

HÉROS

SYSTÈME DE COMBATS FANTASTIQUES BASÉ SUR
« CHAMPS DE BATAILLE »



PIERRE MILKO

Présentation

HÉROS est une adaptation fantastique de la règle *Champs de Bataille* parue dans *Vae Victis*. Si vous ne la possédez pas, jetez-vous sur www.vaevictis.com et commandez le numéro 53. Cette règle est un système adapté de *DBM*, une règle pour figurines britannique simulant les combats de masse antiques et médiévaux.

HÉROS se veut à mi-chemin entre *Champs de bataille* historique et les jeux de figurines fantastiques les plus populaires. J'entends par là que la bataille sera gagnée d'une manière classique par des troupes qui ne le seront parfois pas tout à fait, menées par des personnages qui ne le sont souvent pas du tout. Outre les nouveaux types de troupes et quelques points de règle souvent empruntés à *DBMM*, les points les plus novateurs concernent les personnages et la magie. Néanmoins, et même si un vrai test reste à faire, ils sont là pour influencer et non pas bouleverser la bataille. Leur échelle est telle qu'ils devront être prudents. Bien peu seront capables d'affronter seuls une unité de Psilois. Gandalf ne s'y serait pas risqué allègrement. Mais il faut des héros et des magiciens, des éclairs de feu et des soigneurs, des pintes de bière naine et des invocations spectrales. Tout ça est dans **HÉROS** et doit être testé. Tous ceux qui ont fait ou font du Jeu de Rôle me suivront. C'est en pensant aussi à eux que j'ai entamé ce travail, et notamment à ceux pratiquant *Rolemaster* et de *JRTM*.

Les listes d'armée de **HÉROS** sont souvent moins précises que celles qui sont proposées par d'autres auteurs. Elles reflètent l'esprit du jeu :

Elles se veulent relativement simples, et s'efforcent de transmettre le caractère d'une armée plus qu'un ordre de bataille qui nous est forcément inconnu, les auteurs ayant fait preuve de la plus extrême fantaisie militaire ou d'un flou artistique profond.

Elles laissent une marge au joueur : il n'est pas question de faire dans la liste Orque une précision style « Saroumane seulement en 3019 au Sud de l'Isen : alliés Dunlending ». Il y aura marqué « Saroumane : alliés Dunlending ». Si le joueur en prend, c'est que l'on est au Sud de l'Isen en 3019.

Elles sont génériques : si je me suis souvent basé sur Tolkien et les excellents ouvrages publiés par Iron Crown Enterprise (qui a longtemps détenu les droits de ses ouvrages) pour son jeu de rôle, j'ai voulu laisser la possibilité d'explorer aussi l'optique des films, celle assez joviale des joueurs de *Warhammer*, et bien d'autres univers. Le vieux Tolkien était un écrivain génial, mais ses allusions, même torturées, ne suffisaient pas. Une autre source d'inspiration venait plus de Howard, avec Conan et Salomon Kane, des jungles profondes, des Amazones sexies et des barbares musclés... Et je suis ouvert à toutes les possibilités !

Dans la mesure où c'est impossible, elles se veulent réalistes : je me suis efforcé de trouver des listes historiques « racines » dans les livrets de *DBM*. Ainsi la liste de morts vivants avec ses Hordes est issue de la liste Aztèque.

Ceci dit, **bienvenue !**

Modification des règles de Champs de bataille IV

Les règles de base sont respectées dans leur ensemble, mais les listes d'armées introduisent un certain nombre de règles spéciales. Dans tous les cas, les listes d'armée sont prioritaires sur les règles de base.

A-Dés utilisés

On utilise des dés de moyenne marqués 2, 3, 3, 4, 4, 5 pour déterminer les points d'actions, et des dés normaux pour les combats.

Le paragraphe « Retenir » du point 6.2 de la règle est modifié :

Un groupe contenant des irréguliers d'un corps qui a jeté un 2 lors de la détermination des PA ne peut être retenu sauf :

-S'il est le premier retenu et qu'il contient son sous général qui ne s'est jamais déplacé.

- S'il est le premier retenu et que le général en chef n'a pas encore utilisé son PA supplémentaire (auquel cas il ne pourra plus l'utiliser)

-S'il occupe un terrain accidenté ou difficile, une élévation supérieure à l'ennemi visible le plus proche, ou défendant une berge.

Si un de ces cas s'applique, le groupe peut être retenu pour 1 PA.

Les dés de moyenne sont également utilisés dans certains cas particuliers.

B-Résolution des combats

Une phase particulière de combat entre personnages a lieu avant les corps à corps normaux.

On notera que la table de résolution des combats a été légèrement remaniée.

C-Cas particuliers : certaines troupes ont des profils différents de la normale, comme les archers elfes des bois dont la portée et le déplacement sont meilleurs que pour les Bw(S) habituels. Dans tous les cas la liste d'armée l'emporte sur la règle. Ces troupes sont généralement notées (P) pour *Particulières*.

14.4 Poursuite :

Les Béhémoths poursuivent après un combat victorieux, mais peuvent choisir d'ignorer des Psiloïs et Lu(l) ou (X).

