

# BATTLELORE NEMESIS

«La tactique, c'est dix contre un et par derrière.

Tout le reste, de la littérature.»

Version 2 - Mai 2009

Toutes les illustrations sont  
extraites du livre de règles de  
BattleLore

BattleLore Nemesis ou Nemesis est une variante très officielle de BattleLore, jeu de Richard Borg édité par Days of Wonder puis par Fantasy Flight Games. Elle n'est pas destinée à remplacer les règles officielles mais à en développer certains aspects et à simplifier ou atténuer certains autres pour obtenir une ambiance «basse fantaisie» plus proche de la Terre du Milieu que de l'uchronie de BattleLore.

Elle transpose certains éléments :

- ▶ de Commands & Colors : Ancient (C&C:A), version pour l'antiquité de BattleLore par le même auteur chez GMT
- ▶ d'une variante pour C&C:A par Andrzej Cierpicki
- ▶ de la règle de figurines De Bellis Antiquitatis (DBA) par le Wargame Research Group

Nemesis s'articule en trois parties :

- ▶ quelques règles additionnelles
- ▶ une liste fermée de 15 types de troupes à mi-chemin entre BattleLore et DBA conçue pour laisser de côté les innombrables cartes spécialistes
- ▶ des règles de mise en place permettant de réaliser des batailles improvisées avec plusieurs options

La possession du jeu de base de BattleLore est indispensable. Les extensions en revanche sont facultatives mais permettent d'augmenter la variété des troupes déployées sur le champ de bataille.

Puissent ces règles vous plaire ou vous inspirer.

Akhad





# Règles

Orientation des unités, nouvelles règles d'arcanes et nouveaux décors composent le menu de ces nouvelles règles.

## Orientation

Chaque unité a désormais une orientation :



A la fin de son mouvement, une unité choisit librement son orientation : son avant pointe vers l'un des sommets de l'hexagone qu'elle occupe.

En annexes figurent des angles à imprimer sur du papier de couleur et à découper. Le collage sur carton fort ou dalle de sol PVC assure une bonne rigidité.

L'unité d'infanterie du centre est non intrépide et riposte :

- ▶ à -1 dé contre l'unité C
- ▶ à -1 dé contre l'unité B
- ▶ à -2 dés contre l'unité A

## Combat

Une unité ne peut attaquer *en mêlée* que les unités adverses présentes sur ses cases de front.

Une unité ne peut attaquer à *distance* que les unités adverses situées dans le prolongement de ses cases de front.

Une rotation sur place pour changer d'angle de visée pénalise le tir comme un mouvement normal.

## Riposte

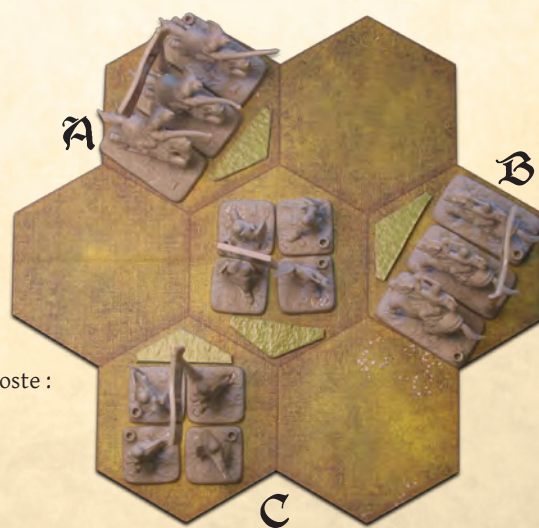
En mêlée, les ripostes sont désormais *automatiques*.

Une unité qui n'a pas reculé, riposte :

- ▶ à -1 dé si elle n'est pas intrépide ou contre une unité l'attaquant sur son flanc
- ▶ à -2 dés contre une unité l'attaquant dans son dos

Les effets des armes, du terrain et des cartes de commandement s'appliquent ensuite.

A la fin du tour de combat, les unités ayant pu riposter (qu'elles aient pu jeter au moins un dé ou non) peuvent choisir leur nouvelle orientation.





## Retraite

### D'une seule case

Toute unité contrainte de reculer d'une case se déplace sur l'une de ses deux cases de dos en conservant la même orientation.

Elle n'est donc plus tenue de reculer vers le bord ami du plateau.

### De plusieurs cases

Si une unité doit reculer de plus d'une case, elle :

- ▶ effectue un recul d'une case comme expliqué précédemment
- ▶ pivote sur place de 180°
- ▶ termine son mouvement :
  - ▶ en entrant toujours sur l'une de ses deux cases de front
  - ▶ en ignorant les terrains bloquant le mouvement (aussi appelés terrains difficiles)
  - ▶ mais sans ignorer les terrains infranchissables ni les unités

### Tir dans le dos

Si une unité essuie un tir de dos, c'est à dire depuis une case située dans le prolongement de ses deux cases de dos, elle ne peut reculer et sous l'effet de la panique encaisse une perte par bannière de retraite tirée contre elle.

### Actions complémentaires

Une unité peut se réorienter :

- ▶ après une prise de terrain
- ▶ après une poursuite (l'attaque bonus tient alors compte de la nouvelle orientation)
- ▶ après une riposte

L'unité effectuant une poursuite doit *toujours* tenter de s'attaquer en priorité à l'unité en recul.



L'unité d'infanterie doit reculer dans le bois, y pivoter de 180° puis avancer sur la seule case libre. Elle encaisse une perte à cause de la dernière case qu'elle ne peut franchir.

La séquence qui suit permet de calculer le nombre de dés de combat :

- ▶ Nombre de base de l'unité : 2, 3 ou 4d
- ▶ Limitation du terrain (écrêtage)
- ▶ -1d pour le tir en mouvement
- ▶ Malus éventuel de situation tactique :
  - ▶ -1d en case de riposte *sans être intrépide* ou contre une attaque de flanc
  - ▶ -2d en cas de riposte contre une attaque de dos
- ▶ Effet des cartes de commandement
- ▶ Effet des cartes d'arcanes
- ▶ 2 dés supplémentaires pour les créatures (mais 2d non conservés au final)



## Arcanes mineurs et majeurs

La préparation du conseil de guerre, la constitution du paquet d'arcanes et l'utilisation des cartes sont modifiées. D'un côté les arcanes mineurs permettent d'utiliser des effets génériques et de l'autre les arcanes majeurs réutilisent certaines cartes comme règles spéciales de scénarios.

