

1.1 Cry Havoc

1.1 Cry Havoc.....	1	Mur de Bouclier.....	6
1.0 Introduction.....	1	Retraite	6
1.1 Avertissement	1	Tir Défensif	6
1.2 Définitions	2	5.0 Mouvement	6
1.3 Généralité	2	5.1 Mouvement à Pieds.....	6
1.4 Personnages	2	5.2 Mouvement à Cheval.....	7
2.0 Tour de Jeu.....	2	Déplacement.....	7
2.1 Phase du Joueur A	2	Monter & Descendre de Cheval	7
1 Initiative	2	Contrôle de Cheval	7
2 Tir Offensif	2	5.3 Désengagement	8
3 Charge & Contre-charge	3	5.4 Empilement	8
4 Mouvement et Tir Défensif	3	6.0 Combat	8
5 Corps à Corps.....	3	6.1 Modificateurs	8
6 Récupération	3	Terrain	8
2.2 Phase du Joueur B	3	Combat Combiné.....	8
3.0 Armes à Distance.....	3	Encerclement.....	8
3.1 Type d'Armes	3	Surnombre	9
Arbalètes	3	Armes d'Hast.....	9
Arcs.....	3	6.2 Règles Spéciales	9
Armes de jets	3	Armures	9
3.2 Résolution des Tirs.....	3	Armes	9
Notes	3	6.3 Avance après Combat	9
Efficacité.....	3	6.4 Attaque d'Opportunité.....	9
Ligne de Tir (LdT)	3	7.0 Résultat de Combats et de Tirs	10
Rappel	4	Aucun Effet	10
Portée	4	Recul (R) :	10
Couverture	4	STUN / Assommé (AS).....	10
3.3 Fréquence de Tir	5	Blessure (1, 2 ou 3) :	10
3.4 Autres Situations	5	Désarçonné (DS)	10
Dispersion des Tirs	5	8.0 Le Moral.....	10
Tir sur Cible Inerte.....	5	8.1 Moral & Statut.....	11
Tir sur Cible Immobile.....	5	Le Moral	11
Tir Indirect	5	Les Statuts	11
4.0 Les Charges	5	8.2 Les Gradés	11
4.1 La Charge	5	Les Grades.....	11
Modalités	5	Efficacité	11
4.2 Réactions aux Charges.....	5	8.3 Test de Moral.....	11
Cavalier contre Piétons	6	Test de Moral	11
Charge Simultanée.....	6	Interprétation	12

1.0 Introduction

1.1 Avertissement

Ce jeu est un jeu inspiré de la série Cry Havoc publié en France par Descartes Editeur, et créé par Duccio Vitale. Il est entièrement compatible avec tous les jeux de la série (CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES, SAMOURAI, VIKINGS et DRAGON NOIR).

Le Système de Jeu reste le même, bien que des modifications aient été apportées à ce corpus afin de prendre en compte les évolutions du jeu. Je reprends en partie les règles publiées et compilées par Lutz Petschker avec la compilation de Bob Gingell, lesquelles m'ont semblé cohérentes et adaptées à ce que je voulais faire de ce jeu. Je

ne vous cacherais pas que mes inspirations proviennent des Terres du Milieu (ICE / Hexagonal), de ADD (Forgotten Realms / Royaumes Oubliés, chez Wizards of the Coast) et de Warhammer RPG / Fantasy Battle / Mordheim (chez Games Workshop / Descartes Editeur).

L'ensemble est constitué de 4 Corpus : les Règles de Base, les Règles Avancées, les Classes & Armées et les Extensions. Le tout permettra à terme de jouer sans posséder le Jeu.

Les **Règles de Base** contiennent tous les éléments pour jouer une partie simple et contiennent les éléments suivants :

- 1.1 Règles de Base.
- 1.2 Classes de Bases.
- 1.3 La Magie
- 1.4 Tables
- 1.5 Personnages
- 1.6 Cartes et Terrains

Elles proviennent de mes propres expériences ainsi que de mes envies et façons de voir les choses.

Les **Règles Avancées** précisent certaines situations, et introduisent d'autres Classes et Compétences. Les Règles de Campagne y sont aussi intégrées, permettant de faire évoluer vos personnages, voire de créer des bandes et des Compagnies devant gérer leurs propres Territoires. Les Matériels, Bateaux ainsi que les Sièges sont aussi pris en compte. D'autres Créatures y sont présentées (Montures Volantes, Dragons, Mort-vivants, Démons) avec des Règles de Magie en grande partie inspirée de Warhammer RPG et ADD.

Les **Extensions** contiendront les éléments indispensables pour (re)créer le jeu dans son ensemble.

1.2 Définitions

Adjacent : sont dits adjacents 2 personnages sur 2 cases l'une à côté de l'autre, pouvant l'un et l'autre se rendre sur l'autre case.

Animaux : Toute créature non intelligente.

Bonus : Modificateur avantageux.

Cavalier : personnage sur une monture.

CD : Colonne de Décalage, Modificateur applicable pour les situations où la Table de Corps à Corps est utilisée. Si le chiffre est positif, le décalage est vers la Droite, s'il est Négatif, le décalage est vers la Gauche.

Formation : ensemble cohérent de personnages groupés sous l'autorité d'un Leader. Une Formation apporte certains avantages ainsi que des inconvénients.

Magicien : tout utilisateur de magie.

Malus : Modificateur désavantageux.

MDF : Modificateurs soit au Jet de Dé, soit au Rapport de Force.

Personnage : pion d'une case, représentant un individu.

Phase : période pendant laquelle un des Joueurs dispose de l'initiative, c'est-à-dire que c'est son tour de faire agir ses Personnages.

RB : Renvoi aux Règles de Bases (Ex : RB-3.3 = Règles de Bases, Chapitre 3, partie3).

RA : Renvoie aux Règles Avancées.

Test de Moral : comptage des MDF de Moral, et éventuellement lancement d'un D10 dont le résultat doit être inférieur ou égal au Moral du personnage.

Test de Résistance (Magie) : lancer un D10 dont le résultat doit être inférieur ou égal au Moral du personnage, avec pour MDF le Niveau du magicien lançant le sort.

Tour de Jeu : Base de mesure du temps, composé de 2 Phases.

Zone de Contrôle : Influence exercée par un personnage sur les cases qui lui sont Adjacentes. Cette Zone permet au personnage d'effectuer des Attaques d'Opportunités contre les adversaires qui tentent de la traverser..

1.3 Généralité

Le jeu se pratique sur les cartes à Hexagones d'origines (en boîte), ainsi qu'avec les cartes supplémentaires sorties indépendamment. Chaque Hexagone (appelé aussi Case) représente un environ de 2m de terrain, une zone suffisante pour qu'un personnage puisse manœuvrer ou manier son arme. Un Cavalier ou toute autre créature plus grande occupera un espace plus grand (CF Monture & Cheval, Dragon etc.).

Un Tour de Jeu (TJ) représente environ 10 à 15 secondes de temps réel, une partie simulant ainsi un laps de temps assez court. Une autre échelle de temps s'applique dans le Jeu en Campagne, les Jours, mais j'y reviendrai en temps voulu.

1.4 Personnages

Un personnage humanoïde est représenté par 2 Pions imprimés sur les 2 faces. La première montre le personnage en pleine Santé, la seconde le représente Assommé (STUN).

Le second Pion montre le personnage Blessé en Recto, et Mort (ou Tué) en Verso. Les Personnages dotés d'une Monture sont représentés par 4 Pions : deux à cheval, et deux à pieds.

Chaque Personnage est défini par 3 Valeurs numériques.

Attaque (ATT) : en haut à gauche du pion, de couleur Noir, elle est fonction de l'état de santé du personnage, de son habilité et de l'arme en question et permet de mesurer l'efficacité en attaque du personnage.

