vers une autre de leurs propres provinces. S'ils ne le peuvent pas ils sont détruits.

Après une bataille, chaque joueur gagne 1 point de prestige pour les AP que ses troupes ont détruit ou forcé à reculer ou fuir hors table, en excès des APs de ses propres troupes détruites ou forcées à reculer ou fuir hors table. Un joueur qui a capturé la place forte ennemie, ou dont les troupes ont détruit le général du protagoniste ennemi principal gagne 4 points de prestige de plus pour chacune de ces situations.

MENER UN SIEGE

Si le défenseur décide de ne pas accepter le combat, le siège est mis devant la place forte de la province. S'il a une armée de campagne dans la province, celle-ci doit soit se retirer dans une autre de ses provinces, soit subir le siège. L'attaquant lance alors un dé. Il doit obtenir 6 pour capturer une place forte dans laquelle l'armée de campagne de l'ennemi subit le siège, ou 5 ou 6 si l'armée de campagne ennemie n'est pas présente. Si la place forte capturée contient l'armée de campagne du joueur, celle-ci est entièrement perdue. Si l'assiégeant échoue à prendre la place forte, il perd 2 AP de son choix, qu'il transfère dans sa réserve. Ses alliés ne subissent pas de perte. Le siège se poursuit dans la saison suivante jusqu'à ce que l'hiver arrive ou que l'armée assiégeante se déplace ou soit défaite en bataille. Le résultat nécessaire pour capturer la place forte diminue de 1 à chaque saison de siège. Une armée qui a accepté le siège peut sortir dans son tour suivant pour livrer bataille, mais pas pour faire retraite sans combat.

Un contingent allié assistant à un siège est automatiquement rappelé si sa propre nation est envahie.

TRIBUTAIRES

A n'importe quel moment, un joueur peut demander à devenir tributaire d'un autre qui, s'il est d'accord, devient son suzerain. Un joueur tributaire ne peut déclarer la guerre sans le consentement de son suzerain et doit lui fournir un contingent allié s'il lui ordonne. Aucun ne peut attaquer l'autre tant que cette relation dure.

Un joueur dont la capitale est capturée normalement devient automatiquement tributaire de son conquérant, tout en gardant le contrôle de sa capitale et des autres provinces encore en sa possession. Si, d'une manière ou d'une autre, son peuple est tout à fait inamical avec le conquérant (comme décrit dans un scénario de campagne), il doit remplacer suffisamment de ses éléments d'armée de campagne par l'équivalent en AP de hordes, de manière à ce que celles-ci constituent au moins 12 AP de la puissance totale de son armée de campagne. S'il lui est impossible, ou s'il ne veut pas s'exécuter, son armée est dispersée et ses provinces redeviennent indépendantes jusqu'à ce qu'elles soient de nouveau assiégées. Les armées de campagne et les contingents alliés ne peuvent franchir de telles provinces indépendantes, sauf pour y tenir un siège un siège.

Si une capitale tributaire est de nouveau capturée par un autre joueur, elle devient tributaire de ce joueur, les règles concernant les races inamicales sont d'application.

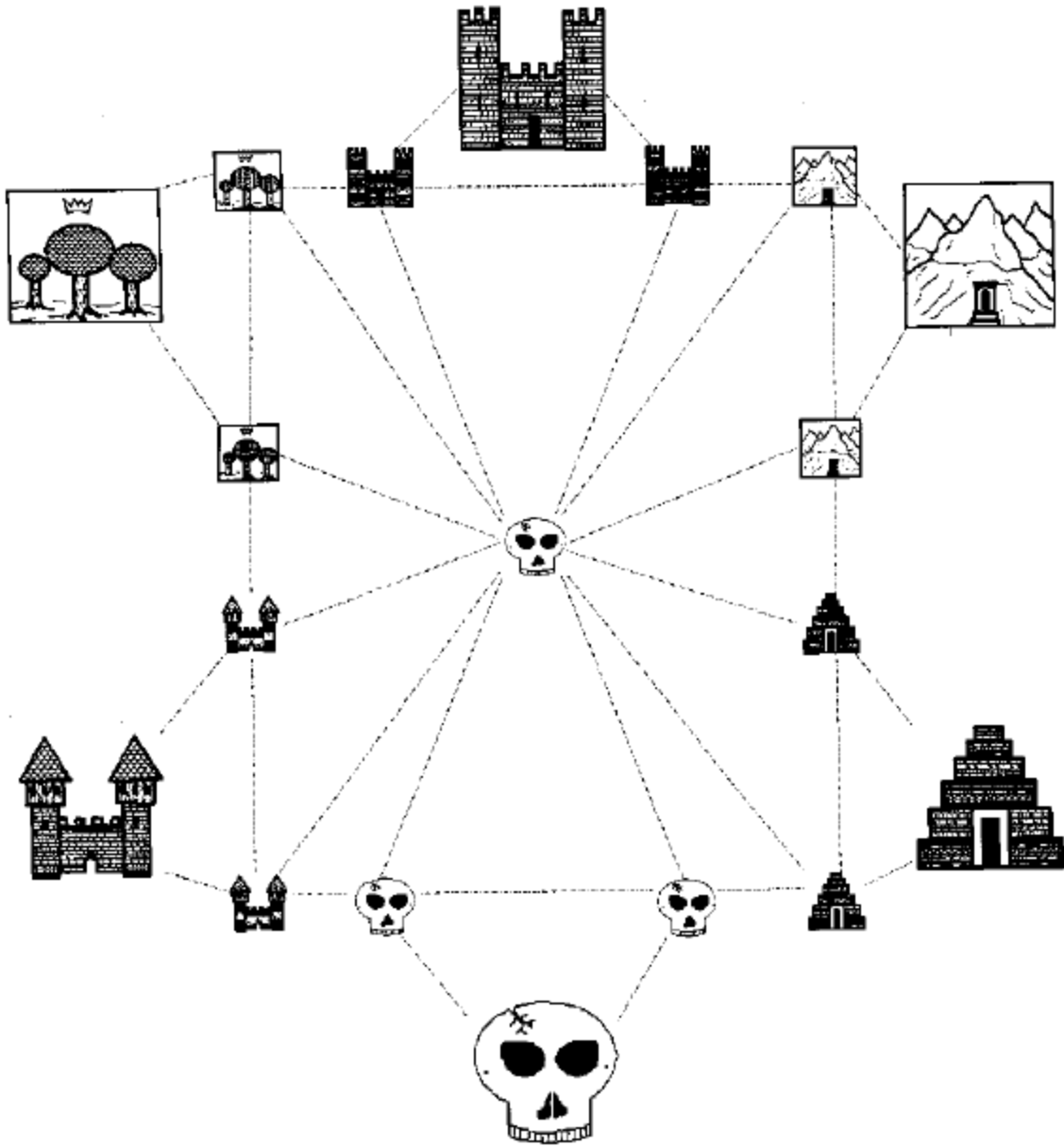
Un joueur qui est lui-même, ou qui devient, tributaire, peut conserver ou acquérir pour lui-même ses propres tributaires, et peut leur ordonner de fournir un contingent pour soutenir sa propre armée, ou d'envoyer un contingent de substitut à son propre suzerain. Un joueur ne peut pas avoir 2 suzerains.

Un joueur dont le suzerain perd sa propre capitale ou deux batailles consécutivement peut renoncer à son statut de tributaire et reprendre son indépendance. S'il est fait ainsi, tous les éléments qui avaient été remplacé par des hordes reprennent leur statut initial.

CONQUETE

Quand la limite de temps est atteinte, chaque joueur compte comme son score les points de prestige qu'il a gagnés dans ses batailles, 6 points pour chaque province maintenant sous son contrôle personnel, et 4 points pour chaque province de ses tributaires directs. Un joueur qui a dû se retirer de la partie avant cela, ne gagne aucun point pour les provinces, mais conserve ses points de prestige.

CARTE STYLISEE POUR UNE CAMPAGNE A SIX JOUEURS
(Cf. p30 à 34)



LISTES D'ARMEES

Etant donné qu'il n'y a pas de limite à l'imagination passée, présente et future des auteurs, avoir des listes d'armées obligatoires serait contraire à l'esprit du genre. Les listes qui suivent ne sont donc pas destinées à être exclusives, mais peuvent être librement modifiées selon vos goûts personnels.

Là où nos suggestions d'armées sont basées sur des livres, lisez ceux-ci pour avoir des descriptions. Les auteurs de fantasy sont généralement si prolifiques qu'il est impossible de citer tous leurs titres.

Certaines listes sont des armées génériques, basées sur un consensus d'auteurs de fantasy aussi divers que J.R.R. Tolkien et Terry Pratchett, et sur la pratique actuelle du wargame fantastique. Une seconde classe s'inspire des mythes, légendes et épopées traditionnelles. Une troisième classe est basée sur les œuvres d'auteurs de fantasy légèrement divergents, qui omettent un ou plusieurs des ingrédients standard, ou dont les mondes sont particulièrement riches et complexes. Une quatrième classe représente les équivalents fictionnels d'armées historiques, qui peuvent être exploitées par les wargamers historiques qui voudraient faire joujou. La version idéalisée diffère souvent considérablement de ce que l'on connaît de l'armée réelle.

ELFE OU FAERIE GENERIQUE

De grands humanoïdes élancés, immortels. Ceux du folklore ne sont pas aussi amicaux que le pensent certains personnages de Tolkien, et « Trois cœurs, trois lions » de Poul Anderson est une mise au point utile. Place forte : colline creuse, bosquet enchanté ou maison arbre, ou château gothique hollywoodien, éventuellement camouflé en formation rocheuse.

1 Général Magicien (Roi ou Reine Elfe) @ 4 AP

2 Magicien (un ou plusieurs des Sages) @ 4 AP

2 Chevaliers (lanciers en armure sur des chevaux fées) ou Lanciers @ 2 AP

4 Tireurs (archers experts armés de l'arc et du couteau elfique) @ 2 AP

Alternatives : Espions (voleurs elfes) @ 3 AP, ou Embusqués (fées ou esprits des eaux) @ 1 AP.

NAIN GENERIQUE

Bien décrits comme de larges vikings miniatures de 3 pieds de haut, avec beaucoup de barbe. Voir Tolkien ou « Wyrld Sisters » de Terry Pratchett. Place forte : caverne avec une porte de bronze impressionnante.