I) Nouveaux types de troupes

A-Unités montées

-BEHEMOTHS (Bm) : Ce sont des créatures réellement gigantesques, capables de faire pâlir un éléphant. Ce sont des rouleaux compresseurs, pouvant transporter un vaste équipage, écrasant tout devant eux et souvent insensibles aux piqûres d'insectes que peuvent leur causer des armes de taille normale. L'agilité et l'intelligence ne sont pas leur fort par contre. Ils sont dotés de profils et de capacités particulières précisés par leur liste d'armée (impétuosité, armes de jet, facteurs d'attaque et de mouvement).

Un Béhémoth peut franchir n'importe quelle rivière large d'un hexagone pour un coût de 2 PM.

Un Béhémoth ne peut apporter de débord à une unité montée que s'il s'agit d'un autre Béhémoth ou d'une unité notée comme insensible à la peur (morts-vivants par exemple).

Les BéhémotHS poursuivent après un combat victorieux, mais peuvent choisir d'ignorer des Psiloïs et Lu(l) ou (X).

Toutes les règles mentionnant des Éléphants (6.2, 9.7, 13.3 et 14.1) s'appliquent aux BéhémotHS.

Supérieurs : des créatures dotées d'un blindage naturel ou recouvertes d'une armure, ou capables de régénérer, agressives, et d'une taille exceptionnelle. *La forteresse mobile de la Chronique de la Lune noire peut être un bon exemple, ainsi que l'hydre tuée par Hercules.*

Ordinaires : les Brontosaures de guerre et autres dinosaures sauropodes dotés d'un équipage important. En général, toutes les créatures animales géantes entraînées pour la guerre.

Inférieures : les créatures ci-dessus, mais manquant d'entraînement, les créatures seulement une pointure au-dessus de leurs cousins plus communs (comme les Mumakils). Un troupeau de dinosaures affolés est un Exp(S).

-BÊTES (Be): Ce sont les fauves, généralement quadrupède et d'une intelligence animale. Ils sont souvent accompagnés de dresseurs. Ils sont presque toujours irréguliers et comptent comme des troupes montées pour les facteurs de combat. Ce sont des troupes légères et elles peuvent se déplacer en groupe dans les terrains difficiles. Elles ne subissent aucune pénalités de terrain. Les Be (O) et (S) sont impétueuses. Ce sont des troupes précieuses en terrain difficile ou contre des troupes montées, mais faciles à arrêter avec des armes de jet.

Supérieurs : les créatures surnaturelles comme les chiens du chaos, ou armurées tels certains dinosaures ou insectes géants, les créatures qui seraient des Bêtes (O)

ou (F) mais qui sont chevauchées par un combattant, telles les Ouargues de Saroumane.

Ordinaires : la plupart des grands fauves, tels les tigres, ours ou lions.

Inférieurs : les créatures de la taille d'un chien, comme les rats géants

Rapides : les grands canidés comme les loups, Ouargues, les dinosaures les plus rapides.

-VOLANTS (FI pour Flyers)

Ce sont des créatures variées, mais ayant en commun une capacité de vol prolongé. Ils comptent comme de la cavalerie pour ce qui est des facteurs de combat. Leur profil normal est +2 en attaque, mouvement 8.

Ils sont considérés comme des tirailleurs, et peuvent traverser n'importe quelles troupes amis ou ennemis (sauf archers, et magiciens). Plutôt que de bouger, un Volant peut monter en haute altitude. Son pion est retourné, et il devient invulnérable, même à un autre volant, peut être traversé par n'importe quelles troupes et n'est pas pris en compte pour l'impétuosité et les mouvements de marche. À sa prochaine activation, le Volant (ou un groupe de Volant) en haute altitude peut être placé n'importe où à 12 hexs ou moins de sa position précédente. Il peut rester à haute altitude. Un magicien à haute altitude ne peut pas jeter de sorts, un général à haute altitude est considéré comme hors carte.

Commandement :

+1 pour faire agir un groupe contenant des Volants et un autre type de troupes, même un général.

+1 pour activer des volants à haute altitude

Facteurs tactiques:

-2 pour des Volants en mêlée s'ils sont situés dans des bois ou des terrains bâtis ou engagés contre des unités situées dans ces terrains sauf si précisé autrement par la liste.

-1 pour des Arquebusiers au corps à corps avec des volants

Le modificateur d'attaque contre des unités situées plus haut ne s'applique pas contre des Volants.

Supérieurs : Des créatures intelligentes comme les walkyries, ou de taille assez importante tels les gryphons, ou montées par un combattant favorisant le contact

Ordinaires : Les créatures d'une taille allant de celle d'un chien à celle d'un poney, comme les ptérodactyles, les plus gros corbeaux, ou plus petites mais particulièrement agressives, ou montées par un cavalier favorisant le harcèlement.

Inférieurs : Les nuées de chauve-souris, de petits oiseaux...

B-Unités à pied

HUMANOÏDES : Ce sont les grands bipèdes, à l'intellectuel généralement limité. Ils comptent comme de l'infanterie et sont à l'aise dans des terrains difficiles. Face à eux, un front uni de lances est bien plus efficace que la bravoure individuelle.