### Arcanes mineurs

Plutôt que des sortilèges puissants, les arcanes mineurs restituent des coups d'éclat ponctuels des héros et capitaines. Ains, les arcanes remplacent les règles d'arcanes médiévales.

### Personnages

Chaque armée compte désormais 2 personnages en mode normal et 3 en mode épique. Placez n'importe quel jeton à côté de leur unité pour les représenter. Les règles suivantes s'appliquent :

- ▶ un personnage est obligatoirement rattaché à une unité ou une créature
- ▶ une unité ou une créature ne peut contenir qu'un seul personnage à la fois
- ▶ un personnage peut se déplacer d'une unité à une autre située à 3 cases au plus en appliquant les effets du terrain. Ce mouvement coûte une activation mais ni l'unité de départ ni celle d'arrivée ne sont considérées comme activées.
- ▶ un personnage est neutralisé si son unité est détruite mais ne rapporte pas de point de victoire supplémentaire à l'adversaire

### Effets

Les personnages n'ont pas de spécialité d'arcane particulière mais vont pouvoir utiliser des effets génériques sur leur unité ou une unité adjacente.

Selon la cible, le coût d'un effet varie :

- ▶ 2 pions arcane pour l'unité du personnage
- ▶ 3 pions arcane pour une unité adjacente à celle du personnage

Il n'y a aucune limite au nombre d'effets activés tant qu'ils sont payés en arcane. Cependant, dans la même phase de jeu, une unité ne peut bénéficier de plus d'une fois du même effet.

### Relance offensive

- ▶ Phase : après le jet de dés de l'unité
- ▶ Effet : permet de relancer 1 dé d'attaque. Le nouveau résultat du dé s'applique (aucune autre relance offensive ne peut être utilisée sur CE dé).

### Relance défensive

- ▶ Phase : après le jet de dé de l'unité adverse et éventuellement après une relance offensive.
- ▶ Effet : permet de faire relancer à l'adversaire 1 dé d'attaque. Le nouveau résultat du dé s'applique (aucune autre relance défensive ne peut être utilisée sur CE dé).

### Augmentation d'intrépidité

- ▶ Phase : après le jet de dé de l'unité adverse et éventuellement après une relance offensive adverse.
- ▶ Effet : augmente l'intrépidité de l'unité d'un niveau avant l'application des effets du combat.

### Poursuite d'infanterie

- ▶ Phase : après une prise de terrain.
- ▶ Effet : l'unité d'infanterie obtient une attaque bonus en utilisant toutes les règles de poursuite de cavalerie mais *sans case supplémentaire*. Une unité de cavalerie ne peut bénéficier de cet effet.

### Arcanes majeurs

Ces arcanes représentent les pouvoirs spécifiques d'une armée ou d'un héros et n'interviennent que dans des scénarios. Elles utilisent certaines cartes du paquet d'arcane comme autant de règles spéciales.

Ainsi, le scénario peut préciser :

- ▶ les cartes d'arcane attribuées à chaque armée avec des asymétries possibles
- ▶ leur coût en pion arcane s'il diffère par rapport aux cartes distribuées
- ▶ le niveau de maîtrise de chaque spécialité (1 à 3 niveau de Magicien, Guerrier, etc)
- ▶ le nombre d'utilisation permise par carte (sans limite possible)
- ▶ le nombre de pions arcane tirés à la fin du tour

Enfin, en cas de conflit avec les effets d'un arcane mineur, l'arcane majeur l'emporte toujours.





## Pions arcane

En fin de tour et sauf mention spéciale d'un scénario, chaque joueur ne pioche qu'un seul pion arcane.

Les pions obtenus par des faces arcane ne peuvent être utilisés durant le combat où ils ont été gagnés.

## Décors

### Terrain difficile

Tous les décors forçant à stopper après y être entré sont désormais appelés *Terrains difficiles*.

Les troupes montées, les Lanciers et les Piquiers perdent leur avantage offensif s'ils occupent un terrain difficile ou combattent en mêlée une unité occupant un terrain difficile

En outre, les troupes montées :

- ▶ ne peuvent soutenir une unité amie occupant un terrain difficile
- ▶ ne peuvent être soutenues s'ils occupent un terrain difficile

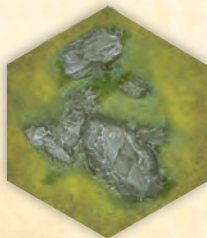
Pour chaque type de décor, une aide de jeu en annexe précise désormais quels décors sont des terrains difficile ou non.

### Colline

La ligne de vue d'une unité juchée sur une colline n'est pas gênée par les unités adjacentes et en contrebas. Toutefois, la règle de priorité n'est pas affectée : une unité équipée d'arme à distance doit cibler l'unité la plus proche.

### Rocaille

Des rochers dépassant du sol forment un véritable piège pour les troupes montées.



La rocaille est un terrain difficile pour les troupes montées uniquement qui ne peuvent combattre lorsqu'elles y entrent.

Enfin, la rocaille limite à 2 le nombre de dés vers l'intérieur ou l'extérieur mais ne bloque pas la ligne de vue.

## Route

Une unité peut augmenter son mouvement d'une case si elle commence le tour et effectue la totalité de son mouvement sur une route.



Cette case supplémentaire doit être utilisée sur la route.

Le nombre de cases permettant de combattre est aussi augmenté de 1 : une unité d'infanterie moyenne peut donc se déplacer sur une route de 2 cases et combattre ou de 3 cases sans combattre.

La mise en place la plus simple est de relier le bord des deux adversaires ou les 2 bords latéraux du plateau de jeu.





# Armées

En s'inspirant de DBA, cette liste reprend le plus d'unités spécialistes possibles avec parfois quelques modifications pour redonner de l'intérêt aux troupes de bases. Si quelques règles spéciales font leur apparition, la différenciation des troupes reste au niveau de l'avantage offensif. Rééquilibrage oblige, le découpage Vert, Bleu, Rouge ne correspond plus à « Irrégulier, Réguliers, Vétéran » mais plutôt celui de *Commands & Colors: Ancient*, à savoir « Léger, Moyen, Lourd ». Enfin, souvenez vous qu'aucune armée n'utilise tous ces types en même temps.