1 Général Héros (Roi Nain) @ 4 AP

9 Bretteurs (Nains armés de haches ou marteaux de guerre) @ 2 AP

1 Tireurs (Nains armés d'arcs ou d'arbalètes) @ 2 AP

Alternatives : Espions (groupe d'aventuriers nains) @ 3 AP

GOBELIN OU ORC GENERIQUE

Bien que la définition que donne le dictionnaire d'un orc ne soit ni plus ni moins que « monstre » (du moins en anglais), tous les auteurs modernes suivent les pas de Tolkien et emploient ce terme comme un synonyme de grand goblin. Ils n'ont jamais eu la presse. Ils sont fanatiquement courageux, bien qu'ils soient plus faibles et moins entraînés que la plupart des autres humanoïdes, et ils doivent être doux avec les animaux, puisqu'ils les dressent si bien. Il est intéressant de remarquer que les personnages de Tolkien les décrivent en des termes similaires à ceux employés par les chroniqueurs du moyen âge pour décrire les Mongols, lesquels sont de nos jours considérés comme un peuple amical au style de vie un peu excentrique. Nous devrions plutôt les considérer comme un équivalent fantastique de l'habitant du nord apocryphe (de l'Angleterre), clanique, au langage rude, aimant absorber des liqueurs fortes mais originales, élevant les équivalents de chiens de combat et de pigeons, enclin à la violence collective lors de rencontres lointaines, et sans doute trop facilement influencés par les politiciens radicaux d'autres races. Place forte : entrée de caverne.

1 Général Guerriers (chef goblin et garde de gobelins exceptionnellement grands) @ 2 AP

2 Volants (essaims de chauves-souris vampires) @ 2 AP

2 Cavaliers (gobelins montés sur des loups) @ 2 AP

2 Bêtes (loups non montés) @ 2 AP

9 Hordes (gobelins avec assortiment d'armes) @ 1 AP

1 Embusqués (araignées géantes ou monstres aquatiques octopodes) @ 1 AP

Alternatives : Général Magicien (sorcier humain ou elfe noir) @ 4 AP, ou un élément de Béhémoths (troupe de grands trolls) @ 4 AP

GNOME GENERIQUE

Les gnomes sont la troisième race d'humanoïdes souterrains. Ils ont une société plus soudée et légaliste que celle des autres, observent leur parole, respectent les marchés, mais insistent rigideusement sur la loi écrite et sont vindicatifs envers son non-respect. Ils sont de la même taille que les nains et vivent sous terre, mais sont plus frêles, glabres, et ont le caractère et l'habillement particulièrement ennuyeux. Place forte : entrée de caverne.

1 Général Lanciers @ 2 AP

7 Lanciers (gnomes entraînés au combat en groupe avec des armes d'hast) @ 2 AP

4 Tireurs (archers gnomes entraînés à tirer des volées de flèches sur commande) @ 2 AP

MORT-VIVANT GENERIQUE

Basés sur aucune œuvre de fiction en particulier, ils sont inclus ici pour s'adapter aux gammes excellentes de figurines populaires. Place forte : nécropole, cimetière, tumulus ou château noir.

1 Général Magicien (le nécromancien qui a invoqué l'armée) @ 4 AP

1 Espions (spectres ou vampires humains) @ 3 AP

2 Volants (essaims de chauves-souris ou de volants morts-vivants ou squelettiques) @ 2 AP

1 Chevaliers (chars squelettes) @ 2 AP

2 Cavaliers (cavalerie squelettique) @ 2 AP

6 Hordes (squelettes et/ou zombies) @ 1 AP

1 Embusqués (goules, ou marins ou femmes noyées) @ 1 AP

Alternatives : Héros (Héros de l'ancien temps ressuscités) @ 4 AP, ou Béhémoths (éléphants ou dinosaures squelettes, ou équivalent) @ 4 AP

REPTILIEN GENERIQUE

Présents dans de nombreux romans de fantasy, souvent comme les restes dégénérés d'une civilisation technologique révolue. Place forte : cité à moitié en ruine, d'une architecture aux proportions prodigieuses.

1 Général Béhémoth (comme ci-dessous) @ 4 AP

2 Béhémoth (grand dinosaure quadrupède ou tortue, avec équipage de plusieurs personnes) @ 4 AP

1 Volants (sur ptérodactyles) @ 2 AP

2 Cavaliers (sur de petits dinosaures bipèdes) @ 2 AP

6 Hordes (hommes reptiles à pied avec un assortiment d'armes) @ 1 AP

Alternatives : Magiciens (groupe de sorciers lézards) @ 4 AP, Vaisseau @ 3 AP, Chevaliers (hommes reptiles montés sur de grands dinosaures bipèdes) @ 2 AP, Bêtes (meute de petits dinosaures carnivores et veneur homme reptile) @ 2 AP.

MEDIEVAL GENERIQUE

Humains dont la culture est médiévale, mais dont le confort et la plomberie sont bien supérieurs. Voir aussi les armées spécifiques listées ci-après. Place forte : château.

1 Héros (prince) @ 4 AP

1 Général Chevaliers (roi) @ 2 AP

5 Chevaliers @ 2 AP

2 Lanciers (piquiers ou lanciers) ou Bretteurs (hallebardiers) @ 2 AP

2 Tireurs (arc long ou arbalète) @ 2 AP

Alternatives : Magicien (sorcier de cours) @ 4 AP, Clerc (évêque) @ 3 AP, ou Espions (déguisés en musiciens ou saltimbanques) @ 3 AP, ou Embusqués (détrousseurs vêtus de vert) @ 1 AP

BARBARE GNERIQUE

Humains pauvres en culture non orale, et passionnés de sports passés de mode tels que la chasse aux têtes, le vol de bétail ou la conquête du monde. Place forte : fort sur une colline ou grande maison palissadée.

1 Général Héros (roi) @ 4 AP

1 Magicien (shamans ou druides) @ 4 AP

1 Cavaliers (peu ou pas protégés, armés de javelines, montant des chevaux ou des poneys) @ 2 AP

6 Guerriers (guerriers à pied mélangés) @ 2 AP

1 Tireurs (archers ou frondeurs) @ 2 AP

Alternatives : clerc (druide éthique) @ 3 AP, Chevaliers (sur chars) @ 2 AP, ou Embusqués (groupes en embuscade) @ 1 AP

NOMADE GNERIQUE

Comme ci-dessus, mais, par préférence, à dos de cheval. Place forte : cercle de chariots, ou yourtes et troupeaux.

1 Général Héros (khan) @ 4 AP

1 Magicien (shaman) @ 4 AP

8 Cavaliers (archers à cheval irréguliers) @ 2 AP

Alternatives : Béhémoths (mammouths laineux) 4 AP, ou Chevaliers (lanciers nobles en armure) @ 2 AP

MAL GNERIQUE

Basé sur un grand nombre de romans, écrits par des auteurs variés, dans lesquels un sorcier maléfique, doté de talents militaires minimaux, tente de conquérir le monde par la magie et l'utilisation de masses peu entraînées, parfois aidées après un échec initial par des mercenaires compétents. Place forte : tour noire ou porte d'entrée d'une cite en ruine.

1 Général Magicien (sorcier maléfique, souvent sur une litière transportée par des esclaves) @ 4 AP

1 Dieu (dieu maléfique négligé appréciant les sacrifices humains collectifs) @ 4 AP

1 Espions (spectres, ombres rouges ou envoyés similaires) @ 3 AP

1 Cavaliers (cavalerie légère mercenaire ou fanatique) @ 2 AP

11 Hordes (habitants des territoires conquis, esclaves ou trompés) @ 1 AP

Alternatives : Héros aérien (puissant démon ailé) @ 6 AP, Général Héros @ 4 AP, Magiciens (groupes de sorciers subordonnés) @ 4 AP, Volants (troupeaux de démons ailés) @ 2 AP, Chevaliers (cavalerie lourde mercenaire) @ 2 AP, ou Lanciers @ 2 AP.

CHAOS GNERIQUE

Basé sur des romans (parmi lesquels ceux de Moorcock sont les plus remarquables) dans lesquels des Choses, provenant de ce que Terry Pratchett nomme joyeusement « les dimensions des oubliettes », envahissent le monde réel, dépendant de dupes humaines pour le genre d'organisation qu'ils possèdent. Place forte : passage psychique vers d'autres plans, souvent au centre d'un cercle de pierres.

1 Général Héros (démon, ou humain maudit) @ 4 AP

2 Béhémoths (hydre, chimère, jabberwock, ou char gigantesque tiré par des reptiles) @ 4 AP

2 Volants (démons ailés, griffons, harpies, hippogriffes, manticores ou vouivres) @ 2 AP

8 Hordes (semi humanoïdes dégénérés aux armes variées) @ 1 AP

Alternatives : Héros aérien (puissant démon ailé) @ 6 AP, Dragon (ou similaire) @ 4 AP, Bêtes (loups, chiens ou ours géants, éventuellement avec des mutations) @ 2 AP, Guerriers (allié humain barbare) @ 2 AP, Chevaliers (conducteurs de chars barbares) @ 2 AP, ou Cavaliers (cavalerie barbare ou morte vivante) @ 2 AP

MYTHES GRECS

Les créatures mythologiques de la campagne grecque ou thrace, telles que dans la mythologie grecque classique et dans ses dérivés modernes comme les œuvres de Thomas Burnett Swann, avec l'influence du film « Jason et les Argonautes ». Place forte : bosquet sacré.

- 1 Général Magicien (belle sorcière) @ 4 AP
- 1 Héros (à pied) @ 4 AP
- 1 Dieu (généralement Pan) @ 4 AP
- 1 Volants (harpies : vautours à tête et torse de femme) @ 2 AP
- 2 Cavaliers (centaures) @ 2 AP
- 2 Bêtes (lions, loups, ours, sangliers ou cerfs) @ 2 AP
- 1 Embusqués (faunes ou dryades) @ 1 AP
- 1 Embusqués aquatiques (naïades) @ 1 AP
- Alternatives : Héros aérien (sur un cheval ailé), @ 6 AP, Béhémot (statue de bronze géante animée ou gorgone) @ 4 AP, Lanciers (les compagnons du Héros) @ 2 AP, Guerriers (peltastes de Thrace ou de Colchide) @ 2 AP, ou Hordes (hommes squelettes issus de dents de dragons semées) @ 1 AP.