Commandement :

Il y a un modificateur de +1PA pour faire agir pour un groupe associant des humanoïdes irréguliers et d'autres troupes, sauf unité du général

Supérieurs : particulièrement bien armés, entraînés, forts ou résistants, tels les Trolls noirs ou les Béornides sous forme d'ours, certains Golems

Ordinaires : la majorité des trolls, ogres, rats-ogres, loups-garous

Inférieurs : les créatures puissantes physiquement mais peu agressives, ou au contraire celles qui sont d'une puissance physique sans rapport avec leur taille sans être d'une agilité exceptionnelle, telles les momies.

ARTISTES MARTIAUX (Ma pour « Martial artists ») : Ce sont des groupes de spécialistes des arts martiaux ou de créatures exceptionnellement agiles, rapides et percutant sur l'infanterie légère mais n'aimant pas les armures et relativement inutiles face à la cavalerie. Ils comptent comme de l'infanterie, sont des tirailleurs, peuvent toujours se désengager même si leur mouvement est inférieur à celui de l'adversaire et traverser n'importe quelles troupes amies orientées dans le même sens ou en sens inverse. Ils peuvent être soutenus par des Psilois si indiqué par leur liste. Ils peuvent être impétueux si indiqué par la liste.

Supérieurs : les moines guerriers les mieux entraînés, fanatiques et disposant souvent de magie, les danseurs de guerre elfes sylvains

Ordinaires : la grande majorité des moines combattants ou des troupes basant leurs attaques sur leur agilité comme les furies elfes noires

Inférieurs : les mêmes que précédemment, mais manquant d'entraînement ou ne pratiquant normalement pas le combat.

Exceptionnels : les créatures n'ayant pas reçu un entraînement mais étant naturellement extrêmement puissantes et rapides, tels les Vampires. Ils sont considérés comme (S) face à d'autres Artistes Martiaux, des Bêtes, des Archers. Ils sont considérés comme (I) face à des Lames, des piques ou des Lances.

Modificateurs tactiques exceptionnels s'appliquant aux artistes martiaux:

+1 dans le tour où il attaque de l'infanterie

+1 si ennemi infanterie (I) ou (F)

-1 Si ennemi Bd (S) ou Sp (S), ou Hu

AVENTURIERS (Av) : groupe plus ou moins idéaliste de marginaux errants, mêlant des talents variés de combattants et de magiciens. Ce sont les joueurs de jeu de rôle. Abominablement favorisés par le maître de jeu, ils disposent de nombreuses capacités exceptionnelles. Néanmoins, il s'agit là de personnages encore relativement faibles.

Supérieurs : composé principalement de personnages bien armés et protégés, ayant un haut sens de la solidarité, disposant d'un ou plusieurs seigneurs ou exceptionnellement fanatiques.

Ordinaires : la grande majorité des groupes, combinant différentes professions et raisonnablement coordonnés.

Inférieurs : ne disposant pas de soigneurs, débutants ou assez psychopathes pour s'entretuer au milieu d'un combat.

Embuscades et Perception :

Les aventuriers peuvent tendre des embuscades comme des Psiloïs.

Les aventuriers détectent les embuscades à une case de plus, et sont perçus en embuscade à une case de moins.

Déplacement :

Les aventuriers sont des tirailleurs et sont toujours considérés comme de l'infanterie montée.

Les aventuriers, quelles que soient leur origine, ont 1 PA à utiliser pour et seulement pour leur mouvement personnel (donc, pas de mouvement de groupe avec ce PA). La seule exception est que tout personnage ami empilé avec ce pion peut bénéficier de ce PA. De plus, habitués à se débrouiller seuls, les aventuriers ne subissent pas de pénalité de distance ou d'absence de général.

Combat :

Leur excellent facteur d'attaque pour une unité de si petite taille tient compte de leur capacité à jeter différents sorts. Néanmoins, les magiciens capables d'affecter de manière sensible la bataille sont représentés par des pions individuels.

Pour représenter la présence d'objets magiques, de magiciens, etc, ils sont -1/ au corps à corps.

Plutôt que de combattre seuls, les aventuriers peuvent s'empiler avec une unité. Ils lui apporteront un bonus de +1 et -1/ à l'ennemi. Ils ne sont pas considéré comme un rang de support, mais subiront le même résultat de combat que l'unité au premier rang (en ce qui concerne le tir notamment). Si l'unité sur laquelle ils se trouvent devient impétueuse ou suit, les aventuriers qui sont souvent plus malins que courageux, peuvent choisir de l'accompagner ou pas. Sinon on considèrera qu'ils pansent leurs plaies, détroussent les cadavres ou mettent à jour leur feuille de personnage.

Les aventuriers détruisent les Esprits, Rôdeurs, Dragons et Béhémoths en faisant plus qu'eux.

Ils n'ont pas de faiblesse particulière. Des aventuriers ont toujours la possibilité de transformer leur recul en fuite (courageux mais pas téméraires).

