

DE BELLIS FICTIONALIS

INTRODUCTION

Ces règles fantastiques pour figurines sont conçues comme une extension des règles WRG pour les batailles antiques et médiévales entre 3000 av JC et 1500 ap JC De Bellis Multitudinis « DBM » (version 3.0, juillet 2000), et permettent de jouer des batailles situées dans n'importe quel monde fictif, entre des armées de culture largement pré-industrielle ou d'avant l'invention de la poudre.

Les mondes de « science-fiction » décrits dans les années 1940-1970, comme ceux de la planète Mars de Burroughs, dont les soldats utilisent à la fois des armes blanches et des armes à rayons relativement primitives et apparemment inefficaces, telles que laser ou autres, sont aussi couverts par ces règles.

Beaucoup d'armées de fiction s'inspirent d'un prototype historique et, lorsqu'elles sont décrites par un conteur compétent, se comportent grosso-modo comme les armées historiques – ce qui fait d'une règle de wargame historique un point de départ logique pour formuler des règles de wargame fantastique.

Cette règle conserve toutes les règles et les types de troupes de DBM et ajoute de la magie et des artefacts comme options dans certaines armées. De nouveaux types de troupes et les règles associées ont été ajoutés pour couvrir les créatures et les races non standard.

Les joueurs de la règle HOTT, « The Hordes of The Things », vont reconnaître beaucoup des nouveaux types de troupes, mais ceux-ci ont généralement des caractéristiques différentes lorsqu'on les incorpore dans un environnement DBM. Certains types de troupes de HOTT n'ont pas été repris car ils s'intègrent mal à un système de règles de grandes batailles.

Contrairement à d'autres règles de wargame fantastique, ces règles ne sont pas un biais pour promouvoir les ventes de certaines marques de figurines ou pour séparer les adolescents de leur argent de poche en publiant toute une cascade de suppléments.

Beaucoup de règles de wargame fantastique du passé ont souffert de tests insuffisants, de l'absence d'équilibre dans le jeu, et d'une mauvaise compréhension de la manière dont les armées antiques et médiévales combattaient réellement.

Le wargame avec figurines ne modélise pas très bien les conflits se déroulant dans des mondes où les armées sont dominées de manière écrasante par des monstres, des dieux ou des magiciens, et les joueurs intéressés préféreront sans doute s'investir dans les jeux de cartes, sur ordinateurs ou similaires.

On ne peut faire aucune de ces critiques à DBM, qui est à la fois rapide et réaliste, tout en restant plaisant à jouer – il ne perd rien de ces qualités quand on l'emploie comme base pour faire du wargame fantastique.

@ 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, David Brown 8 England St, West Wollongong, NSW, Australia, 2500. Ph(H) 0242-287938 – dfmbrown@mpx.com.au

SOMMAIRE

Echelles de représentation	3
Définition des troupes	4
<i>Races, espèces et mutants</i>	<i>11</i>
<i>Artefacts</i>	<i>12</i>
Bagages	13
Soclage des éléments	16
Coût des éléments	18
Terrain, climat, météo, heure du jour et de la nuit	19
Déploiement, embuscades	23
Séquence du jeu	25
Mouvements tactiques	27
Mouvements de marche	29
Se déplacer à travers des troupes amies ou ennemies ou des intervalles	30
Mouvement la nuit, par brume, brouillard ou tempête de sable	31
Tir à distance et combat rapproché	33
Résoudre les tirs à distance, <i>les attaques magiques</i> ou les combats rapprochés	35
<i>Résoudre les attaques magiques</i>	<i>38</i>
Éléments détruits, éléments reculant, éléments fuyant, éléments poursuivant, éléments perdus	39
<i>Magie, coût de la magie, sorts</i>	<i>41</i>
<i>Jeux en échelle rapide</i>	<i>43</i>
<i>Concevoir votre propre armée</i>	<i>45</i>

CONCEPT

Les règles « De Bellis » se distinguent des règles précédentes par deux aspects particuliers: Le système de commandement et le système de combat.

Le système de commandement est simple et arbitraire, mais les résultats obtenus sont similaires à ceux que l'on obtient avec des systèmes plus détaillés incorporant des ordres écrits, leur transmission par un messenger, et leur interprétation par le destinataire. Ce système est aussi beaucoup plus réaliste sur un point, puisqu'il produit des lignes de bataille clairement visibles plutôt que le déploiement 'dans tous les sens' d'unités individuelles obtenu avec d'autres règles. Nous en avons conclu que nous devions avoir fait quelque chose de bien, quoique nous ne soyons pas toujours certains nous-mêmes de quoi il s'agit! Le temps qui passe, le terrain et le combat amènent à une détérioration progressive et visible de l'organisation, et les joueurs doivent en partie se consacrer à la restaurer. Maintenir une armée de barbares ou une armée féodale en ordre nécessite un vrai talent.

Le découpage traditionnel en unités a été supprimé. Le mouvement et le combat se font par éléments, chacun étant constitué d'un nombre fixe de figurines. Les éléments peuvent se déplacer seuls ou temporairement avec d'autres, formant ainsi un groupe représentant *une tribu, une harde, un troupeau*, une unité partielle ou complète, ou plus qu'une unité. Un élément ne représente pas une unité, mais la plus petite sous-unité ou le plus petit groupe pouvant agir de manière indépendante. L'unité peut encore exister, comme un regroupement de plusieurs éléments réguliers ayant tous le même uniforme avec un élément de commandement, mais elle n'a d'autre fonction que d'en faire un groupe pratique. Les éléments combattent toujours séparément, mais sont soutenus par leurs voisins.

Les troupes sont classifiées en fonction de leur méthode de combat plutôt qu'en fonction de leur équipement. Les classes au sein de chaque catégorie reflètent l'efficacité perçue plutôt que le titre ou le prestige de l'unité. Notre souci fut de traduire les différences entre des types de troupes historiques, et non pas de faire des spéculations inutiles sur l'efficacité relative des adversaires anachroniques ou impossibles.

Le combat diffère essentiellement des autres règles par l'abolition presque complète de la traditionnelle et artificielle distinction faite entre les phases de tir et de mêlée. Le fait que les socles d'éléments ennemis se touchent n'implique pas forcément qu'ils soient en train d'échanger des coups, bien que cela puisse être le cas, mais qu'ils sont engagés à la distance des troupes dominant tactiquement. Si le concept vous gêne, rappelez-vous que la profondeur des socle n'est pas à l'échelle. Par exemple, les quatre rangs d'infanterie en ordre serré représentés par un élément de Piques n'occuperaient que quatre pas en réalité, alors que la profondeur de l'élément représente trente pas en 15mm. Il peut donc y avoir de la place entre les ennemis. De même, les formations de plusieurs éléments de profondeur comportent un espace libre à l'arrière lorsque les rangs de soutien se sont rapprochés pour le combat. Les troupes qui se déplacent occupent souvent les premiers millimètres de leur socle, et n'ont pas à bouger autant qu'il semble lorsqu'elles tournent, et peuvent pivoter par rapport à une ligne de troupes adjacentes sans avoir à dépasser totalement le socle de leurs voisins au préalable.

Quand des lanciers sont au contact avec d'autres lanciers, ils sont bien en mêlée. Par contre, quand *des hommes-oiseaux*, des archers montés ou des tirailleurs à pied sont en contact avec des lanciers, ils sont censés être à quelques mètres de distance du mur de lances. Si les lanciers reculent, c'est suite au tir de leur adversaire. Si *les hommes-oiseaux*, les archers ou les tirailleurs s'enfuient, c'est parce que les lanciers les ont chargés pour se donner un peu d'espace et pour les faire partir hors de portée de tir. Les armes de jet avaient un rôle dans les mêlées. Une salve de javalots précédait souvent les échanges de coups, et continuait depuis les rangs arrière tirant au-dessus des premiers. Il était fréquent aussi que certains individus du premier rang jettent leur lance, alors que d'autres la conservaient pour frapper.

On fait trop souvent attention aux portées maximum plutôt qu'efficaces. Des archers à cheval attaquant des *trolls* auraient pu tirer assis à cheval à 200 pas, mais ne le faisaient pas. Pourquoi le faire d'ailleurs, alors qu'ils pouvaient galoper à 10 pas de l'infanterie sans risquer plus. Plus la portée est courte, plus il est facile de toucher sa cible, et plus il est probable que l'armure adverse sera perforée et les blessures sérieuses.

Le tir à longue distance n'était pas décisif, servant seulement à attirer l'attention ou à forcer la prudence, aussi est-il intégré dans les différentes règles de proximité ennemie. Même pour des grandes unités qui tiraient à longue portée un peu comme de l'artillerie, les portées théoriques maximales peuvent être trompeuses. Une arbalète tirant à 45° porte plus loin qu'un arc long, mais la cible disparaît de la vue lorsqu'on lève son extrémité.

Nous avons considéré que l'efficacité des premières armes à feu tenait autant à la frayeur causée aux hommes et aux bêtes par le bruit, les éclairs et la fumée que par les pertes infligées réellement.

En ce qui concerne la magie, les non humains et les êtres surnaturels, les règles suivent largement la philosophie de la règle HOTT :

- *Les types de troupes mentionnées dans les œuvres de fantasy sont souvent des équivalents proches d'armées historiques, et on peut les considérer comme analogues.*
- *Les règles et les armées de wargames fantastiques devraient être basées sur des œuvres de fantasy publiées ou sur le cinéma.*
- *La magie, les monstres puissants, les machines et les créatures étranges ne devraient pas éclipser les troupes standard, et une utilisation efficace de la magie et des monstres doit exiger de l'habileté de la part du joueur.*

Les règles ajoutent ce qui suit à cette philosophie :

- *La création de nouveaux types de troupes ou de nouvelles règles, parfois inévitable, a été limitée dans l'intérêt de la compréhension et de la fluidité du jeu.*
- *Rien ne doit obliger à tenir des notes et à ralentir le jeu.*

- *Les armées sans magie, artefact ou troupe non humaine doivent pouvoir rivaliser avec celles qui en comportent.*

Le résultat des combats n'est pas évalué en fonction des pertes reçues et infligées, mais en fonction de la réaction immédiate de l'élément. Un général *fictif* ne saurait pas qu'une unité a reçu un certain nombre de pertes. La seule chose visible serait que l'unité recule, avance ou s'éparpille en déroute. Nous ne vous fournissons donc que ces informations. Les effets de la fatigue et du moral sont pris en compte, au niveau local, dans les résultats des combats et dans leur impact sur les troupes voisines. Les effets au niveau global sont pris en compte dans les règles de démoralisation. Par exemple, la destruction d'un élément au combat simule la déroute des survivants, et la destruction des éléments proches derrière celui-ci, le fait que les troupes soient emportées par la déroute des premiers. Avec le temps, le moral d'un corps peut baisser jusqu'à atteindre le point où le corps entier s'effondre. A la fin, l'armée toute entière cherchera refuge dans la fuite.

ECHELLES DE REPRESENTATION

ECHELLE DES FIGURINES ET DES MODELES

Celle-ci correspond à la hauteur en millimètres d'une figurine représentant un homme mesurant 6 pieds (1,83m). Les modèles navals *et aériens peuvent être d'une échelle plus réduite*. Ceci peut-être expliqué comme si on se les représentait vus *d'une certaine distance*. Les échelles 25mm, 15mm, 10mm et 2mm sont toutes compatibles avec ces règles:

- *Le 25mm, échelle traditionnelle des figurines fantastiques, est la meilleure pour une peinture détaillée, mais son prix a dissuadé de nombreux collectionneurs de constituer de grandes armées dans cette échelle. Nous espérons que ces règles vont amener des joueurs à assembler des armées complètes.* Cette échelle est bien adaptée aux démonstrations publiques où les spectateurs peuvent avoir un problème de visibilité.
- *Le 15mm voit actuellement sa popularité augmenter comme échelle de wargame fantastique, et est encore assez grand pour permettre une peinture détaillée et permettre aux joueurs de reconnaître leurs troupes et celles de l'adversaire. De nombreux fabricants vendent maintenant d'excellentes troupes fantastiques en 15mm. Les monstres spécialement conçus pour le 25mm peuvent être facilement et utilement recrutés dans des armées en 15mm.*
- Le 6mm et le 2 mm donnent un meilleur aspect visuel global au détriment de la facilité de peinture et de la distinction entre les catégories de troupes.

ECHELLE DU TERRAIN

C'est la relation entre les distances mesurées sur la table de jeu et celles qu'elles représentent sur un champ de bataille réel. Elle varie en fonction de l'échelle des figurines utilisées.

Toutes les distances dans le texte sont exprimées en pas (p) de 0,75m (ou 2.5 pieds), la raison étant que la valeur d'une enjambée humaine est demeurée constante tout au long de l'histoire, alors que les unités de distance telles que les coudées, yards ou mètres ont subi des variations. Mesurez les distances sur la table avec une règle graduée tous les **50p**.

- 25mm : 50 pas en réalité = 40mm mesurés sur la table.
- 15mm ou 6mm : 50 pas en réalité = 25mm mesurés sur la table.
- 2mm : 50 pas en réalité = 20mm mesurés sur la table.

REPRESENTATION DES TROUPES

Chaque élément représente non pas une unité, mais la plus petite sous-unité capable d'agir indépendamment. Un élément est un socle rectangulaire sur lequel sont fixées plusieurs figurines en fonction de l'échelle et des troupes représentées. Les éléments ont un coût variable, et représentent le front qu'occuperait un certain nombre de fantassins ou de cavaliers (en général de 128 à 256) formés en un bloc de 4 rangs de profondeur, ou parfois en coin ou en losange, ou encore représentent un nombre inférieur de troupes spécialisées sur un seul rang, tel que 16 éléphants, 25 chars avec ou sans troupes d'accompagnement, 6 pièces d'artillerie lourdes ou engins, 30 balistes légères, 25 chariots de guerre, 2 à 5 galères ou navires, ou 8 à 20 embarcations, selon leur taille individuelle. Un élément de Hordes représente jusqu'à 1000 hommes *ou créatures* en masse profonde. *Notez que le premier élément d'Eléphant, Démon, Dragon, Béhémoth, Volants ou Aéronef d'une armée* peut en représenter aussi peu que 4, ceci reflétant l'effet disproportionné qu'un peu d'éléphants peut avoir sur les chevaux ennemis ou des troupes qui n'y sont pas habituées. *Les Espions, Embusqués et Bêtes peuvent représenter aussi bien un seul individu célèbre qu'une force nominale de 256 hommes ou créatures.*

Les figurines doivent fidèlement reproduire les troupes qu'elles représentent, la seule exception étant que les généraux, officiers, porte-étendards et musiciens représentent le type majoritaire de leur élément.

ECHELLE DU TEMPS

Le jeu se déroule en phases alternées. Il ne s'agit pas de divisions arbitraires du temps, mais est le reflet d'initiatives et de réponses par les deux camps. Cependant, en divisant la durée des batailles connues en un nombre de phases distinctes, on définit que deux phases équivalent à 15 mn de temps réel.

A l'exception des mouvements de marche loin de l'ennemi, que l'on considère comme ayant eut lieu dans la phase ennemie précédente et dans votre propre phase, les distances de mouvement ne sont pas liées aux vitesses théoriques ni au temps disponible. Elles sont en fait basées sur les initiatives et les contres des batailles réelles.

On considère que les troupes contactées par l'ennemi ont en fait contre-chargé bien qu'elles n'aient pas bougé. Le résultat du combat s'ensuivant indique si elles l'ont fait à temps ou non.

SURFACE DE JEU

Une surface de jeu idéale est de 2,7m (108") sur 1,5m (60") pour des figurines en 25mm et de 1,8m (72") sur 1,2m (48") pour des figurines plus petites. Si les organisateurs d'un tournoi utilisent des tables de 1,8m sur 1,2m pour des figurines en 25mm, les armées ne devraient pas dépasser 350 AP, et toutes les dimensions spécifiées en **pas** dans le choix du terrain [p.11-12] devraient être multipliées par 5/8.

DES

Tous les dés sont des dés à 6 faces numérotés de 1 à 6. On a besoin d'un dé par général. Ceux des généraux irréguliers et alliés doivent être de couleur différente et ceux des autres généraux réguliers de l'armée doivent être de couleur identique.

DEFINITION DES TROUPES

Les troupes sont définies par leur comportement au combat plutôt que par leur *race, espèce*, formation, armure, armement et moral comme à l'habitude dans les règles précédentes. Nous ne faisons la distinction qu'entre les troupes dont le mode de combat se distingue suffisamment de celui des autres pour être traitées différemment par leur général ou l'adversaire.

Chaque catégorie comporte donc toutes les troupes qui combattaient de la même façon, avaient en général le même moral et un effet équivalent sur les autres classes. Chaque catégorie est identifiée par un nom décrivant sa fonction.

Les joueurs de HOTT reconnaîtront certains de ces noms, mais doivent rester conscients que nombre d'entre eux ont des caractéristiques différentes

Les joueurs familiers avec HOTT doivent noter que les Magiciens et les Clercs ne sont pas inclus comme des types de troupes spécifiques, mais qu'un certain nombre d'autres éléments peuvent avoir des pouvoirs magiques, tel qu'il est défini dans les listes d'armées. Les Héros et les Paladins ne sont pas des types de troupes spécifiques, mais certaines de leurs qualités ont été octroyées à tous les généraux.

Les dieux mineurs des mondes polythéistes et les demi-dieux peuvent être des Démons ou des Behemoths, mais les autres ne sont pas inclus – ils peuvent toujours intervenir dans la bataille en provoquant un nombre de 6-1 excessif contre les impies. Les Hordes ne se régénèrent pas, mais, déployées de manière créative, peuvent quand même assurer la victoire.

TYPE ET CLASSE DES TROUPES

Montés: Eléphants, Chevaliers, Cavalerie, Cavalerie légère, Chamellerie, *Dragons (autres que (W)), Bêtes* et Sacrifiables.

Piétons: Lances, Piques, Lames, Guerriers, Auxilia, Archers, Psiloi, Artillerie, Engins, Hordes, *Démons, Behemoths, Embusqués, Espions* et Bagages.

Naval: Galères, Navires et Embarcations.

Aérien: *Volants, Dragons (W) et Aéronefs.*

Tirailleurs: Cavalerie légère, *Volants* et Psiloi.

Troupes légères: Tirailleurs et Auxilia.

Train: L'Artillerie excepté (X), Engins et Bagages.

Infanterie: Tout piéton autre que le Train.

Les troupes sont de plus classées en fonction de leur efficacité **par rapport à la moyenne de chaque catégorie**, en prenant en compte les différences mineures de moral, d'entraînement, d'équipement et de mobilité, et pas seulement le prestige. Tout ceci est nécessairement subjectif, mais découle de longues discussions, souvent avec des spécialistes reconnus *d'oeuvres de fiction*. Les classes sont les suivantes:

- **Supérieur (S) :** Troupes reconnues par leurs contemporains comme ayant un moral et/ou une efficacité supérieur.
- **Ordinaire (O) :** Représente la grande majorité des troupes d'une catégorie.
- **Inférieur (I) :** Troupes fragiles connues comme ayant un moral ou une efficacité nettement inférieur.
- **Rapide (F) :** Troupes se déplaçant plus vite et plus loin que la moyenne, au détriment de leur protection.
- **Exception (X) :** Cas particuliers.

Vient enfin la nature des troupes, divisées en **Réguliers** et **Irréguliers**. Cette distinction quelque peu arbitraire reflète la facilité avec laquelle les troupes peuvent être contrôlées par leur général. Les réguliers sont souvent des troupes soldées, organisées en unités commandées par des officiers, et rompues aux techniques de combat. Les irréguliers sont souvent les membres d'une tribu ou d'un clan, commandés par des chefs tribaux ou locaux, et qui sont moins

accoutumées à attendre, écouter et exécuter des ordres précis. *Les exemples donnés ci-dessous comprennent des cas historiques pour mieux illustrer ce que l'on inclut dans le type – de nombreux auteurs de fictions sont très imprécis sur la tactique. Dans ce cas, l'armement peut suggérer le type et le grade corrects.*

ELEPHANTS: *De toute espèce historique ou de leurs équivalents fictifs, tels que mamouths, lézards géants, tortues ou similaire, avec un équipage de monteurs/contrôleurs intelligents, quelquefois dans un howdah.* Ils sont employés pour charger l'infanterie massée, pour briser les portes et bloquer les troupes montées dont les montures effarouchées hésitent à les approcher. Ils peuvent être facilement tués par l'artillerie ou par un tir continu de troupes légères. Ils sont toujours irréguliers.

Supérieur (S) : *Créatures* avec au moins 6 hommes d'équipage et/ou fantassins d'escorte *en armure ou particulièrement féroces, tels que les Mûmakils de Tolkien, les plus grands lézards-ghayal géants de VanArnham et les zamphs de la Lémurie de Carter.*

Ordinaire (O) : Eléphants de l'espèce indienne ou *sud-africaine* avec au plus 4 hommes d'équipage.

Inférieur (I) : Eléphants plus petits de l'espèce nord africaine avec au plus 2 hommes d'équipage, tels ceux utilisés par l'Égypte Ptolémaïque, Carthage, la Numidie et Rome.

Exception (X) : Balistes montées sur éléphants, telles que celles des Khmers ou des Chams. Ils tirent et infligent des dégâts comme l'Artillerie (**F**), mais subissent les résultats des tirs comme Eléphants (**I**). Ils comptent Eléphants (**I**) dans tous les autres cas. Les adversaires utilisent leur potentiel de combat contre les Eléphants en mêlée, ou dans le cas des Engins ou Archers leur tirant dessus ou subissant leur tir, et le potentiel de combat contre l'Artillerie sinon.

CHEVALIERS: Représentent tous les cavaliers nobles ou lourds d'un moral élevé, chargeant immédiatement sans tirer, avec l'intention de briser l'ennemi par le choc. La charge impétueuse qui leur permet de balayer la cavalerie plus légère et toute la piétaille hormis la plus déterminée, est aussi leur point faible. Elle peut amener leur destruction par des archers massés ou des cavaliers légers poursuivis trop loin, alors que la cavalerie plus légère aurait décroché plus tôt. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : *Unités permanentes de chevaliers de style européen, tels que les chevaliers Aquiloniens ou Némédiens de Howard.* Ils sont entièrement protégés de plaques ou de maille, combattent principalement à la lance lourde, utilisent des étriers et montent des chevaux lourds souvent partiellement protégés par un caparaçon en textile ou en métal. Ils sont accompagnés de coustilliers, d'écuers, d'archers ou de pages, et chargent avec ardeur sans maintenir de formation rigide. Chars sans faux à 4 chevaux et au moins 4 hommes d'équipage. Ex: Chars Indiens ou Assyriens.

Ordinaire (O) : Autres chevaliers, nobles et hommes d'armes, accompagnés des mêmes suivants, et équipés, montés et entraînés de la même façon, chargeant au galop, mais moins impétueux et moins bons en combat individuel. Chars sans faux à 2 chevaux avec 3 ou 4 membres d'équipage, dont l'un d'entre eux au moins a une arme longue. Ex: Chars Hittites, Shang. Chars à 3 ou 4 chevaux avec au moins un membre d'équipage équipé d'une arme longue. Ex: Premiers chars Assyriens ou chars Chinois tardifs.

Inférieur (I) : Chevaliers ou hommes d'armes utilisant la masse ou l'épée plutôt que la lance, et combattant souvent en coins profonds et peu manoeuvrants ou à pied. Ex: Cataphractes Byzantins, *Poitaniens hyboriens*. Chars à 4 roues Sumériens à 4 ânes, avec un conducteur et 1 javelinier.

Rapide (F) : Cavaliers moins bien protégés, montés sur des chevaux plus légers et chargeant férocelement au galop, et armés d'une lance mais pas de bouclier *comme les Macédoniens d'Alexandre*. Equipés d'un javelot ou d'une lance légère et d'un bouclier, ou d'une lance, d'un bouclier, d'un casque et d'un haubert. Ex: Normands tardifs *ou Rohan*. Equipés d'une lance à feu comme une partie de la cavalerie chinoise. Chars sans faux à 2 chevaux avec 1 conducteur et un combattant équipé d'une lance. Ex: Chars Minoens et Mycéniens.

Exception (X) : Cataphractes entièrement protégés, sans bouclier, équipés d'une lance tenue à 2 mains, et montés sur des chevaux entièrement caparaçonnés et chargeant en formation serrée. Ex: Cataphractes Parthes ou Sassanides. Ils comptent comme Chevaliers (**S**) quand ils reçoivent un tir d'Archer ou de Naval, ou en mêlée frontale avec de la Cavalerie Légère, des Lances, des Piques ou des Archers, comme des Chevaliers (**I**) en combat rapproché avec des Chevaliers autres que (**X**), des Sacrifiables, des Lames ou des Guerriers, et comme Chevaliers (**O**) dans tous les autres cas. Ils ne peuvent pas avoir de soutien arrière.

CAVALERIE: La majorité des cavaliers *fictifs et les chevaucheurs de créatures similaires*, habituellement en partie protégés, et combinant une volée de javelots ou de flèches à courte portée avec des charges contrôlées. Leur tir est plus dense que celui de la Cavalerie Légère, et utilisant diverses méthodes de tir rapide et concentré, ils peuvent parfois forcer la piétaille adverse à reculer. Etant moins impétueux, ils peuvent se retirer hors d'atteinte là où des Chevaliers auraient foncé droit au désastre. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Tous équipés de lances et d'arcs. Ex: Avars, Boukellarioi de Belissaire. Equipés de lance et entraînés à combattre en formation mixte avec des archers. Ex: Cavaliers Byzantins tardifs. Ne disposant pas de lance mais montés sur des chevaux partiellement protégés. Ex: Nobles Sakas ou la plupart des Sassanides. Equipés d'une arme à feu. Chars légers à 2 chevaux souvent protégés avec 2 hommes d'équipage. Ex: Chars *Stygiens*, Égyptiens, Cananéens ou Hourrites.

Ordinaire (O) : Montés sur des chevaux non protégés et équipés en général de javelots et d'un bouclier, comme la majorité de la cavalerie antique *historique* ; ou d'un arc et d'une lance. Equipés d'un arc et d'une épée. Equipés d'une lance mais comptant plus sur leur capacité de joueurs que sur leur impétuosité. Ex: Cavaliers Arabes. Equipés d'une hallebarde ou d'une arbalète. Chars légers à 2 ou 4 chevaux ou autres équidés avec 1 conducteur et 1 ou plusieurs archers non protégés. Ex: Chars Elamites. Disposant d'un javelinier protégé ou non. Ex: Chars tardifs Mycéniens, Libyens, cyrénéiques ou Bretons. *Et les chars à faux à 4 chiens de Mu.*

Inférieur (I) : Cavaliers mal entraînés ou inexpérimentés. Ex: Premiers cavaliers Grecs et Indiens, cavaliers Saxons et Vikings et certaines troupes byzantins en période de négligence. Comprend aussi les chars Sumériens avec 1 javelinier. *La cavalerie orque des garnisons de Sauron.*

CAVALERIE LEGERE: Comprend tous les cavaliers combattant en essaims dispersés et esquivant les charges adverses. Peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Armés principalement de l'arc, mais capables de charger des ennemis désorganisés. Ex: Huns ou *Kozaki, et certains chars de généraux ou de magiciens tirés par des bêtes très rapides d'un autre monde.*

Ordinaire (O) : Combattent essentiellement au javelot. Ex: Numides, premiers Thessaliens, Equites Illyricani Romains tardifs. Ou à la lance. Ex: Prodomoi Macédoniens. *La plupart des gobelins chevauchant des loups.*

Rapide (F) : Misant tout sur des volées de flèches tirées au galop à bout portant, et sur la vitesse pour éviter le contact. Ex: Archers Parthes, *Amazones et les Sipahis Kothiens d'Hyboria.*

Inférieur (I) : Eclaireurs ou pillards montés sur des chameaux, ânes ou daims. Cavaliers utilisant l'arbalète. *La plupart des loups intelligents sans cavaliers.*

CHAMELLERIE: Comprend toutes les troupes combattant à dos de chameau, de dromadaires, *ou d'équivalents proches*, ou combattant à pied mais les gardant à proximité comme obstacle ou pour désorganiser les chevaux de la cavalerie adverse, qui les détestent. Ils sont toujours irréguliers.

Supérieur (S) : Méharistes exceptionnellement protégés, ou fanatiques, combattant exclusivement au corps à corps . Ex : Touaregs *ou la théocratie de Soron.*

Ordinaire (O) : Méharistes des nations les utilisant en masse, combattant montés ou démontés avec arcs, javelots ou épées.

Inférieur (I) : Méharistes improvisés montant des chameaux de bât. Ex: Ceux de Cyrus contre les Lydiens. Ou combattant à pied derrière une ligne de chameaux entravés. Ex: Maures du 6ème Siècle, *et aussi le corps aquilonien improvisé de chameaux.*

Exception (X) : Chameaux déguisés en éléphants pour effrayer les vrais éléphants et aussi les lions de papier chinois. Ils se déplacent comme des bagages, sauf qu'ils peuvent contacter les Eléphants, et combattent comme la Chamellerie (I), sauf qu'ils peuvent faire paniquer les Eléphants.