EPOPEE HOMERIQUE

Basé sur l'Iliade d'Homère et sur d'autres contes sur la guerre de Troie.

GREC

- Place forte : fossés et remblais protégeant des bateaux sur une plage.
- 2 Dieux (parmi Athéna, Héphaïstos, Hermès, Poséïdon) @ 4 AP
- 1 Héros (Achille, avec un cocher dans un char tiré par deux chevaux) @ 4 AP
- 1 Général Chevalier (le roi Agamemnon, avec un cocher dans un char tiré par deux chevaux) @ 2 AP
- 3 Chevaliers (avec un cocher dans des chars tirés par deux chevaux) @ 2 AP
- 1 Lanciers (avec lance et bouclier en forme de tour) @ 2 AP
- 1 Guerriers (les myrmidons d'Achille) @ 2 AP
- Alternatives : Espions (cheval de bois) @ 3 AP

TROYEN

- Place forte : porte de cité mycénienne ou hittite
- 2 Dieux (parmi Aphrodite, Apollon, Arès, Artémis) @ 4 AP
- 1 Général Héros (Hector, avec un cocher dans un char tiré par deux chevaux) @ 4 AP
- 4 Chevaliers (avec un cocher dans un char tiré par deux chevaux) @ 2 AP
- 1 Tireurs (archers, commandés par Paris) @ 2 AP
- 1 Cavaliers (alliées amazones) @ 2 AP

EPOPEE ARTHURIENNE

Basé sur Mallory, Tennyson et leurs dérivés hollywoodiens.

Place forte : forteresse gothique hollywoodienne de Camelot.

- 1 Général Héros (le roi Arthur) @ 4 AP
- 1 Héros (Lancelot) @ 4 AP
- 1 Magicien (Merlin, Morgane ou Ninue) @ 4 AP
- 4 Chevaliers (de la table ronde) @ 2 AP
- 2 Tireurs (arbalétriers) @ 2 AP
- Alternatives : Paladin (Galahad) @ 4 AP, ou Lanciers (avec épée et bouclier) @ 2 AP

EPOPEE CAROLINGIENNE

Basé sur les chansons de geste françaises de Charlemagne et de ses paladins.

Place forte : château.

2 Paladins (Roland & Olivier sur un même socle, et Ogier et Carrahue de même) @ 4 AP

1 Clerc (évêque) @ 3 AP

1 Général Chevalier (Charlemagne) @ 2 AP

5 Chevaliers (incluent les paladins inférieurs) @ 2 AP

1 Hordes (soldats à pied mélangés) @ 1 AP

EPOPEE IRLANDAISE

Basé sur les épopées traditionnelles de la Branche Rouge. Place forte : rath irlandais.

ULSTER

1 Héros (Cuchulain, avec un cocher sur un char à deux chevaux) @ 4 AP

1 Héros (Connall des Victoires, avec un cocher sur un char à deux chevaux) @ 4 AP

1 Clerc (Cathbad le druide) @ 3 AP

1 Général Chevalier (roi Conchobar, avec un cocher sur un char à deux chevaux) @ 2 AP

4 Chevaliers (avec un cocher sur un char à deux chevaux) @ 2 AP

3 Hordes (piétons d'Ulster) @ 1 AP

IRLANDAIS

1 Général Magicien (reine Maeve, avec un cocher sur un char à deux chevaux) @ 4 AP

1 Magiciens (les trois soeurs sorcières de Calatan) @ 4 AP

1 Héros (Fergus Mc Roy, avec un cocher sur un char à deux chevaux) @ 4 AP

4 Chevaliers (avec un cocher sur des chars à deux chevaux) @ 2 AP

4 Hordes (piétons irlandais) @ 1 AP

Alternatives : Lanciers (les fils du clan Calatan, décrits comme des monstres aux multiples pieds et bras, mais peut-être basés sur une unité entraînée d'auxiliaires palatins romains !) @ 2 AP.

EPOPEE NORDIQUE

Basé sur les légendes de Ragnarok, la guerre finale entre les Aesir et les géants, les premiers transformés en Héros mis deux par deux sur un élément, les second transformés en hordes pour simuler un nombre infini.

AESIR

Place forte : hall viking au toit doré.

1 Général Héros (Odin : borgne, lance, cheval à 8 pattes, plus Tyr : manchot, épée) @ 4 AP

1 Héros (Thor : roux, barbu, marteau, char tiré par deux énormes chèvres) @ 4 AP

1 Héros (Heimdall : blond, glabre, cor, épée, plus Freyr : blond, barbu) @ 4 AP

1 Volants (valkyries : femmes guerrières blondes sur des chevaux volants) @ 2 AP

4 Bretteurs (einherjar : guerriers tués conduits au Valhalla pour festoyer et combattre) @ 2 AP

1 Bêtes (les loups d'Odin) @ 2 AP

Alternatives : Espion (Loki : escroc roux et glabre) @ 3 AP

GEANTS

Place forte : château de pierre.

1 Général Magicien (Surt : géant de feu de 9 pieds, plus Utgardloki et Thiazi) @ 4 AP

1 Béhémots (Fenris : loup gigantesque, plus Garm : chien gigantesque) @ 4 AP

1 Béhémot (le Serpent du Monde) @ 4 AP

2 Chevaliers (géants du feu chevelus de 8 pieds avec épées ardentes sur percherons noirs) @ 2 AP

8 Hordes (géants du froid de 9 pieds) @ 1 AP

MYTHES ARABES

Basés sur les mille et une nuits et ses dérivés hollywoodiens. Place forte : portes d'une cité orientale.

1 Clerc (imam ou mullah) @ 3 AP

1 Espions (assassins ou Sinbad) @ 3 AP

1 Volants (petit tapis volant, cheval volant ou serpents ailés) @ 2 AP

1 Général Bretteur (le calife et ses gardes du corps noirs géants) @ 2 AP

4 Cavaliers (cavaliers sarrasins hollywoodiens en cotte de maille) @ 2 AP

2 Tireurs (archers arabes, sarrasins ou nubiens) @ 2 AP

2 Hordes (arabes avec lance et bouclier) @ 1 AP

Alternatives : Général Magicien (méchant vizir et ses gardes du corps) @ 4 AP, ou Béhémoths (djinns ou effrites géants) @ 4 AP

EPOPEE PERSANE

Basé sur les légendes persanes recueillies par le poète Firdausi dans le Shah Narna. Place forte : portes d'une cité orientale.

1 Général Béhémoth (à dos d'éléphant) @ 4 AP

2 Héros (persans, armés de lances ou de masses d'armes, souvent sur un cheval caparaçonné) @ 4 AP

6 Cavaliers (archers à cheval Persans en cotte de maille, sur des chevaux non protégés) @ 2 AP

Alternatives : Général Héros @ 4 AP, ou Chevaliers (les cavaliers de fer d'Iskander, sur des chevaux de fer à roue crachant le feu) @ 2 AP

EPOPEE JAPONAISE

Basé sur l'histoire légendaire du Japon et sur les films de Kurosawa.

Place forte : château japonais.

1 Espions (ninja) @ 3 AP

1 Général Bretteur (assis impassible au milieu des bannières et des gardes du corps) @ 2 AP

2 Cavaliers (samouraïs montés) @ 2 AP

4 Bretteurs (samouraïs à pied) @ 2 AP

2 Tireurs (archers samouraïs experts, ou arquebusiers) @ 2 AP

2 Hordes (ashigaru, ou villageois armés) @ 1 AP

1 Embusqués (ronin ou bandits) @ 1 AP

Alternatives : Général Héros @ 4 AP, Héros @ 4 AP, Clerc (ascète bouddhiste) @ 3 AP

MYTHES AZTEQUES

Basé sur les propres croyances des Aztèques et sur un certain nombre de romans modernes.

Place forte : Teocalli.

1 Général Héros @ 4 AP

1 Magiciens (prêtres sacrificateurs de Huitzilipochtli) @ 4 AP

1 Volants (serpents ailés) @ 2 AP

2 Bretteurs (chevaliers jaguars ou aigles, brandissant des épées aux bords d'obsidienne) @ 2 AP

1 Tireurs (chevaliers des flèches avec arc) @ 2 AP

8 Hordes (guerriers inférieurs) @ 1 AP

HYBORIEN

Basé sur les romans de Conan par Robert E. Howard et, dans une moindre mesure, sur des pastiches de plusieurs auteurs, et sur la classique campagne par correspondance animée par Tony Bath. Il n'y a qu'un héros (Conan), qu'on doit tirer au hasard, chaque année d'une campagne, jusqu'à ce qu'il atteigne l'Aquilonie.

BARBARES DU NORD

Incluent les Vanir aux barbes rousses et les Aesir aux barbes blondes, tous deux équivalents des Vikings, les Hyperboréens aux cheveux châtain, vêtus de fourrures blanches, et les Cimmériens aux cheveux bruns et à la poitrine large. Place forte : villages palissadés.

1 Général Bretteurs ou Général Guerriers @ 2 AP

11 Bretteurs (manieurs de hache Vanir ou Aesir en chemise de maille, et Cimmériens aux cheveux noirs et à la poitrine large) @ 2 AP

Alternatives : Dieu (Crom seulement pour les Cimmériens) @ 4 AP, ou Cavaliers seulement hyperboréens) @ 2 AP

PICTES

Petits sauvages tatoués aux cheveux noirs, avec des plumes dans les cheveux. Place forte : bois contenant un village palissadé.

1 Général Magicien : Shaman @ 4 AP

11 Tireurs (pictes avec arc et tomahawk) @ 2 AP

Alternatives : Espion (démon des marécages) @ 3 AP, ou Bêtes (tigres à dents de sabre, panthères ou serpent géant) @ 2 AP

ETATS MEDIEVAUX

Incluent les pays d'Argos, Aquilonie, Brythunie, Corinthie, Khauran, Khoraja, Koth, Némédie, Ophir et Zamora.

Place forte : porte de cité.