RODEURS (Lu, pour LURKERS)

Ce sont toutes les créatures qui attendent leur proie dans les endroits sombres, humides ou déplaisants. Ils sont utilisables uniquement en défense. Ils ne sont pas placés sur la carte, mais obéissent à des règles spéciales.

Quand un ennemi est dans un terrain accidenté ou difficile, on peut y générer un Rôdeur pour 1 PA. Il est placé sur le front d'une unité ennemie au choix et l'engage immédiatement (Exception: un Rôdeur ne peut pas se "faire prendre sur le flanc" volontairement ; Si plus de Rôdeurs sont créés qu'il n'y a d'unités ennemies dans cet élément de terrain, ils peuvent prendre l'ennemi de flanc.) Si un Rôdeur n'a plus d'ennemis dans un rayon de 6 hexs est retiré. Il peut être réactivé pour 2 PA (Une troisième activation coûte 3 PA, etc.) dans cet élément de terrain ou un autre.

Ils valent 1/2 point de troupes.

Supérieur : des créatures agressives, mais au moins relativement intelligentes, capables de piéger ou de poursuivre avec acharnement leur proie et souvent armurées ou dotées de pouvoirs magiques. On y trouvera les araignées de Mirkwood, certains revenants, certains esprits de garde.

Ordinaires : des créatures relativement intelligentes, capables de piéger

Inférieurs : des créatures d'intelligence animale, relativement peureuses ou de petites taille.

Exceptionnels : ce sont des créatures immobiles, comme des pentacles de garde, des totems de protection, des toiles d'araignées géantes, certains pièges. Ils ne poursuivent pas leur proie, mais restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Consulter la liste d'armée.

-ESPRITS (St pour Spirit)

Ce sont tous les êtres immatériels, les ectoplasmes, les fantômes, les esprits tribaux. Ils sont invocables, mais très difficiles à contrôler. Leurs caractéristiques sont très variables selon leurs listes d'armée ainsi que les procédures d'invocations. Ils sont souvent insensibles aux armes normales, mais étant instables, ils sont susceptibles d'être renvoyés sur leur plan d'origine par la fureur des combats, même lorsqu'ils sont en train de gagner.

Supérieur : les démons mineurs, certains esprits tribaux très puissants

Ordinaire : ce sont des revenants, des esprits shamaniques incarnés

Inférieur : les esprits les plus faibles, d'intelligence limitée ou certaines illusions.

-DIEUX (Gd pour God)

Il arrive que dans certaines circonstances des êtres surnaturels d'une très grande puissance décident de se mêler au commun des mortels pour participer à une bataille ou sont envoyés par des êtres encore plus puissants qui pour une raison ou une autre considèrent que leurs intérêts sont en jeu sur le plan matériel. Ce sont des créatures extrêmement puissantes, mais qui dont l'existence hors de leur plan spirituel d'origine est souvent instable quand eux-mêmes ne sont pas complètement incontrôlables.

Classes

Les dieux sont très différents en terme de capacités selon les listes, mais on peut considérer le classement suivant :

Supérieur : des dieux, déesses ou archanges majeurs habitués à prendre régulièrement part à des batailles, tels Tulkas, Saint-Georges ou Thor.

Ordinaires : des dieux capables de s'incarner temporairement et ne craignant pas de le faire si leurs intérêt vitaux sont en jeu, comme Apollon.

Inférieurs : des seigneurs démons, des dieux plus instables pour une raison ou une autre ou répugnant au combat par lâcheté, comme Sauron.

Moral

Un dieu vaut 4 EP au corps du général en chef (ou du sous-général allié dont il dépend). S'il arrive en cours de bataille 4 EP sont ajoutés, ce qui peut temporairement « remoraliser » un corps. Lorsqu'il est détruit, il fait perdre 4 EP définitivement à son corps. S'il n'est pas détruit mais doit quitter le champ de bataille parce qu'il est devenu instable (voir les listes d'armée), il laisse quand même 2 EP de gain au corps auquel il est rattaché (la faveur des Dieux s'est manifestée, ce n'est pas rien).

Il ne craint pas la peur, et transmet cette immunité à toute unité amie en contact. Si ces unités devaient fuir, elles reculeront seulement.

Projection de puissance

Toute troupe désirant engager au corps à corps un dieu et qui ni ne cause pas la peur ni n'est considérée pour quelque raison que ce soit comme mort-vivante (tels les berserkers nains), ou qui n'est pas de toute autre manière immunisée à la peur doit réussir un jet d'1D6 sous son facteur d'attaque contre l'infanterie pour avoir le droit d'entrer au contact ou de tirer (le bonus de combat des individus s'applique).

Les PA sont dépensés avant le test. Une unité qui a échoué à ce test ne peut rien faire de plus ce tour, hors pivotement en mêlée, et mouvements automatiques à l'issue des combats.

Si un rang avant refuse l'action, le rang arrière d'une pile ne peut rien faire. S'il s'agissait d'un mouvement de groupe, le mouvement a bien lieu, même si exceptionnellement il y a des trous dans la ligne du corps.