Défense (DEF) : en haut à droite du pion, de couleur Rouge, elle simule la capacité à se défendre d'un personnage. Elle est fonction de son état de Santé, de ses protections et de l'habilité du personnage à parer et esquiver.

Mouvement (MVT) : en bas, de couleur Bleu, il indique la vitesse de déplacement du personnage. C'est le nombre de case que le personnage peut parcourir lors d'un Tour.

Deux autres caractéristiques sont aussi appliquées : le Moral (qui dépend du Statut de personnage), et la Classe ou Vocation, qui confère des particularités au personnage.

Certains personnages sont décrits différemment, j'y reviendrais en temps voulu (Crazy Orc, Animaux).

2.0 Tour de Jeu

Une partie se compose d'une succession de Tour de Jeu donnant alternativement l'Initiative à l'un ou l'autre camp. La période pendant laquelle un Joueur peut jouer est appelée une Phase, et chaque tour de Jeu est doté d'autant de Phases qu'il y a de participant.

2.1 Phase du Joueur A

1 Initiative

Lors de chaque début de tour de jeu, chaque joueur lance un D10 et ajoute le Score de Cd de son plus haut leader. Celui qui obtient le plus haut score gagne l'initiative et commence le tour.

Lorsque l'un des joueurs n'a plus de Leader, l'Initiative va à son adversaire de manière systématique. Si les deux joueurs n'ont plus de leader, l'initiative est déterminée aléatoirement.

2 Tir Offensif

Tous les Personnages dotés d'armes à distance peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.

3 Charge & Contre-charge

Le Joueur A déclare ses charges. Le joueur B déclare ses réactions aux charges, et les deux manœuvres sont résolues.

4 Mouvement et Tir Défensif

Le Joueur déclare ses Charges qui sont résolues immédiatement, de même que les Réactions aux Charges de la part du Joueur B.

Tous les personnages restant du Joueur A peuvent se déplacer, à l'exception des arbalétriers qui viennent de tirer. Au cours de ces déplacements, les personnages dotés d'Armes à Distance du Camp B peuvent Tirer s'ils ne sont pas en contact avec un ennemi.

5 Corps à Corps

Tous les personnages au contact d'un ennemi peuvent attaquer, en utilisant les armes dont ils disposent pour le corps à corps.

6 Récupération

Les personnages qui ont été Assommé (STUN) lors de ce tour sont remis sur pieds.

Les personnages Paniqués (PANIC) récupèrent s'ils remplissent les conditions adéquates. La Création de Formation et autres Jets de Moral ont lieu lors de cette Phase.

2.2 Phase du Joueur B

Cette phase se déroule exactement de la même façon que celle du Joueur A, mais c'est les personnages appartenant au Camp B qui interviennent. Le Joueur peut intervenir pendant cette Phase s'il peut pratiquer des Tirs défensifs.

Quand cette Phase est terminée, le Tour de jeu est fini et l'on passe au suivant.

3.0 Armes à Distance

Il existe plusieurs armes à distance dans Cry Havoc. On les distingue en fonction de leur Fréquence de Tir, puis de leur Portée et de leur Efficacité.

3.1 Type d'Armes

Arbalètes

Ce sont des armes de tirs simples à mettre en œuvre, et précises autant que meurtrières. Mais elles sont très longues à recharger, ce qui fait qu'un personnage ne peut tirer qu'une seule fois par Tour et ne peut rien faire d'autre.

Une Arbalète peut tirer depuis une monture, mais seule l'Arbalète Légère peut être rechargée sans être obligé de descendre de cheval. L'Arbalète Lourde est une Arbalète à tour, appelée aussi Espringale. Elle n'existe pas dans le jeu en VO.

Arcs

On distingue les Arcs Courts, Composites et Longs. Toutes ces armes ont des cadences de tirs rapides, ainsi

qu'une portée conséquente. Les Arcs Courts et Composites peuvent être utilisés depuis une monture.

Les Arcs Longs sont réservés à certains Personnages, précisés par Scénario ou par Vocation. Les Samourai possédant un Arc peuvent pratiquer l'Arc Long à partir d'une monture.

Armes de jets

Les armes de Jets regroupent les Dagues, Javelots, Epieux, Lances, Shuriken, Haches et Marteaux de Jets. Un Personnage doté d'une des ses armes (en nombre toujours très limité) souffre de restrictions variable de mouvement et de tir en fonction de l'Arme utilisée.

Jet Léger : concerne les Dagues de Jet ainsi que les Shuriken, avec une portée plutôt courte. Autorise 2 Tirs et 1 MVT pendant le même Tour de Jeu.

Jet Long : Concerne les Javelot et Framée, qui ont portée assez longue. Permet de pratiquer 1 Tir + 1 MVT ou bien 2 Tirs par Tour de Jeu.

Jet Lourd : Concerne les Lance, Pilum, Marteau, Hache et Marteau de Jet, dont l'efficacité réside dans la force d'impact. Permet de pratiquer 1 Tir + 1 MVT ou bien 2 Tirs pendant un Tour de Jeu. Certaines de ces armes ne sont portés qu'en un seul exemplaire.

3.2 Résolution des Tirs

Notes

Chaque personnage ne peut tirer qu'une seule fois par Phase de Jeu, mais un même personnage peut être la cible de plusieurs tireurs.

Un personnage ne peut pas tirer s'il est adjacent à un personnage ennemi : on considère alors qu'il prépare un combat ou est déjà en Corps à Corps. Un Personnage Blessé peut toujours utiliser son arme à distance, même si celle-ci n'est pas représentée sur le Pion.

Un Tir peut avoir lieu sur une cible engagé dans un Corps à Corps, mais il y a un risque de Dispersion de Tir (CF RB-3.4).

Efficacité

L'Efficacité de l'arme détermine la Colonne dans laquelle lire le résultat.

L / Léger = Jet Léger (Shuriken, Dague de Jet), Arc Court et Fronde.

M / Moyen = Jet Moyen (Javelot, Masse, Gourdin), Arc Composite, Arc Long, Arbalète, Frustibale.

G / Grave = Jet Lourd (Hache, Marteau, Harpon, Framée), Espringale, Rocher.

F / Fatale = Scorpion, Baliste, Rocher Lourd

Le Joueur doit lancer un D10 et appliquer les divers Modificateurs indiqués sur la Fiche de Jeu, puis suivre la ligne jusqu'à la Colonne adéquate.

Ligne de Tir (LdT)

Un personnage peut tirer sur un autre à partir du moment qu'il existe une Ligne de Tir entre lui et sa cible. Cette LdT consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de la case occupée par le tireur jusqu'au centre de la case occupée par la cible. Si elle traverse une case offrant une couverture, des restrictions s'appliquent alors.

La Ligne de Tir sert aussi à déterminer le Champ de Vision (CDV) d'un personnage. Elle est nécessaire pour

certaines sorts ou bien pour ce qui touche à la Dissimulation (Cf. Discretion) et à la Perception.

Rappel

Pour effectuer un Tir Défensif, un Arbalétrier ne doit avoir ni bouger ni tirer durant le Tour en cours.

Un Personnage « Blessé » subi un Modificateur de +1 à son Dé de Tir.

Si l'un des deux protagonistes (Tireur ou Cible) a effectué un MVT ≥ 6 Cases, le tir subi un malus de +1. si les deux ont opéré un tel déplacement, le malus est doublé pour un total de +2.

Portée

Il existe 3 niveaux de portée. Les Portées les plus éloignées influent énormément sur les Tirs.

Portée Courte	0
Portée Moyenne	+ 1
Portée Longue	+ 2.

Couverture

Il existe 4 Niveaux de Couverture, chacun fournissant une protection plus ou moins efficace contre les Tirs :

Pas de Couverture	(0),
Couverture Légère	(+1),
Couverture Moyenne	(+2)
Couverture Forte	(+3).