1 Général Chevaliers @ 2 AP

3 Chevaliers (armures de plaques) @ 2 AP

4 Lanciers (piétons en uniforme avec des armes d'hast) @ 2 AP

4 Tireurs (arcs longs Bossoniens en Aquilonie, archers Shemites en Khauran, Khoraja, Koth et Zamora, arbalétriers partout ailleurs) @ 2 AP

Alternatives : Héros ou Général Héros (Conan) @ 4 AP, Magicien @ 4 AP, Espions (groupe d'assassins) @ 3 AP, ou Cavaliers (archers à cheval Shemites en Khauran, Khoraja, et Zamora, cavalerie mercenaire partout ailleurs) @ 2 AP

SHEM

Nation sémitique civilisée, décrits comme basanés, le nez crochu, et avec des barbes noires bouclées. Place forte : porte de cité orientale.

1 Général Cavaliers @ 2 AP

5 Cavaliers (avec arc, lance, corselet d'écailles, casque cylindrique) @ 2 AP

6 Tireurs (avec arc, lance et corselet d'écailles) @ 2 AP

Alternatives : Cavaliers (mercenaires koushites ou hyrkaniens) @ 2 AP

STYGIE

La civilisation d'Hyboria la plus ancienne, la plus magique et la plus malfaisante, basée sur l'Egypte. Place forte : tombe sans âge.

1 Général Magicien (souvent sur un char magique avec un étrange cocher) @ 4 AP

4 Chevaliers (en chars) @ 2 AP

2 Cavaliers (cavaliers légers) @ 2 AP

4 Tireurs (archers et porteurs de pavots) @ 2 AP

Alternatives : Magiciens (acolytes) @ 4 AP, Espions (démon) @ 3 AP ou Volants (troupeau de démons ou grand reptile volant) @ 2 AP

NATIONS NOIRES

Elles sont au sud de la Stygie et comprennent les pays de Kush, Darfar, Keshan, Punt et Zembabwei.
Place forte : Kraal en Punt ou Zembabwei, porte de cité en pierre partout ailleurs.

1 Général Cavaliers @ 2 AP

6 Cavaliers (cavaliers légers avec lance, corselet d'écaillés d'argent, plumes d'autruches) @ 2 AP

5 Guerriers (guerriers irréguliers avec lance et bouclier en peau) @ 2 AP

Alternatives : Général Héros (Conan) @ 4 AP, Magicien (shaman) @ 4AP

NATIONS PROCHE-ORIENTALES

Elles comprennent le Turan (Sarrasins hollywoodiens), l'Hyrkanie (Mongols) et le Zuagir (Arabes).
Place forte : porte de cité orientale pour les turaniens, camp nomade pour les hyrkaniens et les zuagirs.

1 Général Cavaliers @ 2 AP

11 Cavaliers (cavalerie en mailles avec arc et lance) @ 2 AP

Alternatives : Héros (Conan) @ 4 AP, ou Magicien @ 4 AP

VENDHYA

Nation indienne gouvernée par une jeune reine et des nobles non fiables. Place forte : portes de cité indienne.

1 Général Cavaliers @ 2 AP

11 Cavaliers (cavalerie en mailles avec arc et lance) @ 2 AP

Alternatives : Héros (Conan) @ 4 AP, Behemoths (éléphants de guerre) @ 3 AP

KHITAI

Nation chinoise, la seule grande puissance qui n'emploie pas Conan. Place forte : portes de cité chinoise.

1 Magicien (ressemblant à un sage chinois) @ 4 AP

1 Général Cavaliers @ 2 AP

9 Cavaliers (cavalerie en mailles avec arc et lance ou hallebarde) @ 2 AP

Alternatives : Général Magicien @ 4 AP, Bretteurs (hallebardiers) @ 2 AP, Tireurs (avec arc ou arbalète) @ 2 AP

EGYPTIEN SEMI-HISTORIQUE

Place forte : portes de cité égyptienne

1 Général Héros (en char avec cocher) @ 4 AP

1 Magiciens (en groupe avec bâtons serpents) @ 4 AP

4 Chevaliers (en char) @ 2 AP

2 Lanciers @ 2 AP

2 Tireurs @ 2 AP

Alternatives : Espions (momie morte vivante) @ 3 AP, ou Embusqués aquatiques (crocodiles) @ 1 AP

CHINOIS SEMI-HISTORIQUE

Place forte : portes de cité chinoise

1 Magicien @ 4 AP

2 Dragons (version chinoise sans ailes) @ 4 AP

1 Général Chevalier (en char avec équipage) @ 2 AP

2 Chevaliers (en char) ou Cavaliers (à cheval) @ 2 AP

1 Bretteurs (hallebardiers d'élite) @ 2 AP

2 Tireurs (arbalétriers ou archers) @ 2 AP

Alternatives : Hordes (lanciers conscrits) @ 1 AP, ou Embusqués (bandits) @ 1 AP

ITALIEN SEMI-HISTORIQUE

Italiens de la renaissance, avec les machines de guerre de Léonard de Vinci. Place forte : portes de cité.

- 1 Behemoths (voiture tortue de Léonard de Vinci) @ 4 AP
- 1 Général Clerc (légal du pape) @ 3 AP
- 1 Artillerie (canon) @ 3 AP
- 1 Volants (machine volante de Léonard de Vinci) @ 2 AP
- 2 Chevaliers (gendarmes italiens en armure de plaques) @ 2 AP
- 1 Cavaliers (arbalétriers montés italiens, ou stradiotes) @ 2 AP
- 2 Tireurs (arbalétriers ou arquebusiers italiens) @ 2 AP
- 2 Hordes (autres fantassins civiques italiens) @ 1 AP

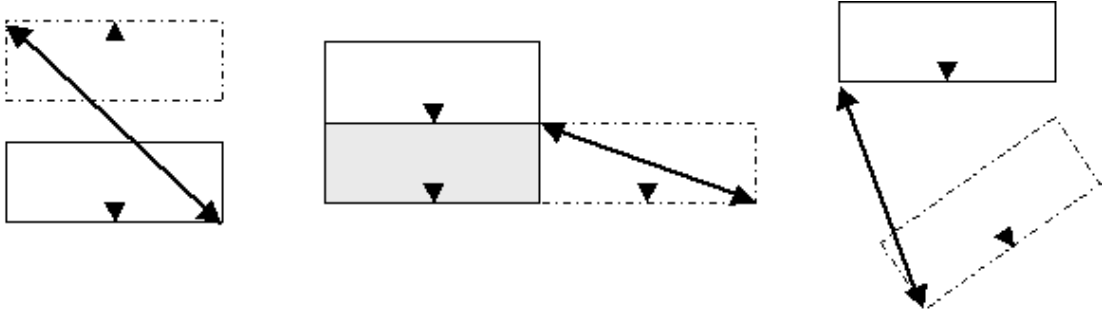
NAPOLEONIEN SEMI-HISTORIQUE

Inspiré par une idée d'un livre de Poul Anderson, dans lequel un seigneur elfe dans un cadre médiéval se réfère à un grand roman de fiction sur l'empereur Napoléon. Place forte : camp.

- 1 Général Héros (Napoléon ou Blucher) @ 4 AP
- 1 Vaisseaux (ballons mus par voile et par rame) @ 3 AP
- 1 Artillerie (canons et servants) @ 3 AP
- 1 Chevaliers (cuirassiers ou cavalerie lourde similaire) @ 2 AP
- 2 Cavaliers (hussards, lanciers ou cavalerie légère similaire) @ 2 AP
- 4 Tireurs (fantassins français, britanniques ou prussiens armés du mousquet) @ 2 AP
- Alternatives : Général Magicien (Wellington ou Kuznetsov), Héros (Ney, Gérard ou Crauford) ou Magicien (Gneisenau) @ 4 AP, Hordes (infanterie russe) ou Embusqués (guérilla espagnole) @ 1 AP

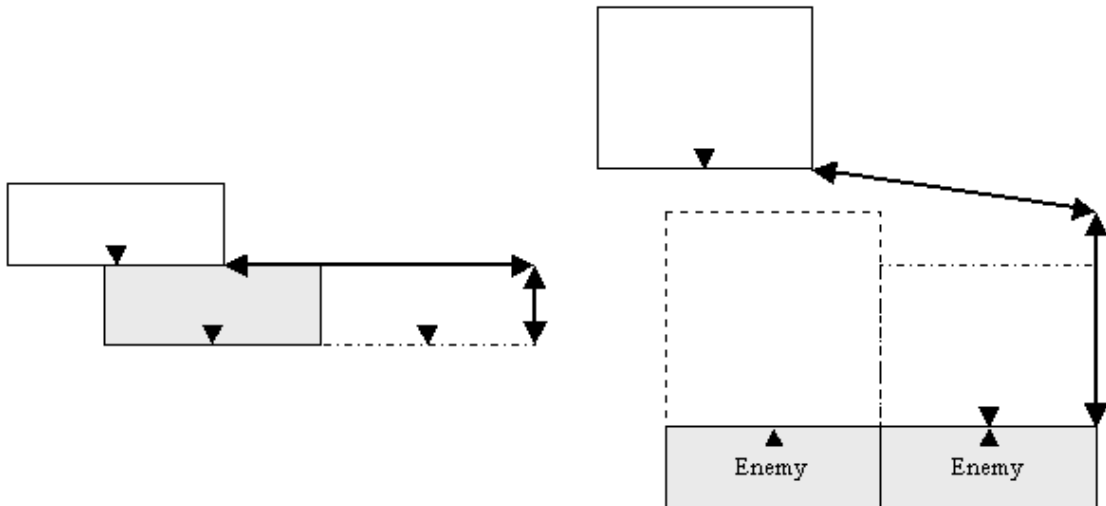
SCHEMAS

MESURER LA DISTANCE DE MOUVEMENT D'UN ELEMENT ISOLE



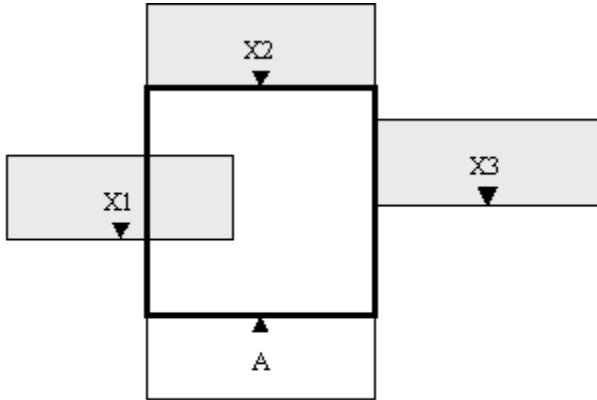
Dans chacun des exemples, la flèche double indique la distance à mesurer pour déplacer l'élément non grisé vers la position en pointillés – cad. la distance entre un coin du front de l'élément avant et après son déplacement.

