



« LES GUERRES FLEURIES »

# ECHELLES

## Taille des bases et des socles

Types de troupe	Taille des bases	Taille du socle régimentaire
Infanteries en ordre ouvert tiraillant	25 mm diamètre	5 bases par socle
Autres infanteries	25 mm de diamètre	10 bases par socle
Personnages, créatures et monstres	taille de la figurine	taille de la figurine

1cm = 10m

1 phase = ½ heure

1 figurine = 1 guerrier

1 unité = Troupe de guerriers sous le même commandement.



# CRÉATION D'ARMÉES

Chaque joueur dispose d'un budget de 5000 points pour créer son armée.

## 1. Les troupes communes

La taille minimum des unités est de 20 figurines. Chaque unité peut avoir un étendard de plumes et un musicien équipés comme les autres figurines. Les troupes de classe B représentent 40%<sup>1</sup> au minimum des armées. Les troupes alliées ne peuvent pas dépasser 45% du total et les mercenaires 25%.

Types de troupe/moral	A	B	C	personnage
Homme	31	25	20	110
Saurien	28	22	16	110

Classe A : 4 et + prisonniers, ordres nobles ou pas, prêtres et « officiers »

Classe B : 1 à 3 prisonniers

Classe C : novices, porteurs et ligoteurs-égorgeurs par exemple.

Soustraire - 15 points si mercenaire.

Ajouter + 10 si fanatique<sup>2</sup>.

Armes ordinaires	coût
couteau d'obsidienne	1
Club	2
maquahuitl	4
tepoztopilli	6
Arme à deux mains <sup>3</sup>	8
Javeline <sup>4</sup> + propulseur <sup>5</sup>	1
Fronde	1
Arc	3

Armures ordinaires	coût
Légère en coton <sup>6</sup>	3
bouclier	1

## ☞ Représentation des armées aztèques

Les unités devront être composées de plusieurs guerriers de classes différentes afin de représenter l'hétérogénéité des armées aztèques. Vous pouvez aussi mettre un guerrier de 4 ou + prisonniers pour représenter l'officier d'une unité de classe B par exemple.

## 3. Pochteca

Pochteca	110
----------	-----

Le pochteca peut être représenté par une figurine ou une scénette mais n'a pas d'influence sur le jeu en dehors de la phase de reconnaissance préliminaire.

<sup>1</sup> Guerriers nobles qui ont capturé de 1 à 3 prisonniers.

<sup>2</sup> Les Quachic par exemple. Ils faisaient le serment de ne pas retraire pendant la bataille.

<sup>3</sup> Uniquement les personnages.

<sup>4</sup> La figurine peut porter jusqu'à 3 javelines.

<sup>5</sup> Le propulseur augmente la distance de jet de 10cms.

<sup>6</sup> Complète ou pas.

## 4. Les monstres et les créatures

Type de monstres et de créatures	coût
Ptéradon	197
Grand saurien	265
Araignée géante	166
Aigle géant	18
Condor géant	18
Chauve-souris géante	18
Jaguar/puma	12
Ptérodactyle	9

## 2. Les personnages

Il y a 3 types de personnages : Les héros, les prêtres, les prêtres-guerriers divisés en trois catégories : mineur/majeur/légendaire.

Il peut y avoir un héros pour 30 guerriers et seulement un prêtre-guerrier ou un prêtre par armée. Une armée de 100 figurines, par exemple, peut avoir jusqu'à 3 héros et 1 prêtre ou prêtre-guerrier.

Le coût de base d'un personnage est de 110 points.

Type de personnage	Héros	prêtre	Prêtre-guerrier	Coût par point
Facteur de commandement	1-6	1-3	1-4	20
Facteur de moral	1-5	1-3	1-4	40
Modificateur de combat	10-120%	3-40%	08-100%	1
Expérience et compétences	3/4/5 <sup>1</sup>	1/2/3 <sup>1</sup>	2/3/4 <sup>1</sup>	15
Miracles, sorts divins, etc.	/	2/3/5 <sup>1</sup>	1/2/3 <sup>1</sup>	100/250 <sup>2</sup>

<sup>1</sup> mineur/majeur/légendaire

<sup>2</sup> 100 pour un prêtre/prêtre-guerrier majeur / 250 pour un prêtre/prêtre-guerrier légendaire

Equipement	Armes/armure ordinaires	Arme magique	Objet magique
Personnage mineur	oui	non	non
Personnage majeur <sup>1</sup>	oui	0-1	0-1
Personnage légendaire	oui	1	1

<sup>1</sup> Une arme magique ou un objet magique

Les personnages ne peuvent pas avoir plus d'une arme et plus d'un objet magique.