Les Couvertures ne s'additionnent pas entre elles : une Couverture Légère (+1) associée à une Couverture Moyenne (+2) ne donne pas une Couverture Lourde (+3). On n'applique que la plus forte des couvertures.

Ne sont données que les Couvertures les plus fréquemment rencontrées dans une partie. Les cas particuliers sont abordés dans la section Règles Avancées (Equipements, Formations, Magie).

Arbres : Si des Arbres ou des branches d'arbres occupent une case entre le Tireur et la cible, le Tir est impossible. Il est par contre possible de tirer contre un personnage sur une case arbre, bien que celui-ci bénéficie d'une Couverture Légère (+1). La case centrale des arbres de 7 cases procure une Couverture Moyenne (+2).

Broussailles, Haies : le tir dans, depuis ou à travers des Broussailles ou des Haies est possible. La couverture est Légère (+1).

Clôtures, Murets : Couverture Légère (+2).

Crevasses : aucune interférence.

Créature de Grande Taille : les créatures de Grande Taille sont des créatures qui occupent plusieurs cases. Chaque Tranche de 2 cases occupées par une créature réduit de une Catégorie les dommages des Armes à Distance. Un Dragon Mineur obtient un bonus de - 1 Catégorie de dommages contre les tirs. Un Dragon Majeur (5 cases) obtient un bonus de - 2 Catégorie de Dommages et une Araignée Monstrueuse obtient un bonus de - 3 Catégories de Dommages.

Coins de Murs : un Coin de mur confère une Couverture uniquement si le mur en question n'occupe pas toute la case. La Couverture est effective contre une seule direction par Phase de Jeu, et c'est une Couverture Moyenne (+2). Le choix est fonction de la Direction du Personnage, ou bien de la provenance du premier Tir.

Débris (Matériaux Légers : Pont de Bois, Tentés, Chariot etc.) : les débris génèrent une Couverture Légère (+1).

Décombres (Matériaux Lourds : Pont de Pierre, Murs de Pierres etc.) : les Décombres offrent une Couverture Moyenne (+2).

Escalier Fermé (entre Mur) : un personnage sur ce type d'escalier bénéficie d'une Couverture Moyenne (+2) contre les Tirs.

Escalier Ouvert (Pas de mur) : ce type d'escalier offre une Couverture Légère (+1) contre les Tirs.

Intérieur : un personnage à l'intérieur d'un bâtiment bénéficie d'une Couverture Moyenne (+2) lorsque le tir provient de l'extérieur, et Légère (+1) lorsqu'il vient de l'intérieur.

Marais : les cases Marais offrent une Couverture Légère (+1).

Personnages : un Personnage ou animal vivant (Bonne Santé ou Blessé) bloque une ligne de Tir. Un personnage Mort ou « STUN » ne bloque pas de LdT. Les Archers, et Javeliniers (Epieu, Lances Javelots) peuvent pratiquer un Tir Indirect si la cible se trouve à Portée Moyenne ou Longue. Un tel Tir occasionne un MDF de +1. Un Personnage dans l'eau ne bloque pas de LdT. Si un Tireur se trouve au-dessus d'un personnage, il peut tirer par-dessus. Un Personnage allié adjacent ne bloque pas la LdT.

Personnage Mort : un Personnage ou animal mort encombre une case de manière modérée : elle est considérée comme un Terrain Désavantageux (-), mais n'offre aucune Couverture.

Pont : un Pont ne bloque pas la LdT mais fournit une Couverture Légère. Une LdT qui traverse un pont fournit une Couverture Moyenne (+2) à un personnage dans l'eau.

Portes & Fenêtres (intérieur vers extérieur) : le Tireur doit être situé sur la case fenêtre. La LdT part alors du milieu du rebord extérieur de la fenêtre.

Portes & Fenêtres (extérieurs vers intérieur) : Si le Tireur est Adjacent à la fenêtre, il peut tirer sur toutes les cases intérieures au bâtiment. S'il est à 1 case ou plus de distance de la fenêtre, il ne peut tirer que sur un personnage dans ou Adjacent à la case fenêtre.

Prison : un personnage derrière les barreaux d'une prison bénéficie d'une Couverture Légère (+1).

Rivières, Sources : une Rivière ne bloque de LdT, mais un personnage dans l'eau bénéficie d'une Couverture Légère (+1).

Souterrains / Nuit : les tirs ne sont possibles dans les souterrains (ou de nuit) uniquement si la cible est visible par le Tireur. De Nuit, les Humains disposent d'une vue qui porte à 5 Hex. Les autres Races humanoïdes bénéficient quant à elles d'une vision nocturne qui leur permet de voir jusqu'à 10 hex, comme les animaux en général. Le degré de Couverture est accru de 1 Catégorie (Aucune = +1 / Légère = +2 / Moyenne = +3 / Forte = +4).

Talus : un Talus ne bloque pas la Ligne de Tir tant qu'elle ne passe pas par le haut du talus. Si c'est le cas, le tireur doit être aussi éloigné du talus que la cible sans celle-ci est cachée par la dénivellation. Un Personnage dans une case Talus pris pour cible d'un Tir venant du haut du talus bénéficie d'une Couverture Moyenne (+2).

Tentés : Couverture Légère (+1).

Tours : la ligne de Tir d'un personnage situé dans une tour part du milieu du côté de l'hexagone où il se trouve. La Hauteur de la Tour détermine la disparition de certaines Couvertures. Petites Tours : 4 / Moyennes Tours = 6 / Grandes Tours = 8 / Donjon = 10. Dans le rayon indiqué précédemment, les obstacles tels que Personnages, les Couvertures Broussailles et Talus n'offrent plus de

Couvertures. Un Tel personnage bénéficie d'une Couverture Forte (+3).

3.3 Fréquence de Tir

Toutes les armes ne bénéficient pas de la même cadence de rechargement et de tir. certaines sont en effet plus rapides, tandis que d'autres sont plus lentes.

Cadence	Action Possible
1	Tir OFF + MVT + Tir DEF
2	Tir OFF + Tir DEF ou Tir OFF + MVT
3	1 Tir ou un MVT.

3.4 Autres Situations

Dispersion des Tirs

Un tir manqué sur un personnage adjacent à un autre personnage peut quand même toucher quelqu'un. Le joueur doit numéroter les hexagones qui entourent la cible, et lancer un D6.

Si un personnage est présent dans la case désignée par le D6, on applique l'un des résultats suivants :

Couverture Totale	Effets
≥ +4	Aucun
+ 3	Recul
+ 2	Assommé
≤ 1	Blessé

Tir sur Cible Inerte

Ce Tir permet de tirer sur un Matériel ou un Bâtiment, afin d'y mettre le feu (Cf. Feu), ou pour lancer un Grappin (Cf. Matériels).

D10	Effets
1 – 7	Cible touché
8 +	Raté

MDF : Portée, Santé du tireur.

Tir sur Cible Immobile

Lorsqu'une cible n'est pas consciente qu'un combat est engagé, elle n'est pas sur ses gardes. Si elle n'a vu aucun adversaire depuis le début du jeu et qu'aucune alerte n'a été donnée, elle est Surprise et ne peut pas bénéficier de la Couverture du Terrain qu'elle occupe.

Tir Indirect

Les Archers et les lanceurs d'Armes Longues peuvent tirer par-dessus un personnage ou un obstacle. Ils subissent un MDF de + 1 au D, et la cible doit être au moins à Portée Moyenne ou Longue.

L'obstacle quant à lui doit obligatoirement se trouver à Portée Courte.

Des Archers, Arbalétriers ou Javeliniers peuvent tirer à travers une Ligne de personnages amis identiques. Les tireurs doivent être adjacent à la ligne, le tir se faisant un champ de tir réduit. Celui-ci se compte à partir de la Case située devant la Ligne, et part sur deux faces d'hexagone.

4.0 Les Charges

Une charge est un déplacement particulier qui associe Mouvement et Combat, afin d'attaquer un adversaire et occuper son emplacement.