Cette méthode de mesure du déplacement d'un élément seul est une simplification qui évite la nécessité de comptabiliser chaque rotation intermédiaire.



Si un l'élément ne peut suivre un cheminement en ligne droite pour éviter d'autres troupes (ou un obstacle du terrain), ceux-ci doivent être contournés de sorte que les 4 coins de l'élément ne chevauchent aucune troupe (ou obstacle).

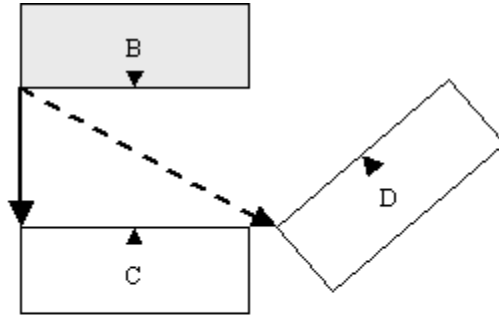
MOUVEMENTS SUR LE FRONT D'UN ELEMENT ENNEMI



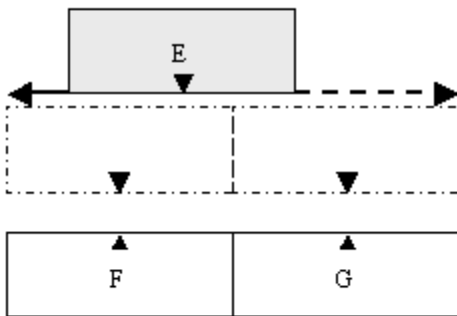
Le carré noir sur le front de A (et de X2) indique la zone dans laquelle les mouvements tactiques sont limités.

Les mouvements tactiques des éléments ennemis dont le front est (au moins partiellement) dans ou en contact avec cette zone sont aussi impactés. S'ils ne sont en contact que par un coin ou un flanc, ils ne sont pas impactés.

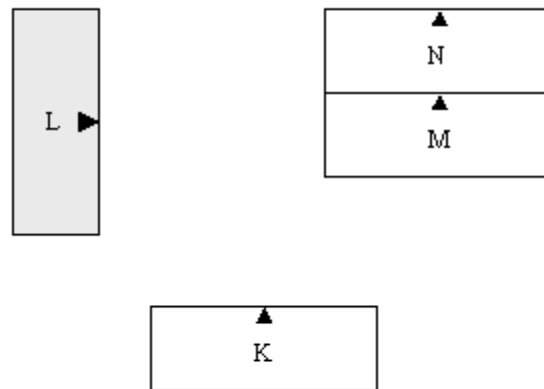
Ainsi, les mouvements tactiques de X1 et X2 sont restreints à cause de A (la réciproque étant valable), mais pas ceux de X3 tant qu'il n'entre pas dans la zone.



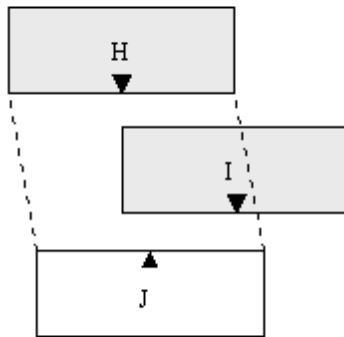
B peut croiser le front de D pour contacter C. Mais il ne peut contacter D car C est plus proche.



E peut croiser le front de G pour faire face à F mais pas l'inverse car la distance pour s'aligner face à F est plus courte que celle pour s'aligner face à G.

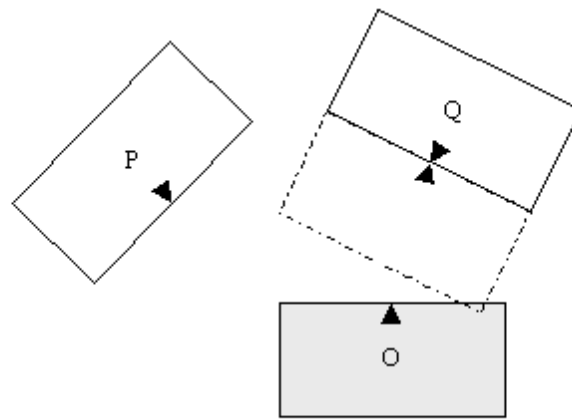


K empêche L de contacter les flancs du groupe N et M.



H peut se déplacer librement tant qu'il reste partiellement séparé de J par la présence de I, en dépit du fait qu'il soit à moins d'une largeur de socle de J.

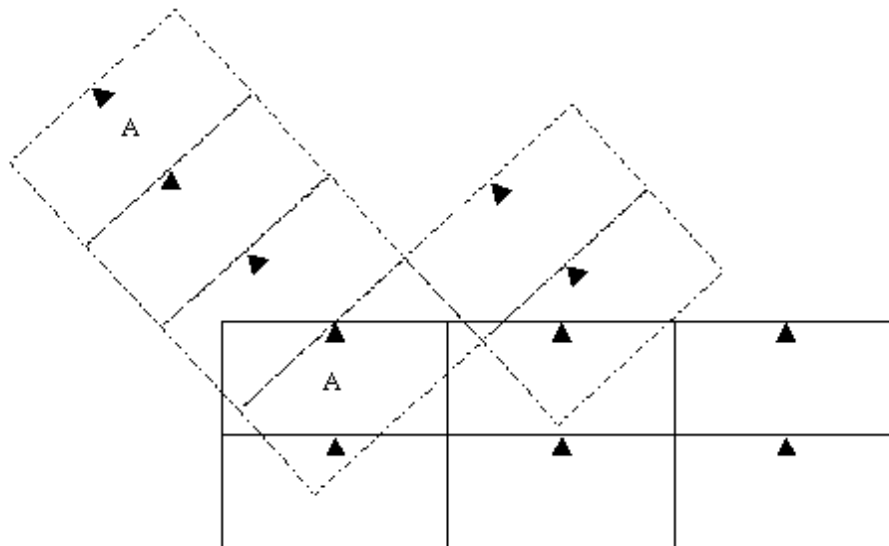
H reste partiellement séparé de I tant que les lignes droites (en pointillés) reliant les coins des fronts de ces deux éléments sont entrecoupées par l'élément I.



O est à moins d'une largeur de socle de P et Q, il dispose des options de mouvement suivantes :

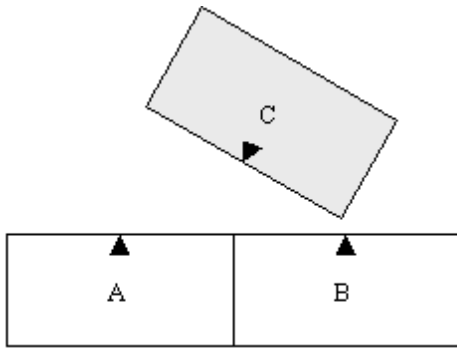
- Avancer en ligne droite sans contacter P ou Q
- Avancer au contact de Q (car la distance entre O et Q est plus courte que celle entre O et P)
- Se placer face à Q et parallèlement à son front (car la même manœuvre avec P demanderait plus de mouvement)
- Effectuer un mouvement en arrière puis, au choix, conserver l'orientation initiale ou se retourner de 180°.

FORMER UNE COLONNE



Tous ces éléments sont des tireurs. A avance et tourne à gauche, les autres éléments forment la colonne en suivant les règles de déplacement d'un élément seul, mais sont limités par la distance maximale admissible de mouvement tactique qui leur est imposée.

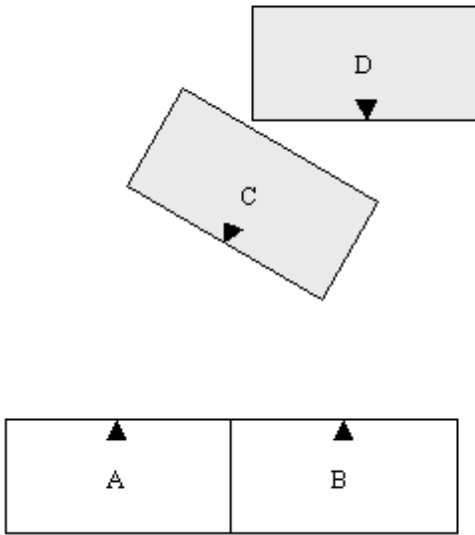
CONTACTER UN ENNEMI



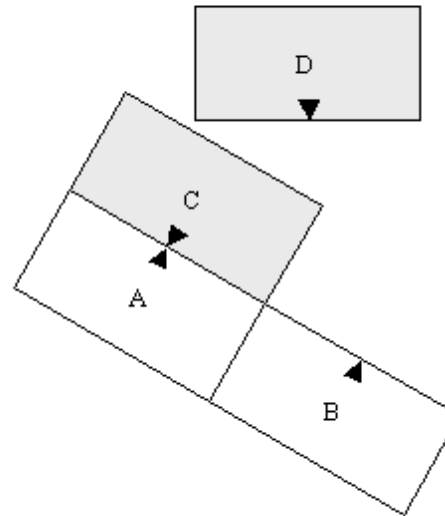
1a



1b



2a



2b

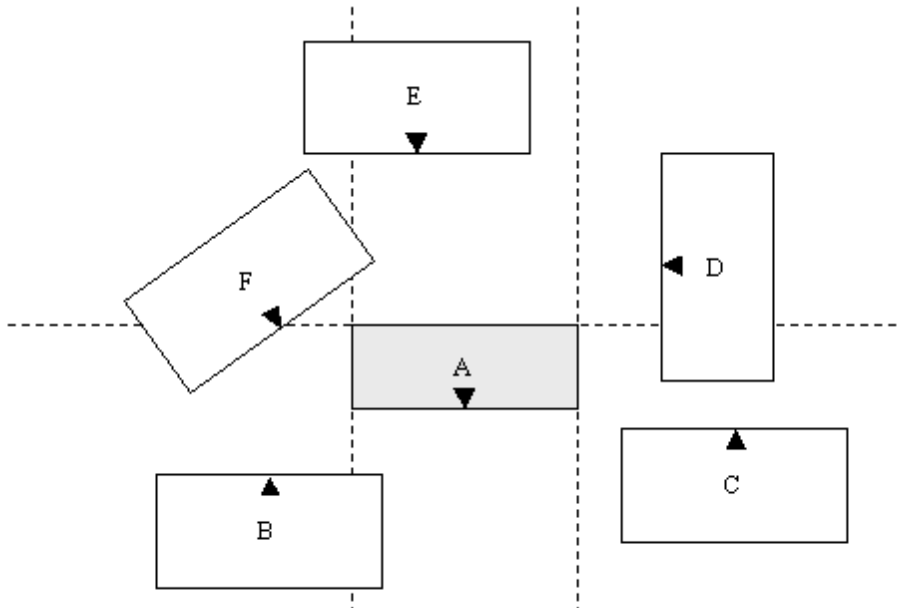
Cas 1

Le groupe AB se déplace (en ligne droite) au contact du coin de C, C devra s'aligner sur B. L'espace étant suffisant pour que C puisse reculer (le cas échéant), C est placé au contact de B comme indiqué sur le schéma 1b.