Outre un nom et une description, chaque unité est présentée de la manière suivante :

- **Représentation** : figurines et bannières conseillées.
- **Pas de perte (PP)** : en figurines et jetons
- **Mouvement** : en nombre de cases
- **Combat** : en nombre de dés
- **Avantages offensifs (AO)** : possibilité de traiter les faces « Épée sur bouclier » en pertes
- **Règles spéciales** : portée, facultés particulières, etc.

## Infanterie légère

### Arbalétriers

Ils sont aussi efficaces contre l'infanterie que contre les troupes montées. Toutefois, le temps de chargement de leur arme les pénalise en mêlée.

- **Représentation** : Arbalétriers nains ou Craquiniers.
- **PP 4 - Mouvement 2 - Combat 2**
- **AO** : oui mais *aucun* en mêlée
- **Portée** : 3 cases
- **Tir en mouvement** : l'unité à -1 en combat si elle s'est déplacée ou a changé d'orientation lors du mouvement.

### Archers

En rangs serrés, ils envoient des volées de flèches meurtrières pour les troupes montées.

- **Représentation** : Archers humains ou gobelins.
- **PP 4 - Mouvement 2 - Combat 2**
- **AO** : oui mais *aucun* contre l'infanterie.
- **Portée** : 4 cases
- **Tir en mouvement** : l'unité à -1 en combat si elle s'est déplacée ou a changé d'orientation lors du mouvement.

### Tirailleurs

Troupes équipées d'armes à distance et d'armes légères, combattant en formation dispersée et mobile, reculant en cas de charge adverse. Ils tiennent les terrains difficiles, menacent les flancs des unités adverses tout en protégeant ceux des unités amies.

- **Représentation** : Infanterie légère humaine, naine ou gobeline, frondeurs gobelins.
- **PP 4 - Mouvement 2 - Combat 2**
- **AO** : Oui mais contre la cavalerie la première face « Épée sur bouclier » est ignorée
- **Anti-Mastodonte** : l'unité peut relancer les faces « Épée sur bouclier » tirées contre ce type d'adversaire (qui les ignore normalement). Le nouveau résultat s'applique.
- **Esquive** : attaquée en mêlée, l'unité peut annoncer une esquive avant le jet de dés adverse et recule alors d'une case sans changer d'orientation. L'attaque en ne tient compte que des faces de heaume vertes obtenues. L'esquive est impossible contre une riposte ou une attaque bonus et ne déclenche pas de poursuite.
- **Franchissement** : le *mouvement* de l'unité n'est pas affecté par le terrain difficile, mais toujours par le terrain infranchissable.



## Infanterie moyenne

### Guerriers

Fantassins puissants mais fragiles préférant une charge brute à un combat discipliné en ordre serré.

- **Représentation** : Infanterie moyenne humaine, naine ou gobeline, Chefs de clans ou Porteurs de Hache nains.
- **PP 4 - Mouvement 2 - Combat 3**
- **AO** : Oui mais pas en riposte et contre la cavalerie, la première face « Épée sur bouclier » est ignorée.
- **Impétuosité** : l'unité doit prendre le terrain lorsque c'est possible.
- **Rage** : tant qu'elle compte 4 figurines, l'unité a +1 niveau d'intrépidité et son score de combat de base est augmenté de 1 dé.
- **Ruée** : si l'unité ne démarre pas son tour au contact de l'ennemi, elle peut se déplacer de 2 cases pour combattre une unité adverse en mêlée. Ce combat est obligatoire.

### Hommes d'armes

Soldats munis de boucliers et d'armes de mêlée à une main. Cœur de la plupart des armées, ils n'ont pas d'avantage particuliers mais en contrepartie aucune faiblesse.

- **Représentation** : Infanterie moyenne humaine, naine ou gobeline.
- **PP 4 - Mouvement 1 ou 2 - Combat 3 ou 0**
- **AO** : Oui mais contre la cavalerie, la première face « Épée sur bouclier » est ignorée.

### Lanciers

Alignant des fers de lance derrière des boucliers, ils peuvent tenir tête à la cavalerie.

- **Représentation** : Piquiers humains, nains ou gobelins.
- **PP 4 - Mouvement 1 ou 2 - Combat 3 ou 0**
- **AO** : Oui mais seulement sur les cases de front, ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant.

## Infanterie lourde

### Artilleurs

Baliste, Catapulte, Trébuchet, Mangonneau ou Bombarde.

- **Représentation** : en attendant mieux 4 figurines de Cranequiniers.
- **PP 4 - Mouvement 1 - Combat 4**
- **AO** : Non
- **Anti-Mastodonte** : l'unité peut relancer les faces « Épée sur bouclier » tirées contre ce type d'adversaire (qui les ignore normalement). Le nouveau résultat s'applique.
- **Artillerie** : l'unité ignore les réductions de dés de combat dues au terrain. Après le jet d'attaque, seuls 2 dés sont conservés et appliqués. Les pions arcane ne sont gagnés que sur les dés conservés.
- **Fragile en mêlée** : Intrépide ou non, l'unité ne riposte pas.
- **Portée** : 5 cases.
- **Tir ou mouvement** : l'unité ne peut attaquer si elle s'est déplacée ou a changé d'orientation lors du tour.

### Bretteurs

Chevaliers à pied ou soldats munis d'armes tranchante à 2 mains. Parmi l'infanterie, seuls les piquiers ne les redoutent pas.

- **Représentation** : Infanterie lourde humaine, naine ou hobgobeline, Hallebardiers.
- **PP 4 - Mouvement 1 - Combat 4**
- **AO** : Oui mais contre la cavalerie, la première face « Épée sur bouclier » est ignorée.

### Piquiers

Version lourde des lanciers, les piquiers sont munis d'armes d'hast à 2 mains et sont d'autant plus efficaces contre les troupes montées.

- **Représentation** : Piquiers humains, nains ou gobelins.
- **PP 4 - Mouvement 1 - Combat 4**
- **AO** : Oui mais seulement sur les cases de front, ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant.