4.1 La Charge

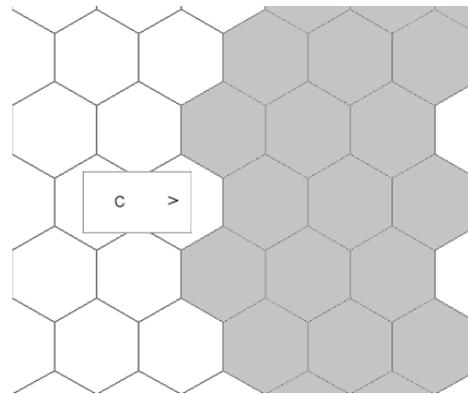
Une Charge se déclare lors de la Phase de MVT et accroît l'ATT du personnage qui charge, mais ce personnage ne peut pas combiner son ATT avec un autre personnage, même si ce dernier est aussi en charge.

L'Attaque est résolue à la fin du déplacement, et annule la Phase d'Attaque suivante pour les Personnages qui ont Chargé.

Modalités

Une Charge doit respecter les contraintes suivantes :

- La cible de la charge doit être visible et dans l'axe frontale du personnage en charge.



- Le Personnage en Charge doit parcourir au moins 6 cases pour bénéficier des effets de la charge.
- Les 4 Dernières cases de la charge doivent être en ligne droite.
- Le trajet défini par le Joueur Attaquant ne peut pas être revu après la déclaration de la Charge.
- Si le Personnage qui a Chargé en a la possibilité, il est obligé de pratiquer une Avance Après Combat.

Effets

Charge	ATT	Effet
A Pieds	x 1,5	Si attaque +, Défenseur recule d'une case.
Cavalier	x 2	Si Attaque +, Défenseur recule d'une case.
Joute	x 3	Si Attaque +, Défenseur recule d'une case.

Si le Défenseur est à Pieds, les personnages visés par la charge doivent réussir un Test de Moral ou subir automatiquement une Panique (Cf. RB-8.3, sur le Moral).

4.2 Réactions aux Charges

La Réaction peut être un Tir Défensif, un MVT de Retraite, une Charge Simultanée ou un Mur de Bouclier. La Réaction à la Charge se déclare après les déclarations de charge de l'Attaquant.

Cavalier contre Piétons

Une charge de Cavaliers contre des Piétons occasionnent un Test de Moral sur ces derniers. Le Test de Moral intervient lorsque le cavalier arrive au contact. Si le Défenseur choisit de Tirer avec une arme à distance, il doit réussir son Test de Moral avant de tirer.

Charge Simultanée

La Charge Simultanée permet à des personnages voyant une Charge de charger à leur tour afin de contrer son impact. Les personnages du joueur Défenseur obtiennent un Bonus en Défense.

Charge	DEF
A Pieds	x 1,5
Monté	x 2
Joute	x 3

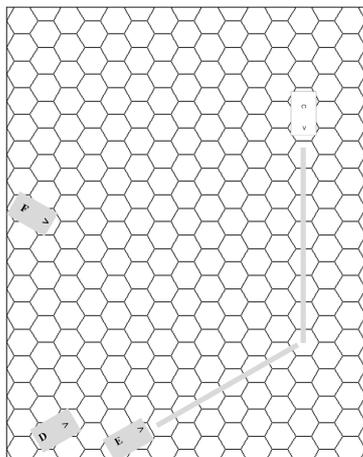
Si le Défenseur a une DEF > ATT de l'attaquant, c'est lui qui bénéficie de l'avantage de la Charge : il peut donc bénéficier de l'avantage d'un éventuel recul du défenseur.

Le Joueur Attaquant déclare sa Charge en désignant sa cible, et puis le Joueur Défenseur déclare sa Charge Simultanée, en signalant le point de rencontre. Elle nécessite quelques critères à respecter :

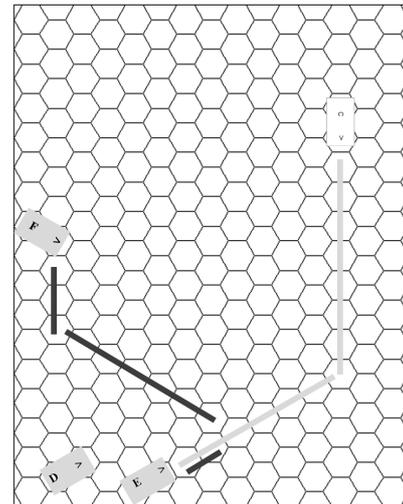
- Elle n'est possible que contre des adversaires de mêmes types : Cavaliers contre Cavaliers et Piétons contre Piétons.
- Les « contre-chargeurs » doivent avoir leur cible dans leur arc frontal lors de la déclaration de charge.
- La Charge Simultanée doit finir sur l'une des 4 cases finales de la Charge de l'attaquant.
- La Charge Simultanée permet de parcourir une distance maximum égale à la moitié de celle parcourue par la Charge.
- La Charge Simultanée ne peut être opérée qu'en ligne droite, c'est-à-dire par d'écart par rapport à l'arc de vision du personnage.

Les deux pions ont leur « tête » placés sur la case de rencontre, le Défenseur reculant alors d'une case s'il n'a pas l'avantage de la Déclaration de Charge.

Un personnage « STUN », « PANIQUE » ou « DEROUTE » ne peut pas réagir à une charge.



Exemple : C peut déclarer une Charge soit sur D, soit sur E. Dans les deux cas, le Défenseur Ciblé peut pratiquer une Charge Simultanée, le point de rencontre étant l'une des 4 dernières cases du mouvement de Charge.



Exemple : Dans le cas présent, C charge E (tracé gris clair). D ne peut pas contre-charge car il ne peut pas pratiquer de Déplacement en Ligne Droite vers le point de rencontre. Les Charges Simultanées sont Gris Foncé. F et E peuvent pratiquer une Charge Simultanée car C est dans leur champ de vision lors de la déclaration de Charge.

Mur de Bouclier

Des Piétons équipés de Pavois peuvent tenter de former un Mur de Bouclier en Réaction à la Charge. Ils doivent pour cela réussir un Test de Moral et être déjà adjacent les uns aux autres.

Si le Test de Moral est réussi, ils bénéficient du Mur de Bouclier (+1C en Défense, Couverture Lourde).

Retraite

Une retraite consiste à pratiquer un Mouvement d'envergure de façon à se mettre hors de portée d'une Charge sans faire perdre à la troupe sa cohésion. Une Retraite ne peut être lancée que dans le RCD d'un Leader.

Lors de la Déclaration de Charge, le Défenseur désigne ses personnages qui entament une Retraite. Il exécute celle-ci sous la forme d'une Panique, et doit ensuite leur faire passer un Test de Moral, lorsque ses personnages ont épuisés leur PM. En cas d'échec, la Retraite devient une « Panique ».

Une Retraite réussie n'occasionne pas de MDF au Test de Moral pour les Alliés ou Ennemis.

Tir Défensif

Les Tirs défensifs contre une Charge sont possible tout à fait normalement, pour les personnages qui le peuvent. Si les Tirs sont le fait de Piétons ciblés par une charge de Cavaliers, les tireurs doivent réussir un Test de Moral avant de Tirer. S'ils échouent, ils subissent immédiatement une « Panique ».

5.0 Mouvement

5.1 Mouvement à Pieds

Chaque personnage a un nombre de Points de Mouvements appelé aussi MVT. Ce nombre indique le nombre de cases normales qu'un personnage peut traverser. Chaque tour, un joueur peut faire bouger tout ou une partie de ses personnages, avec tout ou une partie de leur Potentiel de MVT. Les points de MVT inutilisés lors d'un Tour sont perdus, et ne peuvent pas être employés lors d'un tour

suivant. Lorsqu'un personnage a fini un déplacement et qu'il lui reste du MVT, il ne peut plus bouger ultérieurement.