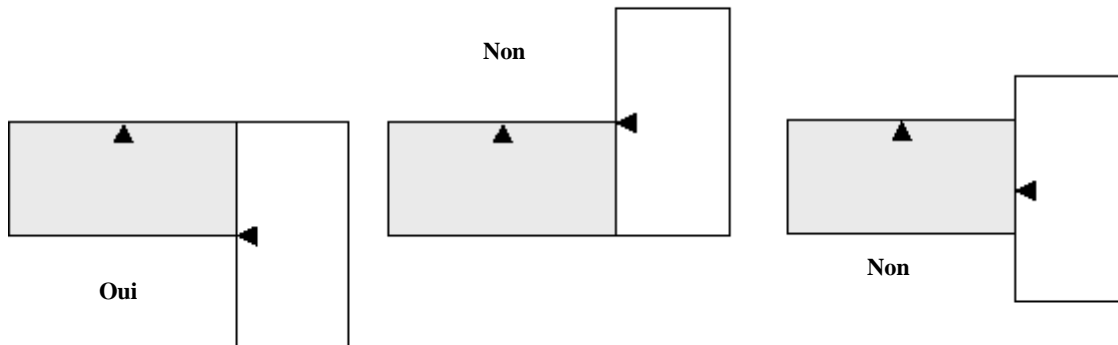
Cas 2

Le groupe AB s'avance au contact de C en ligne droite. Comme dans le cas 1, C devrait s'aligner et se placer au contact de B, mais l'espace derrière lui serait alors insuffisant pour effectuer un recul (à cause de D). C'est donc le groupe AB qui se décale pour faire face à C (et non l'inverse).

CONTACT DE FLANC / ARRIERE

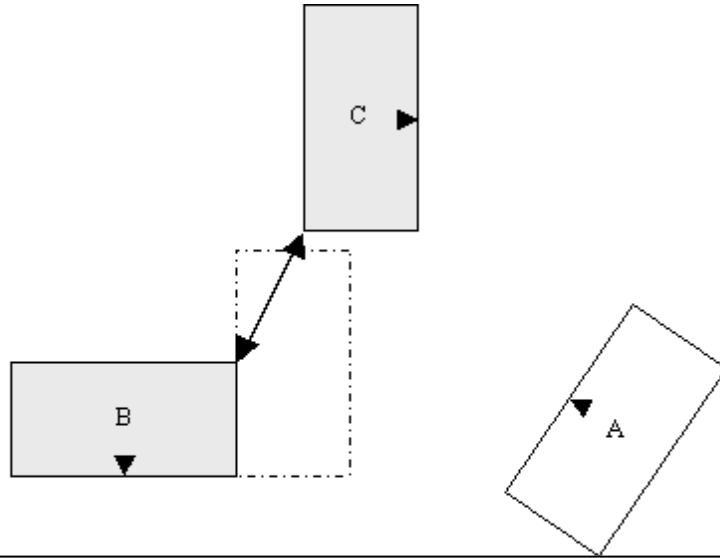


B ne peut contacter A sur son flanc ou son arrière (mouvement sur le front d'un ennemi).
 C et D peuvent contacter le flanc de A mais pas son arrière (délimitation des zones de contact par les lignes en pointillés).
 E peut contacter A sur l'arrière ou le flanc droit (cf. C et D)
 F peut contacter A sur le flanc droit (cf. C et D, F devrait être entièrement derrière la ligne, comme E, pour pouvoir contacter l'arrière de A)

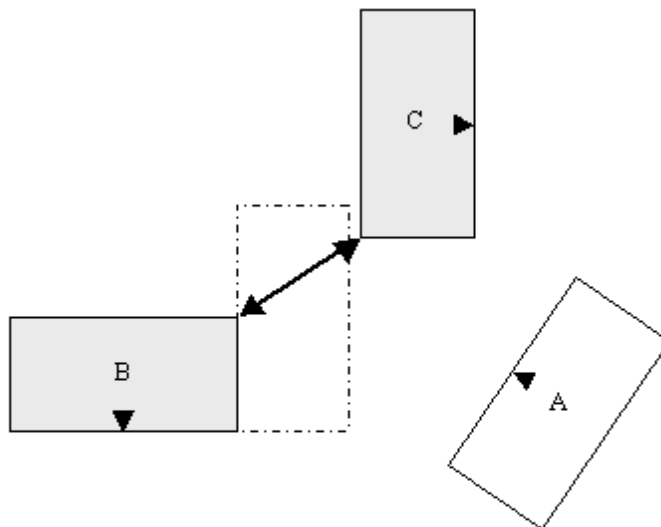


Exemples de Positionnements

ENTRER DANS UN INTERVALLE

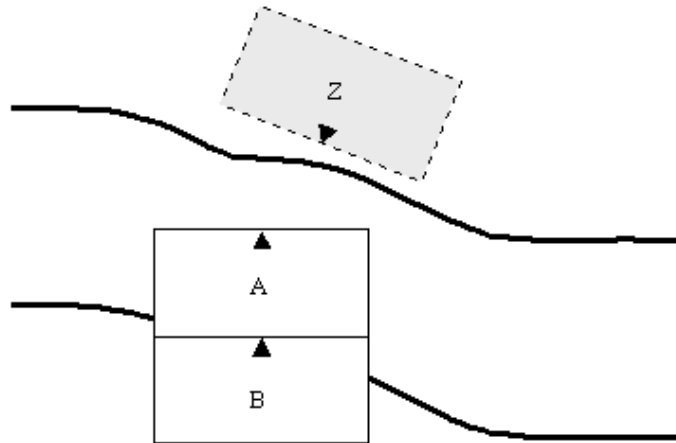


A veut contacter B sur son flanc. Tout en respectant un positionnement correct, A doit se placer dans l'intervalle symbolisé par la double flèche noire. Cet intervalle fait moins d'une largeur de socle de large mais A n'a pas à le traverser pour venir se placer au contact de B. A se place donc sur la position indiquée en pointillés.



A veut contacter B sur son flanc. Tout en respectant un positionnement correct, A doit entrer dans l'intervalle symbolisé par la double flèche noire. Cet intervalle fait moins d'une largeur de socle de large à cause de C, et A est obligé de le traverser pour venir au contact de B. Cela est interdit, A ne peut donc pas contacter B.

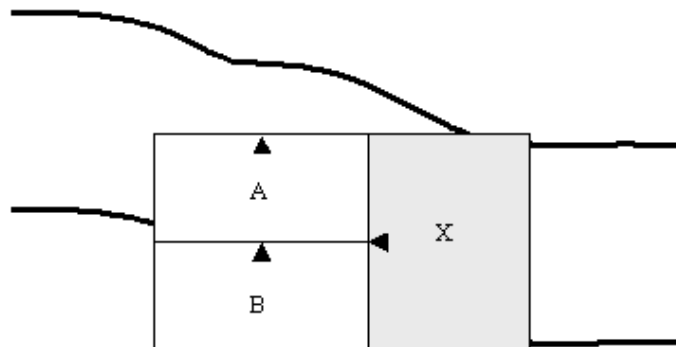
TRAVERSER UNE RIVIERE



A et B sont des Tireurs. Le groupe AB a commencé à traverser la rivière au tour précédent. Au tour actuel, si Z n'était pas présent, deux options s'offrent à lui :

- Il continue à traverser la rivière, en ligne droite, jusqu'à ce que le groupe complet soit sorti de l'eau (un élément qui est complètement hors de l'eau est aussi capable de se déplacer indépendamment, comme un élément seul).
- Il rebrousse chemin, en arrière, en déplaçant chaque élément indépendamment (élément seul).

Autre cas : Z défend la rive. AB va s'avancer pour le contacter, mais comme Z ne peut pas s'aligner avec AB (car il entrerait dans la rivière), c'est à AB de s'aligner avec Z (cf. cas 2b p49). Cette manœuvre est dangereuse car AB va former un angle supérieur à 45° par rapport à la perpendiculaire de la rive. Dès lors, si AB est forcé de reculer à la fin du combat, il sera immédiatement détruit.



A et B sont des Tireurs. Ils sont attaqués de flanc par un élément X. Vu son orientation, X ne peut être qu'un Embusqué aquatique ou un aérien. Notez qu'un embusqué aquatique peut ignorer les effets de la rivière tant qu'une partie de son socle est en contact avec celle-ci. A la fin de la phase de mouvement, A doit se tourner pour faire face à X et B se place derrière A (rappel : les rivières ne sont pas des terrains difficiles, justes des terrains faciles avec un effet particulier supplémentaire).