## Table des compétences

Les personnages utilisent les mêmes tables que le reste des troupes mais ajoutent leurs compétences spécifiques.

### Héros

Compétences	Effets
Force	+20% au PFC
Maître d'armes	+25% au PFC ou au PFT de 2 armes au choix du personnage.
Expert en maquahuitl	+35% au PFC
Expert en tepoztopilli	+35% au PFC
Expert en club	+35% au PFC
Expert en armes à 2 mains	+35% au PFC
Expert en atlatl	+35% au PFT
Expert en armes de jet	+30% au PFT de l'unité qui accompagne le personnage.
Coureur rapide	+25% au déplacement du personnage. Les effets du terrain s'appliquent toujours.
Bon nageur	Le personnage traverse toute étendue d'eau à demi-mouvement.
Transformation	Le personnage peut se transformer en une créature de son choix sur un jet de 70% ou moins sur 1d100 pour 1d6 tours. Il bénéficie des mêmes avantages que la créature pour le combat et le moral mais ajoutez aussi 25% au PFC et au mouvement et il affecte le moral de ses adversaires. Il bénéficie d'une protection magique correspondant à une armure type saurien.
Bonds	Le personnage ignore les effets sur les déplacements des collines, sols rocailleux, etc.
Sauts	Le personnage saute de 5cm dans les airs par-dessus les obstacles tels que les murs, les palissades, etc. faisant 4cm de hauteur maximum.
Aura magique	Le personnage inflige un malus de -2 au moral des unités ennemis qu'il combat.
Déflexion	Le personnage inflige un malus -3 au modificateur de tir de ses ennemis.
Endurance	La première blessure reçue durant la bataille n'a pas d'effets et ne compte pas.

### Prêtre

Compétences	effets
Malédiction	Le prêtre peut diminuer le facteur de moral ou de commandement d'un personnage ennemi qui se trouve dans les 20cm de -2. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour.
Intervention divine	Le prêtre en appelle à son dieu. Il ne peut le faire qu'une fois par jour et par bataille. Il doit être en contact base-contre-base avec l'unité qu'il veut secourir. Il fait un jet sur la table des interventions divines. (voir tables récapitulatives)
Protection magique	Le prêtre est protégé contre un type d'arme non-magique. Faites un jet sur la table des armes.
Aura divine	Le personnage inflige un malus de -1 au moral des unités ennemies qu'il combat.
Fanatisme	Le personnage a 1,2 ou 3 miracles, sorts divins, etc. en plus. Jetez 1d6-3. Minimum 1.

Armes	Jet de dé
maquahuitl	01-20%
tepoztopilli	21-40%
club	41-60%
atlatl	61-80%
arc/ fronde	81-00%

## Prêtre-guerrier

Compétences	Effets
Force	+20% au PFC et au PFT
Expert en maquahuitl	+30% au PFC
Expert en tepoztopilli	+30% au PFC
Expert en club	+30% au PFC
Expert en arme à 2 mains	+30% au PFC
Expert en atlatl	+30% au PFT
Coureur rapide	+25% au déplacement du personnage. Les effets de terrain s'appliquent toujours.
Bon nageur	Le personnage traverse toute étendue d'eau à demi-mouvement.
Bonds	Le personnage ignore les effets sur les déplacements des collines, sols rocaillieux, etc.
Sauts	Le personnage saute de 5cm dans les airs par-dessus les obstacles tels que les murs, les palissades, etc. faisant 4cm de hauteur maximum.
Aura divine	Le personnage inflige un malus de -2 au moral des unités ennemies qu'il combat.
Déflexion	Le personnage inflige un malus -3 au modificateur de tir de ses ennemis.
Endurance	La première blessure reçue durant la bataille n'a pas d'effets et ne compte pas.
Fanatisme	Le personnage a 1,2 miracles ou sorts divins, etc. en plus. Jetez 1d6-4. Minimum 1.