DRAGONS: Comprennent toutes les bêtes reptiliennes intelligentes et puissantes, ainsi que leurs proches équivalents, qu'ils volent ou se déplacent sur le sol. Les Dragons classés (W), en plus des autres grades, peuvent voler et comptent comme aériens. Les Dragons (W,F) sont réguliers, les autres irréguliers.

Supérieur (S) : *Dragons très âgés, maléfiques et rusés. De tels éléments peuvent très bien représenter une seule bête. Ils peuvent souvent cracher le feu, le froid ou des gazs empoisonnés. Egalement les limaces géantes d'une taille surnaturelle.*

Ordinaire (O) : *Dragons employés en masse par des seigneurs ténébreux, ou qui s'associent pour un raid sur un trésor de nains. Peuvent comprendre des axolotls ou des dinosaures géants avec ou sans équipage.*

Inférieur (I) : *Grandes bêtes reptiliennes ou dragons immatures. Peut comprendre des invertébrés géants ou des dinosaures plus petits, et de petits dragons de monte.*

Rapide (F) : *Bêtes volantes, telles que dinosaures ou similaires, capables de terroriser des troupes inférieures, quelquefois en association avec leurs cavaliers morts-vivants..*

BETES: Représentent les créatures sauvages, généralement quadrupèdes, qui attaquent en meutes grouillantes. Les joueurs de HOTT noteront que les créatures tenues en laisse, assimilables aux meutes de chiens de guerre de DBM, peuvent être classées comme Guerriers (F). Les animaux de troupeaux, tels que les chameaux ou le bétail paniqué dirigé vers l'ennemi pour le désorganiser, peuvent devenir Sacrifiables. Les créatures montées, avec une organisation en unités et une discipline rudimentaire, doivent être classées comme l'un des types montés classiques.

Supérieur (S) : *Peuvent représenter une seule créature, comme un loup géant célèbre, ou des meutes de loups, chiens ou insectes géants particulièrement grands et d'une intelligence malfaisante.*

Ordinaire (O) : *Loups maléfiques, lions dressés, goules d'Hyboria, chiens du désert à deux têtes de l'Est Terrible, et certaines araignées géantes.*

Inférieur (I) : *Créatures plus petites, d'une intelligence généralement inférieure à celle d'un humain, tels que chiens de garde, ou autres créatures pas suffisamment nombreuses pour compter comme un meilleur type ou classe.*

SACRIFIABLES: Comprend les chars équipés de faux et de pointes de lances, généralement tirés par 4 chevaux et un conducteur seul, *mais aussi la variante à deux chevaux de Léonard de Vinci*, destinés à effectuer une seule charge suicide au début de la bataille pour casser ou détruire les formations ennemies; et tous les animaux destinés à être emballés vers l'ennemi. Ex: *Bœufs en armure de Kerry* éléphants sauvages et boeufs explosifs chinois. Ils sont très dangereux pour les troupes offrant un seul bloc peu manoeuvrant et sont souvent contrés par les Psiloi. Ils sont toujours irréguliers et **Ordinaires (O)**.

LANCES: Comprend tous les fantassins équipés de lances combattant en 'mur de boucliers' rigide. Les **(S)** sont toujours réguliers, sauf dans le cas de Chevaliers démontés *et de certaines créatures non humaines*. Les autres peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Lanciers réguliers d'élite exceptionnellement bien entraînés et confiants. Ex: Hoplites, *hommes du Gunder d'Hyboria ou gardes royales de diverses nations*.

Ordinaire (O) : Lanciers réguliers entraînés au combat et aux manoeuvres simples en ordre serré. Ex: Hoplites
Irréguliers: Citoyens-hoplites de bonne qualité dont l'agressivité et le penchant démocratique avaient tendance à prendre le dessus sur leur entraînement.

Inférieur (I) : Lanciers réticents ou mal entraînés. Ex: Citoyens-hoplites enrôlés de force par un tyran, *semi-orcs*, ou milice citadine médiévale. Paysans irréguliers déterminés mais entraînés seulement à maintenir une ligne.

PIQUES: Comprend tous les fantassins combattant en ordre serré et équipés de piques ou longues lances tenues à 2 mains. Ils sont toujours réguliers sauf les **(I)** qui peuvent être irréguliers. *Bien des mondes de fiction comportent des troupes appelées piquiers, mais qui en fait utilisent de grands boucliers et des lances tenues à une main et sont donc classés ici comme Lances.*

Supérieur (S) : Piquiers d'élite particulièrement efficaces. Ex: Suisses ou Argyraspides.

Ordinaire (O) : Autres piquiers entraînés à combattre en formation serré avec de vrais piques.

Inférieur (I) : Fantassins-paysans ou miliciens moins bien entraînés, équipés de longues lances ou de piques tenues à 2 mains. Piquiers entraînés mais de faible moral ou de faible efficacité ou levés en urgence.

Exception (X) : Idem que **(I)**, mais le rang avant au moins comporte un pavois. Ex: Lanciers Sumériens, Minoens ou Mycéniens. Excepté un nombre de rangs réduit pour le combat, ils comptent comme Piques **(S)** quand ils subissent un tir d'Archers, ou en mêlée contre de la Cavalerie, de la Cavalerie Légère, de l'Auxilia, des Archers, *des Aériens, des Behemoths, des Bêtes* ou des Psiloi, et comme Piques **(I)** dans tous les autres cas

LAMES: Comprend tous les fantassins combattant en ordre serré, à l'épée ou avec une arme de taille plus lourde, ou une arme de taille et d'estoc, parfois complétée d'armes de jet. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : *Corps d'élite de soldats typiquement armés d'épées ou de haches*, protégés complètement de maille ou de plaques, *comme des Nains ou autres en armure d'excellente qualité, peut-être faite d'un métal d'un autre monde*.

Ordinaire (O) : Fantassins en formation serrée, partiellement protégés et équipés d'une arme de jet en plus de l'épée et du bouclier. Ex: Légionnaires. Ou équipés d'une arme à 2 mains. Ex: Samourais tardifs, hallebardiers. Egalement les gladiateurs *et la majorité de l'infanterie en ordre serré de la fantasy*.

Inférieur (I) : Fantassins équipés comme ci-dessus, mais moins confiants ou mal entraînés. Ex: Recrues ou imitation de légionnaires, *garde ou police des cités d'une valeur militaire douteuse*.

Rapide (F) : Fantassins en ordre lâche. Ex: premiers Vikings, moines guerriers Japonais, premiers samourais ou infanterie espagnole tardive équipée de l'épée et de la targe. *La plupart des pirates de fantasy, et certains prêtres utilisant des techniques secrètes de combat à mains nues*.

Exception (X) : Fantassins équipés d'armes spécialisées contre les troupes montées lourdement protégées, comme des massues exceptionnellement lourdes tenues à deux mains. Ils comptent comme **(S)**, sauf qu'ils peuvent détruire des Chevaliers obtenant un plus faible score en mêlée pendant le tour des Lames.

Nains (D) : *Nains en armure complète résistant au feu. Ils comptent comme (S) contre toutes les troupes y compris les Eléphants, l'Artillerie, les Dragons et les Démons. Les Psilètes (X) ne peuvent utiliser les facteurs de l'artillerie contre les Lames(D).*

Elfes (E) : *Elfes ou humains de haute race en armure, ainsi que les Samourais semi-historiques, souvent avec une épée et un bouclier mais certains d'entre eux étant armés d'arcs ou d'arcs longs, en plus ou à la place des autres armes. Toutes les Lames(E) d'un corps peuvent choisir d'être Archers(S) ou Lames(O) dans n'importe quel tour – une fois qu'ils ont fait leur choix, ce choix est valable pour le tour entier.*

GUERRIERS: Comprend tous les fantassins comptant sur une charge collective impétueuse et féroce pour balayer l'infanterie adverse, plutôt que sur leur habileté. Ils sont toujours irréguliers.

Supérieur (S) : Combattant en masse compacte poussée vers l'avant, persuadés d'être invincibles, croyance souvent partagées par leurs contemporains. Ex: Premiers Galates, *Cimmériens, Hyboriens*. Cette catégorie comprend les gardes du corps de chefs et la cavalerie irrégulière démontée.

Ordinaire (O) : Autres fantassins combattant en masse compacte et privilégiant la cohésion mutuelle. Ex: *Vanirs*.

Rapide (F) : Fantassins en ordre lâche et privilégiant la vitesse de la charge. Ex: Gaulois, *Pictes hyboriens*. Egalement les chiens de guerre *et les meutes de créatures tenues en laisse*.

AUXILIA: Comprend tous les fantassins capables de combattre individuellement au corps à corps ou en essaim de tirailleurs, mais privilégiant la mobilité en terrain difficile sur la cohésion ou l'agressivité. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Fantassins réguliers entraînés à combattre en rangs serrés si nécessaire, et portant maille, dards ou lances en plus du javelot et de l'épée, *comme les rangers*. Ou irréguliers équipés d'armes de jet lourdes. Ou équipés à la fois de javelots et d'une longue lance ou d'une arme à 2 mains.

Ordinaire (O) : Fantassins équipés seulement d'un bouclier léger et de javelots ou d'une lance courte. Ex: Peltastes Grecs ou tribus montagnardes.

Inférieur (I) : Réguliers mal entraînés ou peu motivés. Ex: Auxiliaires frontaliers Romains tardifs. Autres fantassins équipés de javelots mais sans bouclier ou peu confiants.

Exception (X): Fantassins dépourvus ou équipés partiellement de boucliers efficaces, et équipés de longues lances ou autres armes de taille et d'estoc. Ex: Gallois du Nord ou Ashigarus. Ils comptent comme Auxilia (S) en combat rapproché frontal contre des Chevaliers, Cavalerie, *Behemoths, Aériens, Bêtes, Sacrifiables* ou Guerriers, *comme Auxilia (O) contre des Dragons ou Démons*, et comme Auxilia (I) dans tous les autres cas. Ils bénéficient cependant d'une formation profonde.

ARCHERS: Comprend tous les fantassins combattant en formation et tirant ensemble des projectiles plus loin que des Psiloi, souvent par salves ordonnées, se fiant à la densité de leur tir, à des armes de corps à corps, à des obstacles préparés ou à des pavoisiers pour leur protection rapproché, plutôt qu'à l'esquive ou au tirailage; ou qui sont trop serrés pour tirer efficacement. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Tireurs particulièrement efficaces, équipés d'arcs puissants, d'une habileté et d'un moral hors du commun, capables de surpasser leurs adversaires au tir, et tout aussi capables de combattre indéfiniment au corps à corps avec épée et bouclier, lance ou arme à 2 mains. Ils sont souvent protégés des Chevaliers par des pieux ou des chausse-trappes. Ex: *Archers elfes ou de race humaine supérieure*, archers Anglais ou Indiens équipés de l'arc long *ou Bossoniens*.

Ordinaire (O) : Tireurs de moindre habileté ou équipés d'arcs plus faibles, capable de soutenir un échange de tirs prolongé et de combattre au corps à corps pendant un temps limité grâce à leur armure, pavois, lance, bouclier, arme légère, ou grâce à leur discipline ou moral élevé. Ex: Archers Egyptiens dynastiques, *Stygiens*, Vikings, ou *compagnies* d'arbalétriers mercenaires *ou civiques*.

Inférieur (I) : Tireurs manquant de la protection ou du moral nécessaire à la prolongation d'un échange de tirs favorable et réticents aux corps à corps. Ex: Levée d'archers *et la plupart des archers orcs*.

Exception (X): Fantassins entraînés à combattre en formation comprenant un premier rang simple ou double équipé de piques ou de lances, et d'un grand bouclier ou d'un pavois, mais dont la majorité des rangs est équipée d'arcs ou d'arbalètes, et préférant les tirs à la mêlée. Les figurines doivent être montées sur un socle double avec un élément d'Archers (O) ou (S) derrière, ou bien sur un socle normal en tant qu'élément simple alternant les figurines de tireurs et de piquiers ou de lanciers. Ils comptent comme Lances en mêlée frontale contre de l'infanterie *ou des aériens*, comptant comme (O) s'ils ont un rang arrière d'Archers (S) sur le même socle, (I) sinon. Dans tous les autres cas, ils comptent comme Archers (S) s'ils sont en mêlée frontale avec des troupes Montées, ou s'ils reçoivent un tir d'Archers, ou s'ils ont un rang arrière d'Archers (S) sur le même socle, et comme Archers (O) sinon. Les Archers (X) ne peuvent tirer depuis un rang arrière, ni donner ou recevoir un soutien arrière en combat rapproché.

PSILETES: Comprend tous les tirailleurs à pied dispersés tirant individuellement au javelot, à l'arc, à la fronde, la fustibule, l'arbalète ou l'arme à feu. Ils combattent en essaims dispersés autour de l'infanterie adverse, fuyant les charges. Comprend aussi tous les tireurs appuyant des unités d'infanterie lourde depuis l'arrière. Ils sont utiles pour retarder l'ennemi, occuper du terrain difficile, soutenir des troupes amies, mais pas à découvert et non soutenus face à des troupes montées. Ils sont capables de vaincre des éléphants et des chars à faux, *et retarder des behemoths*, en les harcelant avec des projectiles, utilisant leur agilité pour les éviter. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Armés du javelot et du bouclier, ou d'une arme à feu, *tous les elfes quel que soit leur armement*, et capables de mettre en fuite les Psiloi adverses.

Ordinaire (O) : Armés de l'arc, de la fronde, de l'arbalète ou de la fustibule. Utiles en soutien d'infanterie, parfois de l'arrière..

Inférieur (I) : Sans bouclier et armés seulement du javelot. Utiles pour harceler et retarder l'ennemi. *Egalement les chamanes et les prêtres avec quelques suivants*.

Exception (X): Armés de projectiles incendiaires, biologiques ou corrosifs. Ex: Siphons à feu Grecs, bombes à naphte, lances à feu, nids de frelons *pouvoirs hypnotiques ou armes étourdissantes*. Ils comptent *comme Psiloi(S) contre les Behemoths(X)*, et comme Psiloi (I) dans tous les autres cas, mais utilisent au contact les facteurs de l'Artillerie contre tous sauf contre les *Lames (D)*, Psiloi et Auxilia.

ARTILLERIE: A poudre, torsion, contrepoids ou mue par des hommes tirant des cordes. *Peut inclure les lasers primitifs, le feu et les engins magiques.* Elle est toujours régulière.

Supérieur (S) : Catapultes à torsion, contrepoids ou traction. Bombardes ou canons lourds.

Ordinaire (O) : Balistes à torsion ou tension. Lance-fusées avec servants.

Inférieur (I) : Petites pièces à poudre ou à traction, orgues et ribaudequins compris. Lance-fusées à main. Aussi cochons enflammés, *et cornes de discorde.*

Rapide (F) : Balistes montées sur charrette légère mais pas sur chariot.

Exception (X) : Porteurs d'armes à feu formés en rang. Ex: Chinois Ming, *tromblons nains ou Zanides primitifs.* Ils comptent comme Auxilia (I) en mêlée, sinon comme Artillerie (F), sauf qu'ils se déplacent comme des Archers (O), que leur portée de tir est de **100p** seulement, que seul leur front compte comme tel, et donc qu'ils doivent faire face quand ils sont contactés sur le flanc ou l'arrière, et qu'en formation de 2 éléments de profondeur, ils peuvent tirer dans leur tour et dans celui de l'ennemi.

ENGINS: Comprend tous les véhicules lents à roues conçus pour servir de plate-forme de combat mobiles sur le champ de bataille, mais pas les carrioles ou les chariots de transport utilisés comme défense et placés autour des campements. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Tours de grandes dimensions, avec un équipage d'archers et traînées par des hommes ou des bœufs, comme les tours de siège.

Ordinaire (O) : Chariots à mantelet remplis d'archers ou d'arbalétriers.

Inférieur (I) : Chariots portant une bannière et entourés d'une garde à pied. Litières portant des commandants, *des prêtres ou des utilisateurs de magie.*

Exception (X) : *Chars anti-monstres et anti-aériens.* Ils comptent comme Engins (O), sauf qu'ils ne peuvent tirer, qu'ils peuvent contacter l'ennemi et sont moins facilement détruits par les *grandes créatures.*

HORDES: Comprend tous les fantassins incompetents ou réticents, utilisés pour grossir les effectifs et/ou pour s'acquitter de tâches secondaires, ou attirés par désespoir, fanatisme religieux ou politique, ou par cupidité. Ils sont toujours irréguliers.

Supérieur (S) : Foule fanatique armée *et la majeure partie des masses d'orcs et des émeutiers citadins entraînés.*

Ordinaire (O) : Paysans ou serviteurs de camp, peu confiants dans le maniement des armes bon marché dont ils sont équipés, et dont le seul intérêt dans l'issue de la bataille est leur propre survie.

Inférieur (I) : Civils non armés poussés en avant au fouet par des envahisseurs comme Timur.

Rapide (F) : Bandes enthousiastes sans organisation, équipées d'armes improvisées et utilisant l'embuscade en terrain difficile et/ou le combat de rue. Ex: Rebelles montagnards paysans aux pieds légers, factions Byzantines ou *émeutiers Tarantiens d'Hyboria.*

DEMONS: *Représentent des êtres surnaturels et souvent géants, parfois doués du pouvoir d'un demi-dieu, capables d'effrayer les créatures inférieures par leur seule force, férocité, réputation ou pouvoirs magiques. Ils peuvent sembler invulnérables, jusqu'à ce que des individus héroïques s'occupent d'eux. Les démons sont le plus souvent employés par les forces du mal. Certains auront la capacité d'utiliser de la magie de bataille.*

Supérieur (S) : *Êtres d'une taille ou d'une force extraordinaire, à la réputation effrayante et aux qualités surnaturelles, tels que les créatures de feu combattant avec une épée et un fouet. Egalement les statues gigantesques animées, les demi-dieux aux nombreux bras, les entités puissantes et dangereuses venues d'autres dimensions.*

Ordinaire (O) : *Créatures aux pouvoirs et à la réputation surnaturels, capables de détruire les troupes de taille humaine par le choc et la terreur de leur assaut, tels que les demi-dieux en nombre, les créatures géantes de l'ombre invoquées de force dans le monde des hommes par des magiciens maléfiques.*

BEHEMOTHS: *Comprennent les créatures géantes humanoïdes combattant avec des armes ou avec leurs membres naturels, capables d'écraser des créatures plus petites. Egalement les êtres d'une taille humaine et les hommes mécaniques apparemment invulnérables tels que les statues animées, les demi-dieux mineurs ou similaires. Ils sont généralement employés pour mener un assaut et créer des opportunités exploitables par des créatures plus petites. Les joueurs de HOTT doivent noter que les éléphants, les mammoths et les autres créatures géantes de monte deviennent pour la plupart des Eléphants, voire des Dragons si elles sont particulièrement grandes, dangereuses et imprévisibles, et que les machines sont classées comme Artillerie, Sacrifiables ou Engins.*

Supérieur (S) : *Êtres d'une force ou d'une taille extraordinaire, tels que géants et trolls, ou golems animés de pierre ou de métal. De tels êtres peuvent être renforcés par une force ou une protection surnaturelles.*

Ordinaire (O) : *Trolls ou humanoïdes similaires. D'une taille de l'ordre de 3,2 m et combattant généralement avec une massue ou un marteau comme arme favorite.*

Inférieur (I) : *Plus hauts que des êtres humains, d'une grande force, ayant tendance à utiliser une panoplie d'armes normale. Egalement plus grands que des créatures humaines, enthousiastes, mais incaptes aux formations militaires.*

Exception (X) : *Humanoïdes géants ass ociés au terrain difficile ou adaptés aux opérations dans ces terrains, tels que les hommes-arbres combattant dans les bois. Ils comptent comme (S) sauf lorsqu'il est précisé autrement*

EMBUSQUES: Représentent des créatures ou des petites bandes à la capacité militaire formelle limitée, qui infestent le terrain difficile ou de grandes étendues d'eau, afin de tendre des embuscades à un ennemi affaibli ou isolé. Les embusqués peuvent représenter un être unique, ou de petits groupes de créatures capables de provoquer la panique de l'ennemi en raison de prouesses légendaires. Les embusqués n'accomplissent jamais de mouvement et ne vont jamais faire de mouvement spontané, poursuivre ou se retirer.

Supérieur (S) : Démons liés à une crypte ou similaire, êtres particulièrement grands et maléfiques tels que des esprits-arbres ou des élémentaires animés. Embusqués aquatiques tels que pieuvres géantes, méduses géantes agressives, et choses à bave ou à tentacules.

Ordinaire (O) : Lions de garde, fantômes, araignées ou insectes grouillants et petits groupes de brigands.

Inférieur (I) : Créatures plus petites comme des chiens de garde. Les Embusqués aquatiques (I) peuvent être des créatures amères vivant dans des cavernes inondées, tuant les passants à l'aide d'un anneau magique, ou complotant une revanche à la suite de la perte de cet anneau.

ESPIONS: Représentent des créatures furtives ou des bandes de voleurs, assassins, collaborateurs et agents secrets. Ils ont une fonction militaire limitée mais peuvent menacer le bagage ennemi, désorganiser les communications et assassiner les généraux.

Supérieur (S) : Petits démons invoqués pour tuer des chefs politiques. Peuvent aussi être des héros barbares recherchant la vengeance ou des assassins religieux fanatiques tels que les fils de Yezm.

Ordinaire (O) : Bandits, ou créatures telles que les hommes-singes entraînés à traquer et tuer des ennemis par les shamans pictes, ou assassins professionnels.

Inférieur (I) : Créatures plus petites, d'une intelligence éventuellement limitée, espions et agents civils, ou bandits recrutés en petit nombre.

VOLANTS: Représentent toutes les troupes aptes au vol prolongé, mais pas assez grandes pour compter comme des Dragons ou des Aéronefs. Peuvent être par exemple des créatures intelligentes comme des aigles géants, des chevaux ailés ou de petits dinosaures avec leurs cavaliers. La fonction principale des Volants est de terroriser les joueurs ennemis et les amener à réagir exagérément face à un adversaire bénéficiant d'une supériorité aérienne. Ils peuvent être réguliers ou irréguliers.

Supérieur (S) : Bêtes volantes telles que dinosaures ou équivalents, souvent associées à des cavaliers morts-vivants. Également les chefs des aigles géants, les aigles géants montés par plusieurs cavaliers et les choses chauve-souris de la rivière Zarkheba.

Ordinaire (O) : Aigles géants, hommes oiseaux, hommes chauve-souris ou similaires. Également les hommes chevauchant de petits dinosaures, des chevaux ou des machines ailés, et des tapis volants, aux équipages trop réduits pour fournir des troupes de débarquement.

Inférieur (I) : Machines volantes, cerfs volants avec un équipage, ou créatures dont la capacité au vol n'inspire pas confiance, ou pas assez nombreux pour agir autrement qu'en éclaireurs, ou armés d'arbalètes.

AERONEFS: Représentent de grandes créatures ou machines capables de voler et pouvant souvent embarquer des troupes ou de la petite artillerie pour bombarder les troupes navales et terrestres. Les Aéronefs sont régulières. Certaines aéronefs peuvent, mais ce n'est pas une obligation, transporter un élément de troupes qui peut être débarqué ou embarqué.

Supérieur (S) : Créatures volantes telles que les animaux géants ressemblant à des baleines, et les plus grands des navires volants, tels que du type le plus souvent en usage sur Callisto.

Ordinaire (O) : Tapis volants, montgolfières et machines avec un équipage souvent assez important pour fournir des troupes capables d'intervenir dans les combats terrestres.

Inférieur (I) : Machines volantes dont la capacité d'évoluer dans les airs n'inspire pas la confiance, comme les machines basées sur les dessins de Léonard de Vinci.

Exception (X) : Grandes machines volantes adaptées au transport d'artillerie ou de lance-flammes capables de détruire d'autres vaisseaux volants. Ils peuvent tirer de la même manière que les Elephants (X), et comptent comme Aéronef (S) dans toutes les autres circonstances.

GALERES: Comprend tous les bateaux à rames rapides destinés à l'éperonnage ou à l'utilisation de projectiles incendiaires. Ils sont toujours réguliers.

Supérieur (S) : Grandes Galères ayant un fort contingent d'infanterie de marine et équipés d'artillerie à torsion ou à poudre, ou de siphons à feu. Ex: Quinquères/penteres, Hepteres, dekars, dromons Byzantins tardifs *ou les galères de la fin du moyen-âge les plus lourdement armées.*

Ordinaire (O) : Galères plus petites mais capables de figurer dans une ligne de bataille. ex: Tetreres, trières/trirèmes, pamphilya byzantins et *grandes galères médiévales sans canon avant puissant.*

Rapide (F) : Galères rapides avec peu d'infanterie de marine. Ex: Pentecontes, trémioli, *et galères noires stygiennes.*

NAVIRES : Comprend tous les vaisseaux marchands lents, peu manoeuvrants ou à voile, et les galères converties pour transporter des chevaux ou une tour de siège. Ils sont toujours irréguliers.

- Supérieur (S) :** Avec château et arrière et de nombreuses troupes embarquées. Ex: Cogs et uscieri, *ou vaisseaux pirates de Baracha.*
- Ordinaire (O) :** Nombreuses troupes embarquées. Ex: Navires Vénitiens et nefes médiévales.
- Inférieur (I) :** Transports de chevaux ou de vivres, se substituant à un élément de bagage terrestre. Les transports de chevaux sont les seuls éléments de Naval pouvant transporter des troupes Montées.
- Exception (X) :** Navires attachés ensemble pour porter une tour. Ils comptent comme Navires (S) quand ils tirent, subissent un tir, en combat rapproché avec des fortifications, et comme Navires (I) dans les autres cas.

EMBARCATIONS: Comprend principalement tous les vaisseaux à rames sans intention d'éperonner *et de grandes créatures aquatiques qui n'ont pas besoin d'équipage.* (F) et (X) sont toujours réguliers, les autres toujours irréguliers.

- Supérieur (S) :** Grandes embarcations en bois avec plusieurs hommes par rame et pleine de combattants. Ex: Drakkars Vikings.
- Ordinaire (O) :** Embarcations plus petites sans pont, et pleine de combattants. Ex: Triacontres et Lembi.
- Inférieur (I) :** Embarcations en osier ou de peaux, pleines de combattants. Ex: Curraghs *Lémuriens* ou Irlandais.
- Rapide (F) :** Embarcations pour l'acheminement de dépêches, attachées aux flottes de galères.
- Exception (X) :** Vaisseaux à rames convertis pour transporter une tour pour catapultes. Ils comptent comme Artillerie (S) quand ils tirent ou quand ils subissent un tir et comme Embarcations (I) dans tous les autres cas.

PONTONNIERS: *avec leur équipement sur des chariots ou des animaux de bât., qui peuvent, s'ils sont sur la rive d'une rivière, construire et démonter un seul pont. Le pont est posé au démarrage de la construction, et les pontonniers sont retirés lorsqu'il est terminé. Le début du démontage est représenté en reposant les pontonniers, la fin en enlevant le pont A part leur coût (5 AP), ils comptent comme des Engins (I) irréguliers dans toutes les autres circonstances..*

RACES, ESPECES ET MUTANTS

Ci dessous figure une liste de races fictives et la manière dont leurs troupes diffèrent du comportement humain standard décrit dans DBM.

Elfes

*De nombreuses œuvres de fiction suivent Tolkien et présentent les elfes comme des archers mortellement précis, et des experts de la forêt en bons termes avec les animaux tournés vers le bien. Tous les Archers, la Cavalerie et la Cavalerie Légère elfes doivent être (S), même s'ils sont décrits comme armés uniquement d'arcs. Les Psiloi (S) elfes peuvent donner un rang de support arrière aux Psiloi (S) elfes lorsqu'ils combattent des Psiloi. Les elfes associés à la forêt voient à **100p** dans les bois.*

Nains

De nombreux nains des œuvres de fiction sont des forgerons experts, fabriquant armes et armures souvent résistantes au feu, si bien réalisées qu'elles offrent une meilleure protection que les armures complètes de plaques historiques. Comptent comme Lames (D).

Orcs, Gobelins

On représente souvent les Orcs et les Gobelins comme des Hordes à cause de leur vulnérabilité à la lumière du soleil. De même, les archers orcs et gobelins sont souvent des Psiloi (I) et des Archers (I) en raison de leur moral incertain et de leur vulnérabilité au soleil. S'ils font face au soleil (dans les 90 degrés), les Orcs et les Gobelins comptent l'éblouissement comme un désavantage au combat, et en plus leurs mouvements sont limités comme pour les autres troupes durant une nuit sans lune.

Trolls et Loups Maléfiques

Les Trolls et les Loups maléfiques qui souffrent d'une vulnérabilité au soleil comptent l'éblouissement comme les Orcs et les Gobelins ci-dessus. On suppose que les généraux ne recrutent pas ceux des Trolls et des Loups dont la vulnérabilité au soleil est critique, ou que leur Seigneur Ténébreux leur procure une protection efficace avant le début de l'action.

Morts-Vivants

Les troupes mortes-vivantes comptent comme dangeuses, et souvent impétueuses, la nuit, au coucher et au lever du soleil, et lorsque la lumière du soleil est obscurcie par la neige, la pluie, les tempêtes de sable, la brume ou le brouillard. Typiquement, elles comptent comme des tirailleurs dans les autres conditions.