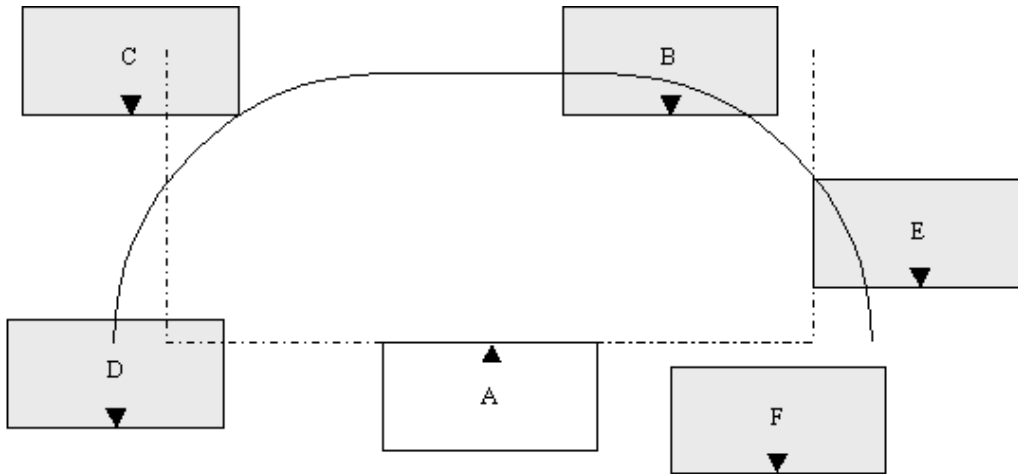
Pendant le combat qui suit :

Si X fait reculer A. A est détruit (car il recule à plus de 45° de la perpendiculaire de la rive). Mais B n'est pas détruit.

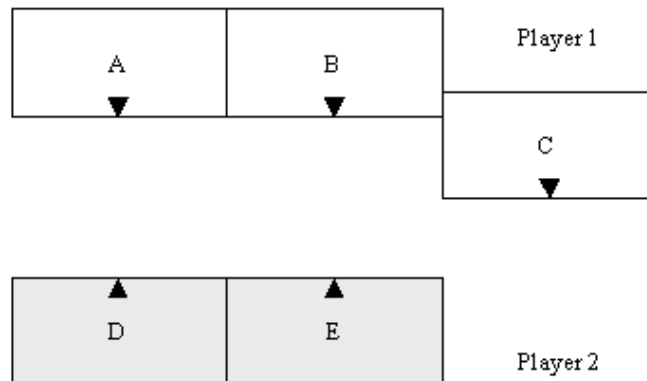
Si X est un aérien et qu'il doit reculer, il est détruit pour les mêmes raisons.

Si AB est vainqueur, il pourra pivoter, lors du prochain tour, jusqu'à nouveau à moins de 45° de la perpendiculaire de la rive.

DISTANCES DE TIR A DISTANCE



A est un élément de Tireurs. La ligne pointillée indique la zone (un rectangle imaginaire d'une largeur de socle de côté, mesuré à partir de chaque coin avant du tireur) dans laquelle les éléments adverses peuvent être pris pour cibles. La ligne noire indique la portée effective de tir de A (**200pas**, mesurés depuis son front). Ainsi pour subir un tir, un élément doit être (au moins partiellement) à l'intérieur de la zone rectangulaire & doit (au moins) toucher la ligne noire (donc être à portée). Dans l'exemple, B, C et D répondent à ces conditions. E est à certes portée de tir mais pas dans la zone rectangulaire. F n'est pas à portée de tir ni dans la zone de tir.



Tous les éléments sont des Tireurs. C'est au tour de Player 1 de jouer. E est pris pour cible par les trois éléments A, B et C en même temps.

E doit riposter, il tire donc sur B (le plus proche de son front). Player 2 décide que E va être soutenu par D, qui va donc aussi tirer sur B.

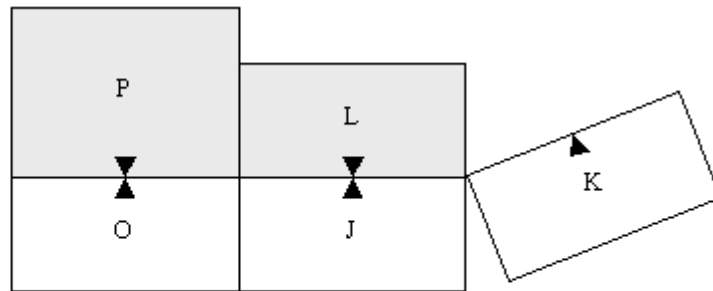
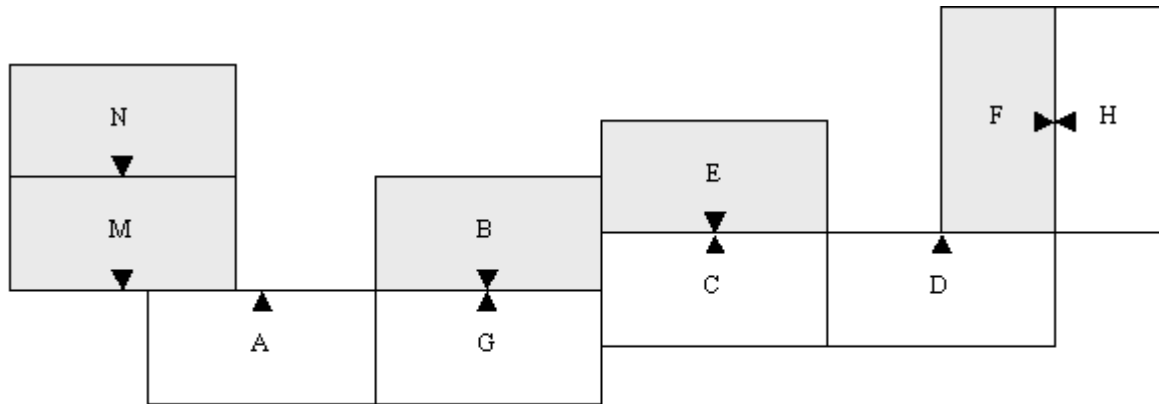
Le facteur de combat de B est de +3 contre des piétons, moins 1 car deux éléments lui tirent dessus, ce qui fait un total de +2. De même, le facteur de combat de E sera +3 moins 2 (car 3 éléments lui tirent dessus), ce qui fait un total de +1.

Les joueurs jettent leur dé. Player 1 fait un score de 1 (+2), soit 3 au total pour B. Player 2 fait un 3 (+1), soit 4 au total pour E. B fait moins que E mais plus que la moitié du score de E. B doit donc reculer. A et C ne sont pas affectés.

Player 2 aurait pu décider de faire cibler A par D (au lieu d'aider E). Ainsi nous aurions résolu ABC contre E, puis D contre A. Sachant que A aurait déjà tiré sur E, un mauvais résultat lors du tir de D n'aurait pas eu de conséquences pour D.

Rappel : Les 2 joueurs font tirer tous leurs éléments, lors de la « phase » de tir.

DEBORDEMENTS ET CONTACTS



A déborde B. B et C se débordent mutuellement. D déborde E, et contacte F sur le flanc. K déborde L.

AG s'est déplacé en groupe pour contacter B, en contact complet de front. A est par conséquent en contact de front avec M mais seulement partiellement, aucun combat en M et A ne sera donc résolu tant que A ou M ou MN ne se sera déplacé pour être établi un contact complet de front.

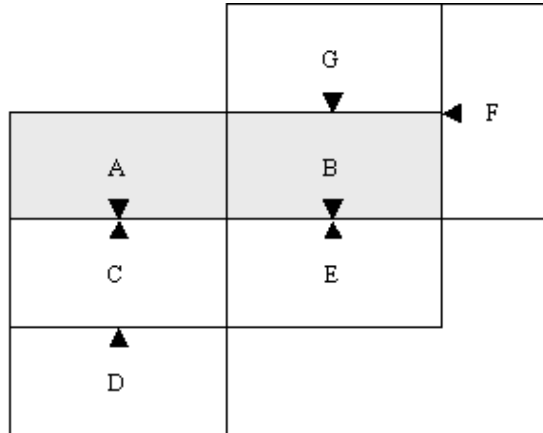
O est un élément de tireurs qui a contacté P sur son front. P est un élément de volants, O ne peut donc engager en combat rapproché P. Les volants ne peuvent être engagés au combat par des troupes terrestres sauf dans deux cas :

- l'élément attaquant est un Paladin ou un Héros
- l'élément de volants est déjà engagé au combat sur son front avec une troupe terrestre.

Par conséquent O et P ne sont pas en combat rapproché (dans le cas où P serait l'attaquant, le joueur le contrôlant aurait pu choisir si oui ou non il attaquait O).

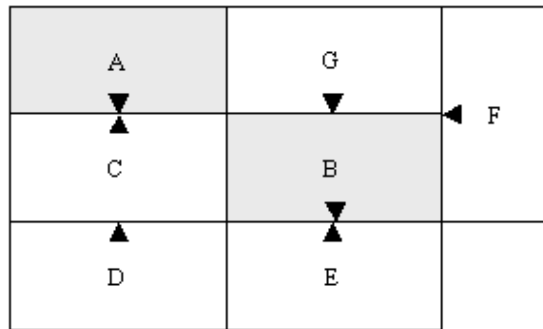
Dans le cas présent, O et P ne sont pas en combat rapproché, O déborde L, P déborde J. Lors de son tour, le contrôleur de P peut choisir d'engager le combat avec O sans dépenser de PIP, alors P sera en combat avec O, O ne débordera plus L et P ne débordera plus J.

EXEMPLES DE COMBATS RAPPROCHES



A et B sont des Tireurs, CDEFG sont des Guerriers. C'est au tour du joueur Blanc, il choisit de résoudre le combat A contre C en premier :

A fait 1, ajoute son facteur de combat de +3. C fait 1, ajoute son facteur de combat de +3 et son support arrière de +1. A totalise 4. C totalise 5. C remporte le combat mais le score de A est supérieur à la moitié du score de C. A n'est pas détruit mais doit reculer, C et D le poursuivent (cf. schéma suivant).



Le joueur Blanc résout maintenant le combat B contre E :

B fait 5 et ajoute son facteur de combat de +3. Mais il soustrait aussi -1 pour son flanc droit en contact avec le flanc droit de C (débordement), -1 pour son flanc gauche en contact avec le front et le coin de F, -1 pour son arrière en contact avec le front de G.