## Table des armes magiques

Le joueur n'a pas à informer son adversaire des armes magiques qu'il possède au début de la partie mais il ne peut pas les utiliser sans révéler leur présence. De plus, elles peuvent être détectées par la magie.

La magie est par essence « mauvaise » et « maléfique » au service de dieux sanguinaires, c'est pourquoi toutes les armes magiques sont marquées par une malédiction. Le joueur doit jeter 1d100. S'il obtient 35% ou moins, l'arme est maudite.

Arme/pouvoir	effets	coût
Détection	Cette arme permet de détecter tous les ennemis dissimulés, cachés dans les 40cm par une barrière physique naturelle ou une illusion magique. Le joueur adverse doit déclarer les troupes cachées et leur potentiel.	20
Inspiration	Si le porteur de cette arme contrôle directement une unité, celle-ci bénéficie d'un +2 à son moral. La modification s'applique sur le FM du personnage.	70
Promptitude	Le personnage frappe toujours le premier dans un nouveau combat sans que son adversaire puisse riposter. Les résultats sont appliqués immédiatement.	45
Acérée	L'arme fait descendre d'une classe l'armure (non-magique) de son adversaire. Les boucliers (non-magiques) sont ignorés.	50
Précision	Le PFT du porteur est augmenté de 30% pour toutes les armes de jet.	70
Crainte	L'unité qui combat le porteur souffre d'un malus de -2 au test de moral résultant du combat.	50
Terreur	Toutes les unités ennemies dans les 15cms souffrent d'un malus de -2 au test de moral.	75
Fanatisme	Si le porteur de cette arme contrôle directement une unité, celle-ci bénéficie d'un +4 à son moral. La modification s'applique sur le FM du personnage. Si l'unité rate son test, quelque soit le résultat, elle déroute.	90

## Table des malédiction

Malédiction	effets	jet
Horreur	Le personnage ne peut pas commander de brigade. Il peut seulement commander directement une unité.	01-17%
Flux magique	A chaque tour de combat/tir, le joueur jette 1d100. S'il obtient 30% ou moins, l'arme redevient ordinaire.	18-27%
Trahison	Les unités sous le contrôle du personnage n'acceptent pas obligatoirement les ordres. Faites un test de commandement avec un malus de -10.	28-35%
Gémissement	L'arme émet un gémissement continu interdisant au personnage de se cacher.	36-45%
Instabilité	A chaque tour de combat/tir, le joueur jette 1d100. Si il obtient 30% ou moins, l'arme disparaît et le personnage ne peut ni attaquer ni se défendre. Si c'est une arme de jet, le missile disparaît dans les airs.	46-52%
Possession	A chaque tour de combat/tir, le joueur jette 1d100. S'il obtient 20% ou moins, l'arme prend contrôle du porteur pour 2 tours. Si le personnage commande une brigade, celle-ci est dissoute. Il va chercher à charger immédiatement la première cible qu'il verra suite à un mouvement aléatoire à la vitesse normale.	53-69%
Furie	A chaque début, le personnage jette 1d100. S'il obtient 20% ou moins, il devient fou pour 1d6 tours. Si le personnage tient une arme de jet, il se met à tirer en phase 4 sur l'unité (sauf contrôle direct), le monstre ou le personnage le plus proche même si ils sont dans le même camp. Il continuera à tirer jusqu'à ce qu'il ait tué une figurine. S'il n'a pas d'arme de jet, le personnage charge en phase 4 l'unité (sauf contrôle direct), le monstre ou le personnage le plus proche et engage le combat. Il continuera à se battre jusqu'à ce qu'il ait tué, blessé son adversaire ou que la furie cesse. L'adversaire doit répondre et combattre. Le personnage est considéré en désordre.	70-76%
Faille magique	A chaque tour, le joueur jette 1d100. S'il obtient 30% ou moins, l'arme et le porteur disparaissent du monde physique et sont téléportés! Jetez 1d6 : 1. Le porteur est téléporté à 1D10cm dans une direction aléatoire 2. Le porteur est téléporté 5cm en avant 3. Le porteur est téléporté 5cm en arrière.	77-83%