Les morts-vivants comportent des Esprits Maléfiques qui, à pied, comptent généralement comme Guerriers dans des conditions idéales et Psiloi à la lumière du jour. S'ils sont montés, ils peuvent être Chevaliers dans des conditions idéales et Cavalerie Légère à la lumière du soleil. La visibilité des Morts-vivants est identique à celle des Démons. Les morts-vivants comptent comme le type le plus cher et de même pour le nombre d'équivalents éléments, sauf si c'est précisé dans une liste d'armée particulière.

Créatures adaptées à l'eau

Telles que les hommes des marais, les hommes-poissons et les semi-humains amphibiens. Ce sont généralement des piétons, mais des montés, des Dragons, des Bêtes, des Démons, et des Espions sont possibles. Les créatures adaptées à l'eau ignorent les effets de la boue, ne bénéficient pas de bonus pour le mouvement sur route, et comptent M et Rgo (boueux) comme du terrain facile. Elles comptent la soif, lorsqu'elle est provoquée par le dé de météo, tout de suite plutôt qu'au bout de six tours, sauf s'il y a un WW, Rv, lac ou BUA dans la bonne position.

Les créatures adaptées à l'eau n'échouent jamais à traverser une rivière, et ne sont pas limitées à des mouvements de 100p ou en colonne dans les rivières autres que dangereuses. Elles comptent les WW comme du terrain facile. Elles peuvent engager les éléments navals en combat rapproché lorsqu'elles sont dans un WW ou un Rv, mais ne bénéficient pas alors de support de rangs arrières. Elles ignorent le facteur de -2 lorsqu'elles se trouvent dans un M ou un Rgo (boueux), ou lorsque leur ennemi au combat rapproché est dans un M ou un Rgo (boueux). Elles ne bénéficient pas de rang de support arrière lorsqu'elles sont dans un M. Tout troisième mouvement ou plus sur terre, en colonne d'un seul élément ou non, de créatures adaptées à l'eau, coûte 2 PIPs.

Créatures adaptées aux déserts de sable

Certaines troupes, telles que Arabes historiques et races similaires des déserts chauds, ignorent les effets des tempêtes de sable, et leurs montures, même si elles ne sont pas réellement des dromadaires, sont parfois suffisamment proches pour compter de la même manière. Les troupes adaptées aux déserts de sable peuvent inclure les guerriers des sables de Star Wars, et toutes comptent les tempêtes de neige comme un désavantage au combat.

Créatures de la nuit

Les créatures et les races qui préfèrent la nuit au jour peuvent tenter un assaut de nuit en n'importe quelle saison et, en raison de leur vision nocturne améliorée, sont moins susceptibles de voir de tels assauts repoussés.

Lycanthropes

Certains monstres et généraux spécialistes peuvent modifier leur type de troupe et/ou leur grade tel que décrit dans leur liste d'armée. Il faut généralement que l'élément en question soit un magicien et lance le sort de lycanthropie pour pouvoir réaliser le changement. L'élément est payé en AP comme le type le plus cher. Les joueurs ne sont pas obligés de révéler les qualités lycanthropiques de leurs éléments à leurs adversaires, mais ces informations doivent être indiquées clairement dans leur liste d'armée. Pour le nombre d'éléments ou d'équivalents éléments, comptez comme le type qui en vaut le plus.

Pouvoir magique

Les pouvoirs des lanceurs de sort sont comptés comme Inférieur, Ordinaire ou Supérieur. Cette séparation artificielle est un mécanisme permettant d'évaluer les capacités relatives des différents utilisateurs de magie, principalement quand il s'agit de conduire un assaut magique. Un niveau minimum de magie est nécessaire pour pouvoir lancer certains sorts. Le pouvoir magique (I) représente généralement des shamanes, ou praticiens similaires, tandis que le pouvoir magique (S) est typique de magiciens célèbres dont le pouvoir est le fruit d'années d'études, de pouvoirs surnaturels inhérents ou de pactes avec les démons.

ARTEFACTS

Les artefacts sont des objets tels que boules de cristal, bijoux magiques, armes ou bâtons qui confèrent un avantage surnaturel dans certaines actions militaires. Leur pouvoir est indépendant des lanceurs de sort, même si beaucoup d'artefacts leur sont associés. Dans certaines mythologies, on mène des guerres pour la possession d'un seul artefact.

Les artefacts sont donnés à des éléments spécifiques, tel qu'il est indiqué dans leur liste d'armée, et ne peuvent être transférés au cours d'une partie. Si l'élément possesseur est détruit ou hors-table, les pouvoirs de l'artefact ne peuvent être utilisés. Les artefacts possédant plusieurs classes cumulent leurs coûts et leurs pouvoirs. Tous les artefacts et leurs pouvoirs, sont optionnels pour les armées qui en ont dans leur liste.

Artefacts célèbres

On peut représenter la réputation d'un artefact par une augmentation artificielle de l'équivalence en éléments de l'élément porteur, ce qui augmente le seuil de rupture d'un corps, mais peut hâter sa fin si l'élément en question est perdu.

Tout artefact, sauf (W), peut être défini comme célèbre, et ajoute de 0,5 à 3,5 équivalents élément à l'élément porteur, au prix de 1,5 AP pour 0,5 équivalents éléments. Les équivalents éléments ajoutés de cette manière artificielle ne sont pas comptés pour déterminer la taille d'un corps pour l'ordre de déploiement des corps ou la priorité d'arrivée des marches de flanc, mais comptent pour la démoralisation du corps et de l'armée.

Artefact (P)

Les artefacts (P) sont typiquement des boules de cristal ou des miroirs de longue-vue, et tout autre objet permettant la reconnaissance à très longue distance, et quelquefois même dans le futur.

Chaque artefact (P) autorise au joueur une des actions suivantes, une fois par partie sans pénalité. On peut répéter certaines de ces actions dans un tour en dépensant tous les PIPs de l'armée pour ce tour. Il faut le déclarer avant de lancer les dés (les dés sont quand-même lancés, pour déterminer la météo, les arrivées et la fiabilité des alliés).

- Augmenter ou diminuer l'agressivité de l'armée de 1 à 3 facteurs
- Oblige l'ennemi à révéler, à n'importe quel moment de la séquence de jeu, le côté d'arrivée d'une marche

de flanc (ou des deux) ou à révéler qu'il n'a pas de marche de flanc.

- Oblige l'ennemi à révéler, à n'importe quel moment du jeu choisi par le possesseur de l'artefact, l'emplacement de D6 éléments en embuscade (l'ennemi a le choix des éléments qu'il révèle et place sur la table) ou à révéler qu'il n'a pas autant d'éléments encore en embuscade.
- Oblige l'ennemi à révéler le type, nombre et classe de tous les Embusqués de son armée.
- Oblige l'ennemi à révéler le type, nombre et classe de tous les dragons non encore entrés, ou à révéler qu'il n'en a aucun.
- Oblige l'ennemi à révéler le type, nombre et classe de tous les démons non encore entrés, ou à révéler qu'il n'en a aucun.
- Oblige l'ennemi à révéler le type, nombre et classe de tous les aériens non encore entrés, ou à révéler qu'il n'en a aucun.

Artefact (W)

Les artefacts (W) sont typiquement des statues, pierres ou portes de téléportation, disponibles pour certaines armées comme noté dans leurs listes d'armées. Ils permettent à des éléments spécialisés de se déplacer de manière surnaturelle entre des points fixes. Ils sont placés en même temps que les bagages (on peut les noter sur une carte s'ils sont dans une position cachée, embusqués comme des psiloi), à n'importe quel endroit en dehors de la zone de déploiement de l'ennemi. Les artefact (W) n'affectent pas la visibilité ou les mouvements. On ne peut les déplacer ou les détruire que dans les jeux de siège.

Les éléments notés comme tels dans leur liste d'armée peuvent échanger leur position courante sur la table avec la position de l'artefact (W). Un tel échange dépense 2 PIPs et prend place au point 2 de la séquence de jeu. Aucun échange n'est possible si l'élément est en contact de bord avec un ennemi ou arriverait à moins de 50p d'un élément ennemi.

Artefact (A)

Les artefacts (A) sont des objets rares et puissants qui augmentent l'activité magique des amis et gêne les opérations magiques de l'ennemi. Tout jeteur de sort ennemi à moins de 100p de l'artefact perd temporairement tout pouvoir ou fonction magique, et tout ami à moins de 200p (y compris le porteur lui-même) ne peut être influencé par la magie ennemie ou par un assaut magique. Les éléments portant un artefact (A) conduisent un assaut magique avec un facteur de +4, et si le porteur est un jeteur de sort, il comptera comme ayant un pouvoir magique (S) dans son propre tour même s'il est d'un grade moindre.

Les artefacts (A) permettent de réserver 2 PIPs pour les utiliser en lancement de sorts dans le prochain tour de l'adversaire ou dans le prochain tour de l'élément, si le porteur de l'artefact est un jeteur de sort.

Artefact (H)

Les artefacts (H) sont des armes magique, des étendards religieux ou magiques, ou des reliques sacrées apportées sur le champ de bataille. Ils permettent au joueur de commander des troupes étranges et surnaturelles, ou peuvent être un moyen commode d'ajouter des équivalents éléments au général ou au héros à qui ils sont associés.

Artefact (R)

Les artefacts (R) peuvent être des anneaux ou des armes magiques, ou similaires, qui apportent une vulnérabilité apparente à leur utilisateur. Les éléments possédant un artefact (R) lancent deux dés en combat rapproché et choisissent n'importe lequel des deux résultats.

Artefact (S)

Les artefacts (S) sont des armes magiques ou célèbres, souvent associées à des généraux, qui peuvent inspirer les troupes qui croient que le porteur d'une telle arme est invulnérable ou suffisamment dangereux pour mener leur camp à la victoire. Un élément porteur d'un artefact (S) peut, dans son tour, causer le même effet que le sort Inspire, à son propre élément, ou à un seul élément ami au contact avec lui, mais pas les deux. On n'est pas obligé de choisir cet élément avant que le dé ne soit jeté.

Le possesseur d'un artefact (S) peut aussi choisir l'ordre des combat pour tout élément en contact avec le porteur par le bord ou le coin, même dans le tour de l'ennemi. Si l'élément est sous l'influence d'artefacts (S) opposés, revenez à l'ordre habituel.

BAGAGES: Comprend tout le soutien logistique. Sa fonction principale est de nécessiter une protection. Si la liste d'armée le permet, les Navires (I) peuvent remplacer des éléments de Bagages terrestres. Les Bagages terrestres sont (O) quand ils sont protégés par des fortifications, (I) sinon. Ils sont toujours irréguliers. Un élément de Bagages peut être mobile. Ex: Chariots tirés par un attelage, animaux de bât, troupeaux ou Navires (I); ou immobiles. Ex: camps de tentes ou animaux de trait attachés au centre d'un cercle de chariots. Seuls es bagages mobiles peuvent se déplacer et faire partie d'une marche de flanc. Seuls les Bagages immobiles peuvent être protégés par des fortifications de campagne.

Un corps entièrement naval ou aérien, ou composé entièrement de Démons, Dragons, Espions, Embusqués, ou composé d'un seul élément, peut ne pas avoir de bagage. Un élément seul naval ou aérien, embarquant un élément de troupes de débarquement, compte comme un seul élément dans cette optique

PLACES FORTES (règle optionnelle, sur laquelle les joueurs doivent se mettre d'accord avant le jeu)

Les défenseurs, plutôt que de fournir des bagages pour leurs corps, peuvent à la place utiliser une place forte appropriée, incorporant des TF ou des PF et au moins une porte. La place-forte, ainsi que toutes les troupes situées à l'intérieur, sont déployées au moment où l'on doit poser les bagages, dans la zone de déploiement du défenseur, et au moins la moitié de son périmètre doit être situé en terrain facile. Les portes doivent être dans du terrain facile, ou être connectées à une route ou un quai, une telle route étant ajoutée par l'attaquant s'il n'y en a pas de présente à la fin du placement normal du terrain.

La place-forte ne doit pas enclore plus d'1/3 de la zone de déploiement du défenseur. Les fortifications d'une place forte ne sont pas payées. Cependant le défenseur d'une place forte ne peut pas faire de marche de flanc ou d'embuscade, et l'attaquant peut faire une marche de flanc des deux côtés même avec une armée de 3 corps.

Si un attaquant réussit à faire une brèche dans la place forte, en faisant pénétrer un élément non démoralisé survivant à l'intérieur des fortifications pendant deux tours successifs (attention aux aériens), le défenseur doit (a) lancer un dé à la fin de son prochain tour pour chaque corps sur table, comme si son général venait d'être perdu, et ensuite (b) tout corps pour lequel une place forte remplace les bagages compte 1d6 équivalents éléments de pertes (lancer séparément pour chaque corps). On compte aussi la somme de ces pertes pour déterminer la démoralisation de l'armée.

FORTIFICATIONS

Elles peuvent être temporaires [TF], comme des palissades et/ou des fossés et talus, barricades de chariots ou barrière d'épineux, ou permanentes [PF] si elles entourent une agglomération [BUA], comme des murs de torchis ou de pierre avec parapet et chemin de ronde et parfois des bastions élargis ou des tours surélevées pour l'artillerie. Une BUA dont la plus grande longueur dépasse 750p doit avoir des PF, les autres pouvant avoir des PF ou TF. Elles doivent former un périmètre fermé, sauf là où elles touchent un bord de table ou une voie navigable, et doivent inclure 1-3 portes fortifiées sur la table devant connecter des routes internes si l'agglomération en possède. On considère qu'une fortification touchant un bord de table fait partie d'une enceinte fermée, la portion hors table n'étant pas payée. Les tours doivent être séparées entre elles d'au moins une largeur d'élément. Les coins des fortifications qui n'ont aucun front intérieur ne sont pas payés, et ne peuvent être attaqués, débordés ou franchis. Le plus petit espace permis entre des fortifications non continues est d'une largeur d'un élément. Les TF, autres que celles autour d'une BUA ou les branches entrelacées en lisière de bois pour une embuscade, doivent se trouver dans la zone de déploiement de l'armée. Les TF payés à prix réduit pour les BUA ne peuvent être utilisés pour les camps et vice versa. Les TF payés au prix fort peuvent être utilisés pour les BUA, les camps ou ailleurs. Les fortifications ne comptent pas comme des éléments de troupes ,

ECHANGES ENTRE ELEMENTS MONTES ET ELEMENTS A PIED

Les éléments de Chevaliers, Cavalerie et Cavalerie légère dont leur liste d'armée spécifie qu'ils sont capables de le faire, peuvent démonter et être remplacés par des figurines à pied. Les autres ne peuvent le faire que pour défendre des fortifications (auquel cas ils doivent remonter pour les quitter), ou à moins de 300p de fortifications ennemies ou d'Engins ennemis sur une colline, ou si un général (avec les troupes double-socleées avec lui) dont le Corps est autrement composé entièrement de piétons.

Tous doivent démonter pour défendre des fortifications. *Certains Volants peuvent être remplacés par des troupes terrestres quand c'est précisé dans leur liste d'armée.* On considère déjà que la Chamellerie autre que (X) combat démontée quand c'est approprié, utilisant les facteurs et résultats de combat de la Chamellerie, et n'est donc remplacée par des figurines à pied que pour défendre des fortifications, ou à moins de 300p de fortifications ennemies ou d'Engins ennemis sur une colline, et doivent démonter pour défendre des fortifications.

Les Eléphants, Sacrifiables, Bêtes et la Chamellerie (X) ne peuvent démonter ou défendre des fortifications. Il n'est pas nécessaire de procéder au remplacement par des figurines à pied pour des éléments combattant pour capturer des vaisseaux ou piller des Bagages, puisque nous considérons que certains hommes sont à pied pour piller ou créer un passage alors que d'autres combattent montés. A moins que les listes d'armées ne le précisent autrement, les troupes montées démontent comme suit:

Si équipés d'arcs, arbalètes ou armes à feu:

- Les Chevaliers avec arc, si (X) comme Archers (S), sinon comme Archers (O).
- La Cavalerie, si (I) comme Archers (I); si avec arme à feu comme Artillerie (X); sinon comme Archers (O).
- Cavalerie Légère avec arc ou arbalète, ou Chamellerie avec arc comme Archers (I).

Dans les autres cas:

- Chevaliers (S), (O) ou (I) comme Lames (S), Chevaliers (F) comme Lances (O) ou Lames (O), Chevaliers (X) comme Lances (S).
- Cavalerie régulière, si (S) ou (O) comme Auxilia (S), si (I) comme Auxilia (I).
- Cavalerie irrégulière ou Chamellerie, si (S) ou (O) comme Guerriers (S), si (I) comme Auxilia (I).
- Cavalerie Légère comme Auxilia (I).

Quand ils démontent, on échange 3 éléments de chars, 1 d'autres Chevaliers, Cavalerie ou Chamellerie, ou 2 éléments de Cavalerie Légère contre 1 élément de Piétons du type approprié. Sauf lors du déploiement initial, ou pour remonter pour une fuite ou pour une avance spontanée vers un ennemi démoralisé, le fait de remonter ou de démonter nécessite un plein mouvement tactique ou de marche d'élément seul pour chaque élément. S'il doit remonter, chaque élément

démonté doit être accompagné par un élément de chars ou de cavalerie avec des montures identiques sans cavaliers, placé derrière lui ou derrière tout élément lui fournissant un soutien arrière, tirant depuis un second rand, ou derrière les montures d'un tel élément.

Dans le cas où les listes d'armées le préciseraient, l'infanterie peut être accompagnée de socles de montures sans cavaliers comme ci-dessus, et est alors classée comme **Infanterie Montée**. A moins d'avoir perdu ou abandonné ses montures, elle marche et s'enfuit comme de la Chamellerie si elle est sur chameaux, comme de la Cavalerie sinon, mais sinon se déplace comme des piétons. Comme elle combat, tire et reçoit un tir en tant que Piétons, elle n'utilise pas le mouvement tactique pour remonter ou démonter. Des figurines montées ne sont pas exigées, mais améliorent l'apparence si on les utilise.

Un élément de montures sans cavaliers n'est à considérer dans aucun calcul d'élément. Il est retiré de la table s'il est en contact avec l'ennemi, même par un coin, ou s'il est la cible d'un tir, ou si son propriétaire est détruit, fait un mouvement tactique sauf pour remonter, fait un mouvement de marche sauf pour de l'infanterie montée, ou fait tout mouvement obligatoire ou spontané à pied, ou traverse ou est traversé par tout élément sauf du Psiloï *ou des Espions*; Dans ce cas, son propriétaire ne peut plus remonter.

FORCES DE DEBARQUEMENT NAVALES

A l'exception des Embarcations (**F**) qui ont une capacité insuffisante, et des Navires (**I**) s'ils remplacent des Bagages terrestres, chaque élément de Naval peut et doit transporter un élément terrestre embarqué. Celui-ci doit être d'une catégorie appropriée à sa nationalité, et spécifiée par les listes d'armées. Son coût s'ajoute à celui de l'élément Naval. Un élément Naval au contact d'une plage, d'un quai ou d'une berge peut débarquer ses troupes. Tant que celles-ci n'ont pas rembarqué, il ne peut plus bouger, et possède une faible capacité à se défendre, n'ayant que peu d'hommes à bord. Si un terrain ne possède pas de voies d'accès pour des éléments de Naval, les troupes à leurs bord et les Bagages se déploient sur terre au lieu d'arriver par l'eau.

FORCES DE DEBARQUEMENT AERIENNES

Certains éléments d'Aéronefs peuvent transporter un élément terrestre embarqué. Celui-ci doit être d'une catégorie appropriée à sa nationalité, et spécifiée par les listes d'armées. Son coût s'ajoute à celui de l'élément aérien. L'aéronef et ses troupes de débarquement comptent comme des éléments séparés s'ils sont débarqués. Les deux comptent comme perdus si l'aéronef est perdue alors qu'elle transportait encore son élément.

ORGANISATION D'UNE ARMÉE

SOCLAGE

Toutes les figurines doivent être groupées en éléments d'une ou plusieurs figurines fixées sur un socle de carton ou de tout autre matériau adapté, de forme rectangulaire. La dimension des socles n'est pas critique à condition qu'ils aient tous la même largeur, et que les 2 adversaires utilisent la même convention. Le soclage ci-dessous est une version simplifiée du soclage WRG 7ème édition, et est aussi approprié à DBA, *DBR* ou *HOTT*. Les éléments de Naval *et d'Aéronefs peuvent utiliser* une échelle réduite.

Si l'échelle de la figurine est :	25mm	15mm	6mm*	2mm
Echelle navale max. recommandée	15mm	6mm	1/600	1/1200
Front (largeur) de l'élément (ou distance F)	60mm	40mm	40mm	30mm

Profondeur si :

<i>Démon, Dragon (I, F)</i>	<i>60mm</i>	<i>40mm</i>	<i>40mm</i>	<i>30mm</i>
Eléphants, Chars, Sacrifiables, Artillerie sauf (X) ou sur chariot, Bagages	80mm	40mm	30mm	10mm
Chevaliers, Cavalerie, Cavalerie Légère, Chamellerie, Hordes, <i>Bêtes</i>	40mm	30mm	20mm	10mm
Lames (F) ou (X), Guerriers (F), Auxilia, Archers, Psiloi, Artillerie (X), <i>Behemoths, Embusqués, Espions, Volants</i>	30mm	20mm	10mm	10mm
Lances, Piques, autres Lames, autres Guerriers	20mm	15mm	10mm	10mm
Engins, Artillerie sur chariot, Naval (minimum pour l'éch. ci-dessus), <i>Dragon (O, S), Aéronefs</i>	120mm	80mm	40mm	40mm

Nombres de modèles par élément si :

Eléphants, Chars, Chamellerie (X), Artillerie (S) ou (F), boeufs explosifs	1	1	2	3
Artillerie (O) ou (I)	1-2	1-2	2-4	4
Engins (S) ou (I), Galères, Navires, Embarcations (S) ou (F) (pour l'éch. ci-dessus), <i>Démons, Dragons</i>	1	1	1	1
Autres Engins	1	1	1	1
Autres Embarcations (pour l'éch. ci-dessus)	1-4	3-4	3-4	3-4

On ajoute des figurines d'équipage supplémentaires pour les Eléphants (**S**) ou au moins deux figurines d'escorte, et l'Artillerie dispose d'au moins 2 servants par modèle. Un élément de Bagages est en général représenté par une tente ou une yourte s'il est immobile, et par un chariot ou un groupe d'animaux et des bergers s'il est mobile.

Nombre de figurines par élément (sauf chars, pour lesquels voir ci-dessus) :

<i>Behemoths, Volants, Espions, Embusqués</i>	<i>1-2</i>	<i>1-2</i>	<i>1-4</i>	-
Cavalerie Légère, Psiloi	2	2	4	-
<i>Bêtes</i>	<i>2-3</i>	<i>2-4</i>	<i>3-6</i>	-
Chevaliers (S), (O), (I) ou (F), Cavalerie, Chamellerie, Guerriers (F), Lames (F) ou (X), Auxilia irrégulière, Archers irréguliers	3	3	6	-
Chevaliers (X), Lances, Piques, autres Lames, autres Guerriers, Auxilia régulière, Archers réguliers, Artillerie (X), troupeaux:	4	4	8	-
Hordes	5-8	5-8	10-16	-

* Pour le 6mm, une meilleure alternative consiste à utiliser les socles du 15mm et à doubler le nombre de figurines indiquées ci-dessus, placées sur 2 rangs. A l'exception des Engins (**O**), le nombre de modèles reste le même, soclés sur 1 rang. Ce système utilise plus de figurines, mais donne une meilleure impression de masse. Il permet aussi la représentation de formation d'attaque sur chaque élément, comme le coin ou le cercle Cantabrien, *ou des groupes d'archers montés sur loups, et en réserve.*

Certains Behemoths, Volants, Embusqués, Espions et Bêtes en 15mm peuvent nécessiter un socle de 40mm, et la plupart auront meilleure apparence ainsi.

Les figurines de troupes régulières doivent être réparties uniformément et alignées sur un rang. Les troupes irrégulières sont placées plus aléatoirement, en mélangeant les poses, types et/ou couleurs. En 6mm, les blocs doivent être découpés et combinés, les irréguliers et les Psiloi disposés aléatoirement en petits groupes. Les 2mm sont vendus en blocs de taille variable, 4 de ceux-ci formant un élément de Guerriers ou de Hordes et 2 pour tout autre élément. Montez les engins en une seule file. L'élément du général doit être reconnaissable à sa figurine ou son étendard, *ou à son triceratops de monte blanc magnifiquement décoré.* De tels éléments et ceux représentant des commandants d'unités combattent comme leur type de troupe de base.

Il est parfois pratique de socler 2 éléments combattant habituellement ensemble sur un même socle de profondeur double. Ceci est permis uniquement si le rang arrière pourrait apporter un soutien arrière en mêlée à l'élément frontal, ou pourrait tirer sur une cible au même niveau, ou pour des Bagages. *Les joueurs devraient profiter de cette possibilité pour créer des doubles éléments comme des dioramas représentant des enclos à esclaves, des zoos mobiles, des tortionnaires orcs perpétrant des infractions aux droits de l'homme, des pavillons Numénoréens magnificents ou des maisons-arbres elfiques.* Les Chevaliers (**I**) double-soclés, au lieu d'avoir deux rangées de 3 figurines de 25mm ou 15mm, ont 2 figurines sur le premier rang et 4 sur le dernier, ou des rangs successifs de 1, 2 et 3 figurines. Un élément double comme pour 2 éléments dans tous les cas sauf:

- Il se déplace comme un élément seul, à la vitesse du demi-élément le plus lent.

- Il consomme des PIP comme le demi-élément qui en utiliserait le plus en étant seul. Si, cependant, il recule (c'est à dire qu'une partie franchit la ligne de son bord arrière), il dépense des PIP comme 2 éléments seuls, sauf si l'élément double est composé entièrement de Cavalerie ou entièrement de Tirailleurs.
- Un élément double ne faisant pas partie d'un groupe contacte l'ennemi et réagit à un contact comme un élément seul.
- Un élément double effectue les mouvement obligatoire comme l'élément avant, et recule poursuit sur la profondeur de l'élément avant.
- Un élément double est détruit si un de ses éléments est détruit, même si le second ne l'aurait pas été s'il avait été un élément seul.

Lorsqu'un élément double recule ou poursuit, il recule ou poursuit de la profondeur de l'élément simple du premier rang, la plupart du temps de la moitié de la profondeur de l'élément double. Lorsqu'un élément double est détruit, la distance derrière lui où des éléments sont détruits est mesurée du bord arrière de l'élément simple du premier rang, la plupart du temps de la moitié de la profondeur de l'élément double.

Les Embusqués soclés plus profonds que des Psilo à cause des figurines ne gagnent pas une portée plus grande lorsqu'ils s'avancent hors d'un élément de terrain pour contacter un ennemi.

TAILLE DE L'ARMÉE

A l'exception d'une bataille dans le cadre d'une campagne ou d'un scénario, chaque camp comprend un nombre d'éléments totalisant une valeur en points d'armée (AP), décidée à l'avance, normalement entre 300 et 500 AP. *Dans les parties à l'échelle rapide, les armées comprennent entre 100 AP et 135 AP de troupes, en un seul corps commandé par un seul général. Dans ce cas, les éléments représentent jusqu'à trois fois plus d'hommes ou de créatures.* Dans toutes les parties à l'échelle normale, chaque armée est contrôlée par 2 à 6 généraux, chacun à la tête de son propre Corps. Chaque élément doit faire partie d'un de ces Corps, et ne peut être transféré à un autre. Un des généraux doit être le général en chef (C-en-C). Un maximum de 3 généraux peuvent être des subordonnés de leur propre armée. Tous les autres doivent être des généraux alliés, commandant des troupes étrangères, ou de la même nationalité mais de fiabilité douteuse, et donc classifiés en tant qu'alliés plutôt que subordonnés. ***Un cinquième ou sixième corps doit être un corps comportant un seul élément, général allié, représentant un héros particulier, une personnalité, un joueur de sorts ou une créature.*** Les autres corps peuvent aussi ne comporter qu'un élément si on le désire. Les généraux alliés et subordonnés peuvent ou non être représentés par d'autres joueurs. Chaque armée doit comporter 2 éléments de Bagages par Corps normal (voir Bagages, ci-dessus), ou on les considérera comme étant perdus si le joueur n'a pas les figurines. Tous les éléments de Bagages doivent être assignés au Corps seul du C-en-C ou d'un sous-général, sauf qu'un général allié peut garder les siens dans son Corps. Tous les éléments et tous les généraux doivent être assignés à un Corps avant de démarrer la préparation d'une partie.

Nos listes d'armées spécifient la catégorie et le nombre d'éléments pour *de nombreuses armées fictives ou semi-historiques que l'on peut jouer avec ces règles.* Toutes les références aux listes dans ces règles correspondent à ces livrets, et non aux listes de compétition des joueurs. Une armée ne peut avoir plus de PF que celles nécessaires pour ceinturer la partie sur table d'une BUA, ni plus de TF que celles nécessaires pour ceinturer la partie sur table d'une BUA et/ou comme les listes d'armées le spécifient. Les points dépensés en fortifications restreintes aux BUA sont perdus si le terrain posé ne comprend aucune BUA ou que l'armée se trouve être l'envahisseuse. Les points dépensés en éléments navals sont perdus s'ils n'ont pas accès à la table de jeu. Leurs troupes de débarquement et les Bagages peuvent quand même être déployés, cependant, étant supposés avoir débarqué et rejoint l'armée avant la bataille.