E fait 6 et ajoute son facteur de combat de +3.

B totalise 5. E totalise 9. E remporte le combat mais le score de B est supérieur à la moitié de celui de 9, B doit donc reculer. Or, l'arrière de B est en contact avec le front de G, B sera donc immédiatement détruit.

Notez qu'en l'absence de G, B aurait aussi été détruit à cause de son contact de flanc avec F.

E doit poursuivre car c'est un élément de guerriers. C, F sont exemptés de poursuite car ils étaient en contact de flanc, de même que G car il était en contact sur l'arrière de B.

FEUILLE DE REFERENCE – JEU

Tour de jeu

1. **Le** joueur lance un dé pour déterminer ses points d'initiative (PIPs).
2. **Les** PIPs peuvent être dépensés pour accomplir des mouvements tactiques dans l'ordre que le joueur décide.
3. **Les** éléments qui doivent se tourner pour faire face à une attaque de flanc ou par l'arrière le font maintenant sans dépenser de PIPs.
4. **Les** magiciens peuvent lancer leurs sorts (en utilisant des PIPs) et les tireurs des deux camps ainsi que l'artillerie tirent une fois chacun à distance (sans utiliser de PIPs), dans l'ordre décidé par le joueur dont c'est le tour. S'il y a plusieurs cibles potentielles, c'est toujours le joueur qui contrôle les troupes qui décide de la cible adéquate.
5. **Les** mouvements résultant de ces tirs sont exécutés immédiatement.
6. **Tout** élément des deux camps qui est en contact valable avec un ennemi faisant face résout un combat rapproché (sans dépenser de PIPs) dans l'ordre décidé par le joueur dont c'est le tour. Les mouvements résultants de ces combats sont exécutés immédiatement.
7. **Le** second joueur récupère la main.

Portées de Tir et de Sort	
Ensortellement	600p
Tireurs	200p
Artillerie	500p

Mouvements Tactiques				
	Route	Facile	Difficile	Rivière
Cavalier, Paladin	500p	500p	200p	100p
Magicien, Héros	500p	500p	200p	100p
Bête	400p	400p	400p	100p
Chevalier	400p	300p	200p	100p
Béhémoth	400p	300p	200p	100p
Espion, Guerrier	400p	300p	300p	100p
Bretteur, Lancier	400p	200p	200p	100p
Tireur, Horde	400p	200p	200p	100p
Clerc	400p	200p	200p	100p
Embusqué (terre)	200p	200p	200p	100p
Embusqué (eau)	200p	200p	200p	200p
Artillerie	300p	200p	-	100p
Dragon, Volant	1200p			
Héros aérien, Dieu	1200p			
Vaisseau	500p			

Coûts en PIPs	
Déplacer un élément ou un groupe d'éléments	1
Déployer un Embusqué (1ère, 2ème puis 3ème fois)	1, 2 puis 3
Supplément si Aériens ou Magicien	+ 1
Supplément si général perdu, ou hors de vue et à plus de 600p, ou en vue mais à plus de 1200p	+ 1
Remplacer une Horde	1
Désensorceler puis replacer un Héros ou un Magicien	6
Déployer un Dieu	6
Déployer tous les Dragons	6
Ensorteler	2
Aider à l'ensorcellement	1

Croisement de Troupes		
Les Espions	peuvent traverser ou être traversés	par tout ami ou ennemi.
Les Magiciens	peuvent traverser	tout ami.
Les Dieux	peuvent traverser	tout ami ou ennemi.
Les troupes terrestres	peuvent passer sous (s'ils ne sont pas déjà en combat rapproché)	des Volants ennemis.
		des Héros aériens ennemis.
		tout aérien ami.
Les aériens	peuvent passer au dessus (sauf lorsqu'ils reculent)	de toutes les troupes terrestres
Les montés	peuvent traverser (s'ils font face à la même direction ou à la direction opposée)	les piétons amis

Victoire

Si, à la fin d'un tour, un camp remplit une des conditions suivantes :

- Il a perdu son général en chef, et a également perdu plus d'AP que l'autre camp
- Il a perdu la moitié de ses AP et a aussi perdu plus de AP que l'autre camp
- Il a perdu sa forteresse.

FEUILLE DE REFERENCE - COMBATS

Facteurs de Combat			
<i>contre</i>	Piétons	Forteresse	Autres
Dieu, Paladin, Dragon ou Forteresse	+ 6	+ 6	+ 6
Héros	+ 5	+ 5	+ 5
Bretteurs, Vaisseau ou Espions	+ 5	+ 5	+ 3
Béhémoth	+ 4	+ 4	+ 5
Lanciers, Magiciens ou Clercs	+ 4	+ 4	+ 4
Artillerie	+ 4	+ 4	+ 3
Chevaliers, Bêtes ou Tireurs	+ 3	+ 3	+ 4
Cavaliers ou Guerrier	+ 3	+ 3	+ 3
Volant, Hordes ou Embusqués	+ 2	+ 2	+ 2

Facteurs tactiques	
+2	Si l'élément est la cible d'un enchantement et que la ligne la plus courte depuis le lanceur de sorts principal traverse de l'eau courante ou passe à moins de 600p de tout cleric ou paladin (une fois seulement). Si l'élément est la cible d'un enchantement ou d'un tir à distance et qu'il se trouve dans un bois ou dans une zone de construction (une fois seulement).
+1	En combat rapproché, si des lanciers ou des guerriers ont un élément ami du même type en support derrière eux ; aucun des deux éléments ne doit être en terrain difficile (cf. p5)
+1	Si c'est l'élément du général qui en combat rapproché, cible d'un tir à distance ou d'un sortilège (mais pas en train d'effectuer un tir de riposte ou un enchantement).
+1	Plus haut dans une pente et/ou Défendant la berge d'une rivière, excepté les gués ou les ponts. (En combat rapproché, si ni l'un ni l'autre des éléments impliqués n'est un aérien et une fois seulement).
-1	Pour chaque deuxième ou troisième élément aidant un tir ou un sortilège d'un ennemi ou pour un ennemi attaquant une forteresse.
-1	En combat rapproché, pour chaque flanc d'un élément qui est soit débordé, soit en contact avec le front d'un élément ennemi (coin avant contre coin avant). Ne peut être compté qu'une seule fois pour chaque flanc.
-1	En combat rapproché, si l'élément a un élément ennemi en contact de front avec son arrière.
-2	Excepté dans le cas d'un combat contre une place forte, comptez ce facteur (seulement une fois) si l'une des conditions suivantes est applicable: <ul style="list-style-type: none"> • Pour une troupe qui se trouve en terrain difficile (excepté : tireurs, guerriers, embusqués, bêtes ou forteresse) (en combat, en train d'enchanter une cible ou de subir un enchantement, en train de tirer sur une cible ou de se faire tirer dessus) • Pour les montés (autres que les bêtes) qui ont un bord en contact avec le front d'un élément ennemi (autre qu'aérien) se trouvant en terrain difficile ou hors d'une route • Pour les aériens qui ont un côté en contact avec le front d'un élément ennemi qui se situe dans un bois ou dans une zone de construction • Pour une troupe (excepté les embusqués aquatiques) qui ont un bord en contact avec le front d'un élément d'embusqué aquatique ennemi • Pour un élément qui lance un sortilège sur un magicien ennemi qui est à moins de 600p de sa propre forteresse.

Résultat du combat par rapport à celui de l'ennemi	
Egal	
Héros contre Héros Paladin contre Magicien	Les deux sont détruits s'ils sont au combat au contact et que leurs totaux sont impairs.
Inférieur, mais supérieur à la moitié du total ennemi	
Dieu	Fuit en dehors du champ de bataille contre Dieu, Magicien ou Clerc.
Dragon	Détruit par Héros ou Paladin. Sinon, fuit hors du champ de bataille.
Vaisseaux, Volants.	Fuit 600p contre Magicien. Sinon recule.
Héros	Ensorcelé par Magicien. Détruit par Héros, Paladin ou Artillerie. Fuit à 600p d'une forteresse. Sinon, recule.
Paladin ou Artillerie	Détruit si en contact.
Chevaliers	Détruits si en terrain difficile. Détruits par Béhémooths. Détruits par Tireurs, Artillerie, Magiciens au contact desquels ils sont venus ce tour. Sinon reculent.
Cavaliers	Détruits si en terrain difficile. Sinon reculent.
Béhémoth	Fuit 600p contre Magicien, Dragon ou Artillerie. Sinon recule.
Tireurs ou Bêtes	Détruits par les éléments de type Montés au contact. Sinon reculent.
Bretteurs	Détruits par Guerriers. Sinon reculent.
Lanciers, Hordes ou Clercs	Détruits par Chevaliers si en terrain facile. Détruits par Guerriers. Sinon reculent.
Guerriers	Détruits par Chevaliers si en terrain facile. Détruits par Béhémoth. Sinon reculent.
Embusqués	Fuient en dehors du champ de bataille.
Espions	Fuient 600p.
Magiciens	Ensorcelé par Magicien. Détruit par Héros, Paladin, Dragon ou Dieu. Sinon recule
Forteresse	Capturée par n'importe quelle troupe terrestre, ou par des aériens aidés par des troupes terrestres.
Inférieur ou égal à la moitié du total ennemi	
Volants	Détruits par Héros, Magicien, Aériens ou Tireurs. Sinon fuient 600p .
Autres	Détruits.
Inférieur ou égal, mais effet ignoré	
Quand un magicien lance un sortilège sur un autre élément, excepté un autre magicien ou un dieu	
Si un tireur effectue un tir à distance sans possibilité d'être pris pour cible par un tir de riposte (L'artillerie ne peut effectuer de tir de riposte dans le tour de jeu de l'adversaire).	
Quand un magicien aide un autre magicien à lancer un sortilège	
Quand un tireur aide un autre tireur lors d'un tir à distance	
Quand un élément est en débordement d'un autre en combat rapproché	
Quand un élément se bat contre un espion (sauf les généraux, les forteresses et les autres espions).	

Document gratuit réservé à une utilisation strictement personnelle
Interdit à la vente

Wargames Research Group

<http://www.wrg.me.uk>