## Cavalerie légère

### Archers montés

Cavaliers équipés d'arcs, ils peuvent harceler l'ennemi d'une position plus éloignée que la cavalerie légère.

- **Représentation** : Cavalerie légère humaine ou hobgobeline, Chevaucheurs d'autruche
- **PP 3 - Mouvement 4 - Combat 2**
- **AO** : Non
- **Portée** : 3 cases
- **Esquive** : attaqués en mêlée, l'unité peut annoncer une esquive avant le jet de dés adverse et recule alors de *deux cases* sans changer d'orientation. L'attaquant ne tient compte que des faces de heaume vertes obtenues. L'esquive est impossible contre une riposte ou une attaque bonus et ne déclenche pas de poursuite.

### Tirailleurs Montés

Ils harcèlent en formation dispersée les troupes adverses à l'aide d'arme à distances utilisées de près.

- **Représentation** : Cavalerie légère humaine ou hobgobeline.
- **PP 3 - Mouvement 4 - Combat 2**
- **AO** : Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant.
- **Anti-Mastodonte** : l'unité peut relancer les faces « Épée sur bouclier » tirées contre ce type d'adversaire (qui les ignore normalement). Le nouveau résultat s'applique.
- **Esquive** : attaqués en mêlée, l'unité peut annoncer une esquive avant le jet de dés adverse et recule alors de *deux cases* sans changer d'orientation. L'attaque ne tient compte que des faces de heaume vertes obtenues. L'esquive est impossible contre une riposte ou une attaque bonus et ne déclenche pas de poursuite.

## Cavalerie moyenne

### Cavaliers

Cavalerie équipée d'armes de jet utilisée pour harceler ou avant la mêlée. Ils incluent les chars antiques légers.

- **Représentation** : Cavalerie moyenne, Chevaucheurs de hyène ou Vachers nains.
- **PP 3 - Mouvement 3 - Combat 3**
- **AO** : Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant.

### Méharistes

Cavalerie redoutée par les chevaux, elle permet de représenter toutes les troupes montées ou les bêtes sauvages dangereuses pour les cavaliers comme les Wargs des Terres du Milieu capables de « déchirer le ventre des chevaux ».

- **Représentation** : Cavalerie moyenne ou Chevaucheurs de hyène
- **PP 3 - Mouvement 3 - Combat 3**
- **AO** : Oui mais pas en riposte, ni en terrain difficile, ni affrontant un adversaire s'y trouvant
- **Terreur des chevaux** : contre la cavalerie employant des chevaux, l'unité peut ignorer 1 perte de heaume de sa couleur et augmenter de 1 le nombre de cases retraite si au moins un drapeau est tiré.

## Cavalerie lourde

### Chevaliers

Cavalerie préférant la charge au tir seulement arrêtés par des archers ou un mur de lance et de boucliers. Ils incluent les chars antiques lourds et les chars à faux.

- **Représentation** : Cavalerie lourde ou Chevaliers.
- **PP 3 - Mouvement 2 - Combat 4**
- **AO** : Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant.
- **Impétuosité** : l'unité doit prendre le terrain et poursuivre lorsque c'est possible.



## Mastodontes

Éléphants, Mûmakils, Mammouths ou toutes autres montures imposantes employées pour s'attaquer aux adversaires les plus lourds. Ils craignent les unités les plus légères et l'artillerie. A l'image des Trolls du Mordor, les mastodontes permettent aussi d'incarner les créatures humanoïdes incorporées à une armée et traités comme des soldats plutôt que comme des créatures exceptionnelles.

- **Représentation** : en attendant mieux cavalerie lourde ou Chevaliers.
- **PP 3 - Mouvement 2 - Combat 2 à 5**
- **AO** : Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant.
- **Inertie** : l'unité jette autant de dés que son adversaire en jetterait pour l'attaquer (et non riposter) et 3 dés contre une autre unité de Mastodontes.

- **Recul dangereux** : Au lieu de subir, l'unité inflige des pertes aux unités la bloquant par hexagone de retraite non parcouru. Si une créature ou une unité de Mastodontes la bloque, elle encaisse aussi des pertes. Les pertes sont retirées une à une pour stopper l'hécatombe le plus tôt possible.
- **Solidité** : l'unité ignore les pertes dues aux faces «Épée sur bouclier».
- **Terreur des chevaux** : contre la cavalerie employant des chevaux, l'unité peut ignorer 1 perte de heaume de sa couleur et force son adversaire à reculer d'une case supplémentaire si au moins un drapeau est tiré.





# Bataille instantanée

Pour simplifier la mise en place de bataille sans scénario, voici un nouveau système en 4 phases :

- Réalisation du champ de bataille
- Rassemblement des armées
- Réalisation du plan de bataille
- Déploiement

## Le champ de bataille

Deux méthodes permettent de constituer le champ de bataille avec chacune ses avantages et ses inconvénients. A vous de choisir.

### Reprise de scénario

C'est la méthode la plus simple et la plus rapide. Reprenez le décor de n'importe quel scénario officiel ou un terrain vierge de l'extension *Aux Armes !* puis choisissez ou tirez au sort le côté du champ de bataille utilisé.

### Décor improvisé

Plus longue, cette méthode permet de créer une grande variété de champs de batailles dans des temps raisonnables.

Elle consiste à poser sur le plateau de jeu des sections de décor en fonction d'une ou deux topographie : collines, plaine, rivière ou forêt. Pour chaque topographie figurent en annexes 4 sections à imprimer sur du bristol (cf. Annexes).

Si les joueurs ne s'entendent pas, l'un des deux crée le terrain et l'autre choisit son côté de déploiement ou bien chaque joueur dispose alternativement une section.

Voici quelques recommandations pour bâtir un champ de bataille intéressant :

- utilisez 6 sections de décor en mode standard et 8 en mode épique

- vous pouvez librement choisir l'orientation des sections tant que vous laissez une bande vierge de 1 case de large au centre du plateau
- il est parfois nécessaire de changer d'orientation ou d'emplacement une section comportant une rivière pour éviter une interruption brutale du cours d'eau. Une ou deux tuiles de rivière peuvent aussi être utilisées à cette effet
- ajoutez à votre guise de la rocaille et une route

Sauf accord des joueurs, les rivières sont franchissables.