	<p>4. Le porteur est attaqué par 2 esprits pendant un tour. Ils attaquent comme des fauves géants et ne peuvent être blessés que par la magie et les armes magiques.</p> <p>5. Le porteur disparaît pour 1D3 tours. Il ne peut rien faire et réapparaît à la même place.</p> <p>6. Il est pris pour un ennemi et sera chargé immédiatement par les unités amies qui se trouvent dans les 5cm.</p>	
Décharge électrique	A chaque tour, le joueur jette 1d100. Si le joueur obtient 15% ou moins, l'arme émet une décharge électrique (voir éclair dans la section magie) dans une direction aléatoire de 2d10cm.	84-90%
Surcharge magique	A chaque tour, le porteur jette un 1d100. Si le joueur obtient 15% au moins, il jette un dé sur la table des échecs magiques.	91-97%
Mauvais œil	Toutes les unités embrigadées ou sous le contrôle direct du personnage ratent automatiquement leurs tests de réactions.	98-00%





## Table des objets magiques

Le joueur n'a pas à informer son adversaire des objets magiques qu'il possède au début de la partie mais il ne peut pas les utiliser sans révéler leur présence. De plus, ils peuvent être détectés par la magie.

Objet/pouvoir	effets	coût
Masque de Huitzilopochtli	Le porteur du casque inflige un malus de combat de -5 et un malus de -2 au moral du personnage, du monstre ou des unités qu'il combat.	85
Casque de Tezcatlipoca	Le porteur détecte automatiquement les personnages, les monstres et les unités cachées - dans les bois, les bâtiments, etc. - dans les 15cms. Ni la magie ni les compétences des personnages n'ont d'effets. S'il contrôle directement une unité, celle-ci bénéficie aussi du pouvoir du casque.	45
Relique sacrée	Le porteur bénéficie de +5 % à tous ses jets de magie.	95
Conque d'Ehecatl	Toutes les unités amies dans les 30cm bénéficient de +5 au moral pour 2 tours. Le porteur ne peut utiliser l'instrument qu'une fois par jour.	75
Armure de Teteoinnan	Le porteur ignore les blessures des armes non-magiques. Il jette un 1d100 pour les armes magiques. Sur un résultat de 30% ou moins, la blessure est ignorée.	100
Ceinture de force	Le personnage ajoute +15% à son PFC.	75
Sandales de Yacatecuhtli	Elle double le mouvement du personnage pendant 3 tours par jour.	45
Cape de Coyolxauhqui	Le personnage est invisible pendant 4 tours à moins qu'il engage un combat. Le porteur ne peut l'utiliser qu'une fois par jour.	90
Plume de Quetzalcoatl	Le porteur peut voler une fois par jour sur une distance de 50cm.	85
Pipeau de Tlaloc	Le personnage contrôle une créature ou un monstre. Ils peuvent faire partie d'une brigade.	35
Bouclier de Tonatiuh	Le bouclier dévie 1d4 sorts de magie par jour avant de se briser. Si le nombre de sorts est supérieur au potentiel du bouclier, le porteur jette un dé sur la table des échecs magiques.	55
Miroir de Tezcatlipoca	Le porteur inflige un malus de -15 au tir s'il est pris pour cible.	60
Parure de Coyolxauhqui	Le porteur peut lancer 2 sorts divins en plus par jour. A choisir avant le début de la bataille.	90
Pectoral de Tezcatlipoca	Le porteur peut lancer 2 sorts divins d'illusions. A choisir avant le début de la bataille.	90



## Le tour de jeu

Chaque tour est divisé en 11 phases. Les mouvements, les combats et les tirs sont simultanés. De la sorte, aucun joueur n'a l'avantage. Les pertes sont comptabilisées et enlevées simultanément.

Il y a une phase de détection préliminaire au tour de jeu si aucun des deux camps n'est découvert.

Il n'y a pas de phase spécifique de magie. Si l'un ou les deux camps utilisent la magie, on arrête le cours normal de la partie et l'on résout immédiatement les effets des sorts.