COÛT DES ELEMENTS

Coût de base d'un élément de:

	Réguliers							Irréguliers					
	(S)	(O)	(I)	(F)	(X)	(D)	(E)	(S)	(O)	(I)	(F)	(X)	(D)
<i>Démon</i>	-	-	-	-	-	-	-	27	22	-	-	-	-
<i>Dragon</i>	-	-	-	-	-	-	-	25	20	14	-	-	-
<i>Dragon (W)</i>	-	-	-	22	-	-	-	27	22	16	-	-	-
<i>Behemoth</i>	17	16	11	-	19	-	-	15	14	9	-	17	-
<i>Volants</i>	14	11	8	-	-	-	-	13	10	7	-	-	-
<i>Aéronef</i>	15	12	9	-	17	-	-	-	-	-	-	-	-
Eléphants	-	-	-	-	-	-	-	20	16	14	-	22	-
Chevaliers	15	12	10	11	13	-	-	12	10	8	9	11	-
Cavalerie	10	8	6	-	-	-	-	9	7	5	-	-	-
Cavalerie Légère	7	5	3	4	-	-	-	7	5	3	4	-	-
<i>Bêtes</i>	-	-	-	-	-	-	-	7	6	3	-	-	-
Chamellerie	-	-	-	-	-	-	-	11	6	5	-	9	-
Sacrifiables	-	-	-	-	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Lances	7	5	4	-	-	-	-	-	4	3	-	-	-
Piques	5	4	3	-	4	-	-	-	-	3	-	4	-
Lames	9	7	5	7	8	10	13	7	5	4	5	6	8
Guerriers	-	-	-	-	-	-	-	5	3	-	3	-	-
Auxilia	5	4	3	-	4	-	-	4	3	2	-	3	-
Archers	7	5	4	-	7	-	-	5	4	3	-	5	-
<i>Embusqués, Espions</i>	3	2	1	-	-	-	-	3	2	1	-	-	-
Psiloi	3	2	1	-	6	-	-	3	2	1	-	6	-
Artillerie	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-
Hordes	-	-	-	-	-	-	-	2	1	0,5	1	-	-
Artillerie	10	8	4	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Engins	14	10	3	-	7	-	-	10	8	2	-	6	-
Bagages terrestres	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-
Galères	4	3	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Navires	-	-	-	-	-	-	-	4	3	2	-	6	-
Embarcations	-	-	-	2	6	-	-	3	2	1	-	-	-
<i>Pontonnières</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-
Bagages terrestres	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-

Variations pour toute classe si:

Chars classés Chevaliers, Cavalerie

ou Cavalerie Légère

-1

-1

Infanterie montée

+1

+1

Élément arrière d'un double socle

si spécifié par la liste d'armée

-2

-1

Élément du C-en-C ou d'un subordonné

+20

+10

Élément d'un général allié

+10

+5

TF couvrant le front d'un élément

2

2

Fortifications:

TF couvrant le front d'un élément

2

Ajustement si TF faisant partie d'une BUA

ou spécifiée dans la liste d'armée comme défendant des camps ou bagages

-1

PF couvrant le front d'un élément

2

Ajustement pour une tour surélevée

+1

Ajustement pour une porte fortifiée

+2

Les parapets d'une tour qui ne sont pas dirigés vers l'extérieur de l'enceinte sont gratuits. Par exemple, une fortification permanente carrée avec quatre tours d'angle (4 x 6AP), une tour avec une porte (1 x 5AP), 3 tours (3 x 3AP) et 8 sections de mur (8 x 2AP) coûte 54 AP.

• *Ajustement pour Artefacts (P) +5AP ; (W) + 5AP ; (A) +5AP ; (H) +1AP ; (S) +5AP.*

• *Les artefacts (R) doublent le coût total d'un élément.*

• *Ajustement pour augmenter la réputation d'un artefact @ +1,5AP par 0,5 équivalents éléments, jusqu'à +3,5 équivalents éléments, pour l'élément porteur, son corps et l'armée.*

• *Ajustement pour un pouvoir magique (S) +13AP ; (O) +10AP ; (I) +7AP.*

PREPARATION DE LA BATAILLE

JETS DE DES DE MISE EN PLACE

Sauf pour un scénario ou une campagne, chaque C-en-C s'assoit à une grand bord de table différent. Chacun nomme d'abord une saison de l'année. Ils jettent ensuite tous les deux **un dé et y ajoutent au résultat le facteur d'agression** de leur armée (chiffre allant de 0 à 4, spécifié dans la liste d'armée). Si les scores modifiés sont égaux, on relance les dés jusqu'à l'obtention de scores modifiés inégaux. Le camp obtenant **le score modifié le plus élevé est l'envahisseur**, l'autre est le défenseur. La bataille aura lieu dans la saison nommée par l'envahisseur. Ajoutez maintenant **le résultat des deux jets de dé non modifiés**. Ce total est utilisé pour déterminer **l'heure de début** de la bataille. **Déduisez maintenant le plus faible jet de dé non modifié du plus fort**. Le résultat est le **score météo**. Si le jet de dé de l'envahisseur est impair, il fait face à l'ouest, sinon à l'est.

Par exemple, des Nains avec un facteur d'agression de 2 obtiennent 4 au dé. Leurs adversaires Gobelins, dont le facteur d'agression est 3, obtiennent un 3. Leurs résultats modifiés sont égaux, donc ils relancent les dés. Cette fois, les Nains obtiennent un 3 et les Gobelins un 4. Le résultat modifié des Gobelins vaut 7 et est supérieur au résultat modifié des Nains qui vaut 5, donc les Gobelins sont les envahisseurs. Le total des résultats non modifiés des deux camps vaut $4 + 3 + 3 + 4 = 14$, donc l'heure est 14 heures après minuit. Le score météo est $4 - 3 = 1$, donc c'est le début de l'après midi d'un jour calme et clair.

TERRAIN

Les joueurs doivent se sentir libres de modifier les règles de terrain si elles ne produisent pas des champs de bataille appropriés à leur monde fictif.

Choix du terrain

Un envahisseur historique choisit la saison et la route d'invasion, souvent près d'une voie navigable [WW] *ou d'une chaîne de montagne [MRa]*, le long d'une rivière [Rv], ou, s'il craint un ennemi monté, à travers une région montagneuse. Le défenseur choisit le point de la route d'invasion où il va s'y opposer, comme sur une rivière transversale, une chaîne transversale de collines, dans une région favorable aux embuscades, ou près d'une citée ou d'une forteresse. Ceci est simulé par des éléments de terrain placés sur une surface de jeu plane. Cette surface de jeu est divisée en 2 sur sa profondeur et en 3 sur sa largeur, ce qui donne 6 secteurs, 4 de flanc et 2 centraux, numérotés de 1 à 6. Les éléments de terrain peuvent être linéaires, comme une WW, *une MRa*, une Rv ou une route, ou bien dotés d'un contour réaliste, comme des collines, des bois ou une BUA. Seuls les éléments de terrain spécifiés par la liste d'armée du défenseur peuvent être utilisés. Une BUA peut toujours comporter 0-2 routes de communication intérieure, et, si elle est sur une colline, une route de communication vers le bas de la colline. Les champs doivent être contigus à la BUA et ouverts sauf si on spécifie des champs clôturés. Les éléments de terrain ne peuvent pas être superposés, excepté les routes, les collines sur une voie navigables (en tant qu'île ou promontoire), une agglomération incluant une colline ou une île ou placé en tant que promontoire, ou des marais, rochers, dunes ou une BUA remplaçant partiellement une plage. Le terrain est placé en 3 phases.

1. L'envahisseur peut choisir ou non de fournir et de placer **seulement un** des trois groupes de terrain suivants:

- Une WW le long d'un des petits bords de la table, si sa liste d'armée permet des éléments Navals et qu'il en a au moins la moitié du maximum autorisé.
- *Une chaîne de montagnes le long d'un des petits bords de la table.*
- Une Rv allant d'un grand bord de la table à l'autre, et située entre **600p** et **1200p** d'un petit bord de la table.
- Une route reliant le bord de table d'un secteur central à l'autre, plus 0 ou 2-4 équivalents de relief de collines entièrement escarpées.

2. Le défenseur fournit et place 1 relief (d'une équivalence de 1-1.5 pour un élément de zone) de relief de chaque terrain obligatoire d'un type qui n'est pas encore posé, puis 2-3 autres équivalents de relief de son choix, de WW, Rv et BUA/champs contigus d'abord, mais seulement :

- Une WW *ou MRa*, et uniquement s'il n'y en pas déjà sur table et il place une BUA à son contact. Sauf si elle est obligatoire, il ne peut choisir de WW *ou de MRa* dans son choix de terrains que s'il obtient un 5 ou 6 avec un dé *pour chacune séparément*.
- Une Rv, et uniquement si elle se situe entre un petit bord de table vers son bord opposé, ou vers une WW, ou vers une Rv placée par l'attaquant. Divisez la profondeur de la table en 4 et lancez un dé. La Rv ne peut sortir de la zone indiquée: 1 - La zone la plus proche du défenseur; 2, 3 - La zone centrale la plus proche du défenseur; 4, 5 - La zone centrale la plus proche de l'attaquant; 6 - La zone la plus proche de l'attaquant.
- Une BUA, et uniquement si elle contacte une WW, ou, s'il n'y en a pas, dans un secteur de flanc ou placée de manière qu'une porte ou une route intérieure se connecte avec une route placée par l'envahisseur. La BUA et tous les champs doivent tous se trouver à l'intérieur d'un seul secteur.
- Jusqu'à 2 routes externes, et uniquement si elles connectent une BUA et rejoignent/traversent une route précédente, ou des routes obligatoires.

3. Un envahisseur qui n'a pas encore placé de relief peut maintenant choisir de fournir 1 relief d'une équivalence inférieure ou égale à 1 - soit un fossé par climat Sec, ou une zone embourbée sinon, ou une colline entièrement douce, nue ou accidentée.

Un relief ne peut mesurer plus de **1000p** dans toutes les directions, ni moins de **100p**. S'il mesure moins de **500p** dans toutes ses directions, il compte comme ½ équivalent de relief. S'il mesure plus de **750p** dans l'une de ses directions, il compte comme 1½ équivalent de relief. Une BUA sur une colline ou une île compte comme la somme des deux. Aucun joueur ne peut utiliser plus de 3 reliefs de la même équivalence de relief **et** du même type de zone. Un relief peut être:

- Une **zone dégagée [Ggo]**: Champ ouvert, pente douce, ou relief aquatique, marécage et marais gelés en climat froid.
- Une **zone accidentée [Rgo]**: Bourbier léger, rocaille, broussaille, ravine, pente douce avec rocaille ou broussaille.
- Une **zone difficile [Dgo]**: Pentes escarpées ou boisées, plantées de vignes ou en terrasses, bois [Wd], oliveraie, verger ou palmeraie [O], petit champ clos par des murs, des canaux d'irrigation ou rizière [E], vignes [V], marais [M], dune de sable [D], agglomération [BUA] sauf défendue par un périmètre de fortifications.

On lance un dé successivement pour chaque relief obligatoire ou choisi, sauf pour les agglomérations ou champs contigus, et on doit le placer intégralement dans le secteur correspondant. On lance un second dé pour déterminer la position du relief à l'intérieur du secteur: 1, 2, 3, ou 4: Il doit toucher un bord de table ou une voie navigable; 5 ou 6: Son centre ne doit pas se trouver dans les **500p** du bord de table. S'il ne peut être posé sans déplacer un autre relief déjà présent, il est supprimé même s'il est obligatoire. Chaque joueur doit choisir tous ses reliefs avant d'en positionner aucun.

L'espace entre les reliefs est une zone dégagée, et peut représenter des pâturages, de la steppe ou du désert. Un relief comprenant plusieurs types de zone est traité comme ayant celui qui ralentirait le plus les troupes montées. Les châteaux de tout type, sauf en tant que Bagages, considèrent les dunes et les broussailles comme une zone dégagée, et les autres reliefs en zone accidentée comme une zone difficile.

Les routes externes [Rd] peuvent ne représenter que des pistes fréquentées. Chacune compte comme ½ équivalent de relief. Elles doivent être larges approximativement d'au plus un élément, les troupes se déplaçant souvent de part de l'autre de la route. Elles peuvent traverser ou passer par dessus d'autres reliefs placés avant ou après, et peuvent traverser une fois chaque rivière par un pont ou par un gué. Le combat le long d'une route compte comme se déroulant dans la partie hors-route sur ses bords, et doit être identique des deux côtés.

Les voies navigables [WW] représentent une mer, un grand lac, ou un fleuve géant comme *le Styx*, le Rhin, le Danube, l'Euphrate, le Tigre, le Nil Inférieur ou le Yang-Tsé. Il ne peut y en avoir qu'une, s'étendant entre **300p** et **900p** d'un petit bord de table, au plus la moitié s'étendant au-delà de **600p** de ce bord de table. Elle est bordée de **50p** à **100p** de plage (**50p** si elle n'est pas représentée), sauf là où on place un promontoire, un marais, un relief rocailleux ou une dune, ou le quai, les fortifications ou le bord d'une BUA. Les troupes terrestres traitent les plages comme une zone dégagée. Sauf si elles sont gelées, les WW sont infranchissables pour les éléments terrestres mais sont franchissables pour tous les éléments navals *ou adaptés à l'eau*. Une BUA ou une colline au contact d'une WW peut y être superposée en tant que promontoire si elle n'est pas à moins de **300p** du bord de table. Une île (colline entièrement entourée par la voie navigable avec laquelle est au contact) ne peut être à moins de **300p** du bord de table ni à moins d'une distance F de la berge. Un intervalle d'au plus **200p** de large entre une île et la berge est traité par les troupes navales et terrestres comme une rivière pour le mouvement et le combat. Si le placement d'une WW est obstruée par des collines sur les deux côtés, celles du côté le moins vallonné sont déplacées directement vers l'intérieur des terres du minimum nécessaire pour devenir des îles ou des promontoires.

La première rivière [Rv] doit aller d'un bord de table spécifié au bord opposé, ou vers une WW le long de ce bord. Si les deux joueurs placent une Rv, celle placée par le défenseur doit aller d'un petit bord de table jusqu'à la première Rv. Une Rv peut sinuer jusqu'à ce que deux points quelconques pris sur sa longueur au milieu du courant ne soient pas séparés par une longueur rectiligne de moins des ¾ de la distance entre eux mesurée le long de la Rv, au milieu du courant (*placez 2 points pris à deux endroits quelconques au centre du courant de la rivière; il faut que la distance rectiligne entre ces deux points soit supérieure au ¾ de la distance entre ces deux points mesurée le long de la rivière*). Sa largeur ne doit pas dépasser **200p**. Les troupes traversant à pied une Rv ne la compte pas comme Rgo ou Dgo, mais sont pénalisés autrement (voir plus loin et figure 15). Un élément terrestre traverse une Rv si une partie de lui se trouve dans la Rv. On peut franchir une Rv sans problème par un gué ou un pont. Ailleurs, la nature de la Rv n'est pas connue jusqu'au premier joueur tentant de la franchir hors-route, ou y place des embarcations. On saura alors si elle est **Négligeable, Facile, Douteuse** ou **Dangereuse**. Toutes les Rv offrent un avantage aux troupes défendant leurs berges. Seules les Embarcations peuvent se déplacer le long d'une Rv non gelée, et seulement si elle n'est pas **Négligeable** et est large d'au moins 1 distance F. Les gués ou ponts non défendus ne bloquent pas les Embarcations.

Les éléments Navals en contact avec une plage, un quai, une berge de rivière, un pont peuvent être en mêlée avec des éléments terrestres *ou aériens* et utilisent leur facteur de combat normal. Ils peuvent aussi débarquer des troupes, et ne peuvent alors plus se déplacer jusqu'au rembarquement de troupes. On considère que les mouvements d'éléments Navals se font en zone difficile pour: Les Galères par vent fort; les Embarcations remontant une rivière; les Navires s'il n'y a pas de vent, ou dans les 45° face au vent. Les éléments Navals ne peuvent pas être déployés sur un relief aquatique gelé.

Une seule chaîne de montagnes (MRa) peut être utilisée, s'étendant entre 300p et 900p d'un petit bord de table, et au plus la moitié s'étendant au-delà de 600p. Elle doit être bordée de 50-100p de pentes escarpées avec rocaille, ou par les défenses d'une BUA. Chaque secteur contenant la MRa doit avoir une zone de pentes escarpées avec rocaille, de une à deux largeurs d'éléments s'étendant du bord de table jusqu'au bord de la MRa. A l'exception de ces zones escarpées et rocheuses, une MRa est terrain impassable pour les troupes terrestres et navales.

Les MRa, WW, Rv et les autres éléments de terrain n'affectent pas les mouvements des aériens qui peuvent évoluer librement au-dessus.

HEURE DU JOUR OU DE LA NUIT

Le total des jets de dés non modifiés donne le nombre d'heures après minuit où se termine le déploiement. *Certains mondes fictifs ont des conditions de lumière et de météo différentes des conditions terrestres – les joueurs doivent se sentir libres d'adapter ces règles à leur monde fictif.*

Une heure s'écoule chaque fois que le défenseur a terminé 4 phases. Le lever et le coucher du soleil sont respectivement à :

- **04h00** et **22h00** en climat froid l'été.
- **05h00** et **19h00** en climat froid le printemps ou l'automne, ou en climat chaud ou sec l'été.
- **08h00** et **16h00** en climat froid, chaud ou sec l'hiver.
- **06h00** et **18h00** dans les autres climats et saisons.

L'aube se déroule pendant l'heure précédant le lever du soleil, le crépuscule pendant l'heure suivant son coucher. C'est la nuit entre le crépuscule et l'aube. Il n'y a de clair de lune que si le dernier jet de dé de placement non modifié du défenseur fut impair, et si actuellement le temps n'est pas couvert, qu'il n'y a pas de brume, de pluie ou de tempête de sable.

Si le déploiement se termine entre minuit et l'aube, l'un ou l'autre camp peut choisir de commencer la bataille immédiatement en été, ou une demi-heure avant l'aube au printemps ou en automne. Sinon, elle commence à l'aube. Si elle commence avant l'aube, tous corps qui n'est pas fiable, ou ayant obtenu deux fois un résultat de PIP est de 2 ou moins, ne se déplace pas et ne relance pas le dé avant l'aube ou avant qu'un de ses éléments n'ait vu l'ennemi.

Si la nuit tombe pendant une bataille, elle continue s'il y a un clair de lune et que l'un ou l'autre camp le décide. Sinon, on considère que les deux camps ont rompu le combat et s'en sont retournés au camp. Les deux camps choisissent alors simultanément de retraiter ou non sous le couvert de l'obscurité. Si l'un ou l'autre le décide, la bataille est terminée et le camp retraitant donne 1 VP au camp qui reste. Si aucun ne retrait, toutes les troupes démoralisées ne se trouvant pas dans une BUA fortifiée sont enlevées du jeu et les troupes restantes, moins les pertes, ainsi que les marches de flanc qui ne sont pas arrivées se redéplient sur la table à l'aube comme pour le début d'une nouvelle bataille. Aucune marche de flanc ni aucune embuscade ne sont permises. Toutes les pertes sont conservées et les valeurs de démoralisation sont basées sur les forces d'origine des armées. *Les Démons, Dragons et Aériens qui arrivent avant le redéploiement ne relancent plus les dés pour entrer sur table – ceux qui ne sont pas arrivés avant le redéploiement continuent à lancer les dés comme d'habitude.*

REGIONS CLIMATIQUES

Nous avons retenu quatre types de climats: Chaud, Froid, Sec et Tropical, mentionnés pour chaque armée dans les listes. Les armées s'affrontent dans le climat du défenseur.

- **Froid:** Au nord des Pyrénées, des Alpes, du Caucase et du désert central d'Asie, le bassin du Danube, la Galatie, *Angmar, Mordor, la Cimmérie*, la Mongolie, le Tibet, la Corée, la Chine au nord de la rivière Feï, le Japon, le haut plateau péruvien et toutes les régions comportant de hautes montagnes.
- **Chaud:** Europe du Sud, Afrique au nord de l'Atlas, *Atlantide*, Asie mineure sauf la Galatie, la Syrie et la Palestine.
- **Sec:** Sahara, Libye, Egypte, Soudan est et ouest, Arabie, Perse, *Stygie, Harad*, la frontière indo-perse, le désert central d'Asie.
- **Tropical:** Afrique au sud du Soudan, Inde, Asie du sud-est, *Zimbabwe, Punt*, Chine au sud de la rivière Feï, *Australie au nord de Townsville*, Amérique du Sud et Amérique Centrale.

METEO

Si le score météo est de :

- 0-1 Temps clair, sec et sans nuage. Vent léger comme pour un score de 5 sauf dans les phases où la moyenne des scores de PIP est de 2 ou moins pendant lesquels il n'y a pas de vent.
- 2 Brouillard en climat Froid l'hiver, brume *en climat Chaud ou Tropical ou pendant les autres saisons*, de l'heure précédant l'aube jusqu'à la phase où la moyenne des scores de PIP est inférieure à 3. Si la bataille débute plus d'une heure après l'aube, ou continue après ce moment, on considère que la brume ou le brouillard se sont dissipés. Pas de vent.
- 3 Vent fort soufflant: Du Sud-Ouest en climat Froid et Tropical; du Sud en climats Sec ou Chaud. Temps couvert avec risque de pluie en climat Tropical au printemps et en été, ou en climat Froid. Risque de tempête de sable en climat Sec au printemps ou en été. Risque de naufrages.
- 4 Vent léger soufflant du Nord-Ouest en climats Froid et Chaud; du Sud-Ouest en climats Sec et Tropical. Temps couvert avec risque de pluie en climat Tropical au printemps et l'été. Rivières en crue en climat Chaud au printemps. Rivières et marais gelées par climat Froid en Hiver.

5 Temps couvert au printemps, en automne ou en hiver. Vent léger soufflant du nord-est en climat Froid l'hiver; du Sud-Ouest en climat Froid au printemps, en été ou en automne; du nord ouest en climat Chaud; du Sud-Ouest en climat Sec ou Tropical. Les voies navigables, rivières et marais sont gelés l'hiver en climat Froid, et il y a risque de neige. Il y a risque de pluies en climat Froid au printemps et en automne, en climat Chaud au printemps, en automne et en hiver; en climat Sec en hiver; en climat Tropical au printemps. Les rivières sont en crue et il y a de la boue en climat Froid au printemps et en automne; en climat Chaud et en climat Sec l'hiver; en climat Tropical au printemps. Il y a risque d'éblouissement en été. Il y a risque de soif en climat Chaud l'été, en climat Sec l'été et l'automne.

Changement de direction de vent:	La direction du vent change de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre dans la phase où la moyenne des scores de PIP est de 2 ou moins, et dans le sens inverse si la moyenne des scores de PIP est de 5 ou plus.
Risque de neige, pluie ou tempête de sable:	Le début d'une telle condition climatique a lieu dans la phase où la moyenne des scores de PIP est de 5 ou plus, puis cesse si cette moyenne est inférieure à 3. Une fois cessée, elle n'aura plus lieu durant la partie. <i>Une armée avec moins de 3 corps existant lance un dé de plus, dont la seule fonction est de vérifier le temps. Une tel dé ne peut être échangé. Une armée avec plus de 3 corps déclare lesquels vont servir à déterminer la météo avant qu'ils ne soient jetés.</i>
Neige, brouillard, brume:	Réduit la visibilité. Restreint le mouvement. <i>Terrain difficile et désavantage au combat pour les Aériens sauf les Dragons (W,S).</i> Désavantage au tir, à moins d'avoir la neige dans les 45° arrière.
Pluie:	Désavantage au combat pour des Archers ou de l'Artillerie tirant ou en mêlée, <i>sauf pour les créatures adaptées à l'eau. Les aériens se déplacent uniquement par éléments seuls.</i>
Tempête de sable:	Réduit la visibilité. Désavantage au combat à moins d'avoir le vent dans les 45° arrière. Restriction de mouvement, <i>sauf pour les Bédouins, les Zuagirs ou les créatures similaires adaptées aux déserts de sable. Les Aériens se déplacent uniquement par éléments seuls. Terrain difficile et désavantage au combat pour les Aériens sauf les Dragons (W,S).</i>
Rivières en crue :	<i>Augmente la difficulté de traversée des rivières.</i>
Eblouissement:	Désavantage au combat si orienté à moins de 45° plein est dans l'heure suivant le lever du soleil, ou plein ouest dans l'heure précédant le coucher du soleil, à moins que le bord avant de l'élément ne se trouve entièrement dans un bois, verger, oliveraie, palmeraie, ravine ou sur une pente de colline à l'ombre.
Vent fort:	Désavantage au tir à moins d'avoir le vent dans les 45° arrière. Les éléments Navals <i>et Aériens</i> ne peuvent se déplacer que comme élément seul. <i>Les Aériens se déplacent uniquement par éléments seuls. Terrain difficile et désavantage au combat pour les Aériens sauf les Dragons (W,S).</i> Les éléments Navals à moins d'une distance F de la berge d'une WW et vers laquelle les pousse le vent, sont détruits par naufrage à moins d'être déplacés ou bloqués, ou sont déjà au contact d'un quai, ou s'il s'agit d'Embarcations ou de Galères au contact d'une plage. <i>Les Aéronefs à moins d'une distance F d'une MRa sont détruites à moins d'être déplacées, bloquées, ou déjà au contact d'un aéroport adapté, de bagages immobiles amis, ou d'une BUA.</i> Zone difficile et désavantage au combat pour les Galères.
Pas de vent:	Zone difficile pour les Navires.
Boue:	Change les routes en zone accidentée, à la fois pour le mouvement le long ou à travers elles, et pour le combat si à travers une zone dégagée. Désavantage au combat si déplacement pour contacter un ennemi plus haut cette phase.
Soif:	Désavantage au combat pour un camp après sa 6 ^{ème} phase s'il n'y a pas de rivière, lac ou tout autre relief d'eau douce, ou d'agglomération amie plus près de sa ligne de base que ne l'est le bord arrière de son élément le plus avancé. <i>Les Démons, Dragons, Embusqués et Espions ignorent les effets de la soif sauf s'ils sont adaptés à l'eau. Les créatures adaptées à l'eau salée peuvent compter un élément de terrain d'eau salée pour annuler les effets de la soif.</i>
Temps couvert:	Réduit la visibilité de nuit.

VISIBILITE

Les troupes et les reliefs sont visibles de jour et par temps dégagé à tout observateur dont la ligne de vue n'est pas obstruée par une colline, une dune de sable, un bois, un verger, une oliveraie, une palmeraie ou une BUA. L'aube et le crépuscule réduisent la distance de vue maximale à **600p**; le clair de lune, la brume ou la neige de jour à **300p**; le temps couvert ou la brume de nuit, une nuit sans lune, le brouillard et les tempêtes de sable à **100p**. Les troupes ne bloquent pas la visibilité.

Les troupes *terrestres* ou les branches entrelacées dans un bois, ou les troupes à l'intérieur d'une BUA ne peuvent être vues à plus de **50p**; celles dans un verger, une palmeraie ou une dune de sable à plus de **150p**, à moins que dans ces 2 cas elles ne dévoilent leur présence par un tir *ou une attaque magique* vers l'extérieur. Les troupes à l'intérieur à moins de ces distances du bord extérieur du relief peuvent voir comme si elles se trouvaient à l'extérieur de ce même relief. Les Psiloi *ou les Espions* dans les vignes, marais, rocailles ou broussailles ne peuvent être vus à plus de **150p**, sauf s'ils se déplacent ou sont en mêlée. Les troupes *terrestre* se trouvant au moins à mi-pente d'une colline peuvent voir ou

être vues à plus de **600p** au-delà d'une colline plus basse, d'un bois, d'un verger, d'une oliveraie ou d'une dune de sable. Les troupes *terrestres* hors collines ou ravine ou en bas d'une colline ne peuvent voir au-dessus de cette colline. Les troupes *terrestres* sur une pente escarpée ou au-delà d'une crête ne peuvent être depuis la même colline à plus de **100p**. On ne peut voir dans une ravine que depuis son bord. Les troupes dans une ravine peuvent voir vers l'extérieur, mais ne peuvent pas tirer vers l'extérieur.

Les troupes au sein d'un Corps ont connaissance par des moyens informels d'événements défavorables ou de la présence de l'ennemi, que leur général le veuille ou non. Les troupes ont connaissance de tout ennemi:

- Visible ou ayant tiré *ou ayant lancé un assaut magique* sur tout élément de leur Corps.
- Vu par tout élément de leur Corps dans ou se rendant dans un terrain qui le dissimule et n'ayant pas été vu en ressortir.
- A l'intérieur de fortifications.