Il peut aussi dépenser tout ou partie de son MVT afin d'aider un autre Personnage, ou de porter un matériel. Ces points là sont dépensés avant toute autre opération.

Il n'est pas possible de traverser une case contenant un personnage ennemi vivant. S'il est STUN, le personnage peut traverser cette case. En revanche, un personnage ami ou neutre ne bloque pas le passage, mais il est impossible de se trouver à 2 sur une même case à la fin d'un déplacement (CF Empilement).

Il est possible de passer à côté d'un adversaire, mais celui-ci peut Tenter une Attaque d'Opportunité (Cf. Attaque d'Opportunité).

Lorsqu'un personnage traverse une case avec un coût de 2, le personnage doit dépenser 2 points de son MVT. Si cela n'est pas possible, le personnage ne peut entrer dans cette case.

Les cases d'un Pont ne sont pas accessibles à partir de l'eau et vice-versa.

Aucun personnage ne peut se trouver sur une case Crevasse. Il est cependant possible de les sauter (cf. Saut).

Les Murs sont infranchissables. Pour entrer dans un bâtiment, il faut passer par une porte ou une fenêtre. Pour les Personnages Montés, il est possible d'entrer dans un bâtiment uniquement si celui-ci dispose d'une entrée à 2 cases.

Les cases contenant 3 Hommes morts, 2 Mules mortes ou un cheval mort coûtent 1 Point de MVT supplémentaire. Une case devient impassable si elle contient 6 Hommes morts, 4 Mules mortes ou 2 Chevaux morts.

5.2 Mouvement à Cheval

Seuls les Chevaux peuvent être montés, et ce par tous les personnages. Les chevaux attachés ne peuvent pas servir de Monture de combat. Un Personnage utilise son Pion à 2 cases lorsqu'il est monté.

S'il n'en a pas, on place son Pion sur celui de la monture sans cavalier. Dans ce cas-là, il obtient le MVT de la monture, et ajoute 5 à son ATT.

Les Chevaliers, Barons et Sergents – **Règles Spéciales Joute** - doublent leur score d'ATT lorsqu'ils sont montés. Les autres personnages Combattants – **Règle Spéciale Cavalier** - multiplient leur ATT par 1,5 (arrondi à l'entier Inférieur).

Les Personnages qui ne possède aucune de ces Règles Spéciales peuvent posséder une Monture, avec les ajustements suivants :

Statut	ATT	DEF	MVT
Irrégulier	+2	+1	10
Régulier	+4	+2	10
Elite	+5	+2	10.

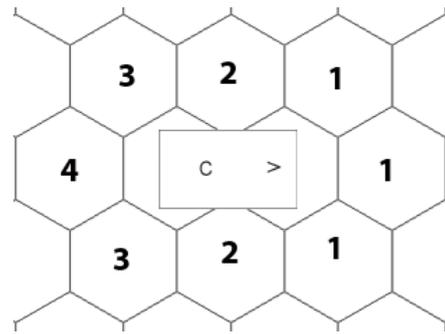
Déplacement

Un cavalier ne peut passer par une case Arbre, Eau Profonde, Gué, Intérieur de Bâtiment ou Entrée de souterrain. Un cheval tenu par la bride peut passer par ces cases-là, sauf l'Eau profonde, qui nécessite l'absence de Carapaçon.

Une flèche indique l'avant de la monture. Les déplacements qui ont lieu dans cette direction ou dans l'un des 2 hexagones adjacents coûtent le coût du Terrain.

Mais dès que le personnage fait tourner sa monture d'une façon plus marquée, il dépense 1 à 3 points

supplémentaires de MVT, en fonction de l'angle de virage. Le Coût du terrain s'ajoute avec la formule suivante [Coût – 1].



Un cheval peut faire une marche arrière avec un coût en Point de MVT doublé pour chaque case. Cela peut rendre certaines cases impassable pour ce type de déplacement.

Monter & Descendre de Cheval

Monter à cheval n'est possible qu'à partir de l'un des 2 Hex latéral de la monture, et consomme un certain Nombre de Point de MVT. Un Tir défensif est donc possible sur un Personnage en train de Monter.

Armure	Monter/Descendre
Sans, Broigne	2 PM
Cotte de Mailles	3 PM
Cuirasse	4 PM

Contrôle de Cheval

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride.

Pour tenir un cheval (ou tout autre animal) par la bride, il suffit de faire passer un personnage par l'une des cases « avant » adjacentes au cheval. Le personnage doit dépenser un Point de son MVT et pourra alors continuer sa route, suivi du cheval considéré comme une simple extension du pion qui le guide. Si un personnage ennemi est adjacent à la monture, l'action n'est pas possible.

Un personnage à pieds peut tenir par la bride jusqu'à 3 montures. Un cavalier peut seulement en guider une, et doit passer obligatoirement par l'une des 3 cases de devant du pion « Cheval ». Il lui faut dépenser 3 points de son MVT, ou tenter d'attraper la bride au passage. Le Joueur lance alors un D10, et la tentative est réussie sur 1 – 6 (1 – 4 si le personnage est blessé).

Train d'Animaux

Attacher des chevaux ensembles permet de créer un « Train ». Prendre le contrôle du premier cheval suffit alors à entraîner le reste du Train qui se comporte comme une unique créature, articulée. La vitesse du Train est égale au plus petit score de MVT des animaux ainsi liés. Pour attacher les animaux, un personnage doit passer une Phase de Mouvement en étant Adjacent aux 2 animaux. L'ensemble est automatiquement lié à la fin de la Phase de Mouvement.

Des personnages et montures liés ne peuvent pas charger. L'ATT et la DEF de tous les protagonistes sont divisées par 2 et arrondi à l'entier inférieur.

5.3 Désengagement

Un personnage engagé dans un Corps à Corps peut tenter de se désengager de la Mêlée. On considère que ce mouvement remplace son Combat ou sa Phase de Défense.

Le Joueur doit déclarer son Désengagement lors d'une Phase de Combat. Il doit posséder un MVT supérieur à ceux des adversaires capables de l'attaquer au Corps à corps. Il déclare son Désengagement lors de la phase de Combat avant la Résolution des Attaques, et il pratique son Recul puis est considéré comme ayant attaqué. Ses adversaires peuvent pratiquer une Avance Après combat mais eux aussi sont considérés comme ayant Attaqué.

Le Désengagement permet au personnage de pratiquer un MVT d'une Case s'il est à pied, ou de 2 Monté. Si les Adversaires ne pratiquent pas d'Avance Après Combat, il peut alors bénéficier lui-même de cette règle, mais son AAC doit poursuivre le désengagement.

5.4 Empilement

Il est possible en cours de jeu de traverser des cases contenant un personnage ami ou neutre vivant, ou encore de traverser une case contenant un personnage ennemi « STUN » ou mort.

Mais à la fin de chaque Phase de Joueur, il ne doit rester qu'un seul personnage vivant par case.

Cet état peut être contourné si les personnages sont à des niveaux différents (Cf. Tour, Tour de siège, Etages & Niveaux).

6.0 Combat

Quand 2 personnages ennemis (ou plus) se trouvent sur des cases Adjacentes, ils peuvent se combattre au Corps à Corps. Chaque combat est optionnel, la décision revenant au Joueur dont c'est le tour de jouer. Ses Personnages seront alors les attaquants, les adversaires devenant les Défenseurs. Lors de la phase suivante, l'inverse se produit, les Attaquants devenant les Défenseurs et vice-versa.

Chaque personnage ne peut effectuer qu'une seule Attaque par tour (Exceptions Berseker), mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois. Les Résultats d'un combat s'appliquent immédiatement, avant tout autre combat.

Pour résoudre un combat, on divise la Force de l'Attaquant (ATT) par la force en Défense (DEF) du personnage attaqué. On obtient ainsi un Rapport de Force qui correspond à une colonne dans la Table des Corps à Corps. Le résultat est arrondi en faveur du Défenseur (15 contre 6 = 2.5 soit un Rapport de Force de 2 contre 1, exprimé 2/1).