Ordres et déplacements :

Un dieu dispose d'un dé de moyenne PA à utiliser pour lui seul sauf avis contraire de la liste d'armée (p. ex. Tulkas peut diriger un corps de Vanyar).

Un dieu est régulier, a un déplacement de 5 et aucune pénalité de terrain ne lui est jamais applicable. Pour les rotations, il compte comme un tirailleur. Il peut traverser n'importe quelle troupe amie non-engagée. Il ne peut pas être empilé (les mortels s'écartent !), mais peut librement échanger sa place avec n'importe quelle troupe amie en contact frontal et orienté de la même façon, pourvu qu'elle ne soit pas engagée. Ceci coûte 1 PA au dieu et rien à l'unité concernée. Un dieu peut suivre un mouvement de corps pourvu qu'il respecte les conditions habituelles, mais chaque PA dépensé par le général pour ce corps coûte également 1 PA au dieu.

Combat :

Le premier débord contre un dieu ne compte pas (choix du débord concerné par le dieu). Même s'ils ne font pas partie d'un corps, tous les débords et prises de flanc sur une unité jouent en faveur du dieu.

Les dieux ne sont pas affectés par les malus -1/ de certaines créatures.

Toute troupe sensible à la peur qui doit reculer devant un dieu fuira. Toute troupe face à laquelle le dieu fera un score double du sien sera détruite.

Toute troupe faisant plus que le dieu au corps à corps le détruit.

C-Autres

-INDIVIDUS (Id)

Dans le système **HÉROS**, les généraux, ainsi qu'un certain nombre de personnages tels des héros ou des monstres particuliers sont représentés par des pions indépendants.

Généralités

- Les individus valent 1 EP sauf précisé autrement par la liste d'armée.
- Ils se déplacent de 5 cases, 3 si la liste d'armée ne comprend aucune unité montée hors Volants, Béhémoths et Éléphants. Ils ne payent aucune pénalité pour pivoter et ne possèdent ni flanc ni arrière pour ce qui est du mouvement. Ils peuvent donc toujours se désengager d'un ennemi moins rapide. Dans un terrain difficile, leur mouvement est toujours de 3.
- Ils sont capables de combattre au corps à corps seuls avec un facteur de combat égal à leur bonus de combat lorsqu'ils sont empilés avec une unité. Par exemple, un général standard donne +1 et combat seul avec un facteur de 1, un général « Morts-vivants » donne +2 et combat seul avec un facteur de 2.
- Si un personnage n'a pas de bonus de combat, il se défend avec une valeur de 0 sans préjudice possible pour l'attaquant sauf règle particulière.
- Dans le cas où plusieurs personnages sont sur la même case, on applique la règle « C'est moi la star ! ». Le bonus d'un personnage au choix est utilisé. Les autres personnages ne peuvent qu'utiliser leurs capacités spéciales (sort, soins, détection...) comme s'ils combattaient normalement.
 - Exception : si leur valeur de bas est de +3 ou plus, on ajoute +1 par personnage supplémentaire. Le risque de blessure est le même que s'ils combattent normalement.
 - Attention : certaines capacités spéciales comme celle des chasseurs de sorcières ne fonctionnent que si le personnage est considéré comme engagé pour la table des blessures. Ceci est alors précisé explicitement dans la règle.

- Si plusieurs personnages s'affrontent des deux cotes, on résout une phase de combat spéciale entre les personnages engagés avant de régler les corps à corps normaux. Les personnages peuvent alors être blessé ou pire. Comme dans la règle précédente, un seul personnage « star » est choisi de chaque cote. Dans tous les cas, ils ne reculeront ni ne fuiront pas.

Vous avez tous vu la règle « C'est moi la star ! » en action : dans la tour du serpent, c'est Conan qui est mis en valeur, même avec Subotai a ses côtés. À Amon-Sul, c'est Aragorn qui travaille, sur le pont de Khazad-Dum, on ne voit que Gandalf, et sur les champs de Pelennor, Eowyn se retrouve bien seul devant le Nazgul... même si le Hobbit lui fait profiter de sa « chance insolente » en rejetant son 1. Encore plus fort : pour ne pas faire de l'ombre a ses compagnons, Gimli le nain a accepté de passer pour un triste bouffon dans la version filmée du seigneur des Anneaux. Bel exemple de solidarité morale.

Personnages au combat

- Face à un tir, les personnages seuls résistent avec un facteur de 4 sans préjudice possible pour l'unité tirant sauf si le personnage est lui même indiqué comme capable de riposter. Les personnages seront blessés si le score de l'unité tirant est supérieur au leur.
- Un personnage peut s'engager en se plaçant à la première ligne d'une unité avec laquelle il est empilé. Il suffit de le déclarer durant sa phase de mouvement et de placer le personnage sur le dessus de la pile. De même, un personnage peut se retirer vers l'arrière durant sa phase de mouvement, même si son unité est engagée. Seul un individu engagé peut faire bénéficier son unité de son bonus de combat.
- Un personnage empilé avec une unité la suit dans ses mouvements automatiques (impétuosité, fuite, recul).
- À l'issue d'un combat, et quel qu'en soit le résultat, un individu teste sur la table des risques du combat. Il peut avoir à retirer sur la table des blessures ou être capturé.