*Certaines races fictives communes voient mieux que les humains la nuit et peuvent voir aux distances figurant dans le tableau ci-dessous. Cette liste est un guide général. Certaines races fictives diffèrent beaucoup. Les elfes associés aux bois voient à **100p** dans les Wd.*

	<i>Aube-Crépuscule</i>	<i>Clair de lune</i>	<i>Nuit sans lune</i>
<i>Humain</i>	600	300	100
<i>Elfe, semi-orc</i>	600	600	200
<i>Loup, Gobelin, Troll</i>	600	600	600
<i>Démon, jeteur de sort et Dragon</i>	1200	1200	1200

DEPLOIEMENT

On considère que le défenseur a la meilleure connaissance du terrain, la possibilité de choisir le champ de bataille, de préparer des positions défensives ou des embuscades. L'envahisseur a par contre l'initiative et un choix limité de la direction de son approche. Ceci n'affecte en rien les dispositions tactiques, qui restent le choix des joueurs.

A moins d'être à l'intérieur entièrement ou en partie d'une BUA fortifiée ou en embuscade, les troupes, Bagages et TF ne peuvent être déployés:

- Au-delà des **300p** de la ligne centrale de la table.
- Sauf pour les éléments navals, dans les **300p** d'un petit bord de table.
- Dans les **200p** d'une BUA fortifiée ennemie.

Les Bagages doivent être placés dans une BUA, ou en un groupe ou en plusieurs groupes en Ggo, (a) avec le bord arrière de chaque groupe en contact avec la ligne de base, ou (b) en contact avec une WW, une plage ou une Rv. Les TF spécifiées dans la liste d'armée comme défendant les camps ou les Bagages doivent avoir chacune de leur extrémité touchant la ligne de base, une WW ou une Rv, et doivent contenir les Bagages.

Le défenseur place d'abord ses éléments de Bagages, les fortifications ne faisant pas partie d'une BUA, et ses éléments occupant une BUA fortifiée. Ces derniers doivent faire partie du même Corps, qui ne doit pas être le plus gros de l'armée. L'envahisseur place alors ses éléments de Bagages et ses fortifications temporaires.

Les deux camps notent alors sur un plan:

- La position relative de leurs Corps de la droite vers la gauche **et** de l'avant vers l'arrière.
- Le côté par où arrive tout Corps effectuant une marche de flanc – *noter si des éléments aériens sont laissés hors table.*
- La position et l'orientation de tous les éléments en embuscade, et s'ils sont démontés.

Les joueurs déploient alors le reste de leurs troupes, sauf *les Démons et Dragons, les Aériens laissés hors table, et* les troupes en marche de flanc ou en embuscade. Les Corps sont déployés en alternance, en commençant par le défenseur. Chaque joueur doit déployer en premier son corps ayant le plus grand nombre d'éléments, Bagages compris mais sans tenir compte des éléments en embuscade *ou pas encore arrivés sur table*, puis les autres dans l'ordre qu'il souhaite. Les troupes en marche de flanc ne sont pas placées sur table avant leur arrivée. Celles en embuscade ne sont pas placées avant d'être vues par l'ennemi, d'avoir *lancé un sort (à l'exception de la magie de préparation à la bataille)* de s'être déplacé, d'avoir tiré *ou d'avoir lancé un assaut magique*. Les éléments des différents corps ne doivent pas être mélangés au déploiement.

L'élément de terrain où opérera un Embusqué n'a pas à être déclaré au déploiement, et les Embusqués peuvent opérer en dehors de la zone de déploiement de leur corps..

Les Démons et les Dragons, y compris les généraux, sont déployés uniquement lorsque leur corps obtient un 6 à son dé de PIP. Un corps en marche de flanc ou non fiable doit faire un deuxième 6 pour pouvoir les déployer. Les Démons ou Dragons d'un corps qui est à la fois non fiable et en marche de flanc auront besoin d'un troisième 6 pour pouvoir être déployés. Lorsque le 6 requis est obtenu, les Démons ou Dragons sont placés sur leur bord de table (ou sur le flanc d'arrivée de leur corps). L'action de les déployer ne dépense pas les 6 PIPs, de sorte que les Démons ou Dragons peuvent se déplacer dans ce tour, en mesurant leur premier mouvement depuis leur bord de table. Un corps qui attend des Démons ou des Dragons doit les déployer tous lorsqu'il obtient le 6 requis.

Un Démon ou un Dragon équipage d'un élément naval ou d'aéronef, ou capable de prendre la forme d'un autre type doit quand même être déployé de la manière ci-dessus.

Tous le aériens non en marche de flanc d'un corps peuvent choisir de retarder leur déploiement jusqu'au moment où leur corps obtient un 6 au dé de PIP, auquel moment ils doivent être déployés de la même manière que les Démons ou Dragons. Une joueur négligeant, refusant ou incapable de déployer de tels aériens les compte comme perdus.

Les Embusqués sont déployés en un mouvement tactique coûtant 2 PIPs, tous les autres modificateurs s'appliquant. Mesurer la distance entre le général et l'endroit où l'on veut déployer l'Embusqué.

Les Embusqués sont déployés en les plaçant en contact par le bord ou le coin avec un ennemi, (i) dans le premier tour du joueur, contre un ennemi déployé dans du terrain difficile, (ii) ou par la suite contre un ennemi qui vient soit d'entrer dans un terrain difficile au tour précédent, soit d'être découvert en embuscade dans du terrain difficile ce tour ou le tour précédent, ou placé en contact avec un ennemi partiellement ou entièrement en dehors du terrain difficile, de telle manière qu'au moins une partie du socle de l'Embusqué demeure dans le terrain difficile.

Les Embusqués aquatiques diffèrent en ce qu'ils ne peuvent être déployés qu'en contact par le bord ou le coin avec un ennemi juste déployé, ou entrant, ou découvert dans un M, ou contre un ennemi non naval entièrement ou partiellement en dehors du WW, Rv ou M. que l'Embusqué aquatique peut contacter tout en gardant une partie de son socle dans le WW, Rv ou M. Les Embusqués aquatiques peuvent également être placés en contact avec un ennemi naval quittant sa propre zone de déploiement dans un WW ou Rv, ou étant arrivé au tour précédent par marche de flanc sur un WW ou Rv, ou entré au tour précédent dans la zone de déploiement de l'Embusqué dans un WW ou Rv.

Les Embusqués ne peuvent pas être déployés dans un élément de terrain non aquatique partiellement dans la zone de déploiement ennemie ou à l'intérieur d'une BUA fortifiée ennemie [sauf au premier tour du joueur, contre des ennemis déployés dans ce terrain ?].

Les Embusqués détruisant un ennemi, ou le forçant à reculer, à fuir ou à se retirer sont temporairement retirés s'ils ne sont plus en mêlée ou en débordement. On peut les redéployer plus tard et ils ne sont pas limités au même élément de terrain. S'il n'y a pas d'élément de terrain approprié pour déployer les Embusqués on ne peut pas les utiliser mais ils ne sont pas comptés comme pertes.

MARCHES DE FLANC

Une armée peut avoir au plus la moitié de ses Corps en marche de flanc, et un seul de chaque côté. Le côté où s'effectue cette marche doit être noté lors du déploiement. Un général en chef ne peut en faire partie. Les Bagages ne peuvent en faire partie que s'ils appartiennent à un Corps allié et s'ils sont mobiles. Seuls des éléments de Navals *ou d'Aériens* peuvent arriver sur un côté occupé par une WW. Les troupes montées doivent arriveres montées. Un score de PIP de 6 obtenu par le Corps en marche de flanc indique son arrivée sur table la phase suivante. On indique immédiatement à l'adversaire son côté d'arrivée, qui doit alors préciser s'il a lui aussi une marche de flanc de ce côté.

Si les deux camps ont une marche de flanc sur ce côté, on compare le nombre d'éléments de chaque Corps, Bagages compris. Un corps disposant d'un nombre inférieur ou égal d'éléments est repoussé. Les deux Corps sont repoussés s'ils sont de taille égale. Une marche de flanc repoussée arrive par mouvement de marche lors de sa phase suivante n'importe où sur sa moitié de bord de table du côté spécifié. Tout élément n'y arrivant pas fuit. Les éléments quand bien même incapables de se déplacer sur la table sont éliminés. La plus grande marche de flanc arrive lors de sa phase suivante.

Un Corps en marche de flanc ayant un nombre supérieur d'élément ou n'ayant pas d'opposition entre n'importe où sur ce côté entre le centre et la ligne de base adverse. L'entrée se fait en marche ou en mouvement tactique. Les Bagages entrent *après tous les éléments sauf les Dragons et les Démons*. On considère que tous les éléments ne pouvant être posés entièrement sur la table sont à la traîne. A moins d'être démoralisé, auquel cas ils sont perdus, les traînards n'entreront qu'à la phase où leur Corps obtient un score de PIP de 6. Ceux qui n'arrivent pas à entrer sur la table par mouvement tactique ou marche lors de cette phase arrivent alors par avance spontanée. Ceux qui n'ont pas de place sont perdus. Tout élément ennemi dans les **300p** et en vue de l'endroit d'arrivée d'un élément faisant partie d'une marche de flanc plus grande ou sans opposition doit **immédiatement** fuir dos à ce côté, sauf s'il se trouve en combat rapproché hors débordement ou dans une agglomération fortifiée.

Les éléments du premier rang arrivant par mouvement tactique ou par marche mesurent leur déplacement du bord de table, comme tout élément fuyant ou avançant spontanément. Aucune élément ne peuvent arriver à l'intérieur d'une BUA fortifiée, ni avec une partie de son socle hors-table.

EMBUSCADES

Un ou plusieurs éléments déployés initialement en secteur de flanc uniquement dans un des cas suivants est une embuscade:

- Cachés dans un bois, un verger, une oliveraie ou une palmeraie, une dune de sable, ou une ravine.
- Rendu invisible à l'ennemi depuis sa zone de déploiement par la présence de hauteurs, dunes de sable, bois, verger, oliveraie ou palmeraie.
- Pour des Psiloi *ou des Espions*, cachés comme ci-dessus, ou dans une vigne, une rocaille, un marais ou une broussaille.

On note sa position au moment du déploiement, mais on ne la place pas en position avant qu'elle ne se soit déplacée, n'ait tiré, *n'ait tenté un assaut magique ou lancé un sort autre que de préparation à la bataille*, ou n'ait été vue par l'ennemi. Le défenseur ne peut placer d'embuscade au-delà de la ligne centrale. L'envahisseur peut placer une embuscade jusqu'aux **300p** avant la ligne centrale. Une embuscade ne peut être placée dans les **200p** d'une BUA ennemie fortifiée et disposant d'une garnison. Une embuscade ne peut comporter de Bagages, ni de fortifications autres que des branches entrelacées en bordure d'un bois. Si on a besoin de bloquer des troupes impétueuses en embuscade sans trahir leur présence, le joueur peut laisser les PIP déduits apparemment inutilisés, plutôt que de déclarer leur utilisation comme étant un blocage

DEROULEMENT DE LA PARTIE

SEQUENCE DE JEU

Les deux camps jouent en phases alternées. L'envahisseur joue en premier. Pendant la phase de chaque camp:

- 1) Le général en chef lance les dés pour obtenir les points d'initiative de joueur (PIP) pour chacun des généraux de ses Corps pour cette phase, qu'ils soient ou non sur la table. Ces points seront utilisés pour effectuer des marches, mouvements tactiques, des blocages d'avances spontanées, retraites ou dérives, ou comme test d'entrée sur table. On prend note des changements météorologiques.
- 2) Il effectue ensuite les marches ou mouvements tactiques d'abord, puis toutes les dérives et avances spontanées qui n'ont pas pu être bloquées. Un mouvement valide ne peut être repris après son exécution. Les troupes impétueuses de l'adversaire doivent immédiatement poursuivre les troupes venant de rompre le combat.
- 3) Tous les éléments des deux camps qui peuvent tirer doivent effectuer leur tir et subir ou infliger les mouvements obligatoires, dans l'ordre décidé par le joueur en phase. *Les éléments jeteurs de sort survivants peuvent tenter un assaut magique ou lancer un sort, mais pas les deux, dans l'ordre décidé par le joueur en phase.*
- 4) Tout élément d'un des deux camps se trouvant en contact avec l'ennemi combat et inflige ou effectue les mouvements imposés, et ce dans l'ordre décidé par le joueur en phase.

OBTENTION ET UTILISATION DES POINTS D'INITIATIVE DE JOUEUR

Le général en chef lance simultanément un dé pour chacun de ses Corps au début de sa phase de jeu. La couleur des dés dépend du général de chaque Corps. Un général est irrégulier si son élément est irrégulier. On continue de lancer le dé à chaque phase pour un Corps jusqu'à ce que tous ses éléments autres que les Bagages *ou les Embusqués* soient perdus.

Les Corps commandés par des généraux alliés ou irréguliers ont chacun un dé d'une couleur spécifique qui leur est alloué en début de partie, et obtiennent leur score PIP uniquement à partir de leur dé et ce pour toute la partie. Les dés des Corps des autres généraux réguliers sont tous de la même couleur. Le général en chef annonce après avoir lancé les dés et avant les mouvements à quel Corps est alloué chaque dé. Cependant, chaque Corps commandé par un général régulier lance un dé spécifique la nuit, dans le brouillard ou la brume ou si le général en chef est perdu. Le Corps d'un général en embuscade ou en marche de flanc doit aussi lancer un dé spécifique.

Les PIP ne peuvent être transférés d'un Corps à un autre ou gardés pour une phase ultérieure. *L'utilisation de la magie dépense les PIPs du corps auquel l'élément jeteur de sort appartient.* Chaque mouvement tactique, marche, blocage de troupes impétueuses ou démoralisées ou d'élément Naval *ou Aérien* dérivant par vent fort, consomme 1 PIP, plus les modificateurs suivants:

Les mouvements de marche par des éléments seuls d'Espions coûtent 1/2 PIP par mouvement dans chaque tour où pour l'armée seuls des Espions font des mouvements de marche.

Lancer, terminer ou achever de démanteler un pont coûte 3 PIPs. Déployer un Embusqué coûte 2 PIPs par élément.

- 1 Pour un mouvement tactique, une marche ou un blocage d'élément seul ou de groupe, comprenant le général en chef, *ou un général en chef lançant de la magie*, ou un sous-général qui ne s'est pas déplacé pendant le jeu, et uniquement pour un blocage. Chaque général ne peut appliquer ce modificateur qu'une seule fois par phase.
- +1 Pour un mouvement tactique, une marche ou un blocage d'élément seul ou de groupe situé à plus de **1200p** de l'élément du général, ou se trouve à plus de **600p** et hors de vue l'un de l'autre; ou si l'élément du général est en contact frontal avec un ennemi, ou est à la traîne hors table, ou a été détruit. La distance mesurée est la plus courte entre les points les plus proches de l'élément du général et celui de l'élément ou du groupe à déplacer ou à bloquer, sans passer à travers un élément ennemi ou un terrain infranchissable pour de la Cavalerie Légère ou des Embarcations. *Vers ou depuis un Aérien, mesurer sans traverser d'Aérien ennemi.*
- +1 Pour un mouvement tactique, une marche, mais pas un blocage, d'un élément seul ou d'un groupe à terre, comportant des irréguliers autres que des Troupes Légères, *des Espions* ou de la Cavalerie, **et que l'un des points ci-dessous s'applique:**
 - Un des éléments dévie d'un mouvement droit devant, sauf s'il s'agit d'un élément en suivant un autre dans une colonne d'un élément de front (mais pas pour un élément se formant en colonne), ou pour une colonne d'un élément de front suivant une route ou une berge sinueuse, ou pour des éléments contactant l'ennemi.
 - Au moins un des éléments irréguliers autres que des Troupes Légères ou un général avec les troupes double-socleées avec lui, se déplace de moins que son mouvement complet, sauf si au moins un élément entre en contact avec l'ennemi, une rivière ou un terrain infranchissable, ou qu'une marche découvre un ennemi dans les **200p**.
- +1 Si un mouvement de groupe, mais non un blocage, comprend de l'infanterie montée, des Chevaliers, de la Cavalerie de la Cavalerie Légère, *des Bêtes ou des Dragons* autre qu'un général et toutes les troupes double-socleées avec lui, **ainsi** que de l'infanterie non montée autre que des Psiloi derrière de la Cavalerie qu'ils peuvent soutenir.
- +1 Pour tout mouvement d'élément seul ou de groupe, mais pas de blocage, comprenant de l'artillerie autre que **(F)** ou **(X)**.
- +1 Pour tout mouvement d'élément seul utilisé pour monter ou démonter.

- +1 Si un élément irrégulier seul, ou un groupe comprenant tout élément irrégulier est bloqué pour éviter une avance ou une retraite spontanée, **sauf** s'il est entièrement composé d'infanterie occupant une zone accidentée ou difficile ou défendant des fortifications ou une berge de rivière ou occupant une colline et se trouvant plus haut que l'ennemi connu le plus proche.
- +1 Par mouvement de marche sur terre cette phase dès le troisième pour un groupe comportant des irréguliers disposés autrement qu'en une colonne large d'un élément de front ou pour des tirailleurs *ou des Espions*.

ALLIES INDIGNES DE CONFIANCE

Un général allié dont le premier score PIP est un 1 **n'est pas fiable**. Il ne s'engagera pas jusqu'à ce que l'un des événements suivants ne se produise:

- Il obtient un score PIP de 6 (s'il est en marche de flanc, c'est celui suivant le 6 nécessaire à son arrivée sur la table).
- L'ennemi tire, *lance un assaut magique* ou entre au contact avec un de ses éléments.
- Un Corps ennemi devient démoralisé.

Avant cela: (a) ses troupes ne peuvent tirer, *lancer d'assaut magique*, avancer spontanément, ou faire des mouvements tactiques ou des marches si elles se rapprochent de moins de **600p** d'un ennemi, sauf pour arriver sur table sans contacter l'ennemi; (b) **S'il** est irrégulier et d'une nation différente de celle de l'armée principale, ou s'il est régulier ou irrégulier et de la même nation au cours d'une guerre civile, son Corps (y compris les Bagages) change de camp et devient un Corps ennemi engagé, si un Corps de son camp est démoralisé.

Dans certains mondes fictifs il n'est pas approprié que des alliés irréguliers d'une certaine race changent de camp pour rejoindre un ennemi pour lequel ils éprouvent une haine raciale. Les joueurs doivent d'accorder le potentiel de trahison de chaque allié inhabituel avant de lancer les premiers dés de PIP.

MOUVEMENTS

MOUVEMENTS TACTIQUES

Un mouvement tactique à terre ou sur l'eau peut se faire pour un élément seul ou un groupe d'éléments temporaire, tous les éléments appartenant au même Corps. Aucun élément ne peut prendre part à plus d'un mouvement tactique par phase.

Mouvements d'élément seul:

Un mouvement d'élément seul, sauf de Sacrifiables, peut:

- Se faire dans n'importe quelle direction tant qu'aucun des coins avant de son socle (ni les coins arrières pour le Train *et les Aéronefs*) ne **parcours** une distance supérieure à celle maximum autorisée pour cette catégorie de troupe (voir Fig.1).
- Etre utilisé pour rompre le contact frontal d'avec un ennemi et se déplacer d'au moins **100p** directement sur son arrière tout en faisant face à cet ennemi, mais uniquement si cela se fait de nuit, ou par un élément Naval *ou un Espion*, ou si l'élément rompant le contact dispose d'un mouvement maximum supérieur à celui de l'élément avec qui il rompt le contact, dans le terrain où il termine cette rupture de contact. Un élément dont le flanc ou l'arrière est en contact avec un front ennemi ne peut rompre le contact. Un mouvement de rupture de contact doit se faire droit sur l'arrière de l'élément et ne peut se terminer en contact avec un nouvel élément ennemi.
- Etre utilisé pour démonter ou remonter des troupes, sauf pour l'infanterie montée qui le fait automatiquement. Un plein mouvement d'élément seul est nécessaire pour chaque élément qui démonte ou remonte. Si celui-ci remplace ou est remplacé par 2 ou 3 éléments, chacun doit commencer ou finir en contact bord à bord avec au moins un autre d'entre eux. Les éléments utilisant un mouvement tactique pour remonter ou démonter ne peuvent commencer ou terminer en contact avec un bord ennemi.
- Etre utilisé pour embarquer ou débarquer d'éléments Naval ayant un bord en contact avec une plage, un quai ou une berge, commençant ou terminant respectivement un bord en contact avec l'élément Naval. Un élément ne peut débarquer si des troupes ennemies sont au contact du bord de l'eau face à lui, auquel cas l'élément naval doit combattre jusqu'à ce que l'ennemi recule, rompe le contact, fuit ou est détruit. Il peut débarquer pour contacter un ennemi éloigné de la rive, celui-ci pouvant être repoussé pour faire de la place.
- *Etre utilisé pour déployer des troupes de débarquement d'Aéronefs, qu'on peut embarquer ou débarquer comme un mouvement tactique ou de marche, en tout point du sol en contact avec ou sous l'Aéronef, à plus de 300p d'un ennemi connu.*

Mouvements de groupe:

Un groupe est défini comme étant un nombre d'éléments qui, sauf pour une colonne en train de pivoter ou un groupe en train de franchir une porte, font face dans le même sens, et qui sont en contact coin à coin et bord à bord avec un autre élément du groupe. Un groupe comportant des Sacrifiables ne peut comporter d'autres types d'éléments sauf en une colonne large d'un élément. *Un groupe comportant des Aériens ne peut comporter d'élément terrestre ou naval.*

Un mouvement de groupe ne peut commencer si un de ses éléments est en contact avec le bord avant d'un élément ennemi. A moins d'un déplacement latéral pour étendre ou former une colonne d'un élément de large, ou si des amis ou un terrain les en empêchent, tous les éléments d'un groupe doivent se déplacer parallèlement ou suivre le premier d'entre eux qui s'est déplacé. Ils doivent aussi se déplacer de la même distance, ou pivoter du même angle. Un mouvement de groupe ne peut inclure de dilatations de front, d'orientations ou de mouvement sur son arrière sauf dans les cas ci-dessous, ni de glissements latéraux ou obliques autres que ceux spécifiés dans la fig. 15 ou d'au plus une demi-distance F au maximum pour s'aligner exactement sur un ennemi situé à moins d'une distance F, ni pour remonter, démonter, rembarquer ou débarquer d'un élément naval *ou d'Aéronefs*.

On peut utiliser un plein mouvement de groupe pour:

- Etendre une colonne d'un élément de front. L'élément de tête reste sur place. Les autres éléments se déplacent comme s'il s'agissait de mouvements d'élément seul. Tous les éléments doivent finir le mouvement en faisant face dans la même direction et en contact coin à coin et bord à bord avec un autre élément du groupe. Aucun élément ne peut finir le mouvement en contact avec l'ennemi. Tous les éléments du premier rang doivent être alignés sur l'élément de tête d'origine. La distance maximale pouvant être parcourue par le coin avant de tout élément est de **50p** de plus que le mouvement tactique maximum autorisé sur ce type de terrain (voir Fig.3).
- Contracter un groupe en une colonne d'un élément de front. L'élément de tête se déplace vers l'avant de son plein mouvement tactique, y compris le bonus de route s'il y a lieu. Il peut changer de direction en pivotant. Les autres éléments se déplacent comme s'il s'agissait de mouvements d'élément seul. Les éléments les plus proches se placent derrière la colonne. Les autres comblent les vides résultant. Aucun élément ne peut finir ce mouvement plus en arrière qu'il ne l'était au départ. A moins que le groupe ne se soit déjà entièrement en colonne, tous les éléments doivent finir le mouvement dans la même direction et en contact coin à coin et bord à bord avec un autre élément du groupe d'origine. Aucun élément ne peut finir le mouvement en contact avec l'ennemi. La distance maximale pouvant être parcourue par le coin avant de tout élément est sa distance de mouvement tactique normale, y compris le bonus de route si l'élément de tête en suit une. Plusieurs mouvements peuvent être nécessaires pour que tous les éléments intègrent la colonne (voir Fig.4a-4c).

A moins d'étendre une colonne, un mouvement de groupe peut inclure:

- Un ou plusieurs pivots, en mesurant la distance parcourue par le coin avant extérieur en ligne droite.

- Un demi-tour final et/ou initial si le groupe est entièrement composé de Cavalerie Légère, *ou entièrement d'Espions*, ou entièrement de Psiloi, ou entièrement d'éléments Navals réguliers, *ou entièrement de Volants*. Pour chaque cas, on mesure le mouvement entre le bord **avant initial** et le bord **arrière final**.

Chaque élément d'une colonne d'un élément de front pivote au moment où il atteint l'endroit ou le premier élément a pivoté. Jusqu'à ce qu'ils l'aient tous fait, la colonne aura une cassure à cet endroit. On ne mesure que le mouvement de l'élément de front, considérant que les autres éléments se sont déplacés de la même distance. Un mouvement de groupe **doit** se faire en colonne d'un élément de front pour:

- Franchir une porte ou quitter une fortification, suivre une route, ou franchir un gué routier ou un pont.
- Finir un mouvement en zone difficile, sauf si le groupe est entièrement composé de Psiloi *ou d'Espions*, ou se déplace en contact bord à bord et coin à coin avec un ennemi visible au début de son mouvement.
- Franchir une rivière douteuse ou dangereuse, ce qui simule la découverte et l'utilisation d'un gué non représenté.

Restrictions au mouvement:

Aucun élément ne peut traverser ou se retirer du front d'un élément ennemi qui est à une distance F ou moins, sauf s'il en est partiellement séparé par un autre élément, une fortification, de l'eau sauf si l'ennemi est un élément naval, ni s'il l'a fait dans la continuité de son mouvement, excepté pour:

- Avancer droit vers un tel élément ennemi au moins partiellement directement face à lui.
- Avancer et s'aligner exactement face à cet élément ennemi.
- Avancer de manière que son front contacte le front ou le coin avant (seulement) de l'élément ennemi qui peut être contacté de cette façon par le mouvement le plus court (voir Fig. 2). De ce fait, un élément se trouvant en face de deux éléments ennemis alignés doit contacter celui que son front couvre le plus.
- Suivre derrière un ou des éléments qui lui sont contigus par le front pour chacun des cas précédents.
- Se retirer droit sur son arrière initial sans finir ce mouvement en contact bord à bord avec l'ennemi.
- Effectuer un mouvement spontané ou obligatoire.
- Un Tirailleur ennemi et que l'élément se déplaçant est impétueux et que son mouvement se fait directement vers l'avant.

Les Aériens peuvent traverser ou se retirer du front d'un élément ennemi terrestre ou naval qui est à une distance F ou moins. Les éléments terrestres ou navals peuvent traverser ou se retirer du front d'un élément ennemi aérien qui est à une distance F ou moins.

Toutefois, les troupes nommées dans le paragraphe précédent doivent respecter toutes les restrictions de mouvement listées plus haut quand elles vont au contact d'un ennemi ou rompent le contact, ou lorsque des Aériens sont à moins d'une distance F d'Aériens ennemis.

Quand un mouvement de groupe ou d'élément seul se fait à une distance F ou moins du front d'un élément ennemi, on ne tient pas compte du glissement latéral d'au plus une demi-distance F nécessaire pour s'aligner exactement avec les éléments ennemis pour la consommation des PIP et la possibilité de mouvement de groupe et, si le mouvement se fait entièrement droit vers l'avant ou par un groupe, pour la mesure de la distance de mouvement.

Quand un élément **ne faisant pas partie d'un groupe ou faisant partie d'un groupe composé entièrement de Tirailleurs ou d'Espions** est contacté par le front d'un élément ennemi **faisant partie d'un groupe plus large**, il doit immédiatement pivoter et/ou glisser latéralement pour faire face exactement à l'élément ennemi le contactant, sauf s'il est déjà en contact avec l'ennemi sur son front ou que l'un des points suivants s'applique:

- Il défend une fortification ou le bord d'un relief, ou est d'un type qui ne se tourne pas pour faire face à un contact sur le flanc.
- Ce mouvement le positionne de telle façon qu'en cas de recul il rencontre un élément ami qu'il ne peut traverser ou repousser suffisamment pour effectuer un recul complet, ou qu'un mouvement de fuite suite à un combat le ferait sortir de la table, même si le recul ou la fuite n'est pas un résultat possible.
- Il n'y a pas assez de place pour pivoter ou se décaler.

S'il est en contact même partiel bord à bord avec un autre élément ami autre qu'un Tirailleur *ou un Espion*, il n'est pas obligé de pivoter, mais doit glisser latéralement pour s'aligner. Si un groupe contacte les coins avants de 2 éléments ennemis seuls ou plus, l'ordre dans lequel ceux-ci doivent pivoter est décidé par le joueur en phase.

Si l'ennemi n'est pas tenu de pivoter ou de glisser latéralement comme ci-dessus:

- Les éléments qui initient le combat rapproché doivent se placer en contact bord à bord et coin à coin avec l'élément ennemi et, sauf comme indiqué ci-dessus, ne peuvent dépasser leur distance de mouvement normale pour ce faire (voir Fig. 7, 8a et 8b).
- Un élément contactant le flanc d'un élément ennemi doit aligner un de ses coins avants avec le coin avant de l'élément ennemi (voir Fig. 6). Un élément ne peut contacter le flanc ou l'arrière d'un élément ennemi que si, au départ de ce mouvement, il se trouve entièrement au-delà d'une ligne fictive prolongeant le bord concerné de l'élément ennemi (voir Fig. 5).