6.1 Modificateurs

Terrain

Le terrain des protagonistes peut changer la nature d'un combat. Ce fait tactique est représenté par un MDF de Terrain, qui s'exprime en Colonne de Décalage (CD). Un Terrain peut être neutre (0), Avantageux (+) ou Handicapant (-).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le rapport de force en déplaçant la

colonne de résultats possibles vers la gauche ou vers la droite.

Un Personnage à cheval est toujours considéré comme étant sur le terrain le moins avantageux des 2 cases qu'il occupe.

La Présence de Débris, ou de pions de personnages morts génère une gêne qui rend le Terrain Handicapant (-) pour celui qui s'y trouve.

Certains terrains ont 2 influences, selon que le Personnage doit en Attaque ou Défense (Porte, Fenêtre, Talus). Certaines situations annulent ou remplacent les effets d'un Terrain (Attaque Surnoise, Tir Surprise, Mur de Bouclier).

Combat Combiné

Quand un personnage se trouve adjacent à plusieurs opposants, il peut choisir d'en combattre certains, tous ou aucun. S'il décide d'en attaquer plusieurs, il doit additionner leurs DEF respectives en un seul facteur global.

Le joueur Défenseur ne peut pas décider d'additionner les potentiels de Défense des personnages si ceux-ci ne sont pas engagés par le groupe d'Adversaire, mais ils peuvent être comptabilisés en Surnombre. L'Attaquant doit toujours déclarer toutes ses Attaques en même temps, puis choisir ensuite de les résoudre.

Quand 2 personnages ou plus décident d'attaquer un adversaire, ils peuvent le faire individuellement. Ils ne peuvent additionner leur ATT que s'ils sont eux-mêmes Adjacents l'un à l'autre. Lorsqu'ils optent pour cette option, ils peuvent aussi bénéficier du Bonus « Surnombre Ami ».

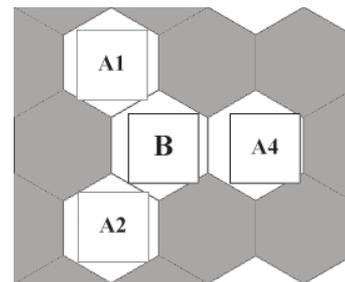
L'influence du Terrain se fait sentir de la manière la plus handicapante : 2 Personnages attaquent un ennemi à 4/1, l'un se trouve en Terrain Neutre (0), l'autre en Terrain Handicapant (-), c'est ce dernier qui est pris en compte, ramenant le Rapport de Force à 3/1. Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils bénéficient d'un CD + 1 par « Surnombre Ami ».

Si un résultat indique un Recul (Attaquants ou Défenseurs), tous les personnages impliqués dans le combat en cours doivent subir le Recul. Lorsqu'un résultat « STUN », Blessure ou Mort est obtenu, c'est le personnage impliqué possédant le plus haut statut qui choisit le personnage affecté.

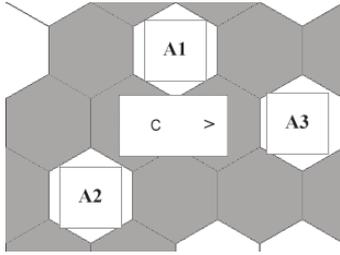
Encerclement

Un Encerclement a lieu lorsque au moins 3 personnages entourant un ennemi l'attaquent sans être adjacent entre eux, et si l'adversaire est isolé = sans allié adjacent.

L'ennemi ne peut en général pas se défendre à la fois devant et derrière, ce qui occasionne le Bonus d'Encerclement, qui s'ajoute – dans la plupart des cas - au Surnombre, soit un décalage de 2 Colonnes de vers la Droite au total !



Contre les grandes créatures, ce bonus ne s'applique que si les cases attaquées par les personnages supplémentaires ne peuvent pas être défendues par la créature (c'est-à-dire que les cases n'ont pas de Potentiel de Défense).



Ce Modificateur s'applique aussi si un personnage est attaqué par 4 autres Personnages : on considère qu'il est Encerclé, ou lorsqu'il n'a aucune possibilité de Recul.

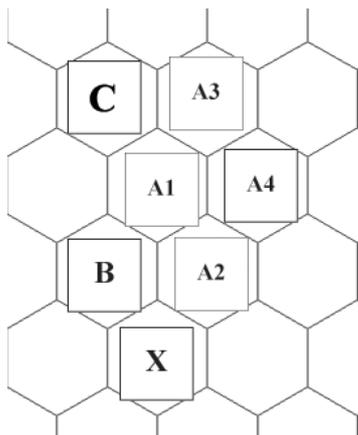
Surnombre

Le Surnombre intervient lorsque le nombre de personnages du Camp A est supérieur à celui du camp B. Ne sont comptés dans ce calcul que les personnages d'un même camp, qui participent au combat, soit par Combat Combiné, soit par Attaque normale. Les Personnages qui n'attaquent pas ne peuvent pas être comptabilisés.

Armes d'Hast

Les Armes d'Hast sont des armes longues dont l'effet est plus redoutable en masse que maniée par un excellent escrimeur seul. Les Personnages dotés de cette Règle Spéciale peuvent attaquer à un rang de Distance s'ils sont séparés de leurs adversaires par un écran composé d'au moins 2 Alliés. Ils ne doivent pas être eux-même engagés dans un combat, et ne peuvent soutenir qu'un seul combat de cette manière.

Ils peuvent alors participer au combat en ajoutant leur propre score d'ATT, sans être pris en compte pour un Surnombre :



Exemple : Les Personnages « Ax » possèdent tous une *Arme d'Hast*. A4 peut être comptabilisé dans un Combat contre C, B ou X, mais pas plusieurs : il peut choisir d'ajouter son score d'ATT pour un seul des combats.

6.2 Règles Spéciales

La Liste ci-dessous indique les Règles Spéciales des règles de Base qui ont un impact sur le combat.

Armures

Un Personnage en Armure est doté d'un équipement de protection lourd, coûteux et rare, symbolisé par un score de DEF entouré d'un cercle.

Il obtient grâce à cela un Bonus variable au dé lorsqu'il est en Défense. Ceci ne s'applique pas si les personnages s'allient en Défense et qu'ils ne portent pas tous une Armure.

Armures : *Broigne (BR)*, *Cotte de Mailles (CM)*, *Cuirasse (PL)*.

Armes

Les Armes de tir permettent d'attaquer un adversaire à distance. Seule la compétence Jet de Pierre peut être utilisée par tous les personnages.

Tir : *Arc Court*, *Arc Long*, *Arbalète*, *Javelot*, *Fronde*, *Dague de Jet*, *Shuriken*, *Jet de Pierre*.

Les Armes de Corps à Corps offrent diverses possibilités offensives ou défensives. En l'absence de l'une d'entre elles, le personnage dispose uniquement d'armes simples dites aussi Armes de base (Epée, Dague, Hache etc).

Corps à Corps : *Pavois*, *Armes à 2 M*, *Armes d'Hast*, *Cavalier*, *Joute*.

6.3 Avance après Combat

Lorsqu'un personnage à l'issue d'un combat libère la case qui est devant lui, il peut effectuer une Avance après Combat. Cette avance a lieu immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats, et en dehors de toute phase de MVT. Elle ne peut avoir lieu que dans l'une des conditions suivantes :

- Ennemi Tué
- Ennemi Recul
- Ennemi « STUN »

Le Personnage qui avance doit commencer son déplacement dans la case qu'occupait son adversaire. Il peut ensuite poursuivre son mouvement comme bon lui semble.

Si le personnage se retrouve sans AUCUN ennemi adjacent à sa propre position suite au Premier hexagone du mouvement, il peut avancer jusqu'à la Moitié de son MVT (arrondi à l'entier inférieur). Son avance ne peut pas être cible d'une Attaque d'Opportunité, ni d'un tir défensif.