### 1 Mouvements automatiques

Toutes les unités souffrant d'un résultat défavorable à un test de moral en phase 11 du tour précédent tel qu'une déroute, une retraite ou un mouvement incontrôlé se déplacent de la distance exigée.

### 2 Tests de commandement

Toutes les unités effectuent un test à l'exception :

- des personnages.
- des unités ayant bougées en phase 1 du tour.
- des unités se déplaçant sur une route.
- des unités en combat.
- des unités sous le contrôle direct d'un personnage.
- des unités en brigade sous le contrôle d'un personnage.

Les unités qui échouent au test de commandement sont signalées avec un marqueur rouge.

### 3 Phase d'ordres

Toutes les unités reçoivent un ordre à l'exception :

- des unités qui ont bougées en phase 1.
- des unités qui ont un marqueur rouge.
- des unités en combat.

Le joueur choisit pour chaque unité l'ordre qu'il désire et le pose face cachée. De la sorte l'adversaire ne peut pas faire de réactionnel mais attention, un pion posé ne peut plus être changé. Le joueur peut tout de même regarder les pions qu'il a posés. Il les dispose à côté des unités de manière à ce qu'il n'y ait pas de confusion.

### 4 Révélation des ordres et déclarations de charges

Tous les ordres sont dévoilés. Les unités qui chargent doivent indiquer leur cible. L'unité et sa cible (sauf si elle est déjà en combat) doivent tester immédiatement leur moral. Si l'unité qui charge passe le test avec pour résultat « continuer » ou « avance incontrôlée », elle effectue la moitié de son mouvement immédiatement. Si elle échoue au test, elle subit le résultat immédiatement en se retirant ou en déroulant. Si la cible passe le test avec pour résultat « avance incontrôlée », celle-ci oublie son ordre et reçoit un pion « contre-charge ». Elle effectue la moitié de son mouvement en phase 6 du tour. Si elle échoue au test (retraite ou déroute), elle effectue immédiatement la moitié de son mouvement dans la direction opposée à la charge. Si la cible a pour résultat au test « continuer », elle ne modifie pas ses ordres.

### 5 Réactions aux charges

Une unité qui reçoit comme résultat « continuer » au test de moral peut tout de même faire un test de réaction si elle n'est pas contactée par l'ennemi dans la première moitié du mouvement de celui-ci. Si elle passe le test, elle ne peut que contre-charger, s'évader, changer immédiatement de formation (mais avec certaines limitations), annuler un changement de formation ou tirer sur l'unité qui charge en phase 8 du tour. Le tir n'est possible que si l'unité n'a pas tiré lors du tour précédent ou si l'unité chargeant met plus de la moitié du tour pour l'atteindre. Elle ne peut pas changer de face. Si elle échoue au test, elle conserve son ordre « continuer » et subit la charge. Si l'unité contre-charge ou s'évade, elle effectue la première moitié de son mouvement en phase 6. Si elle change de formation, elle le fait immédiatement.

## 6 Mouvements normaux et réactionnels

Toutes les unités peuvent se déplacer jusqu'au maximum autorisé à l'exception des unités qui ont échouées au test de commandement ou qui ont déjà bougées. Les unités avec un ordre « contre-charge » ou « s'évader » effectue la moitié de leur mouvement.

Attention : les unités cachées sortent après les autres.

## 7 Mouvements automatiques

Les unités signalées par un marqueur rouge effectuent un jet sur la table des mouvements automatiques et subissent le résultat immédiatement (voir la section des mouvements automatique).

## 8 Tirs

Toutes les unités qui en ont l'ordre peuvent tirer sous certaines conditions : mouvements, angle de tir, etc. (voir la section les tirs). Une unité qui n'a pas de cible éligible conserve son feu. Les tirs sont simultanés, les pertes aussi. Les tests de moral sont faits après le calcul des pertes et les effets sont immédiats.

## 9 Charges et évasions

Toutes les unités qui chargent, contre-chargent ou s'évadent, effectuent la dernière moitié de leur mouvement. Les unités qui déroutent ou retraitent, effectuent la dernière moitié de leur mouvement à moins qu'elles ne soient contacter par une charge. Dans ce cas, elles stoppent leur mouvement et combattent.