## Les armées

Les joueurs disposent d'armées similaires qu'ils pourront personnaliser lors du plan de bataille. Avant de disposer les figurines, ils rassemblent les triangles d'orientation correspondant à leurs unités.

### Bataille standard

- 1 x Tirailleurs
- 2 x Archers ou Arbalétriers
- 6 x Hommes d'armes
- 2 x Bretteurs
- 2 x Cavaliers
- 1 x Chevaliers

### Bataille épique

- 2 x Tirailleurs
- 3 x Archers ou Arbalétriers
- 7 x Hommes d'armes
- 2 x Bretteurs
- 1 x Tirailleurs montés
- 2 x Cavaliers
- 1 x Chevaliers





# Le plan de bataille

## Cartes de commandement

Chaque joueur :

- ▶ reçoit autant de cartes de commandement que convenus entre les joueurs (5 par défaut) ou le précise le scénario *scénario augmenté de 3*
- ▶ se défausse de 3 cartes au choix.

Ainsi, les joueurs ont un peu plus de contrôle sur le début de la bataille mais le début seulement. En outre, ils effectueront leur déploiement en fonction de leur main. Les cartes défaussées sont rebattues avec la pioche.

## Options

Chaque joueur peut choisir 2 options lors d'une bataille standard et 3 pour une bataille épique. Sauf mention contraire, une option ne peut être prise qu'une seule fois.

Note : si vous voulez jouer rapidement passez directement au déploiement.

### Options classiques

Ces options ne sont pas nécessairement le plus historiques mais offrent des avantages tactiques et permettent d'utiliser quelques types d'unités supplémentaires.

- ▶ **c1. Artillerie** (jusqu'à 2 fois) : transformez 1 unité d'infanterie lourde en Artilleurs.
- ▶ **c2. Bénédiction** : commencez la bataille avec 6 pions arcanes.
- ▶ **c3. Cavaliers supplémentaires** : transformez deux unités d'infanterie identiques en une seule unité de cavalerie parmi les suivantes :
  - ▶ 2x Tirailleurs pour 1x Tirailleurs montés
  - ▶ 2x Hommes d'armes pour 1x Cavaliers
  - ▶ 2x Bretteurs pour 1x Chevaliers

La nouvelle unité remplace l'une des deux unités d'infanterie.

- ▶ **c4. Infiltration** : 2 unités peuvent effectuer un mouvement normal.

- ▶ **c5. Guet-apens** : Placez 2 unités d'infanterie légère de votre déploiement ou de votre réserve en bord de plateau. Une unité embusquée peut apparaître au prix d'une activation sur une case libre de terrain difficile. En outre, l'emplacement de la case doit respecter la carte de commandement utilisée et ne pas dépasser le milieu du plateau. Une fois révélée, l'unité ne peut se déplacer mais combat sans malus de déplacement au tir. Les unités embusquées comptent normalement pour décider du premier joueur (voir plus loin).
- ▶ **c6. Guerriers** : vous pouvez remplacer tous ou partie de vos Hommes d'armes par des Guerriers.
- ▶ **c7. Lanciers** : vous pouvez remplacer tous ou partie de vos Hommes d'armes par des Lanciers.
- ▶ **c8. Pieux** : Vous pouvez placer jusqu'à 3 rangées de pieux sur des cases de plaine ou de terrain surélevé situées à 5 cases du bord ami ou moins.
- ▶ **c9. Piquiers** : vous pouvez remplacer tous ou partie de vos Bretteurs par des Piquiers.
- ▶ **c10. Spécialisation** : transformez deux unités d'Homme d'arme en Tirailleurs ou en Bretteurs.
- ▶ **c11. Tireurs supplémentaires** : transformez 3 unités d'infanterie de n'importe quelle couleur en 2 unités d'archers ou d'arbalétriers.
- ▶ **c12. Troupes d'élite** : ajoutez une figurine à une unité d'infanterie ou bien ajoutez une figurine à une unité de cavalerie mais au prix d'une autre unité au choix.

### Options exotiques

Ces options permettent de déployer des troupes plus rares que les précédentes.

- ▶ **e1. Archers montés** : tous vos Tirailleurs montés sont désormais des Archers montés.
- ▶ **e2. Charriot de guerre** : embarquez 1 unité d'Archers ou d'Arbalétriers dans un lourd charriot de guerre percé de meurtrières. L'unité ne peut se déplacer que d'une case par tour en tenant compte du malus de tir en mouvement mais son angle de tir est à 360°. Enfin, elle est considérée comme protégée par des pieux en permanence.



- **e3. Créature** : une unité peut être transformée en créature (prenez une figurine de créature et placez la bannière de l'unité remplacée ainsi qu'un nombre de jeton correspondant aux figurines manquantes). Elle conserve toutes ses caractéristiques et est activée comme n'importe quelle autre unité du même type avec toutefois un coût supplémentaire de 1 pion arcane. Après la prise en compte du terrain et des modificateurs de combat, la créature jette 2 dés supplémentaires mais écarte 2 dés avant de prendre en compte son résultat (Ex : des chevaliers sur une colline jettent 3+2d mais le joueur ne prend en compte que 3d de son choix). Enfin, une créature ne gagne jamais de pion arcane.
- **e4. Méharistes** : vous pouvez remplacer tous ou partie de vos Cavaliers par des Méharistes.
- **e5. Mastodonte** (jusqu'à 2 fois) : vous pouvez transformer 1 unité de Chevaliers en Mastodontes.
- **e6. Mercenaires goblin** (jusqu'à 2 fois) : remplacez 1 unité d'infanterie ou de cavalerie légère ou moyenne par 2 unités gobelines de la même couleur et du type désiré. Votre armée ne peut avoir simultanément des mercenaires goblin et nains.
- **e7. Mercenaires nains** (jusqu'à 2 fois) : remplacez 2 unités d'infanterie par des nains de la même couleur et du type désiré. Vous pouvez aussi remplacer deux unités de cavaliers par des vachers nains avec un mouvement réduit à 2 cases. Votre armée ne peut avoir simultanément des mercenaires gobelins et nains.
- **e8. Unité aérienne** (jusqu'à 2 fois) : qu'elle ait des montures ailées, une technologie avancée, des pouvoirs magiques ou soit même une créature magique, une unité d'Archers Montés, Tirailleurs Montés, Cavaliers, Méharistes ou créature devient volante et :
  - peut survoler toute case de terrain ou toute unité, sauf une autre unité aérienne
  - doit finir son mouvement dans une case libre

## Déploiement

Le joueur disposant de plus de troupes légère est l'*attaquant*. En cas d'égalité, chaque joueur jette 6 dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de heaumes verts est considéré comme l'*attaquant*.