Si le Personnage se trouve encore Adjacent à au moins un Ennemi, il ne peut avancer que d'une seule case, si celle-ci permet un tel déplacement.

Dans tous les cas, les restrictions de Mouvement s'appliquent (Coût, Impossibilité etc.).

Si le combat engageait plusieurs personnages, un seul de ceux qui étaient au contact du personnage qui recule peut pratiquer l'Avance après Combat.

6.4 Attaque d'Opportunité

Lorsqu'un personnage entre dans la zone de contrôle d'un adversaire, ce dernier peut tenter de stopper ce mouvement d'Infiltration. Il lance un D10 par personnage en contact avec celui en MVT, puis il consulte la table ci-dessous. Si le personnage infiltrateur bénéficie du talent de Vivacité, il ignore les attaques d'Opportunités Adverses.

- 1 – 5 = Rien
- 6 – 7 = Stoppé
- 8 – 9 = Blessé
- 10 et + = 2 Blessures

MDF de l'Infiltrateur : Armure du personnage en MVT = -var / Monté = -1 / Blessé = +2 / MVT supérieur à Adversaire = +1

MDF Opposant : Cavalier +1 / Blessé = -2 / Vivacité = +1 / par adversaire au contact = -1 / MVT supérieur à Adversaire.

7.0 Résultat de Combats et de Tirs

Les résolutions de combat s'appliquent immédiatement, avant toute autre résolution. Une Attaque, même ratée implique toujours l'éveil de la cible : elle peut alors donner l'Alarme.

N'importe quel dommage subi fait lâcher un objet nécessitant la dépense de Points de MVT pour être transporté.

Un personnage peut recevoir plusieurs Dommages dans un même tour, chacun étant résolu immédiatement.

Aucun Effet

L'unité ne prend pas de dommage. Pour un tir de projectile, celui-ci est perdu. Mais dans tous les cas, la cible de l'attaque est maintenant consciente qu'elle est menacée. Elle peut donc donner l'alerte, même si elle n'est pas capable de voir d'où vient un tir.

Recul (R) :

L'unité affectée doit effectuer un déplacement de Recul. Ce Recul est de 1 Case pour des Piétons et de 2 Cases pour des Cavaliers Montés. L'unité en retraite ne doit pas entrer dans un Hex adjacent à un adversaire : elle reste alors sur la case qu'elle occupe et subie une **Pénalité de Non-recul**.

Si un Recul oblige un personnage à traverser une case occupée par un Allié, le joueur doit choisir entre faire reculer le personnage de seconde ligne ou bien appliquer une **Pénalité de Non-recul**.

La direction générale de la retraite est à l'opposée de la menace principale (Tireur ou ATT la plus élevée).

Un Cavalier contraint au recul peut utiliser le demi-Tour ou le recul pour effectuer sa retraite. Si cela lui est impossible, il reçoit une blessure « STUN/ Désarçonné ».

Contre un Tir, la Retraite s'exécute si possible de façon à mettre le personnage à l'abri : il cherchera à profiter de la meilleure couverture possible. Dans cet unique cas, le personnage peut interrompre sa retraite avant d'avoir utilisé tout le MVT de retraite.

Les Animaux qui subissent un Recul le font de leur MVT entier. Ils fuient aléatoirement, à l'opposé de l'ATT la plus élevée. Ils ne prennent pas en compte les couvertures.

Pénalité de Non-recul

Un Personnage qui ne peut pas reculer subit un « STUN ». Un Cavalier qui ne peut pas pratiquer entièrement un Recul subit un « Blessé ». Un Cavalier dans l'impossibilité de subir un Recul devient « Stun » + « Monture Tuée ».

STUN / Assommé (AS)

Le pion du personnage est retourné de façon à présenter la face « STUN ». Il doit lâcher tout ce qu'il

transportait en plus de son équipement standard, et il perd aussi le contrôle des animaux tenus par la bride et des prisonniers qu'il avait à sa garde, et peut être fait prisonnier.

Les Cavaliers sont automatiquement Désarçonnés.

Un personnage Assommé qui subi un résultat Recul ou « STUN » devient Blessé. Un personnage « STUN » qui subi une Blessure est Inconscient. Tous les Personnages « STUN » retrouve leur Bonne Santé à la fin de la Phase du Joueur qui les contrôle.

Certaines créatures ignorent les résultats « STUN ». C'est le cas des Créatures de grandes Tailles (Géants, Trolls, Dragons, etc.). Les animaux ignorent aussi les résultats AS : ils subissent simplement un Recul.

Blessure (1, 2 ou 3) :

Le personnage subi une Blessure et est remplacé par sa version Blessé / Wounded. S'il subit à nouveau une Blessure ou un « STUN », il est considéré comme Inconscient et est remplacé par sa version « Dead ». Il lâche les objets qui coûtent des Points de MVT pour être transportés, mais conservent la garde de prisonniers ou le contrôle d'animaux. Un Personnage Blessé peut aussi subir un Désarçonnement dans certains cas.

Un Personnage Blessé qui subi un « Stun » ou un « Blessé » est DF (Inconscient), et remplacé par son marqueur « Dead ».

Un Personnage qui reçoit 2 blessures par la même attaque est Tué et remplacé par son marqueur « Dead ». certaines créatures bénéficient de 3 Blessures, et utilisent leur Etat de Santé suivant.

Lorsqu'un Attaquant inflige 2 ou 3 Blessures au corps à corps à un couple Cavalier-Monture, il choisit comment il répartit les Blessures. Lorsque ces blessures sont infligées par un Tir, la cible est déterminée aléatoirement pour les Tireurs **Irréguliers** et **Réguliers**, et choisit par un Tireur de Statut **Elite**.

Si un Combat inflige plusieurs blessures, le Défenseur choisi la répartition des blessures entre ses personnages impliqués.

Désarçonné (DS)

Ce résultat est la conséquence de tout résultat « STUN », Tué ou bien précisé explicitement avec un résultat Blessure. Le cheval conserve la même place qu'il occupait, tandis que le cavalier doit être positionné sur une des cases Adjacentes à sa monture. Si cela n'est pas possible, le Cavalier est « Blessé » et la monture « Tuée ».

8.0 Le Moral

Ces Règles de Moral sont issues de celles compilées par Lutz Petschker et du jeu Croisades. Elles font aussi intervenir des éléments plus classiques des Jeux de Figurines, avec les Statuts. Ces règles ne sont pas proposées comme *Optionnelles* car leur influence sur le jeu est décisive et est rendue par l'intégration dans le coût des personnages de leur Statut et Moral.

Le Moral se présente sous 2 formes distinctes. Le Moral proprement dit est une valeur comprise entre 4 et 10, et permet de réaliser les Test de Moral : il faut lancer un D10 et obtenir un résultat inférieur ou égale à cette valeur modifiée par différents paramètres.

Le Grade et le Statut prennent la forme d'une Lettre (R, I, et L, C, G), et permettent de déterminer certaines réactions.

8.1 Moral & Statut

Le Moral

Le Moral mesure la capacités des personnages à résister au chaos du combat, à la peur et à la fatigue mentale. Plus cette valeur est haute, et plus le personnage est résistant aux aléas du combat.

Moral Exemples

4	Civils
6	Personnages dotés d'une expérience
8	Personnage d'Elite
10	Vétéran

Les Statuts

Le Statut détermine si le personnage est habitué à manœuvrer sur un champ de bataille. On trouve 3 statuts principaux dans les règles de base.

Irréguliers (I)

Les Irréguliers sont des personnages qui n'ont aucune ou presque pas de pratiques du combat : Paysans, Civils, Ingénieurs et autres Classes / Vocations du même genre.