Les Archers (même **(X)**) ne peuvent contacter le front d'un ennemi Monté sur lequel ils peuvent tirer. Le Train ne peut contacter aucun élément de troupe ou fortification ennemie, sauf les Engins **(S)** qui peuvent contacter les fortifications et les Engins **(X)** qui peuvent contacter des troupes. Les Chars, Sacrifiables, l'Artillerie autre que **(X)** ou les roquettes portables, les Engins et les Bagages à roues terminant leur mouvement hors-route en zone difficile ou accidentée ne peuvent le faire que par éléments seuls. Les Sacrifiables ne peuvent changer de direction qu'en pivotant, sauf pour faire face au front d'un ennemi contactant leur flanc ou arrière.

Les troupes peuvent pénétrer dans les fortifications non défendues uniquement par les portes, sinon par un assaut. L'infanterie ne peut quitter une PF que par une porte. Les Montés et le Train ne peuvent quitter une fortification

quelconque que par une porte. En entrant ou en sortant d'une fortification, par la porte ou non, on ne tient pas compte de l'épaisseur des fortifications pour la distance totale parcourue pour le mouvement.

MOUVEMENTS DE MARCHÉ

A la différence des mouvements tactiques, les mouvements de marche sur terre, *en l'air* ou sur l'eau étant effectués loin de l'ennemi, on les considère comme continus et ayant eut lieu lors de la phase du joueur adverse précédente. Un mouvement de marche *par des éléments autres que Espions* consomme autant de PIP qu'un mouvement tactique. Il est identique au mouvement tactique sauf que:

- Il ne peut commencer ou finir à moins de **200p** de l'ennemi, et se termine immédiatement en découvrant un ennemi dans les **200p**.
- Un élément peut faire ou se joindre à autant de mouvements de marche à chaque phase qu'il y a de PIP disponibles, mais ne peut faire de mouvement tactique dans la même phase que les marches.

BLOCAGES

Pendant la phase en cours, on peut utiliser un blocage pour empêcher:

- Un élément ou un groupe de partir en avance spontanée.
- Un élément Naval *ou d'Aéronef* de dériver par vent fort vers une rive et devenir ainsi une épave.
- Un élément ou un groupe appartenant à un corps démoralisé de partir en retraite spontanée. Dans le cas d'éléments seuls, un tel blocage peut comprendre un demi-tour pour faire face à l'ennemi.

Il ne s'agit pas d'un mouvement, même s'il inclut le demi-tour, et n'est donc pas pénalisé par une zone difficile. Un blocage de groupe peut servir à bloquer tout ou partie des défenseurs d'une enceinte fortifiée (continue sauf aux points de contact d'un relief, un bord de table ou une porte).

AVANCE SPONTANÉE

Certaines troupes sont **impétueuses** à terre, et promptes à avancer sans attendre les ordres. Il s'agit:

- Des éléments irréguliers de - Chevaliers (**S**), (**O**), ou (**F**) (mais pas (**X**)); Chamellerie (**S**); Sacrifiables; Guerriers; *Dragons*; *Démons*; *Bêtes*; *Behemoths*; Lames (**F**) (mais pas (**X**)); Hordes (**S**).
- De tout élément régulier ou irrégulier, autre que le Train, qui a connaissance d'ennemis démoralisés plus proches que l'ennemi non démoralisé le plus proche, et à moins de **600p**, ou qui peut contacter un Bagage ennemi.

Les éléments impétueux doivent effectuer une avance spontanée **en tant qu'éléments seuls**, à moins qu'un des points suivants ne s'applique:

- Ils ont fait un mouvement tactique ou une marche au cours de cette phase.
- Leur groupe ou leur élément a fait l'objet d'un blocage au cours de cette phase.
- Leur front est déjà au contact avec l'ennemi, ou celui de l'ennemi est en contact avec eux.
- Ils offrent déjà un soutien arrière ou un débordement à un élément ami dont le front contacte l'ennemi.
- Ils appartiennent à un corps non-engagé commandé par un général allié indigne de confiance.
- Ils appartiennent à un corps démoralisé.
- Ils contacteraient des Eléphants, *Dragons*, *Démons* ou *Behemoths* ennemis, *sauf s'ils sont eux-mêmes Dragon, Démon ou Behemoth*.

Une avance spontanée doit se faire vers l'élément de Bagages ennemi le plus proche s'il est visible, et qu'il n'y a pas d'éléments ennemis connus à moins de **200p** de part et d'autre du chemin le plus direct. Sinon elle se fait vers le centre de l'élément ennemi le plus proche dont il a connaissance **en mesurant d'après les coins avants les plus éloignés**, en ignorant ce qui suit:

- Tout ennemi se trouvant dans un terrain que l'élément ne peut pénétrer, ou derrière un tel terrain, et qu'il ne peut le contourner en parcourant moins de **300p**.
- Tout ennemi en zone difficile ou derrière des fortifications ennemies, si l'élément impétueux est Monté.
- Des Tirailleurs *ou Espions* ennemis, sauf si une partie de leur socle est directement sur le front de l'élément impétueux.

Des éléments en avance spontanée ne connaissant pas d'ennemis qu'ils n'ignorent pas doivent avancer vers le centre du bord de table ennemi. S'ils ne connaissent toujours aucun de ces ennemis en atteignant le bord de table, ils s'arrêtent

Un élément avançant spontanément doit aller droit sur sa cible la plus proche de son plein mouvement tactique, en effectuant tout changement de direction nécessaire par pivot et/ou virages de 180°, sauf que:

- Il peut dévier, s'incliner ou pivoter du minimum nécessaire pour contacter sa cible ce tour s'il ne peut y arriver en virant.
- Il doit réduire son mouvement de **10p** si besoin pour éviter de terminer en contact coin avant à coin avant avec des amis sauf si son front contacte un ennemi, ou s'il peut donner un soutien arrière ou un débordement à des amis en contact avec l'ennemi.
- Il peut se décaler et/ou pivoter du minimum nécessaire pour éviter ce qui suit qu'il a contacté: Zone difficile, terrain infranchissable, fortifications qu'il ne peut traverser ou amis qu'il ne peut traverser (voir fig. 9c à 9e). Il ne peut agir ainsi pour éviter une zone qu'il considère comme accidentée ou une Rv, mais il pivoter pour traverser une Rv.

- Il peut pivoter vers l'arrière du minimum nécessaire pour terminer dans la même direction qu'un élément ami à moins d'une distance F, lequel se trouvant déjà au contact par un bord ou un coin avec l'ennemi ou ayant déjà effectué une avance spontanée lors de cette phase. (voir Fig. 9a et 9b).
- Son mouvement s'arrête quand il contacte un élément ennemi par son front et un coin avant, ou s'il offre un soutien arrière ou un débordement à un élément ami dont le front est déjà au contact de l'ennemi, ou s'il est à moins de **50p** d'un ennemi Monté ou Aérien sur lequel il peut tirer.
- Il se déplace du double de son mouvement tactique, sauf s'il est déjà à **200p** ou moins d'un ennemi connu, ou que le déplacement l'amène à **200p** ou moins d'un ennemi connu.

Une note supplémentaire à propos des mouvements spontanés

Si un autre élément ami est déjà en contact avec le front avant de l'élément ennemi le plus proche, un élément effectuant un mouvement spontané va essayer de se déplacer vers la position de support arrière, débordement ou contact de flanc qu'il peut atteindre par le mouvement le plus court, si au moins une de ces positions est possible.

DISTANCES DE MOUVEMENTS TACTIQUE ET DE MARCHÉ

La distance de mouvement **maximale en pas (p)** que peut couvrir un élément ou un groupe, en fonction du terrain est de:

zone:	Entièrement		Au moins en partie hors-route en	
	sur route	dégagée	accidentée	difficile
Cavalerie Légère	250	250	200	100
Cavalerie, Chamellerie, Sacrifiables	200	200	150	100
<i>Bêtes</i>	<i>200</i>	<i>200</i>	<i>200</i>	<i>200</i>
Eléphants, Chevaliers	200	150	150	100
Auxilia, <i>Démons</i> , <i>Behemoths</i> , Psiloi	200	150	150	150
Lances, Piques, Lames, Archers, Guerriers, Hordes	200	100	100	100
Engins, Artillerie autre que (S), Bagages terrestres mobiles	150	100	50	50
Artillerie (S)	100	50	50	-
Naval autre que (X)	-	200	-	100
Naval (X)	-	100	-	50
<i>Dragon</i>	<i>200</i>	<i>200</i>	<i>150</i>	<i>150</i>
<i>Dragon (W)</i>	-	<i>300</i>	-	<i>150</i>
<i>Aéronef</i>	-	<i>200</i>	-	<i>100</i>
<i>Volants</i>	-	<i>350</i>	-	<i>150</i>
<i>Espion</i>	<i>150</i>	<i>150</i>	<i>150</i>	<i>150</i>

Cependant:

- Les troupes classées (F) ajoutent **50p** supplémentaires à leur distance de mouvement tactique, de marche et de fuite hors-route, en zone dégagée pour les Montés, l'Artillerie et les Navals, et partout pour les autres Piétons.
- Un élément en contact coin avant à coin avant ou flanc à flanc avec un élément ennemi au début de son mouvement peut ajouter **50p** à sa distance de mouvement maximum pour se déplacer en contact frontal avec le flanc de l'élément ennemi.
- Les mouvement hors-route sont restreints à **100p** si un élément traverse une rivière non négligeable, ou lorsque la visibilité est réduite à **100p** la nuit et/ou, sauf pour les Bédouins et les *Zuagirs* lors d'une tempête de sable de jour, par la météo.

Les Aériens ne bénéficient pas de bonus de mouvement sur route [il fallait l'écrire...].

MOUVEMENTS A TRAVERS DES TROUPES AMIES OU DES INTERVALLES

Sauf en contractant un groupe en une colonne, aucun élément ne peut entrer dans un intervalle inférieur à une distance F entre des éléments qu'ils ne peut interpénétrer dans la direction du mouvement et/ou des fortifications ou un terrain infranchissable, sauf si, quand il est à l'intérieur de l'intervalle, il avance droit devant ou droit derrière et s'arrête qu'il rencontre un obstacle qu'il ne peut franchir. Un élément se trouvant, ou entrant dans un intervalle large d'une distance F situé entre deux éléments ennemis peut modifier sa direction de 90° pour contacter frontalement le flanc d'un élément ennemi. Sinon, il ne peut aller que tout droit devant ou derrière, et le reste de son mouvement doit se faire dans la même direction.

Aucun élément ne peut traverser des amis se trouvant en contact avec le front d'un élément ennemi, ni des troupes terrestres amies dans une Rv. Les troupes amies n'étant pas en avance spontanée ont droit aux interpénétrations suivantes, directement sur leur front ou leur arrière:

- Les Montés peuvent traverser les Psiloi ou *Espions* amis dans le même sens ou opposé
- Les Psiloi et *Espions* peuvent traverser toute troupe terrestre amie dans le même sens ou opposé.
- Les Archers (sauf (X)) peuvent traverser, ou être traversés par des Lames amies dans le même sens ou opposé.
- Les Piétons peuvent traverser le Train dans n'importe quel sens.
- Les Embarcations peuvent traverser ou être traversées par des Galères ou des Navires amis dans le même sens ou opposé.
- *Les Espions peuvent interpénétrer un ennemi en terrain difficile, ou, s'ils sont adaptés à l'eau, un ennemi dans une Rv, à condition que l'ennemi soit dans le même sens ou opposé et que l'Espion ne termine pas son*

mouvement en contact avec un ennemi. Les Espions déjà en contact avec un tel ennemi peuvent choisir de se déplacer à travers lui dans un tour ultérieur.

- *Les Aériens peuvent traverser (comprendre voler par dessus) tout ami ou ennemi orienté dans n'importe quelle direction, sauf qu'ils ne peuvent jamais traverser un Aérien ennemi.*
- *Les éléments terrestres et navals peuvent traverser (comprendre passer par dessous) tout aérien ami ou ennemi, orienté dans n'importe quelle direction, qui n'est pas en contact ou en débordement d'un adversaire non aérien.*

Les éléments en avance spontanée peuvent et doivent traverser tout ami sur leur chemin sauf des Eléphants, *Dragons, Démons ou Behemoths*, sauf si l'ami est déjà en contact de bord avec un ennemi, ou apporte un soutien arrière ou un débordement contre un ennemi, s'il est dans une Rv, ou a lui-même effectué une avance spontanée lors de cette phase. Quand un élément qui n'est pas du Train est traversé par une avance spontanée, on effectue les actions suivantes au début de l'interpénétration:

- L'infanterie traversée par des Chevaliers, *des Dragons, des Démons, des Behemoths* ou des Sacrifiables fuit.
- Les autres troupes impétueuses qui ne se sont pas encore déplacées cette phase reculent si elles en ont la place. Elles effectuent ensuite une avance spontanée complète, même si elles furent bloquées cette phase, dès que l'élément les traversant a terminé son mouvement.
- Les autres troupes impétueuses qui ont déjà effectué un mouvement tactique ou un mouvement de marche cette phase, et les autres troupes non impétueuses reculent si elles en ont la place.
- *Les troupes terrestres ou navales traversées (comprendre survolées) par des aériens impétueux, et les aériens traversés par des troupes impétueuses terrestres ou navales, ne reculent, ni ne fuient, ni ne se joignent au mouvement.*

Lorsqu'un élément seul ou faisant partie d'un groupe n'avançant pas spontanément n'a pas assez de distance de mouvement pour traverser entièrement le socle d'un élément interpénétré, il ne peut le traverser si cela l'amène au contact d'un ennemi, sinon il est placé juste devant le bord opposé de l'élément traversé. Les éléments en mouvement qui le suivent restent derrière l'élément traversé. Ils ne font alors plus partie du groupe initial.

Les éléments aériens qui ne peuvent pas traverser entièrement des troupes qu'elles pénètrent (comprendre survolent), et les troupes traversant (passant dessous) des aériens marquent la position réelle des Aériens en posant sur la table un morceau de feutre ou de carton noir de la forme du socle de l'Aérien, de manière à ce que l'élément terrestre ou naval puisse être posé par dessus le carton ou le feutre.

TRAVERSEE DES OBSTACLES AQUATIQUES

Les voies navigables ne peuvent être franchies à gué sauf là où une île se trouve dans les **200p** de la rive. On peut toujours franchir une Rv par un gué routier ou un pont. On doit lancer un dé déterminant la difficulté de traversée d'une rivière non gelée pour le premier élément la pénétrant au cours d'une partie, ou pénétrant la même rivière mais sur un autre secteur de la table, et ce autrement que par un gué routier, en ajoutant 2 si elle est en crue, et en retranchant 1 si elle se jette vers un autre relief aquatique ou un petit bord de table, 2 en été ou au printemps par climat Sec, ou en été par climat Chaud ou Froid.

Si le résultat modifié est:

- < 3 La rivière est **Négligeable**. Elle peut être franchie à gué n'importe où et sous n'importe quelle formation sans ralentissement.
- 3-4 La rivière est **Facile**. Elle peut être franchie à gué n'importe où et sous n'importe quelle formation, mais à vitesse réduite.
- 5-6 La rivière est **Douteuse**. Elle peut être franchie à gué que par élément seul ou par une colonne large d'un élément, et à vitesse réduite. Les Chevaliers Démontés en Bd (**S**) ou Sp (**S**) considèrent la Rv comme **Dangereuse**.
- 7-8 La rivière est **Dangereuse**. Elle ne peut être franchie à gué que par élément seul ou par une colonne large d'un élément, et à vitesse réduite. On doit lancer un dé pour chaque élément tentant d'y faire un mouvement tactique, un mouvement de marche ou une avance spontanée quand il entre dans l'eau, en ajoutant 1 au résultat si c'est un élément de Général ou si l'élément immédiatement devant vient de réussir la traversée. Un score de 1 indique que l'élément est détruit par noyade; 2, 3 ou 4 que plus aucune traversée ne peut se faire à moins de **300p** pendant cette phase; 5 ou plus que cet élément traverse. A moins d'être de toute façon détruit par une autre cause, un élément reculant, fuyant ou repoussé par des amis reculant dans une telle Rv est détruit par noyade sauf s'il obtient 5 ou plus avec un dé.

Les troupes franchissant à gué une Rv doivent le faire selon la fig. 15. Une rivière ou une voie navigable gelée est infranchissable pour des éléments Navals, et comptent comme une zone dégagée pour les éléments terrestres. Les éléments terrestres fuyant à travers un pont ou une rivière gelée, une voie navigable gelée ou un marais gelé doivent lancer un dé à chaque phase et sont détruits par noyade sauf s'ils obtiennent 2 ou plus sur un dé.

Les éléments adaptés à l'eau n'échouent jamais et ne se noient jamais en traversant une Rv, WW, M ou un pont.

MOUVEMENT DE NUIT, DANS LE BROUILLARD, LA BRUME, LA NEIGE, OU UNE TEMPETE DE SABLE

Les règles suivantes s'appliquent la nuit (après le crépuscule et avant l'aube), dans le brouillard, la brume, la neige ou une tempête de sable:

- Les Corps réguliers ont chacun leur dé de PIP spécifique, au lieu de l'attribution après tirage.
- Tout Corps n'étant pas fiable et ayant eut deux fois un résultat de PIP de 2 ou moins depuis le début des conditions de restrictions de visibilité ne peut se déplacer ou relancer le dé jusqu'à l'aube ou que la condition climatique restreignant la visibilité n'ait cessé, ou qu'un de ses éléments n'ait vu l'ennemi depuis le début des conditions.
- Les distances de mouvement sont restreintes selon le paragraphe '**DISTANCES DE MOUVEMENTS TACTIQUE ET DE MARCHE**'.

COMBAT

TYPES DE COMBATS

Le terme combat comprend les tirs à distance, *les assauts magiques* et la mêlée. Les tirs à distance sont limités aux troupes qui tiraient historiquement à longue portée. *L'assaut magique représente les magiciens lançant des sorts ou invoquant des arcanes ou des puissances surnaturelles pour affecter physiquement ou psychologiquement des ennemis. Il est plus puissant contre d'autres lanceurs de sort.* La mêlée ne comprend pas seulement le combat au contact, mais aussi les tirs des archers ou javeliniers montés, des tirailleurs à pied et des autres troupes qui tiraient normalement seulement à courte portée, sans se soucier de la portée maximale théorique de leurs armes, ou contre des ennemis en train de charger ou déjà au contact.

TIRS A DISTANCE

L'Artillerie, les Archers, les Engins (S) ou (O), les Eléphants (X), *les Aéronefs (X), (O) ou (S)*, les Navires (S), (O) ou (X), les Galères et les Embarcations (S) ou (X) se trouvant à portée et n'ayant pas effectué de marche ou de fuite cette phase, peuvent tirer sur tout élément ennemi dont tout ou partie est visible et se trouve droit en face ou latéralement à moins d'une distance F de la projection de son front. Au moins 2 coins de l'élément cible doivent se trouver devant une ligne s'étendant du front du tireur. Les Engins, *les Aéronefs et l'Artillerie (O)* montée sur chariots et les Embarcations (S) peuvent compter n'importe quel bord de leur socle comme front pour le tir. Le tir est interdit si le tireur ou la cible est en combat rapproché, ou en débordement, ou apporte un soutien arrière, ou est contigu au bord arrière d'un élément en mêlée. *Les éléments en rang arrière peuvent tirer sur des cibles aériennes.*

Les portées maximum sont de: *50p pour les aéronefs (O) ou (S), qui ne peuvent tirer que sur des troupes terrestres ou navales ; 100p pour l'Artillerie (X); 200p pour l'Artillerie (I), les Archers, les Engins, les Galères, les Embarcations (S) et les Navires; 500p pour les autres Artilleries.* On mesure les distances du point le plus proche du rang frontal de chaque tireur vers le point le plus proche de la cible. Pour les tirs sur ou par des éléments défendant des fortifications, on mesure la distance depuis ou jusqu'au front de ces fortifications.

Chaque élément ne peut tirer qu'une fois par phase, et doit le faire sauf si un recul de l'élément cible aurait pour conséquence la destruction de troupes amies. Un 2^{ème} ou 3^{ème} élément tirant sur la même cible aide le tir du 1^{er} plutôt qu'il ne tire séparément. Un 4^{ème} élément ou plus aidant au tir n'apporte rien de plus. L'Artillerie, autre que (X) sur 2 rangs, ne tire que pendant sa phase. L'Artillerie (X) sur 2 rangs tire comme un seul élément lors de chaque phase, les 2 rangs ne pouvant jamais tirer ensemble lors d'une même phase, ceci simulant la rotation des rangs. L'Artillerie, autre que (X), ne tire que si elle ne s'est pas déplacée lors de cette propre phase.

Un 2^{ème} rang d'Archers contigu et directement derrière un 1^{er} rang d'archers, appartenant au même Corps, équipés du même type d'arc, et de même classe, ou de classe (X) et monté sur le même socle, peut aider au tir du 1^{er} rang, sauf si l'un des deux est en zone difficile. L'Artillerie (F), les Eléphants (X), l'Artillerie sur une colline, les Engins (S) ou les Navires (X) peuvent tirer pardessus tout piéton ami sauf des Piquiers ou Archers ou dans les **150p** de la cible. Les troupes défendant des TF peuvent tirer par dessus toute troupe amie. L'Artillerie peut tirer au-dessus ou à travers des Psiloi ennemis. *Les aériens peuvent tirer ou être pris pour cible par dessus toute autre troupe, y compris les Bw(X).*

Dans les autres cas, un tir n'est autorisé que si aucune portion d'un élément ami ou d'un élément ennemi visible ne se trouve dans la zone délimitée par deux lignes imaginaires, l'une reliant un des coins avant du tireur avec un coin quelconque du socle ennemi, l'autre reliant l'autre coin avant du tireur avec un coin quelconque de la cible mais distinct du premier, ces deux lignes ne devant pas se croiser, et qu'il y ait un intervalle minimum d'une distance F pour tirer.

Les éléments du 1er rang ne peuvent tirer que sur la cible éligible se trouvant le plus face à eux, sauf que l'Artillerie peut choisir d'ignorer des Psiloi. Les Archers des rangs arrières doivent tirer sur la même cible visée par l'élément du 1^{er} rang, en comptant la distance de tir à partir de ce même 1^{er} rang.

Tout tireur peut choisir d'ignorer et de tirer à travers des Espions ennemis, sur des cibles différentes, situées au-delà de ceux-ci.

Assaut magique

Les éléments jeteurs de sort peuvent attaquer un ennemi à distance en invoquant des pouvoirs surnaturels pour l'affecter physiquement ou psychologiquement. Un assaut magique ne peut être entrepris par un élément en contact frontal avec un ennemi, ou contre un ennemi qui serait dans cette situation, ou combattant comme support arrière, ou aligné contigu à l'arrière d'un élément en mêlée, ou contre un ennemi de la présence duquel le jeteur de sort n'est pas conscient.

Au point 3 de la séquence de jeu, après tous les tirs, mais avant que les combats de mêlée soient résolus, tout élément jeteur de sort peut attaquer magiquement un ennemi ou lancer un sort – mais pas les deux. Certains sorts, de par leur nature, comme les sorts de préparation à la bataille, sont lancés avant le point 3 de la séquence.

*Conduire un assaut magique consomme 2 PIPs, laissés inutilisés par le corps du jeteur de sort, pour chaque jeteur de sort participant à l'attaque. La portée de l'attaque magique est de **200p**, auxquels il faut ajouter **50p** pour chaque PIP supplémentaire dépensé par un élément avec un pouvoir magique (S), ou 2 PIPs supplémentaires par un élément avec un pouvoir magique (O), ou 3 PIPs par un élément avec un pouvoir magique (I).*

Les éléments tentant de s'attaquer mutuellement par magie résolvent leurs attaques comme des événements séparés, dans l'ordre décidé par le joueur en phase.

MELEE

La mêlée a lieu quand un élément entre ou reste au contact **bord à bord** et **coin à coin** et est aligné avec un élément ennemi ou la fortification que défend celui-ci.

Les éléments terrestres ou navals peuvent entrer en contact avec des aériens pour forcer le combat en mêlée. Cela représente le tir à courte portée, peut-être avec des armes improvisées, les provocations ardentes, les boucliers entrechoqués, comme par Jason ou Hercule pour repousser les oiseaux géants ou les manœuvres visant à menacer les amis des aériens. (Les joueurs doivent être conscients que si cette règle peut sembler contre-intuitive en certaines occasions, elle est nécessaire pour l'équilibre du jeu et des raisons de mécanique de jeu, et qu'elle est compensée dans les sections sur les résultats de combat).

A la fin de la phase de mouvement, tout élément, autre qu'un Train, des Embarcations, *un Dragon sur un socle de WWg ou une Aéronef*, qui a été contacté de flanc et/ou sur l'arrière par un (des) bord(s) avant(s) ennemi(s), et qui n'est pas en combat frontalement avec un bord avant ennemi ou fournissant un soutien arrière à un tel combat, doit se tourner pour faire face à l'attaquant arrière s'il y en a un, sinon sur le flanc contacté le premier. Si un élément contacte le flanc de deux éléments ou plus, ceux-ci se tournent pour lui faire face, en colonne derrière le premier. Si un ou plusieurs éléments contactés de flanc n'ont pas assez de place pour faire face, l'élément ennemi qui est entré au contact doit reculer pour dégager assez d'espace. Si cela n'est pas possible, les deux mouvements sont annulés. Quand le fait de faire face sur le flanc ou l'arrière rompt le contact physique avec un autre ennemi, celui-ci se déplace pour renouveler le contact s'il en a la place. Si un élément double-soclé ou fournissant un soutien arrière à des amis en combat frontal avec un front ennemi et contacté sur l'arrière ou le flanc, ceci est traité comme un contact avec le flanc ou l'arrière de l'élément frontal.

Le Train, les Embarcations, *les Dragons sur des socles de WWg et les Aéronefs* ne se tournent pas pour faire face à l'ennemi, mais comptent le bord contacté par le front ennemi comme leur bord frontal, et, sauf pour les bateaux, tout bord en contact avec un flanc ennemi comme un flanc. *Les Aériens peuvent passer librement au-dessus des fortifications, qu'elles soient défendues ou non.*

Un élément compte en débordement sur l'ennemi si un des cas suivants s'applique [Voir Fig. 7]:

- Il est à la fois en contact bord à bord et coin avant à coin avant avec l'élément ami en combat rapproché avec l'élément ennemi, **et** au moins la portion plus proche de son propre front n'est pas en contact avec un élément ennemi.
- Les deux flancs de leurs socles se touchent, même si le front de l'élément en débordement est en contact avec un élément ami ou ennemi. Deux éléments adverses dont les flancs se touchent sont mutuellement en débordement.

Un élément en débordement ou en contact frontal sur le flanc ou l'arrière d'un ennemi combattant lui-même sur son front, n'est compté que comme facteur tactique pour des éléments amis. Il peut compter en débordement sur un élément ennemi à droite et un autre à gauche en même temps, ou sur un élément ennemi exposé par le recul, la destruction ou la fuite cette phase de ses propres adversaires. Un élément ne peut subir qu'un seul facteur tactique -1 sur chaque flanc pour le flanc débordé ou contacté par un front d'élément ennemi. Les Eléphants n'offrent pas de débordement sur l'ennemi à des éléments amis Montés, sauf d'autres Eléphants, ni aucune troupe pour des Sacrifiables amis. Un élément d'Engins, *de Dragons sur un socle de WWg, d'Aéronefs*, d'Artillerie ou de bateaux dont un des longs bords, considéré à ce moment comme front, est contacté par deux éléments ennemis, combat ces éléments l'un après l'autre cette phase. Si la moitié seulement de ce bord est contacté, l'attaquant compte comme subissant un débordement.

Les troupes attaquant des fortifications comptent toujours comme combattant des Piétons. On considère que les troupes à pied prenant d'assaut des PF ou des portes sont munies d'échelles ou de béliers improvisés. Les Montés ne peuvent attaquer que des TF, sauf les Eléphants *et les Dragons* qui peuvent attaquer toute porte. *Les Aériens peuvent attaquer toute fortification.*

Les troupes qui assaillent une section de fortifications non défendue procèdent comme si elle était défendue, mais avec un facteur de combat de 0. Sauf au coin d'une fortification, les défenseurs et les attaquants peuvent se déborder l'un l'autre comme si les fortifications ne les séparaient pas. Un élément en défense qui n'occupe pas une seule section de fortification doit se décaler pour se conformer à un attaquant s'il en a la place.