La séquence est la suivante :

- Le défenseur déploie ses unités
- L'attaquant déploie ses unités
- Le défenseur peut intervertir 2 de ses unités

En bataille standard, Les unités peuvent être déployées jusqu'à la 3e rangée de case à partir du bord ami.

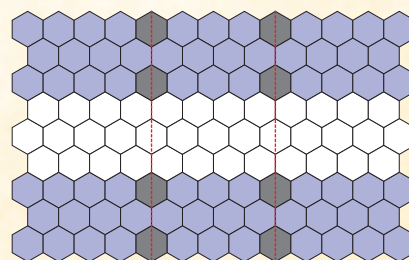
En bataille épique, les unités légères peuvent être déployées jusqu'à la 5e case à partir du bord ami (en vert) et la 4e pour toutes les autres unités.

**Attention** : aucune troupe ne peut être déployée sur une case commune à 2 sections (en gris foncé). Puisque vous avez enfin la main sur le déploiement, profitez-en pour :

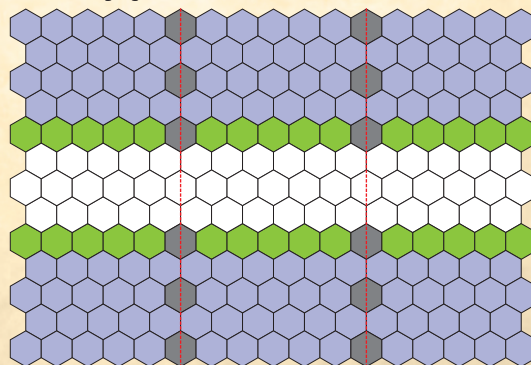
- placer vos unités directement en situation de soutien mutuel
- placer vos unités équipées d'armes à distance dans un bois ou en terrain surelevé et idéalement avec une ou deux cibles à portée

Le déploiement enfin terminé, l'attaquant ouvre les hostilités.

Bataille standard



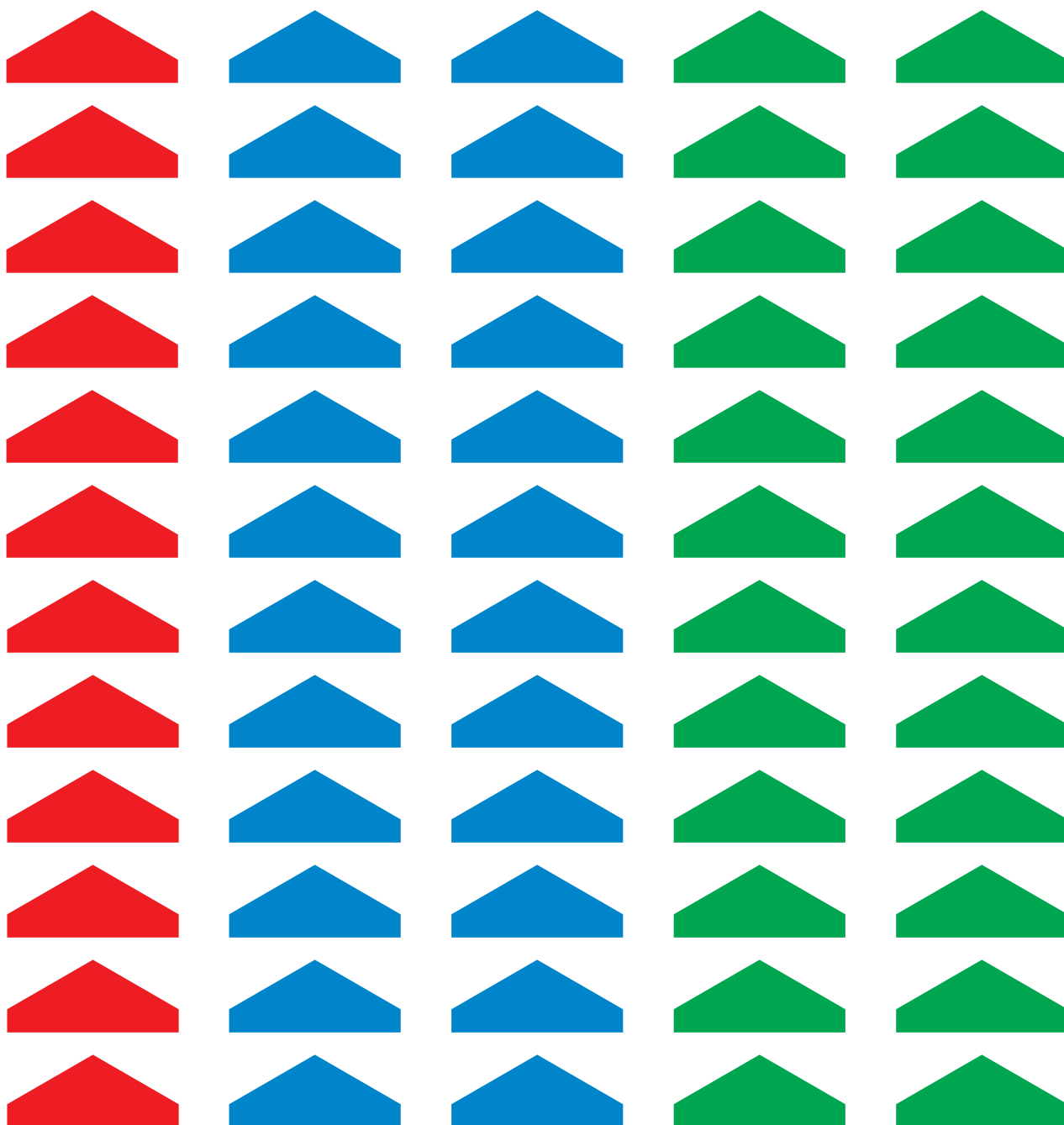
Bataille épique





# Triangles d'orientation

à imprimer une fois à une taille de 100%





# Règles

## Séquence

### 1 - Phase de commandement

Jouez une carte de votre main.