Personnages-unités

- Certains personnages particuliers sont présentés comme des unités. Ils suivent alors les règles normales de CdB en ce qui concerne l'empilement et le mouvement. *Par exemple, Beörn sous sa forme d'Ours est un Irr Hu(S). Il ne peut pas s'empiler sur un autre pion et combattra avec son facteur de 5 comme un Humanoïde normal. Par contre, il devra aussi tester pour les blessures.*

Ralliement

- Une fois par bataille, un général en chef peut tenter de rallier n'importe quel corps, et un général allié son propre corps. La portée d'un ralliement est de 6 hexagones. Pour simuler l'initiative des troupes, même un général inconscient ou capturé peut tenter de rallier. Le ralliement peut avoir lieu à l'issue de la phase de mouvement du joueur **ou de son adversaire**. Une fois un ralliement tenté, le joueur adverse peut à son tour en déclarer un ralliement et ainsi de suite.
 - Un corps sera rallié sur 4+ sur 1D6 (+1 si la majorité du corps en EP est impétueux, +1 pour des Nains, -1 si une majorité des EP de qualité (I), -1 si en déroute)
 - 2D6 unités du corps effectueront alors un mouvement spontané vers le corps ennemi que le général engage, avec les priorités suivantes : une unité qui prend de flanc le général, une unité engageant le général, une autre unité.
 - Bien qu'il suive les règles normales du mouvement, celui-ci peut avoir lieu durant le tour de jeu adverse.
 - Si un ralliement a échoué, le général concerné ne pourra plus en effectuer de la partie.

Champions

- Les champions sont un type particulier d'individus : ils ne comptent pas comme des généraux et ne peuvent pas normalement diriger de troupes. Ils ne pénalisent pas le moral du corps dont ils font partie en l'obligeant à tester s'ils sont tués. Par contre, ils sont souvent très utiles comme magiciens ou combattants exceptionnels. Ils sont très variés et l'on consultera leur profil dans les listes d'armée.

Un champion appartenant à un corps peut être déplacé avec les unités de celui-ci (empilé ou en groupe). Il utilise alors les PA de ce corps. Pour certains champions incapables de commander, c'est la seule manière de se déplacer empilé.

Sinon, les Champions disposent de leur propre capital de points d'action qu'ils peuvent utiliser pour leur déplacement, se retenir s'ils sont impétueux, etc.

Ex : Grundi le nain possède 2 PA personnels. Il peut en utiliser 1 pour se placer sur une unité naine, faire 3 mouvements de marche grâce au PA de ce corps et utiliser son PA personnel restant pour s'empiler sur l'unité voisine plus exposée. Il ne peut plus être déplacé alors, ayant atteint la limite des 5 PA.

Dans tous les cas, qu'elles qu'en soit l'origine, un champion ne peut pas bénéficier de plus de 5 PA par tour.

Les EP des Champions sont comptés pour le corps du général en chef ou pour des alliés dans le corps du général allié.

Si ce système est trop lourd, il suffit de placer le général en chef en début de partie sur n'importe quelle troupe non-optionnelle de la liste d'armée et d'utiliser les règles normales de Champs de bataille.

II) La Magie

Un personnage ou une unité dotée de la capacité de jeter des sorts, peut en utiliser un par tour de jeu de chaque camp. Il dépense un certain nombre de points de pouvoir pour activer un sort. Si le sort est contré les points de pouvoir sont quand-même perdus. On consultera les listes d'armée pour les détails.

Risque du combat

À tester chaque fois qu'un personnage est dans une unité qui subit un des résultats suivants :

Victorieuse en mêlée ou échange de tir : 12+ blessure
Égalité face en mêlée ou échange de tir : 11+ blessure
Recul : 10-11 Blessure, 12+ capturé
Fuite : 7-9 blessure 10+ capturé
Destruction : 5-7 blessure, 8 blessure critique, 9+ capturé
Destruction et encerclé ou destruction et le personnage possède un profil d'unité : 3-6 blessure et capturé, 7-8 blessure critique et capturé, 9+ capturé

Un jet de 2 signifie toujours que le personnage est indemne et est déplacé si il y a encerclé à 4 hexs. maxi.

Un jet de 12 signifie toujours un blessure critique.

Modificateurs :

En mêlée à pied face à troupe montée (sauf pique) : +1 au jet
Si deux prises de flanc : +1 au jet
Si sur une troupe impétueuse : +1 au jet
Si face à une troupe impétueuse : +1
Si fuite ou Destruction et unité plus rapide que l'adversaire sauf s'il y a prise de flanc ou pour des troupes montées en terrain difficile: -2
Si personnage pas engagé : -3
Si personnage Nain : -1
Si face à personnage Nain : +2

Table des blessures

2 et moins > rien

3-5 > Malus de +1 sur la table (cumulatif)