Les Irréguliers testent leur Moral dès qu'ils sont confrontés à la Capture/Mort/Déroute d'un autre personnage Allié. Lorsqu'ils sont « Blessés », les Irréguliers doivent être dans le RCD d'un Leader pour attaquer. Enfin, ils ne peuvent pas se mettre en Formation (CF *Targe* dans les Classes de Base).

Réguliers (R)

Les Réguliers sont des personnages régulièrement confrontés au combat et aux manœuvres des champs de bataille. Ils ne test leur Moral que pendant la Phase de Récupération, à la fin de chaque tour de Joueur.

Les Réguliers peuvent adopter une Formation s'ils sont dans le Rayon de Commandement d'un Leader, (CF *Targe* dans les Classes de Base, et les Règles Spéciales).

8.2 Les Gradés

Les Leaders sont des personnages possédant suffisamment de Charisme et d'Autorité pour diriger des hommes durant les batailles. Ils ont pour fonction principale de mener vos troupes, grâce à leurs talents de Commandement, de Tactiques et de Stratégie.

Les Grades

Tous les Grades ont un Statut équivalent à celui de Régulier, et suivent donc les règles spécifiques à ce statut.

Des personnages présent dans le Rayon de Commandement d'un Leader peuvent utiliser son score de Moral à la place du leur. Chaque personnage doit tester son Moral, soit avec le sien, soit avec celui de son leader, mais dans ce dernier cas, APRES que le leader est réussi son propre test.

Lieutenant (L)

Un Lieutenant est un meneur d'homme reconnu en tant que tel, et doté d'une solide expérience des combats.

Les personnages peuvent utiliser son Moral sur un rayon de 3 Cases, et il annule les Déroutes sur 1 case.

Capitaine (C)

Un Capitaine est un meneur d'homme, situé au-dessus du Lieutenant. On en trouve en général un Capitaine par rencontre. Les personnages peuvent utiliser son Moral sur un rayon de 6 Cases, et il annule les Déroutes sur 2 cases.

Général (G)

Un Général est un personnage doté d'un réel talent pour le commandement. Il peut prendre sous son aile des régiments entiers, et limite considérablement les risques de Déroutes et de Paniques. Les personnages peuvent utiliser son Moral sur un rayon de 9 Cases, et il annule les Déroutes sur 4 cases.

En contrepartie, lorsqu'un Général est « Tué », « Dérouté », ou « Capturé », il provoque un Test de Moral de tous ses alliés qui sont en mesure de le voir.

Efficacité

Leader	RCD	RA	CD	Coût
(L) Lieutenant	3	1	+2	A+D
(C) Capitaine	6	2	+3	2A
(G) Général	9	4	+4	3A

Rayon de Commandement : RCD

Chaque Leader exerce une influence sur ses Alliés appelée Rayon de Commandement (= RCD), qui se mesure en case de distance. Ce RCD confère plusieurs avantages :

Un personnage allié présent dans ce RCD utilise le Moral de son Leader plutôt que le sien propre, tant que le Leader n'est pas « Stun », « Paniqué » ou « Dérouté ».

Un Irrégulier Blessé présent dans le RCD d'un Leader peut continuer à Attaquer normalement.

Annulation : RA

Ce score indique les capacités d'Annulation lié aux talents de meneur d'hommes du Leader.

Un Personnage de Grade Inférieur subissant une « Panique » dans le RA ou traversant le RA stoppe immédiatement ici sa Panique.

Un Personnage de Grade Inférieur ayant subi une « Déroute » et se trouvant dans le RA d'un Leader lors d'une Phase de Récupération voit son état de « Déroute » annulé à ce moment.

CD : Initiative

Ce score s'ajoute au Dé d'Initiative en début de partie pour le déploiement puis au début de chaque tour de jeu pour déterminer qui commence.

8.3 Test de Moral

Test de Moral

Le Joueur observe chacun de ses personnages et vérifient s'ils remplissent une des conditions de déclenchements, lors de n'importe quelle Phase de Jeu.

- Décès, Déroute d'un Allié à 3 Cases.
- Décès, Panique ou Déroute d'un Leader à 6 Cases.
- Piéton chargé par Personnage Monté.
- Situation de Surprise.
- Décès, Déroute ou Capture d'un Général (G) ou d'un Roi (R) dans le Champ de Vision.

Modificateurs

Les MDF présentés ci-dessous s'ajoutent au Dé de Moral. Si le Total des MDF est supérieur au score de Moral, le Personnage est en « Déroute » sans avoir à pratiquer de Test.

Si le Total de MDF est Inférieur ou Egale au score de Moral, le joueur lance un D10, y ajoute ce total de MDF. Un résultat supérieur à son propre score de Moral entraîne une « Panique », tandis qu'un résultat Inférieur ou égale lui permet de continuer à agir normalement.

- Surnombre Ennemi = + 1
- Par Allié Tué durant le Tour de Jeu en cours à 3 Hex = + 1.
- Si Panique Amie à 3 Hex = + 1
- Si Déroute Amie à 6 Hex = + 2
- Personnage Blessé = + 1
- Condition de Nuit = + 1
- Prêtre dans son Temple = - 5
- Personnage derrière un Obstacle = - 3
- Personnage dans Château = - 5
- Surnombre Ami = - 1

Certains modificateurs propres à des Règles Spéciales ne sont pas pris en compte ici. Il faut pour cela se référer aux Sections suivantes : Classes de Bases, Classes & Armées, et les Extensions.

Charge de Cavalerie

Les Personnages « Montés » imposent un test de Moral sur leurs cibles « A Pieds ». Ce Test de Moral a lieu au moment où le cavalier arrive au contact de ses adversaires, et impliquent tous les adversaires adjacents à lui ou sa monture.

Il prends effet avant la Résolution de la Charge, et peut donc permettre la poursuite du MVT si ses Adversaires sont « Paniqués ».

La Poursuite s'effectue comme une Avance Après Combat (CF 6.3), mais uniquement pour le personnage ayant provoqué la « Panique ».

Interprétation

Le joueur qui possède des personnages en situation à risque comptabilise tous les Modificateurs de Moral pour chacun de ses personnages affectés par l'une des Conditions, et ce quelque soit la phase de jeu en cours.

Une Déroute ou une Panique autorise les Avances Après Combat (CF 6.3). Ces déplacement s'effectuent de la même manière, sans réduire les capacités de Mouvement du personnage.

Déroute

Une « Déroute » a lieu lorsque les MDF de Moral sont supérieurs au Moral d'un personnage. Celui-ci ne voit plus aucun espoir et décide alors de fuir le champ de bataille le plus loin possible.

Le Personnage recule de son Maximum de MVT lors de chaque Phase de MVT. Seule sa présence dans le RA d'un Leader lors d'une Phase de Récupération peut annuler la Déroute. Il ne peut ni Tirer ni combattre, et ses adversaires reçoivent un Bonus de +1C au Corps à corps tant qu'il est sous l'influence de la « Déroute ».

Si le mouvement de recul n'est pas possible, le personnage est soumis aux **Pénalités de Non-recul**.

Panique

Une « Panique » a lieu lorsqu'un Personnage rate son Test de Moral. Il cherche alors à fuir le théâtre du combat pour s'abriter.

Le Personnage recule de son MVT jusqu'à être éloigné d'au moins 6 cases d'un adversaire. S'il se trouve dans le RA d'un Leader avant cette condition, la Panique cesse immédiatement. Il ne peut ni Tirer ni combattre, et ses adversaires reçoivent un Bonus de +1C au Corps à corps tant qu'il est sous l'influence de la « Panique ».

Si le Recul du à la Panique n'est pas complet pour une raison ou une autre, elle se transforme immédiatement en Déroute.

Avance Après Combat

Les personnages qui étaient en contact avec ceux qui ont pris la fuite peuvent pratiquer une Avance Après Combat, après l'application de toutes les « Panique » et « Déroute ».

V 4.8 - 09/01/04 11:37