En mode épique :

- » jouez *une* carte tactique ou zone du pupitre épique ou de votre main OU jouez *deux* cartes zone (une de votre main et une du pupitre épique)
- » Arcane de Guerre : +2d et les cartes du pupitre ne sont pas re-mélangées
- » Contre-Attaque : une seule des deux cartes zone est contrée
- » Ordres Directs : 1+commandement unités à +1d

### 2 - Phase d'ordres

Déclarez les unités qui vont être activées.

Commandement = nombre de cartes en main

Dépensez 1 pion arcane pour activer une créature

### 3 - Phase de mouvement

Déplacez les unités activées en tenant compte du terrain et choisissez leur une orientation à la fin du mouvement





### 4 - Phase de combat

#### 1 - Eligibilité (portée et ligne de vue)

#### 2 - Lancer :

- » Nombre de base de l'unité : 2, 3 ou 4d
- » Limitation du terrain (écrêtage)
- » 1d pour le tir en mouvement
- » - 1d si riposte *sans être intrépide* ou riposte de flanc OU -2d si riposte de dos
- » Effet des cartes de commandement
- » Effet des cartes d'arcanes (majeurs)
- » +2d pour les créatures (mais 2d non retenus)

### 3 - Résultats :

- » 1 perte par  de la couleur de la cible
- » 1 perte par  possible (cf. type de troupes)
- » 1 pion arcane par  (sauf celles transformées en perte par le magicien et de créatures)
- » 1 case de recul par  et 1 perte si tir dans le dos



### 4 - Actions complémentaires éventuelles :


- » *Riposte* : 1 unité en mêlée riposte *toujours* à moins d'avoir reculé dans le même combat
- » *Retraite* : 1 unité reculant d'1 seule case conserve son orientation. Au delà, elle recule d'une case, pivote de 180° et continue sa retraite en avançant. Elle encaisse 1 perte par chaque case de retraite non effectuée
- » *Prise de terrain* : en mêlée, prise de la case libérée par le défenseur
- » *Poursuite* : après une PdT, 1 unité montée a +1 case et 1 attaque bonus contre l'unité qui recule en priorité ou une autre à défaut

### 5 - Fin du tour

- 1 - Posez la carte jouée sur la défausse
- 2 - Piochez 1 carte (ou 2 selon la carte jouée)
- 3 - Prenez un pion arcane (sauf mention de scénario)

## Moral

**Friabilité** (en déroute) : l'unité recule de 2 cases par  et fait alors un test de déroute en jetant 1d par hexagone de retraite et encaisse une perte par  à sa couleur

**Intrépidité** : l'unité riposte de front sans malus et *peut* ignorer 1  par niveau d'intrépidité. 1 unité gagne 1 niveau d'intrépidité :

- » naturellement (nains)
- » en contact avec 2 unités amies (soutien)
- » en occupant un lieu remarquable
- » en bénéficiant du pouvoir du commandant

## Arcane mineurs

- » 2 pions Arcane pour l'unité du personnage
- » 3 pions Arcane pour une unité adjacente

1 seul effet du même type par unité

## Relance offensive

après le jet de dés de l'unité / permet de relancer 1 dé d'attaque. Le nouveau résultat du dé s'applique (aucune autre relance offensive ne peut être utilisée sur CE dé).

## Relance défensive

après le jet de dé de l'unité adverse et éventuellement après une relance offensive / permet de faire relancer à l'adversaire 1 dé d'attaque. Le nouveau résultat du dé s'applique (aucune autre relance défensive ne peut être utilisée sur CE dé).















## Augmentation d'intrépidité

après le jet de dé de l'unité adverse et éventuellement après une relance offensive adverse / augmente l'intrépidité de l'unité d'un niveau avant l'application des effets du combat.

## Poursuite d'infanterie

après une prise de terrain / l'unité d'infanterie obtient une attaque bonus en utilisant toutes les règles de poursuite de cavalerie mais sans case supplémentaire.

# Terrain

		Mouvement	Combat	Contre	Depuis	Spécial
	Plaine	Normal	Normal	-	-	
	Bois	Terrain difficile	Normal	2d	2d	Bloque la ligne de mire
	Colline	Normal	Normal	2d 3d (TS)	3d	Terrain surélevé (TS) : combat à 3d si depuis ET contre un autre TS Bloque la ligne de mire sauf si adjacent et sur un TS de même hauteur
	Falaises	Impossible sur les cotés abrupts	Mêlée impossible par un coté abrupt	2d 3d (TS)	3d	Terrain surélevé (TS) : combat à 3d si depuis ET contre un autre TS Bloque la ligne de mire sauf si adjacent et sur un TS de même hauteur
	Marais	Terrain difficile	Normal	2d	2d	
	Pieux	Terrain difficile	Impossible à l'entrée	-	-	Les unités équipées d'armes à distance peuvent combattre à l'entrée, ont +1 niveau d'intrépidité et ignorent la 1 <sup>ère</sup> face "Epée sur bouclier"
	Pont	Normal	Normal	-	-	+1 niveau d'intrépidité
	Rempart	Impossible montés seulement	Impossible à l'entrée sauf venant d'un rempart ou d'une tour	2d	2d	Bloque la ligne de mire, +1 niveau d'intrépidité, Pas de flanc : l'unité n'a que 2 cases de front et 2 cases de dos
	Tour	Impossible montés seulement	Impossible à l'entrée sauf venant d'un rempart ou d'une tour	2d	2d	Bloque la ligne de mire, +1 niveau d'intrépidité, Pas d'orientation : l'unité n'a que des cases de front et tire à 360°
	Rivière et passage à Gué	Terrain difficile	Normal	-	2d	
	Rivière infranchissable	Impossible	Impossible	-	-	Evitez d'avoir à reculer dedans...
	Rocaïlle	Terrain difficile montés seulement	Impossible à l'entrée pour les montés	2d	2d	
	Route*	Normal	Normal	-	-	+1 case de mouvement si la totalité du mouvement est effectué dessus
	Lieu remarquable	Terrain difficile	Impossible à l'entrée	2d	2d	Bloque la ligne de mire +1 niveau d'intrépidité

\* inclue les passages à gué sur rivière franchissable qui, en outre avec les ponts, sont considérés comme la continuité de la route pour la case supplémentaire de mouvement.