6-8 > Blessure légère : -1 PA, -1 mouvement maximum, -1 en attaque, Malus de +1 sur la table (cumulatif), passe en simple malus sur 1-2 et en blessure grave sur 5-6 testé au début du tour, -1 si ne s'est pas déplacé de plus d'une case ni n'a combattu)
(*capturé : 2+ si encerclé, 3+ si prise de flanc, 5+ si fuite*)

7-9 > Blessure grave : -2 PA, mouvement maximum divisé par 2, -2 en attaque, Malus de +2 sur la table (cumulatif), (*capturé si encerclé, 2+ si prise de flanc, 3+ si fuite, 5+ si recul*) (passe en Blessure légère sur 1-2 et en inconscience sur 5-6 testé au début du tour, -1 si ne s'est pas déplacé de plus d'une case ni n'a combattu, +1 si a combattu)

10-11 > Inconscience : perte de tous les bonus, perte des EP pour le corps, considéré comme détruit pour le moral (les unités en vue seront ralliées automatiquement si démoralisées et l'EP est récupéré. (passe en Blessure grave sur 1-2 et en mort sur 5-6 testé au début du tour) (*capturé si encerclé, 2+ si prise de flanc ou fuite, 3+ si recul*). Si le personnage passe en blessure grave, les unités en vue seront ralliées automatiquement si démoralisées et l'EP est récupéré. Le ralliement automatique n'aura pas lieu si le corps est déjà démoralisé par ses pertes en EP.

12 et plus > Mort... Perte des EP pour le corps, considéré comme détruit pour le moral.

Un jet de 2 avant modificateur signifie toujours que le personnage est indemne, et un 12 sa mort.

Un personnage gravement blessé ou inconscient peut être transporté d'une case chaque tour gratuitement avec un mouvement automatique dès qu'il est blessé.

Modificateurs au jet de blessure

Race :

Nains : -2

Situation de l'unité :

Victorieuse : -1

Sur une unité impétueuse : +1

Recul : 0

Fuite : +1 si plus rapide que l'adversaire ou face à un tir, +2 sinon

Détruite : +3

Recul, fuite ou destruction par des troupes impétueuses : +1 en plus des modificateurs ci-dessus

Face à un tir : -1, -2 en terrain difficile boisé, derrière un mur ou en terrain construit

Derrière un mur : -2

En duel : +2, face à Très grande créature +5, si à pied face à Humanoïde +3

Prise de flanc : +1 par prise de flanc en plus des modificateurs ci-dessus

Face à des mort-vivants : -1 en plus des modificateurs ci-dessus

Si blessure critique : +4

Chef capturé

-Il peut immédiatement tenter de rallier un corps avec un malus de -1

-Il peut être exécuté au début de la phase de mouvement du camp qui l'a capturé.

-Tant qu'il est en possession de l'ennemi, celui-ci compte 1/4 de pertes en moins pour un général en chef, -3 EP pour un sous général allié, -2 EP pour un sous général pour le calcul de ses pertes totales.

-Il vaut une perte de 1 EP temporaire pour son corps.

-On peut le transférer d'unités en unités (1 par tour)

-Un chef capturé est récupéré

Si on repousse l'unité qui le contient (mort 5, vivant 6 sur 1D6)

Si on fait fuir l'unité qui le contient (mort 4-5, vivant 6 sur 1D6)

Si on détruit l'unité qui le contient (mort 1-4, vivant 5-6 sur 1D6)

(Modificateur au D6 : +2 durant un combat suivant un ralliement)

Résultats de Combat

1. Score supérieur à celui de l'adversaire

- **Esprit** : détruit si (S) et l'ennemi a jeté un 6, ou (O) et que l'ennemi ou lui-même a jeté un 6, (I) si l'ennemi ou lui-même a jeté 5 ou 6, sinon rien ne se passe

2. Score égal à l'adversaire:

- **Sacrifiables** : détruits

- **Esprit** : détruit si (S) et l'ennemi a jeté un 6, ou (O) et que l'ennemi ou lui-même a jeté un 6, (I) si l'ennemi ou lui-même a jeté 5 ou 6, sinon rien ne se passe

- **Autres troupes** : rien ne se passe

3. Score inférieur à l'adversaire mais supérieur à la moitié de son total:

- **Toute troupe face à un Béhémoth ou un Ent** : détruits par un Ent en terrain boisé, Sinon, fuite si plus rapide ou de même vitesse, détruits si moins rapide, recul si Béhémoth.

- **Toute troupe face à un Dieu** : détruit si Artillerie ou Lu(X), fuite sinon.

- **Dieu** : détruit

- **Béhémoth** : recul face à Archers, Arquebusiers, Artillerie (sauf S), Lance-flammes, Béhémoth, détruit par Aventuriers, Artillerie (S) ou Ps(X) ou par tout autre troupe sauf Lurker (X) si l'unité de Béhémoth est située en terrain difficile.

- **Eléphants** : détruits par Psiloi, Auxilia, Artillerie, Lance-flammes, Cavalerie légère ou par toutes troupes sauf Lurker (X) si l'unité d'Eléphants est en terrain difficile. Fuite devant Lance-flamme. Sinon recul.