RESOLUTION DES TIRS A DISTANCE ET DES MELEES

Qu'un élément soit au contact, tire ou reçoive un tir, le joueur auquel il appartient lance un dé, et ajoute les facteurs de combat (FC) appropriés, ainsi que les facteurs de soutien arrière et les facteurs tactiques s'appliquant (Fig. 10, 11a et 11b). *Air, sur le tableau ci-dessous, signifie combat contre tout aérien y compris Dragon (W).*

Elément de:	Facteur de combat contre:				
	<i>Air</i>	Montés	Naval	Piétons	Archer tirant
Eléphants	+3	+5	+3	+4	
Sacrifiables, Artillerie	+3	+4	+4	+4	
Chevaliers, Engins	+3	+4	+4	+3	+4
Piques	+5	+4	+4	+3	
Lances	+4	+4	+4	+4	
Chamellerie	+3	+4	+3	+2	
Cavalerie, Galères, Navires	+3	+3	+3	+3	
Lames	+3	+3	+4	+5	+4
Archers	+4	+4	+3	+2	
Guerriers, Auxilia	+3	+2	+3	+3	
Cavalerie Légère, Psiloi, Hordes, Embarcations, <i>Embusqués, Espions ou Volants</i>	+2	+2	+2	+2	
Bagages, Naval avec ses troupes débarquées	+1	+1	+1	+1	
<i>Aéronefs</i>	+4	+4	+4	+4	
<i>Démons</i>	+5	+5	+5	+5	
<i>Dragon</i>	+4	+4	+5	+5	
<i>Dragon(W)</i>	+5	+4	+5	+5	
<i>Behemoth</i>	+3	+4	+5	+5	
<i>Bêtes</i>	+2	+4	+2	+3	

Facteurs de soutien arrière

Le facteur de combat de certaines troupes se voit augmenter par le soutien arrière d'éléments amis contigus du type *approprié (et de la bonne race/espèce si spécifié dans la liste d'armée)* et du même Corps, alignés avec lui et tournés dans le même sens, pourvu qu'aucun rang ne soit composé de chars, ne soit en zone difficile, ne défende de fortification, ni ne subit un tir sauf pour des Kn (**I**), ni n'ait un bord en contact avec le front d'un Sacrifiable, ni ne vient d'entrer en mêlée avec de l'artillerie (**S**) *ou des Aériens*. Ces facteurs sont les suivants:

- On ajoute +1 pour les Chevaliers (**I**), si la liste d'armée stipule qu'ils doivent être montés sur un élément double, ayant un second rang arrière de Chevaliers (**I**) et faisant face à des Piétons, des Chevaliers, de la Cavalerie, de la Cavalerie Légère, ou recevant un tir autre que d'Artillerie.
- On ajoute +1 pour la Cavalerie ayant un 2^{ème} rang de Cavalerie (**I**) si (**I**), ou de Cavalerie (**O**) sinon, faisant face à de la Cavalerie ou de la Cavalerie Légère.
- On ajoute +1 pour des Lances ayant un 2^{ème} rang arrière de Lances, si les deux sont de la même classe et en zone dégagée.
- On ajoute +1 pour des Piques, autres que (**X**), ayant un 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} rang arrière de Piques, si tous sont de la même classe et en zone dégagée.
- On ajoute +1 pour des Piques (**X**) ayant un 2^{ème} ou un 3^{ème} rang de Piques (**I**) ou (**X**), si toutes sont en zone dégagées.
- On ajoute +1 pour des Lames ayant un 2^{ème} rang arrière de Lames et faisant face à des Chevaliers de la Chamellerie (**S**) *ou un Dragon*.
- On ajoute +1 pour des Guerriers ayant un 2^{ème} rang arrière de Guerriers.
- On ajoute +1 pour des Guerriers (**S**) ayant un 3^{ème} ou 4^{ème} rang arrière de Guerriers (**S**) et faisant face à des Montés, si tous les rangs sont des Guerriers (**S**).
- On ajoute +1 pour les Auxilia (**X**) ayant un 2^{ème} ou 3^{ème} rang d'Auxilia (**X**), si le 2^{ème} rang est composé d'Auxilia (**X**).
- On ajoute +1 pour les autres Auxilia en mêlée contre des Lanciers, Piquiers, Lames, Auxilia, Archers, *Behemoths ou Démons* sur leur front pour un 2^{ème} rang d'Auxilia de la même classe.
- On ajoute +1 pour les Archers en mêlée contre des Lanciers, Piquiers, Lames, Auxilia, Archers, *Béhémoths ou Démons* sur leur front pour un 2^{ème} rang d'Archers de la même classe et armés du même type d'arc.
- On ajoute +1 pour des Psiloi ayant un 2^{ème} rang de Psiloi (**O**) et faisant face à des Tirailleurs. *Et +1 pour les Ps(S) elfes avec un deuxième rang de Ps(S) et faisant face à des Tirailleurs.*
- Si la liste d'armée l'autorise expressément, on ajoute +1 pour les Lances, Piques, Lames et Auxilia ayant un unique 2^{ème} ou 3^{ème} rang de Psiloi armés d'arcs, ou un unique 2^{ème} rang de Psiloi armés d'arbalètes ou d'armes à feu, et faisant face à des Guerriers, *des Aériens*, des Montés autres que des Chevaliers (**X**), ou des fortifications ou des Engins.
- Si la liste d'armée l'autorise expressément, on ajoute +1 pour de la Cavalerie ayant un 2^{ème} rang de Psiloi (**S**) ou (**I**) et faisant face à de la Cavalerie ou des Chevaliers (**X**).

Facteurs tactiques

Ajouter ou soustraire des scores chacun des facteurs tactiques appropriés suivants:

- +2 Pour des Piétons en défense derrière des fortifications, recevant un tir ou en combat rapproché, **sauf** si un des points suivants s'appliquent:

- Il s'agit d'Engins.
 - *Ils sont en mêlée contre des aériens ou pris pour cible par des aériens*
 - Ils sont derrière des PF et reçoivent un tir d'Artillerie (S).
 - Ils sont derrière des TF et reçoivent un tir d'Artillerie ou sont en mêlée avec des Psiloi (X).
 - Ils sont derrière toute fortification et sont en mêlée avec, ou reçoivent un tir d'Engins (S) ou de la tour de Navires (X).
- +1 Pour l'élément du général d'un Corps non démoralisé, en mêlée ou recevant un tir, *ou recevant une attaque magique*.
- +1 En combat rapproché et soit plus haut que l'ennemi, soit défendant une tour surélevée de PF, ou défendant une berge ailleurs qu'à un gué routier ou un pont, *sauf Aériens ou en combat contre des Aériens*.
- 1 Pour chaque flanc débordé par un ennemi, et/ou pour chaque élément ennemi en contact frontal avec le flanc ou l'arrière, ou pour un 2^{ème} ou un 3^{ème} élément aidant l'ennemi au tir.
- 1 Si désavantagé par la météo, ou tirant depuis ou vers un bois, un verger ou une palmeraie/oliveraie.
- 2 Pour un élément faisant partie d'un corps démoralisé, autre que le général, en combat rapproché ou recevant un tir *ou un assaut magique*.
- 2 Pour des Montés *sauf Bêtes et Dragons* attaquant des fortifications; ou des Montés, *sauf Bêtes*, en mêlée, ou en contact frontal avec de l'Infanterie ennemie se trouvant en zone **difficile ou accidentée** pour des Montés.
- 2 Pour des Lames ou des Guerriers (S) ou (O) en mêlée, avec de l'Infanterie ennemie se trouvant en zone **difficile ou accidentée**.
- 2 Pour des Lanciers, Piquiers, Hordes (O) ou Train, en mêlée tout en étant en zone **difficile ou accidentée**, ou traversant une rivière non négligeable sauf à gué routier ou un pont.
- 2 *Pour des Behemoths non (X) en zone difficile et en mêlée.*

Notez que les Aériens ne souffrent pas de modificateur négatif en terrain difficile ou accidenté, car on suppose qu'ils les survolent. Toutes les Bêtes sont supposées être des adeptes du combat en terrain difficile quel que soit le type d'animal qu'elles représentent, et ne reçoivent donc pas de facteur négatif en terrain difficile ou accidenté.

Modificateurs de Classe

Comparez le score de votre élément au score adverse en tir ou mêlée **avant** d'appliquer les modificateurs suivants:

- 1 Si votre élément n'est ni une Artillerie qui tire, *ni un Bd(D) contre un Dragon, ni un Dragon ou Démon en mêlée, ni un Eléphant en mêlée sauf contre Démons, Aéronefs ou Dragons*, et a obtenu un score supérieur à celui d'un élément (S) adverse.
- +1 Si votre élément qui tire est (S), et a obtenu un score exactement de 1 supérieur à un élément (S) adverse, ou un score identique à un élément (F) ou (O) adverse.
- +1 Si votre élément tire ou est en mêlée, et a obtenu un score supérieur ou égal à celui d'un élément (I) adverse.
- +1 Si votre élément est en mêlée pendant sa phase ou s'il tire, n'est pas de l'Artillerie, et a obtenu un score supérieur à un élément (F) adverse.

ISSUE DES COMBATS ET MOUVEMENTS IMPOSES

Comparez maintenant le score final de votre élément à celui de votre adversaire, puis effectuez immédiatement le mouvement imposé ci-dessous. Ce mouvement sera fonction de la catégorie de votre élément, et de celle de l'élément principal ayant tiré ou en mêlée, mais pas de celle de tout élément ayant aidé au tir, combattu en débordement, ou en contact frontal sur le flanc ou l'arrière. Les résultats qui s'appliquent uniquement en zone difficile ne s'appliquent pas sauf si les troupes affectées par le résultat compte le terrain comme zone difficile. Les résultats qui s'appliquent uniquement en zone dégagée ne s'appliquent pas en cas d'attaque ou de défense de part et d'autres de fortifications.

Les éléments ne tiennent pas compte d'un résultat défavorable dans les cas suivants:

- En effectuant un tir sans riposte ennemie.
- En combattant en tant que débordement.
- En essayant de franchir des fortifications non défendues.

Un élément en contact frontal avec le flanc ou l'arrière d'un élément ennemi ne tient pas compte des résultats ci-dessous. Cependant, lorsque l'élément ami qui combattait l'ennemi de face recule, s'enfuit, ou est détruit, l'élément sur le flanc ou l'arrière recule.

Le total de l'élément est égal à celui de son adversaire:

Sacrifiables Détruits

Bagages Détruits par Espions

Autres troupes Continuent le combat la phase suivante si en combat rapproché et qu'aucun ne rompt le combat.

Le total de l'élément est inférieur à celui de son adversaire, mais supérieur à la moitié:*Embusqués, Sacrifiables Détruits*

Eléphants Détruits par Troupes Légères, un tir d'Artillerie ou de la Chamellerie (X). Sinon reculent.

Chevaliers Détruits par Eléphants, Sacrifiables, *Démons* ou Cavalerie légère, ou par des Archers (S) qu'ils ont contacté frontalement cette phase, par des Lames (X) pendant leur phase, ou en mêlée en zone difficile. Sinon reculent.*Bêtes Détruits par Montés, Dragons (W) ou Démons si en mêlée en zone dégagée. Sinon reculent.*

Cavalerie Légère Fuit face à un tir d'Artillerie, des Sacrifiables, ou en zone difficile. Sinon recule.

Autres Montés Fuiet face à Sacrifiables, ou en zone difficile. Sinon reculent.

Lances, Piques, Lames Détruits par Chevaliers, Chamellerie (S) ou Sacrifiables si en zone considérée dégagée par ceux-ci, ou par *Démons, Dragons ou Guerriers*. Sinon reculent.*Lames (D) Détruits par Chevaliers, Chamellerie (S) ou Sacrifiables si en zone considérée dégagée par ceux-ci, ou par Démons ou Guerriers. Sinon reculent.*Guerriers Détruits par Chevaliers, *Behemoths*, Chamellerie (S) ou Sacrifiables si en zone considérée dégagée par ceux-ci, ou par Eléphants, *Démons ou Dragons*. Sinon reculent.Auxilia Détruits par Chevaliers, Chamellerie (S) ou *Behemoths* si en zone considérée dégagée par ceux-ci, ou par *Démons ou Dragons*. Et aussi, pour de l'Auxilia (X), par des Eléphants, Sacrifiables ou Guerriers. Sinon reculent.Archers Détruits par *Dragons (W), Volants ou Démons au contact en zone dégagée*, ou par tous Montés au contact. Sinon reculent.Psiloi Détruits par Chevaliers, Cavalerie, Cavalerie Légère ou Chamellerie (S) si en zone considérée dégagée par ceux-ci. Reculent face aux Eléphants, *Behemoths* et Sacrifiables, ou si recevant un tir autre que d'Artillerie, ou si en zone qu'aucun ne considère comme dégagée. Sinon Fuiet.

Artillerie Détruite par tout élément au contact. Sinon recule sauf si dans une fortification.

Engins Détruits par Artillerie non (X) ou, sauf pour les (X), par des Eléphants, *Behemoths, Bêtes, Dragons ou Démons*. Sinon reculent si (S) attaquant une fortification.Hordes Détruits par Chevaliers, Chamellerie (S) ou Sacrifiables si en zone considérée dégagée par ceux-ci, ou par *Behemoths, Dragons, Démons, Eléphants ou Guerriers*. Sinon reculent.Naval *Détruit par un Embusqué aquatique (S) dans son propre tour. Sinon recule.**Volants Reculent.*

Naval Vide Détruit par tout élément au contact autre que Sacrifiables.

Bagages Détruits par tout élément au contact. Sinon fuiet si mobiles.

*Démons, Dragons Détruits par des généraux au contact. Sinon reculent.**Behemoths Détruits par un général au contact ou par un Démon dans son propre tour. Sinon reculent.**Espions Détruits si en contact avec généraux, Embusqués ou Espions, ou si en contact avec Chevaliers, Chamellerie (S), Cavalerie, Cavalerie légère, Dragons, Démons ou Volants si en zone considérée comme dégagée par ceux-ci. Sinon fuiet 1D6 mouvements.**Aéronefs Détruites par Px(X) ou Artillerie (S). Sinon reculent.**Généraux, défenseurs de fort Détruits par Espions**Autres terrestres Reculent**Tous les éléments, sauf ceux indiqués comme détruits par des Espions, ignorent un résultat défavorable face à Espions.*

Le total de l'élément est inférieur ou égal à la moitié de celui de l'ennemi:

<i>Tout terrestre</i>	<i>Fuient face à aériens si en BUA, Wd, E ou O.</i>
Cavalerie	Fuit face à Lanciers, Piquiers ou Auxilia (X) si en zone dégagée, en mêlée face à de l'Artillerie autre que (I) ou (X), ou face à Naval. Sinon détruite.
Cavalerie Légère	<i>Détruite face à Dragons (W) en mêlée, ou Volants en mêlée en terrain dégagé.</i> Détruite si en mêlée face à tous Montés, Archers, <i>Démons</i> , Psiloi (O) (<i>y compris Elfes (S)</i>) ou Engins (O), ou si en combat rapproché en zone difficile. Sinon fuit.
Psiloi	Détruits par tous Montés <i>ou Volants</i> si en zone considérée dégagée par ceux-ci; par Archers, Auxilia sauf (X) ou Psiloi, ou si (X). Sinon Fuient.
<i>Behemoths</i>	<i>Reculent face à Cavalerie Légère, Psiloi non (X) ou Volants. Détruits par autre terrestre ou aérien.</i>
<i>Espions</i>	<i>Reculent face à Bagages; sinon fuient ID6 mouvements.</i>
Naval	Détruit par Artillerie (S) <i>ou Aéronefs</i> , ou par tout contact sauf face aux Sacrifiables <i>ou Bêtes</i> . Fuit face à d'autres tirs.
Naval vide	Détruits par tous sauf Sacrifiables.
<i>Volants</i>	<i>Détruits par Aériens en mêlée, ou par Archers, Psiloi (O) (y compris Elfes (S)) ou Engins (O) qu'ils ont contacté frontalement cette phase. Sinon fuient.</i>
<i>Aéronefs</i>	<i>Détruits par Aériens, Ps (X), Artillerie autre que (X), ou par Archers ou Engins en mêlée. Sinon fuient.</i>
Autres Terrestres <i>ou Aériens</i>	<i>Détruits par tout élément terrestre ou aérien.</i> Sinon fuient si en mêlée face à de l'Artillerie autre que (I) ou (X), ou face à des éléments navals. Sinon détruits.

Tous les éléments, sauf ceux indiqués comme détruits par des Espions, ignorent un résultat défavorable face à Espions.

RESOUDRE UNE ATTAQUE MAGIQUE

L'attaque magique est conduite avec un facteur de base de +4. Les défenseurs autres que les jeteurs de sort défendent avec leur facteur de combat contre les piétons. Tous les jeteurs de sorts se défendent contre les attaques magiques avec un facteur de +3. Un général peut utiliser son +1 lorsqu'il se défend contre une attaque magique ou lorsqu'il attaque un jeteur de sort par magie. Ce modificateur, avec celui de la démoralisation (-2) sont les seuls facteurs influençant les combats magiques. Un deuxième ou troisième élément attaquant magiquement la même cible aident le premier de la même manière que dans le tir à distance.

Les attaquants par magie comptent la classe (I) ou (S) de l'élément de leur adversaire comme s'il était la cible d'un tir, pour calculer les modificateurs de classes. Cependant, la cible compte la classe de son pouvoir magique si elle est supérieure à sa classe comme élément.

Modificateurs de classe supplémentaires pour l'attaque magique :

+1 si votre élément attaque magiquement et obtient plus qu'une cible qui a un pouvoir magique (I, O ou S) qui est inférieur ou égal au vôtre

+1 si votre élément attaque magiquement avec un pouvoir magique (S) et obtient plus qu'une cible qui a un pouvoir magique (I, O ou S) qui est inférieur ou égal au vôtre

Les éléments obtenant moins que leur adversaire en combat magique reculent. Les jeteurs de sorts, Embusqués, Espions et Démons obtenant la moitié ou moins sont détruits. Les autres fuient. Les attaquants ignorent un résultat défavorable sauf s'ils attaquent un élément jeteur de sorts. Un deuxième ou troisième élément aidant le premier partage son sort.

DESTRUCTION DES ELEMENTS

Un élément détruit est retiré de la table, ceci pour représenter les survivants qui paniquent, se dispersent et s'enfuient isolément, ou dans le cas d'éléments Naval, les vaisseaux qui sont coulés, capturés, brûlés ou désemparés. On considère que les Bagages détruits sont pillés et incendiés, et les survivants dispersés. Si un élément Naval *ou une Aéronef* est détruit, tout élément embarqué est également détruit. Si un élément Naval s'échoue sur une côté abritée du vent suite à un vent fort, les éléments embarqués survivent, mais en tant qu'Hordes (**I**) *s'ils ne sont pas adaptés à l'eau. Les créatures adaptées à l'eau survivent comme leur type de troupe normal.*

Quand un élément est détruit suite à un résultat de mêlée ou parce qu'il ne peut effectuer un recul complet suite à un résultat de mêlée, est détruit tout élément ami lui apportant un soutien arrière, tout élément ami dont une partie au moins de son socle se trouve droit derrière à moins d'une **profondeur** de socle à partir de la position initiale du bord arrière, ou à moins d'une profondeur de socle si c'est moins, tout élément ami se trouvant à **moins d'une distance F** si la partie la plus proche est le flanc, l'arrière ou les coins arrières, sauf si un des cas suivants s'applique:

- Le premier élément détruit est un Psiloi, *un Embusqué ou un Espion*, et le plus proche à l'arrière *n'est rien de cela.*
- Le premier élément détruit ou celui à l'arrière est un Engin, un Bagage ou un Naval, ou l'élément de front est une Artillerie.
- L'élément à l'arrière est séparé du premier par une fortification, ou l'élément de front s'est noyé.

Les éléments aériens ne sont pas détruits s'ils sont à moins d'une profondeur ou largeur d'élément derrière un élément terrestre ou naval détruit en mêlée. Seuls les Aériens sont détruits s'ils sont à moins d'une profondeur ou largeur d'élément derrière un élément aérien détruit en mêlée.

RECUK DES ELEMENTS

Un élément effectuant un recul se déplace de la profondeur de son socle droit vers son arrière, sans changer de direction, ou d'une distance F si elle est inférieure. *Les Aériens entourés par des troupes terrestres ou navales reculent jusqu'à ce qu'ils soient dégagés de tels ennemis.* S'il rencontre un ami faisant face dans la même direction, il le traverse s'il s'agit d'une interpénétration autorisée, *ou si c'est un aérien recontrant des amis dans n'importe quelle direction*, sinon un élément Naval repousse un Naval, un élément terrestre repousse tout élément sauf Eléphants, *Dragons (non-W), Démons, Behemoths*, Engins, Bagages ou Naval. S'il rencontre un Tirailleur *ou un Espion* dirigé dans une autre direction, il le repousse directement sur son arrière, **sauf** si le Tirailleur est en contact frontal avec l'ennemi. Toute autre troupe faisant face à une autre direction ne peut être ni traversée, ni repoussée. Un élément qui serait traversé ou repoussé par un Eléphant, *un Dragon (non-W), un Démon ou un Behemoth* reculant effectue une fuite.

Un élément reculant uniquement à cause d'un tir à distance *ou d'une attaque magique* provenant d'un élément ennemi situé entièrement derrière une ligne imaginaire prolongeant son bord arrière, exécute un demi-tour avant d'effectuer son recul. Les Troupes sur un pont reculant face à un Naval, se tournent et fuient vers la terre.

Un élément *terrestre ou naval* qui recule est détruit s'il commence ou termine son recul avec son flanc ou son arrière en contact avec le front d'un élément ennemi, *(un aérien qui recule n'est détruit que si au moins un des éléments en contact avec son flanc ou son arrière est aérien, Psiloi (O) (y compris les Psiloi(S) elfes) ou Archers)*, ou si, avant qu'il ait terminé son recul, son arrière ou ses coins arrière rencontrent:

- Un ennemi (autre qu'un Psiloi, contacté sur un flanc ou l'arrière ou un coin arrière, qui fuit immédiatement). *Si l'élément qui recule est un aérien, seulement s'il rencontre un aérien ennemi.* Sauf si l'élément reculant est un Psiloi *ou un Espion*, l'élément ennemi est également détruit s'il est contacté sur un de ses coins arrière **uniquement**, ou sur son arrière par le bord arrière de l'élément en recul, ou sur son arrière ou son flanc seulement par un coin arrière de l'élément en recul. On considère que cet élément ennemi n'est pas détruit en combat rapproché.
- Des amis qu'il ne peut interpénétrer ou repousser suffisamment pour compléter son recul.
- Un terrain qu'il ne peut traverser (des troupes terrestres peuvent rembarquer. Une embarcation reculant sur une rivière suit son contour).
- Un parapet (PF) ou une TF, autre que le bord intérieur d'une TF ennemie ou une porte non défendue, *pour un élément terrestre ou naval.*
-

FUITE DES ELEMENTS

En fonction des circonstances, un élément en fuite se déplace comme suit:

- Un élément fuyant suite à un tir à distance, *une attaque magique* ou une mêlée recule d'abord d'une profondeur de socle. Il se déplace alors droit derrière lui, effectuant une orientation de 180° pour le faire.
- Un élément fuyant suite à une marche de flanc ennemie se déplace dos au bord de table d'entrée de la marche de flanc pour un élément terrestre *ou aérien*, vers son bord de table initial pour un élément naval, en effectuant l'orientation nécessaire au début de son déplacement.
- Un élément fuyant après avoir été traversé par une avance spontanée effectue une orientation de 180° au début de son mouvement sauf si les troupes impétueuses amies l'ont traversé dans les 90° de son front ou son arrière.
- Un élément fuyant suite au recul d'Eléphants, *de Dragons, de Démons, de Behemoths* ou d'un ennemi se déplace dans la même direction que l'élément reculant, effectuant l'orientation nécessaire au début de son déplacement.
- Un élément fuyant suite à la démoralisation de son Corps se déplace vers le point le plus proche de sa ligne de base, ou vers le bord de table par lequel il est arrivé s'il a réussi une marche de flanc, ou, si un tel élément existe, l'élément Naval ami vide le plus proche capable de le prendre à son bord. Dans chaque cas, l'élément s'oriente initialement de manière appropriée.

Après son recul initial, un élément en fuite peut et doit dévier du minimum nécessaire mais pas de plus de 90° pour éviter un ennemi, un ami qu'il ne peut traverser ou contourner, une zone difficile où il ne peut entrer cette phase-ci, un terrain qui lui est infranchissable, ou un bord de table autre que son bord de table initial, ou s'il a réussi sa marche de flanc, son bord d'arrivée, mais sous réserve qu'aucun autre obstacle de ce type ne soit visible dans la nouvelle direction à **200p** ou moins; ou pour traverser un ami qu'il contacte. Il est détruit par un ennemi ou un terrain infranchissable qu'il ne peut éviter. Un ami qui ne peut être traversé ou évité fuit derrière lui jusqu'à ce qu'il s'arrête ou qu'il ait dépassé son propre mouvement de fuite. Un élément en fuite ne peut dévier pour éviter une Rv gelée ou non, une WW gelée, ou un marais gelé. Echouer la traversée de l'un de ces reliefs détruit l'élément, y compris lors du recul initial.

Un mouvement de fuite, en excluant le recul initial, est de **50p** de plus qu'une distance de mouvement tactique sur ce terrain. Si cette fuite comporte une orientation, la distance de mouvement est mesurée entre la position initiale du bord arrière de l'élément après tout recul et la position finale de son bord avant. Le mouvement de fuite se termine sans autre changement d'orientation. Un élément non démoralisé fuit pendant une phase uniquement sauf s'il subit une nouvelle cause de fuite. L'Infanterie Montée fuit comme de la Chamellerie si ses montures sont des chameaux, sinon fuit comme de la Cavalerie. Les troupes démontées pouvant remonter doivent le faire pour fuir.

Un élément de tirailleurs *ou d'Espions* amis, dont tout ou partie du socle se trouve droit derrière et à **moins** d'une distance F de la position initiale du bord arrière d'un élément de premier rang commençant une fuite suite à un combat rapproché, fuit lui aussi. *Les Tirailleurs terrestres et les Espions ne fuient pas s'ils sont à moins d'une largeur d'élément derrière un aérien qui commence à fuir suite à un résultat de mêlée. Les tirailleurs aériens ne fuient pas comme résultat de troupes terrestres commençant à fuir.*

POURSUIITE DES ELEMENTS

Un élément de Chevaliers autre que (X), de Piques, de Lames irrégulières, de Lances irrégulières autres qu'Archers (X), de troupes traversant un gué, de Naval ou de toutes troupes impétueuses, dont les adversaires en combat rapproché reculent, fuient rompent le combat ou sont détruits, doit **immédiatement** poursuivre de la profondeur de son socle ou d'une distance F si elle est moindre, ou de son plein mouvement tactique s'il peut contacter un élément de Bagages ennemis, sauf si:

- *Il combat des Espions ou des Embusqués.*
- Son flanc ou son arrière est en contact avec le front de l'élément ennemi, après le recul de son adversaire frontal.
- Il n'a participé au combat qu'en tant que débordement ou contact de flanc.
- Il s'agit de Piétons en combat rapproché contre des Tirailleurs, ou il s'agit de Piques ou de Lames en combat rapproché contre des Montés, ou il s'agit de Chevaliers en combat rapproché contre des Psiloi, et qu'ils choisissent de ne pas poursuivre.
- Il défend des fortifications ou une berge, a pris une tour, ou devrait pénétrer dans une Rv ou atteindre une WW.
- *C'est un élément terrestre ou naval combattant des aériens.*
- Le mouvement de poursuite ferait sortir de table tout ou partie de son socle.
- *(Une poursuite par des aériens pour atteindre des bagages ne peut pas débuter si leur chemin les ferait passer par-dessus des ennemis)*

Les éléments soutenant un élément en poursuite doivent poursuivre aussi. Un élément Naval *ou Aérien* ne poursuit pas un adversaire terrestre, mais ses troupes à bord peuvent choisir de poursuivre. Si un élément qui poursuit un ennemi, autre que rompant le combat, rencontre un nouvel élément ennemi qui n'est pas déjà en mêlée, ce nouveau combat a lieu la phase suivante. S'il y a de la place, les poursuivants se conforment aux Bagages ennemis que leur front contacte. Un élément de Sacrifiables est détruit si son mouvement de poursuite l'amène dans une zone difficile.

ASSAUT DES FORTIFICATIONS

Un élément donnant l'assaut à une fortification et détruisant l'élément en défense ou le forçant à reculer ou à fuir, ou qui obtient un score plus élevé contre une fortification non défendue, poursuit immédiatement de la profondeur de son socle, en mesurant depuis le bord intérieur de la fortification, tout adversaire reculant pour lui laisser assez de place. Sauf si elles traversent une porte, les troupes amies qui le suivent comptent comme donnant l'assaut à une fortification non défendue pour les phases suivantes. Si, par la suite, un élément fuit ou recule par une porte ou une TF, on mesure son mouvement depuis le bord extérieur de celle-ci, et tout adversaire d'Infanterie le poursuit pour se retrouver en contact avec la fortification. Un élément d'Engin (S), *d'Aéronefs* ou de naval ne suit pas au-delà de la fortification, mais, pour un Engin (S), c'est l'élément de Piétons en contact arrière, ou pour un élément naval *ou d'Aéronefs*, ses troupes embarquées ou celles de l'élément naval en contact derrière lui, qui poursuivent.