# Mise en place

## 1 - Champ de bataille

- reprennez la disposition d'un scénario
- ou répartissez 6 sections de décor en bataille standard ou 8 en épique en laissant la rangée de case centrale vierge et en ajoutant éventuellement routes et rocailles

## 2 - Armées

Rassembler les triangles suivants :

Bataille standard	Bataille épique
1 x Tirailleurs	2 x Tirailleurs
2 x Archers ou Arbalétriers	3 x Archers ou Arbalétriers
6 x Hommes d'Armes	7 x Hommes d'Armes
2 x Bretteurs	2 x Bretteurs
2 x Cavaliers	1 x Tirailleurs Montés
1 x Chevaliers	2 x Cavaliers
	1 x Chevaliers

## 3 - Conseil de guerre et options

- » recevez autant de cartes de commandement que convenu entre les joueurs (5 par défaut) ou précisé par le scénario +3
- » défaussez vous de 3 cartes de votre choix
- » choisissez 2 options en bataille standard et 3 en épique

## Options classiques

**Artillerie** (x2 max) : transformer 1u infanterie lourde en Art  
**Bénédiction** : recevez 6 pions arcanes  
**Cavaliers supplémentaires** : transformez 2u Tir en 1u TiM OU 2u HoA en 1u Cav OU 2u Bre en 1u Che  
**c4, Infiltration** : 2u effectuent un mouvement normal  
**Guet-apens** : écarter 2u d'infanterie légère. Une unité embusquée apparaît avec 1 activation sur une case libre de terrain difficile. Elle peut combattre mais pas se déplacer  
**Guerriers** : transformez des HoA en Gue  
**Lanciers** : transformer des HoA en Lan  
**Pieux** : placez 3 rangées de pieux  
**Piquiers** : transformez des Bre en Piq  
**Spécialisation** : transformez 2u d'HoA en Tir ou en Bre  
**Tireurs supplémentaires** : transformez 3u d'infanterie en 2u d'Arc ou d'Arb  
**Troupes d'élite** : ajoutez 1 fig à 1u d'infanterie OU à 1u de cavalerie en supprimant une autre unité

## Options exotiques

**Archers montés** : transformez des TiM en ArM  
**Charriot de guerre** : embarquez 1 unité d'Arc ou d'Arb (Pieux, mouvement de 1 et tir à 360°)  
**Créature** : transformez 1u en créature (1 pion d'arcane pour l'activer, 2 dés supplémentaire lancés en combat mais pas dans le résultat final, pas de gain de pion arcane)  
**Méharistes** : remplacez des Cav en Méh  
**Mastodonte** (x2 max) : transformez 1u de Che en Mas  
**Mercenaires goblin** (x2 max) : transformez 1u d'infanterie ou de cavalerie légère ou moyenne en 2u gobelins équivalentes  
**Mercenaires nains** (x2 max) : transformez 2u d'infanterie en unités de nains équivalents  
**Unité aérienne** (x2 max) : transformez 1u en unité aérienne parmi ArM, TiM, Cav, Méh ou Créature

## 4 - Déploiement

L'attaquant est celui qui aligne le plus d'unités légères (vertes).  
 » le défenseur déploie ses unités  
 » l'attaquant déploie les siennes  
 » le défenseur peut intervertir 2 de ses unités

Enfin :

- » en bataille standard, déploiement est limité à la 3e rangée de case
- » en bataille épique, les unités légères à la 5e case et les autres à la 4e
- » aucune unité ne peut être déployée sur une case commune à 2 sections.

# Types de troupes

Type	PP	M	C	AO	Autres
Arbalétriers	4	2	2	Oui mais aucun en mêlée	Portée (3 cases), Tir en mouvement (-1d)
Archers	4	2	2	Oui mais aucun contre l'infanterie	Portée (4 cases), Tir en mouvement (-1d)
Tirailleurs	4	2	2	Oui mais contre la cavalerie la 1 <sup>ère</sup> est ignorée	Anti-Mastodonte (relance les ), Esquive (1 case, uniquement), Franchissement (non bloqué par les terrains difficiles)
Guerriers	4	1\2	3\0	Oui mais pas en riposte et contre la cavalerie, la 1 <sup>ère</sup> est ignorée	Impétuosité (prise de terrain obligatoire), Rage (+1d si complet), Ruée (mouvement de 2 case & combat)
Hommes d'Armes	4	1\2	3\0	Oui mais contre la cavalerie, la 1 <sup>ère</sup> est ignorée	
Lanciers	4	1\2	3\0	Oui mais seulement sur les cases de front, ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant	
Artilleurs	4	1	4	Non	Anti-Mastodonte (relance les ), Artillerie (ne prend en compte que 2d au choix), Fragile en mêlée (pas de riposte), Portée (5 cases), Tir OU mouvement
Bretteurs	4	1	4	Oui mais contre la cavalerie, la 1 <sup>ère</sup> est ignorée	
Piquiers	4	1	4	Oui mais seulement sur les cases de front, ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant	
Archers Montés	3	4	2	Non	Esquive (2 cases, uniquement), Portée (3 cases)
Tirailleurs Montés	3	4	2	Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant	Anti-Mastodonte (relance les ), Esquive (2 cases, uniquement)
Cavaliers	3	3	3	Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant	
Méharistes	3	3	3	Oui mais pas en riposte, ni en terrain difficile, ni affrontant un adversaire s'y trouvant	Terreur des chevaux (ignore 1 et +1 case de retraite)
Chevaliers	3	2	4	Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant	Impétuosité (prise de terrain et poursuite obligatoires)
Mastodontes	3	2	*	Oui mais ni en terrain difficile ni affrontant un adversaire s'y trouvant	Inertie (jette autant de dés que l'adversaire), Recul dangereux (pertes automatiques), Terreur des chevaux (ignore 1 et +1 case de retraite), Solidité (ignore les )