- **Chevaliers** : détruits par Eléphants, Sacrifiables et Cavalerie légère, par des Archers (S) à la première mêlée, par des Lames (X) dans le tour des Lames, ou par tout autre troupe sauf Lurker (X) si l'unité de Chevaliers est située en terrain difficile. Fuite devant Lance-flamme. Sinon recul.

- **Cavalerie légère** : fuite contre Dieu, Artillerie tirant, magie, Sacrifiable, ou en terrain difficile, sinon recul.

- **Bêtes** : détruits par Chevaliers en terrain dégagé, Archers à la première mêlée, Lance-flamme ou Humanoïdes dans tous les terrains. Fuite devant Artillerie et Eléphants.

- **Sacrifiables** : détruits.

- **Autres troupes montées** : fuite si situées en terrain difficile contre Lance-flamme, Bêtes ou contre Sacrifiables. Sinon recul.

- **Volants** : fuite devant un tir, Magicien ou des Archers en mêlée

- **Piques, Lances, Arquebusiers** : détruits sur un terrain dégagé par Chevaliers, Chameaux (S) ou Sacrifiables ou sur tout terrain par Barbares ou Humanoïdes dans le tour ennemi. Sinon recul.

- **Lames** : détruits sur un terrain dégagé par Chevaliers, Chameaux (S) ou Sacrifiables ou sur tout terrain par Barbares dans le tour ennemi ou Humanoïdes. Sinon recul.

- **Auxiliaires** : détruits sur un terrain dégagé par des Humanoïdes, des Chevaliers ou des Chameaux (S), par des Barbares si Auxiliaires (X), dans tous terrains par des artistes martiaux si Auxiliaires (O) ou (I). Sinon recul.

- **Archers** : détruits par toutes unités montées en mêlée ou Lance-flamme. Sinon recul.

- **Barbares** : détruits en terrain dégagé par Chevaliers, Chameaux (S) ou Sacrifiables, par Eléphants, par Lames dans le tour des Lames ou par Humanoïdes sur tout terrain. Sinon recul.

- **Artistes Martiaux** : détruits sur un terrain dégagé par des Chevaliers, de la Cavalerie, des Bêtes ou des Chameaux (S). Sinon recul.

- **Humanoïdes** : détruit par Chevaliers, Lances (sauf I) en terrain dégagé, Archers à la première mêlée en terrain dégagé ou accidenté, Psiloi (O ou S) en terrain difficile ou accidenté, fuite devant Artillerie.

- **Psiloi** : détruits en terrain dégagé par Chevaliers, Cavalerie et cavalerie légère, par Lance-flamme si Psiloi (O) ou (I), par des Bêtes dans tous les terrains. Recul face à des Eléphants et des Sacrifiables, face à un tir ou face à tous types de troupes (sauf Bêtes) en terrain difficile ou accidenté. Sinon fuite.

- **Rodeurs** : détruits si (O), (X) ou (I) ou face à des Artistes martiaux. Sinon recul si (S) ou fuite si (F).

- **Hordes** : détruits en terrain dégagé par Chevaliers, Chameaux (S) et Sacrifiables ou sur tout terrain par des Eléphants, des Humanoïdes ou des Barbares. Fuite face à des Lance-flamme. Sinon recul.

- **Ents** : détruits par des Eléphants, Artillerie, ou Lame armés de haches ou de hallebardes. Sinon Recul.

- **Esprit** : dispersé, détruit si (S) et l'ennemi a jeté un 6, ou (O) et que l'ennemi ou lui-même a jeté un 6, (I) si l'ennemi ou lui-même a jeté 5 ou 6 ou pour tous les types détruit par Esprit ou Aventuriers

- **Artillerie** : détruite par but type de troupe au contact sinon recul.

- **Lance-flamme** : détruits

- **Chariots de guerre** : détruits par artillerie (sauf X), Humanoïdes ou par Eléphants.

- **Bagages** : détruits en mêlée par tous types d'unité. Sinon fuite si mobile.

-**Autres troupes à pied** : recul (possibilité de fuite si Aventuriers)

3. Score inférieur ou égal à la moitié du total de l'adversaire:

- **Cavalerie légère** : détruits par toutes unités montées, Psiloi, Chariots de guerre et Archers en mêlée ou si en mêlée en terrain difficile. Sinon fuite.
- **Cavalerie, Bêtes** : fuite en terrain dégagé par Lances Piquiers. Sinon détruits.
- **Artistes Martiaux** : fuite devant Béhémoth, Eléphants ou Humanoïdes. Sinon détruits.
- **Esprit** : dispersé, détruit si (S) et l'ennemi a jeté un 6, ou (O) et que l'ennemi ou lui-même a jeté un 6, (I) si l'ennemi ou lui-même a jeté 5 ou 6 ou pour tous les types détruit par Esprit ou Aventuriers
- **Psiloi** : détruits si (X) ou en mêlée en terrain dégagé par toutes unités montées. Détruits par Archers Auxiliaires, Bêtes, Rodeurs, ou Psiloi. Sinon fuite.
- **Volants** : détruits par sort, Individu magicien, Arquebusiers, Psiloi ou Archers, sinon fuite.
- **Autres unités** : détruites.