PERTES

Un élément détruit est perdu. Un élément dont une partie du socle se retrouve hors-table, qui ce soit volontaire ou suite à un recul ou une fuite, est retiré de la table. *Sauf dans le cas d'un joueur de sorts temporairement hors-table parce qu'il a été extriqué, un tel élément est perdu.*

Calcul des éléments équivalents pour l'évaluation d'une démoralisation ou d'une défaite, et en cas d'ex-aequo:

- Chaque élément d'Engin (I) compte comme 3 éléments équivalents, chaque élément de Psiloi, *d'Embusqués, d'Espions*, de Hordes sauf (I), ou d'Embarcations (F) compte comme un demi-élément, et chaque élément de Sacrifiable ou de Hordes (I) comme 0.
- Chaque élément démonté compte comme le nombre d'éléments contre lesquels il a été échangé. Ses montures ne comptent pas.
- *Un élément changeur de forme compte comme le type qui a le plus d'équivalents éléments.*
- Chaque élément embarqué est compté normalement, qu'il soit embarqué, débarqué ou ayant fait naufrage. Ses vaisseaux ne comptent pas. Un élément de Navires (I) remplaçant un élément de Bagages compte comme un élément de Bagages.
- *Les artefacts ajoutant des équivalents éléments à leur porteur comptent dans les pertes du corps et de l'armée. Si le porteur de l'artefact est perdu, les équivalents éléments de l'artefact sont perdus également.*
- Les éléments de Bagages ne sont pas pris en compte dans le calcul initial du nombre d'éléments équivalents d'un corps ou d'une armée, **mais** les pertes en Bagages sont **ajoutées** aux pertes totales de l'armée uniquement lors du calcul de la défaite finale ou pour départager les éventuels ex-aequo. Chaque élément de Bagages perdu en combat rapproché compte comme 2 éléments, ou comme 1 élément s'il a été perdu autrement, et 0 s'il est démoralisé mais pas encore perdu ou s'il a changé de camp.

- Si des envahisseurs *autres qu'Espions* ont traversé le point central d'une BUA, ajoutez 4 éléments équivalents au total des pertes d'armée du défenseur.
-

CORPS DEMORALISES

Un corps entier est démoralisé pour le restant de la partie dès qu'un des points suivants s'applique:

- A la fin d'une phase (amie ou ennemie) où le corps a perdu au moins 1/3 de ses **éléments équivalents** d'origine, *dans le jeu à 321 AP ou plus, ou plus d'1/3 dans le jeu à 320 AP ou moins.*
- Le général du corps est perdu, et le dé de PIP de la phase suivant celle de sa perte n'est pas supérieur au nombre total d'éléments équivalents déjà perdus par son Corps. Cela simule la panique suivant immédiatement la mort d'un général, et ne peut donc avoir lieu qu'une fois par partie pour chaque Corps.
- *Un corps à un élément est perdu si n'importe lequel de ses éléments sauf les bagages sont perdus.*

Un Corps démoralisé, dans sa phase, ne peut dépenser ses points de PIP que pour effectuer 1 seul mouvement tactique d'élément seul, tous les points restants pouvant être utilisés pour bloquer des groupes ou des éléments seuls. Tous les autres éléments mobiles doivent fuir en retraite spontanée, **sauf** s'ils sont à l'intérieur d'une enceinte de fortifications qui n'a pas été pénétrée par l'ennemi, ou s'ils sont dans une tour, ou s'ils sont en contact frontal bord à bord avec l'ennemi, mais pas en débordement.

MAGIE

Conduire la magie

Si c'est indiqué dans la liste d'armée, un pouvoir magique peut être donné à n'importe quel élément sauf les Embusqués. Mais c'est optionnel.

Pour lancer une attaque magique contre un ennemi ou pour lancer un sort, il faut dépenser au moins 2 PIPs par élément tentant l'un des deux, pris dans les PIPs du corps auquel appartient l'élément. Une attaque magique ou un sort non lancé dans le tour de l'élément, mais réservé pour le tour de l'ennemi qui suit immédiatement, coûte 3 PIPs. Un jeteur de sort peut être désigné, au moment où l'on répartit les éléments dans les corps, comme « hors-phase » et compte les tours de l'ennemi comme si c'étaient les siens, et vice-versa, pour la dépense des 2 ou 3 PIPs décrite ci-dessus. Le général en chef ne peut utiliser son -1 pour la dépense en PIPs que si son propre élément lance de la magie. Un jeteur de sort faisant partie d'un corps allié non fiable ne lancera pas de magie tant que son corps ne s'engage pas. Un élément hors table ou en marche de flanc peut lancer des sorts de préparation à la bataille. Aucune autre magie ne peut être lancée par des éléments hors table. Des éléments démoralisés peuvent utiliser la magie.

Lorsque les PIPs disponibles ne sont pas suffisants, un jeteur de sort peut contracter une dette de PIPs jusqu'au prochain tour du joueur, pour lancer un sort ou attaquer magiquement, mais pas pour augmenter la portée. Noter la valeur de la dette. Dans son tour suivant, la dette doit être remboursée en dépensant un PIP de plus que sa valeur. Si la dette n'est pas remboursée, le jeteur de sorts est enlevé de la table et compte comme auto-détruit et perdu. Un jeteur de sorts peut contracter une « double dette » en lançant un sort ou une attaque magique pendant son propre tour, puis pendant le tour de l'ennemi suivant immédiatement. Dans ce cas il devra dépenser 6 PIPs pour échapper à la destruction.

Sorts

Les sorts suivants peuvent être lancés par tout jeteur de sorts. Sauf précision contraire, plusieurs jeteurs de sorts peuvent lancer le même sort durant le même tour. Certains sorts peuvent ne pas être appropriés à votre monde fictif ou à certaines institutions magiques dans votre monde fictif. Dans ce cas, les joueurs doivent convenir de ne pas utiliser ces sorts. La classe (I), (O) ou (S) du sort correspond à la classe minimale de pouvoir magique nécessaire pour le lancer.

Préparation à la bataille

La préparation à la bataille ne peut être tentée que par un seul élément jeteur de sort par camp. Une seule des préparations peut être tentée par camp. Tenter n'importe quelle préparation à la bataille dépense tous les PIPs de l'armée au premier tour. On lancera quand même les dés de PIPs pour déterminer la météo, l'arrivée des marches de flanc, les attaques de nuit et la fiabilité des alliés. Les joueurs notent secrètement quelle préparation ils tentent, s'ils en tentent une, et la révèlent comme indiqué ci-dessous.

Préparation – agression (O)

Immédiatement après que les facteurs d'agressivité sont déclarés, et avant de lancer les dés pour déterminer l'attaquant, les joueurs révèlent simultanément leur intention d'utiliser ou non la préparation agression ». Si les deux joueurs souhaitent l'utiliser, ils notent secrètement s'ils tentent d'augmenter ou de diminuer leur facteur d'agressivité de au plus 1D6 points. Les joueurs lancent alors leur D6 (pour ajuster leur agressivité), et celui qui a le dé le plus petit (relancer si égalité) ajuste son agression en accord avec ce qu'il a écrit. Puis celui qui a le dé le plus élevé ajuste son agression en fonction de ce qu'il a écrit. Ensuite lancer les dés comme d'habitude pour déterminer l'attaquant.

Préparation – temps (S)

Juste après que les dés pour déterminer l'attaquant soient lancés, les joueurs révèlent simultanément leur intention d'utiliser ou non la préparation « temps ». Ayant pris connaissance de l'heure du jour, un joueur ayant choisi cette préparation peut avancer ou reculer l'heure d'au plus 1D6 heures. Si les deux joueurs souhaitent altérer le temps, ils notent secrètement s'ils tentent d'avancer ou de reculer le temps d'au plus 1D6 heures. Les deux joueurs lancent leur

D6 (pour ajuster le temps). Celui qui a le résultat le plus petit (relancer si égalité) ajuste d'abord l'heure en accord avec ce qu'il a écrit. Puis celui qui a le résultat le plus élevé ajuste l'heure en accord avec ce qu'il a écrit.

Préparation – météo (S)

Juste après que les dés pour déterminer l'attaquant soient lancés, et que la météo potentielle soit déterminée, les joueurs annoncent leur intention d'utiliser ou non la préparation « météo ». Le joueur choisissant cette préparation peut augmenter ou diminuer le score météo d'au plus 1D3. Si les deux joueurs ont choisi cette préparation, ils notent secrètement s'ils tentent d'augmenter ou diminuer le score météo d'au plus 1D3. Les deux joueurs lancent 1D3 (pour l'ajustement du score météo). Celui qui a le résultat le plus petit (relancer si égalité) ajuste le score météo en accord avec ses intentions écrites. Puis celui qui a le résultat le plus élevé ajuste le score météo en fonction de ses intentions écrites.

En final, compter tout différentiel météo supérieur à 5 comme 5, et inférieur à 0 comme 0.

Intimider (I)

Le sort Intimider empêche tout élément impétueux à moins de 200p du jeteur de sort d'avancer spontanément ou de poursuivre après combat, au tour suivant.

Inspirer (I)

Inspirer permet, pendant ce tour ou pendant le tour de l'adversaire, à un seul élément ami à moins de 200p du jeteur de sort de compter un résultat de recul au combat comme un match nul, ou permet à un seul élément ami de compter un résultat de fuite comme un recul, cet élément pouvant être désigné après que les dés de combat aient été jetés..

Fortifier (O)

Fortifier permet, dans ce tour ou dans le tour de l'ennemi, à un seul élément ami situé à moins de 200p du jeteur de sorts, en mêlée avec un ennemi d'un type qui cause un résultat de destruction plutôt que de recul (comme un Bd contre un Wb), de transformer un résultat de destruction en un recul, cet élément pouvant être désigné après que les dés de combat aient été lancés. (Noter que cela ne sauvera pas les éléments avec un ennemi en contact sur leur flanc ou leur arrière).

Rallier (I)

Rallier oblige tous les éléments amis démoralisés situés à moins de 200p du jeteur de sort à ne pas effectuer de mouvement de fuite spontané ce tour. Lancer ce sort dans la phase de mouvements, juste après que les autres PIPs aient été dépensés.

Retenir (I)

Retenir oblige tous les éléments amis impétueux situés à moins de 200p du jeteur de sorts à ne pas avancer spontanément, ou poursuivre après combat dans ce tour. Lancer ce sort dans la phase de mouvements, juste après que les autres PIPs aient été dépensés.

Barrage (O)

Barrage fait monter ou baisser les eaux d'un élément de terrain Rv à 200p autour du jeteur de sorts, d'un niveau de difficulté (par exemple de négligeable à facile) pendant ce tour et le tour suivant, ou permet à un élément ami à moins de 200p du jeteur de sorts de relancer le dé de noyade, l'élément exact n'ayant pas à être choisi avant que le dé de noyade n'ait été lancé. (Diminuer n'a aucun effet sur une rivière négligeable, ni augmenter sur une rivière dangereuse).

Retarder les marches de flanc (S)

Dans le tour suivant celui ou une marche de flanc ennemie a obtenu un 6 pour arriver, mais avant le tour au cours duquel les éléments de cette marche de flanc doivent entrer, un jeteur de sorts situé à moins de 200p du bord d'arrivée peut obliger les marcheurs de flanc à retarder leur entrée d'un tour supplémentaire. Un sort pour retarder la marche de flanc une seconde fois coûtera 4 PIPs. Pour la troisième fois et les suivantes, 6 PIPs.

Contre-magie (O)

Contre-magie oblige tous les jeteurs de sort (mais pas les artefacts) à moins de 200p du jeteur de ce sort à perdre tout pouvoir magique pour ce tour ou le suivant. Chaque élément ami à moins de 200p du jeteur du sort n'est pas affecté par un sort ou une attaque magique ennemie pendant ce tour.

Lycanthropie (I)

Lycanthropie peut être utilisée par certains magiciens, comme spécifié dans leur liste d'armée, pour changer leur type de troupe ou leur classe ce tour ou dans le tour de l'ennemi. Il ne peut pas être lancé si l'élément est en contact avec l'ennemi, ou si sa transformation provoquerait un débordement au combat ce tour. L'élément paye le nombre d'APs correspondant au type de troupe le plus cher, et peut se déployer sous une forme ou une autre (en le précisant sur la feuille de déploiement). Cependant tout élément qui pourrait être Dragon ou Démon doit quand même jeter le dé pour arriver sur table comme d'habitude. Mais une fois arrivé, il peut être déployé sous n'importe quelle forme. Un aérien se transformant en troupe terrestre ou navale doit disposer de la place nécessaire pour pouvoir réaliser sa transformation.

Extrication (S)

Extrication permet au jeteur de sort de quitter son emplacement actuel sur la table, dans ce tour ou dans le tour de l'adversaire, à condition qu'il ne soit pas en contact avec l'ennemi, pour se rendre hors table, l'explication étant que des bêtes surnaturelles ou des élémentaux amicaux l'entraînent sur un autre plan. Tant qu'il est hors table de cette manière il ne compte pas comme perdu. Il doit être redéployé quand son corps obtient un dé de PIPs de 6, soit en

contact avec un bagage ou une BUA fortifiée amis, ou, si aucun des deux n'est disponible, n'importe où en contact avec son bord de table, ou du bord de table par où il était entré en marche de flanc. Le redéployer ne dépense pas les 6 PIPs. Chaque joueur de sorts ne peut être extriqué qu'une seule fois par partie.

Accélérer Espion (I)

Permet au joueur de donner 1 PIP à un élément seul d'Espion ami pour ses mouvements de marche ce tour. Ce PIP est à dépenser en plus des 2 PIPs nécessaires au lancer du sort.

Invoquer Espion (I)

Permet à un élément seul d'Espion ami appartenant au même corps que le joueur de sorts, de quitter sa position actuelle sur la table pour être placé en contact avec le joueur de sorts sur la table. Ce sort ne peut être lancé si le joueur de sorts ou l'Espion est en contact avec l'ennemi, et aucun Espion ne peut être placé en contact avec l'ennemi.

MODIFICATIONS POUR L'ECHELLE DE JEU RAPIDE

Les parties à l'échelle rapide sont jouées avec des armées comprises entre 100 et 135 AP, sur des tables de la moitié de la surface normale, avec des éléments de terrain d'une taille adaptée. Tous les éléments, y compris deux bagages, sont regroupés sous un seul général. Deux dés de PIPs supplémentaires, d'une couleur différente, sont lancés à chaque tour. La seule fonction de ces dés est de déterminer le temps.

Le +1 PIP du général est utilisé uniquement pour déplacer ou retenir son propre élément, ou pour conduire sa propre magie. Au déploiement, le défenseur ne déploie pas le corps entier après le placement des bagages, mais déploie 3D6 éléments visibles sur table. L'attaquant déploie alors 2d6 éléments visibles sur table. Répéter ce cycle jusqu'à ce que les armées soient prêtes à entamer le premier tour.

On peut convertir les listes d'armées de l'échelle normale à l'échelle rapide en autorisant la moitié du maximum (arrondir au supérieur) de chaque type de troupe, et au moins 1/4 du minimum. Le général peut être de n'importe quel type autorisé de la nationalité de la liste. Pour des listes d'alliance multiple on peut regrouper des troupes étrangères sous le général. Un général à l'échelle rapide ne paye pas le surcoût de +5, 10 ou 20 AP.

VICTOIRE ET DEFAITE

Quand à la fin d'une phase (amie ou ennemie), les pertes accumulées par un camp, y compris les troupes des Corps démoralisés, qui ont changé de camp ou qui ont fui, ainsi que les Bagages qui ont fui ou qui furent détruits, sont au moins égales à la moitié de ses éléments équivalents d'origine, tous les Corps qui ne sont pas déjà démoralisés le deviennent. La partie est terminée.

Dans une compétition, chaque armée vaut 5 points de victoire (PV). *4 à 0,5 PV sont alloués à chaque corps comme suit :*

- Armée à 2 corps : 4 PV pour le général en chef, 1 PV pour l'autre corps
- Armée à 3 corps : 3 PV pour le général en chef, 1 PV pour chaque autre corps
- Armée à 4 corps : 2 PV pour le général en chef, 1 PV pour chaque autre corps
- *Armées à 5 corps : 2 PV pour le général en chef, 1/2 PV pour les deux plus petits corps, 1 PV pour les deux derniers corps*
- *Armée à 6 corps : 2 PV pour le général en chef, 1 PV pour le corps restant le plus gros, et 1/2 PV pour les 4 derniers.*

Si des corps ont la même taille, les premiers démoralisés compteront comme les plus gros. A la fin de la partie, chaque joueur obtient un score correspondant à la somme des PV de tous les Corps ennemis démoralisés, plus la somme de tous les Corps amis non démoralisés. Ceci donnant un score possible allant de 0 à 10 pour chaque partie. Dans le cas de tournois en 'système Suisse', des ex-aequo sont possibles. Dans ce cas, nous vous recommandons d'accorder la victoire au joueur qui, lors de la dernière partie, a perdu le plus faible pourcentage d'éléments équivalents, démoralisés ou ayant changé de camp. En aucun cas on ne doit utiliser les points d'armée perdus comme critère

CONSEILS TACTIQUES

Le but avoué de la plupart des concepteurs de règles de jeux de simulation est que les tactiques historiques devraient donner la meilleure chance de victoire sur la table de jeu, et que les joueurs-général devraient être liés aux mêmes contraintes que leurs homologues *fictifs*. Nous pensons que ces règles vont plus loin que toute autre règle de figurines dans le but d'atteindre ces objectifs, une importance toute particulière étant dévolue aux problèmes de contrôle des troupes au combat.

Sous *la suite De Bellis*, la maîtrise du commandement est absolument indispensable pour devenir un bon général. Grâce au système des PIP, des plans mal conçus ou trop compliqués échoueront habituellement, ainsi que toute tentative mal jugée de redéployer ses troupes face à un dispositif ennemi inattendu.

Il est important, donc, d'avoir un plan satisfaisant en tête et d'y rester fidèle. Le plan idéal devrait prendre en compte:

- Les forces et les faiblesses de vos propres forces.
- Les forces et les faiblesses de votre ennemi
- Le terrain
- Les plans et déploiements possibles de l'ennemi.

Il devrait être conçu pour que son exécution demande le moins possible de PIP, et qu'il tienne compte d'un éventuel score de PIP de 1.

Il devrait permettre aussi une certaine flexibilité pour pallier à tout imprévu. On y arrive généralement en gardant une réserve convenable sous le contrôle du C-en-C. Une telle réserve devrait, si possible, être composée de troupes rapides de bonne qualité.

Le gros de chaque Corps devrait initialement être déployé en un seul groupe. Si c'est approprié, il peut se séparer en plusieurs lignes à l'approche de l'ennemi. Les troupes proches de l'ennemi se devraient pas rester en une formation plus profonde que le soutien arrière ne le demande. Des rangs arrière supplémentaires n'apporteront rien au potentiel de la formation et seront balayés si le rang frontal est détruit. Les *hacheurs nains*, par exemple, devraient combattre les fantassins ennemis en lignes multiples, avec de préférence une profondeur d'élément entre chaque ligne. Les éléments de la ligne arrière, plutôt que d'être balayés, peuvent avancer pour remplir les trous apparaissant dans la ligne frontale. Pour la même raison, les réserves se déplaçant sur l'arrière ne devraient pas être trop proches de la ligne frontale.

Les troupes impétueuses nécessitent un déploiement en grands groupes, de préférence un seul par corps, sinon, on risque vite d'en perdre le contrôle. Si possible, elles devraient être placées de manière à contacter l'ennemi sans avoir à faire de virages ou d'arrêt. Elles ne devraient pas être mixées avec des troupes plus rapides ou plus lentes. Elles ne devraient pas être déployées face à un terrain désavantageux. Si d'autres troupes amies sont placées devant elles, il y a risque de les voir les traverser violemment entraînant des résultats désastreux si votre avance est mise en échec.

Si une armée régulière fait face à une armée grandement irrégulière, elle sera probablement en infériorité numérique. Le général régulier devra utiliser sa supériorité de contrôle pour mettre l'ennemi en porte-à-faux. Si l'ennemi est impétueux, il devra tenter de casser sa formation avant le choc décisif.

De grandes embuscades, comprenant un Corps entier caché derrière une colline, peut surprendre l'ennemi avec un effet dévastateur s'il pense que ces troupes sont en marche de flanc. De plus petites embuscades, ou de petits groupes de cavalerie légère en avant-garde, peuvent retenir l'ennemi efficacement sur une aile, pendant qu'on s'occupe d'obtenir la victoire sur l'autre aile.

Les alliés peuvent se révéler indignes de confiance. On peut en minimiser l'effet s'il sont déployés dans une position forçant l'ennemi à les attaquer, les engageant ainsi à votre cause. *Les Dragons et les Démons peuvent arriver tardivement, ce qui peut rendre appropriée une bonne tactique de retardement.*

Les attaques de flanc peuvent être mortelles, puisqu'elles peuvent entraîner la perte de plusieurs éléments d'un coup, et vous devez donc vous assurer à ne pas laisser vos lignes exposées à un tel danger. De même, vous devriez tenter de prendre de flanc l'ennemi partout où c'est possible. Par contre, vous ne devriez pas forcément profiter d'un tel avantage temporaire s'il y a un risque que cela vous conduise au désastre au tour suivant.

Si vos troupes légères sont surclassées par leurs homologues, elles doivent se retirer rapidement avant que leurs pertes ne démoralisent le reste de l'armée. Si les *archers orcs* faiblissent, c'est l'heure *des trolls*.

Ne vous souciez pas trop de la santé de vos généraux en mêlée. Ils sont durs à tuer et résistent aux chocs, aussi les mettre en première ligne peut se révéler efficace – *votre bravoure peut être récompensée grâce à des talents spéciaux pour tuer les monstres ennemis.*

Finalement, vous devriez réfléchir sur le fait que le déploiement historiques des armées avait de bonnes raisons d'être *et devrait être imité par vos armées fictives*. Un déploiement historique conviendra donc mieux à votre armée, du moins face à un adversaire *analogue* contre lequel elle a enregistré des victoires!

DIVERS

ARBITRAGE EN COMPETITION ET INTERPRETATION DES REGLES

L'utilisation d'un mouvement alterné devrait grandement réduire le besoin d'arbitres. Quand on en a un, sa fonction est de décider si les actions et attentes d'un joueur, lors d'un cas spécifique, se conforment à la lettre et à l'esprit des règles telles que l'arbitre les comprend, et pour modifier une action illégale du minimum nécessaire pour la rendre légale. Chaque décision devra se faire pour chaque cas particulier, sans compter comme précédent. Les joueurs ont le droit d'avoir un arbitre honnête, mais pas quelqu'un d'infailible ou tolérant dans la manière de jouer. *Les arbitres ne devraient pas corriger les erreurs des joueurs avant la fin de la partie, car en cela ils pourraient aider un des joueurs par inadvertance, avec une certaine latitude pour des novices embrouillés. Les arbitres ne doivent pas intervenir sur quoi que ce soit dans le jeu, sauf si c'est spécifiquement demandé par un des joueurs. Les organisateurs de compétition ou les arbitres devraient vérifier le total en APs de chaque liste, et ensuite vérifier cette liste avec ce qui se trouve sur la table. Les joueurs doivent clarifier avec leur adversaire la nature de tout élément de terrain avant que les dés ne soient lancés, pour éviter toute confusion. Les joueurs doivent décrire complètement leurs troupes sur table. Les éléments tels que artefacts et pouvoirs magiques doivent être clairement notés dans la liste d'armée des joueurs. Les embuscades, marches de flanc ou similaire doivent être notés clairement sur une carte ou autre. Les joueurs peuvent demander à l'arbitre de placer eux-mêmes les éléments en embuscade en accord avec la carte, si leur déploiement exact est critique.*

Des lots «d'interprétations» écrits par des organisateurs de compétition peuvent créer plus de problèmes qu'ils n'en résolvent, du fait d'une mauvaise compréhension, d'une paraphrase maladroite, ou pour véhiculer des amendements mal

jaugés. Une lecture attentive des règles devrait résoudre la plupart des demandes, mais vous êtes invités à [contacter David Brown à dfmbrown@mpx.com.au](#).

CAMPAGNES ET SCENARIOS

Comme pour des parties voyant s'affronter des armées à budget égal, ces règles conviennent aussi aux scénarios aux armées inégales, avec des conditions de victoire spéciales, ou des informations fausses ou incomplètes, et pour les batailles où les circonstances et les forces sont définies par les événements d'une campagne traitant de facteurs logistique, économique et politique.

Un système simple pour la détermination des pertes finales lors d'une bataille d'une campagne est le suivant: Contrairement à une partie en compétition, toute troupe appartenant à l'envahisseur et volontairement sortie par son propre bord de table, ou par l'un des trois autres bords de table pour le défenseur; ne comptent pas pour la démoralisation, et il est ainsi possible de pouvoir sortir son armée plus ou moins intacte d'une situation défavorable.

Le jeu se termine dès qu'une armée est entièrement démoralisée ou que son dernier élément autre qu'un Bagage quitte la table. Tous les éléments détruits des deux camps sont perdus. Le vainqueur (celui qui garde le contrôle du champ de bataille) reprend tous ses autres éléments qui furent démoralisés ou perdus en sortant de table. Le vaincu (ou retraitant) doit tester la survie de chacun de ses éléments qui a involontairement quitter la table ou qui restait sur la table quand son armée s'en trouva démoralisée.

Les deux camps comptent le nombre d'éléments de troupes montées restant sur la table, y compris celles démontées mais ayant gardé leurs montures. *Les éléments aériens comptent pour 5 éléments montés. On ne peut perdre des éléments aériens que si le vainqueur possède des aériens. Dans ce cas, ne compter que les aériens pour déterminer le rapport entre le vainqueur et le vaincu et lancer le dé sur la colonne «Autres montés».* Déduire 1 du score pour tout élément en contact avec l'ennemi.

Rapport entre les troupes montées du vainqueur et celle du vaincu montés

Eléments perdus sur un score de:

	Hd, Art, Bg	El ou autres Piétons	Autres
Inférieur ou égal à la moitié	1-4	1-2	0
Supérieur à la moitié mais inférieur au double	1-5	1-3	1
Supérieur ou égal au double	1-6	1-4	1-2

On considère que les Eléphants et l'Artillerie perdus ainsi furent capturés par le vainqueur. On peut utiliser une méthode similaire pour la capture d'éléments navals, en utilisant le rapport des éléments navals des deux camps, avec les valeurs de la colonne El ou autres Piétons.

D'autres chances de survie non standard doivent être calculées par l'arbitre en fonction de ce que les créatures représentent et de la manière dont elles ont été recrutées dans l'armée.

Par exemple, des dragons représentant des bêtes semi intelligentes avec un équipage humain peuvent compter comme éléphant. Un démon invoqué de l'enfer y retourne pour de bon si le magicien l'ayant invoqué est perdu. Des assassins ou espions professionnels sont perdus sauf si on trouve de l'argent pour les embaucher à nouveau.

Les artefacts sont capturés si leur porteur est perdu sur table sauf si le perdant obtient plus que le gagnant sur un D6 – ou pour une perte de campagne, si le gagnant obtient plus que le perdant sur un D6. Les artefacts (W) sont capturés.

CONCEVOIR VOTRE PROPRE ARMEE FICTIVE

Les joueurs désirant construire une armée non liée à une œuvre de fiction particulière peuvent observer les recommandations suivantes, afin d'assurer l'équilibre du jeu. Les troupes DOIVENT correspondre précisément à leur type et leur grade.

- *Les Wb non alliés doivent être tous de la même classe. Les Aéronefs non alliés doivent être toutes de la même classe.*
- *Aucune armée ne peut avoir plus de 10 éléments de Hd(I). Aucune armée ne peut avoir plus de 10 éléments de Hd(O) et/ou Ps(I) par 100 AP. (Sauf qu'une armée de Ps(I) en masse peut et doit en avoir au moins 50 par 100 AP).*
- *Aucune armée ne peut avoir plus de 2 classes de Hd, plus de 2 classes de Bêtes, plus de 2 classes de Dragons.*
- *Les Kn non alliés doivent être tous de la même classe, sauf que le général peut être différent.*
- *Les généraux ne doivent être ni des bagages, ni des Hd(O) ou (I), ni des Embusqués.*
- *Les Espions ne peuvent être généraux que de corps à un seul élément.*
- *Les Démons(S) refusent d'être dans un corps dont le général est Démon(O).*
- *Les Behemoths(S) refusent d'être dans un corps dont le général est Behemoth (O) ou (I).*
- *Les Dragons(S) refusent d'être dans un corps dont le général est Dragon (O), (I) ou (F).*
- *Une armée avec un général et des sous-généraliers réguliers terrestres ou navals doit avoir au moins 3 éléments réguliers terrestres ou navals non tirailleurs par général (en plus de l'élément du général).*
- *Pour chaque élément non allié non Hd de classe (S), il doit y avoir au moins un élément de classe (I), (O), (F) ou (X) dans l'armée. Toutefois, une armée ayant plus de 90 pourcents d'éléments (S) peut ignorer ces restrictions.*

Les joueurs doivent choisir un facteur d'agression et un climat au moment où ils conçoivent leur armée. Avant de commencer la partie, les joueurs doivent annoncer leur facteur d'agression, leur climat et, dans l'ordre, leurs 3 types/classe les plus nombreuses, par exemple Irr Hd(S), Reg Bd(O), Irr Bêtes(O).