## 10 Combats

Toutes les unités en contact avec l'ennemi peuvent combattre. Le combat est simultané, les pertes aussi. Les tests sont effectués immédiatement et le résultat est appliqué en phase 1 du tour suivant. Les personnages ne peuvent pas rallier des unités qui déroutent ou retraitent suite au résultat des combats.

## 11 Ralliements

Si un personnage se trouve avec une unité qui déroutent avant la phase 10, il peut essayer de la rallier. Si l'unité obtient comme résultat « continuer » ou « avance incontrôlée » au test de moral, elle stoppe son mouvement. Les unités qui obtiennent au test de moral « se retirer », « dérouter » ou « avance incontrôlée » effectuent leur mouvement en phase 1 du tour suivant. Elles sont signalées par un marqueur vert.

## Ordres et tests de commandement

Toutes les unités reçoivent un ordre en phase 2 à l'exception :

- des personnages.
- des unités qui ont bougées en phase 1 (marqueur vert).
- des unités se déplaçant sur une route.
- des unités qui ont un marqueur rouge.
- des unités en combat.
- des unités embrigadées
- des unités sous le contrôle direct d'un personnage.

Le joueur choisit l'ordre qui désire pour chaque unité et le dépose face cachée. Le joueur peut en donner plusieurs pour la même unité.

### Test de commandement

Les tests de commandement fonctionnent de la même manière que les tests de réaction. Le joueur jette un d100 en appliquant les modificateurs nécessaires. Ils sont cumulatifs. Ensuite, le joueur compare le résultat à celui de la classe de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal, le test est réussi. Si l'unité passe le test, elle reçoit un ordre en phase 3. Les unités qui échouent au test de commandement sont signalées avec un marqueur rouge. Elles ne reçoivent pas d'ordre. Elles effectuent un jet sur la table des mouvements automatiques en phase 7 du tour et subissent le résultat immédiatement.

#### ❶ Ordres incorrects

Si l'ordre est incorrect, le joueur ne pourra plus le changer en cours de partie.

#### ❶ Aucun ordre

Si le joueur oublie de donner un ordre à une unité, elle ne peut strictement rien faire.

#### ❶ Les personnages

Les personnages ne testent jamais et reçoivent automatiquement un ordre en phase 3. Les ordres possibles sont : avancer, attendre, charger et se retirer. Ils n'ont pas besoin d'autres ordres. Si le personnage est la cible d'une charge, il ignore ses ordres et reste à sa place. Les personnages n'ont pas besoin d'ordres pour utiliser la magie.

### Les ordres

#### Avancer

Cet ordre permet d'avancer en avant dans une direction.

#### Doubler

L'unité a ordre de doubler sa vitesse. Cet ordre ne peut être donné qu'à une unité en colonne se trouvant à plus de 50cm de l'ennemi le plus proche et avoir un ordre « avancer ».

#### Attendre

L'unité ne bouge pas.

#### Casser sa formation

Cet ordre prépare l'unité à entrer ou à sortir d'un bâtiment. L'unité doit se trouver coller au bâtiment. Cette manœuvre nécessite la phase entière et l'unité doit se reformer ensuite.

## Reformer

L'unité se réorganise en formation de combat. L'unité utilise la phase entière de mouvement. Les unités en désordre se reforment en adoptant la formation précédente le désordre.

## Demi-tour (180°) (cf.)

L'unité fait un demi-tour sur place se retrouvant ainsi dans la direction opposée. Le coût dépend de la classe de l'unité.

## Quart de tour (90°) (cf.)

L'unité fait un quart de tour se dirigeant à gauche ou à droite. Il faut donc donner deux ordres. Le mouvement s'effectue à partir de l'extrémité de l'unité. La figurine la plus à l'extérieur reste stationner. Le coût dépend de la classe de l'unité.

## Droite/gauche

L'unité s'oriente à gauche ou à droite suite à un quart de tour.

## Colonne (cf.)

L'unité passe en colonne. Le changement de formation s'effectue à partir du centre de l'unité. Le coût dépend de la classe de l'unité.

## Ligne (cf.)

L'unité passe en ligne. Le changement de formation s'effectue à partir du centre de l'unité. Le coût dépend de la classe de l'unité.

## Ordre ouvert/serré (cf.)

L'unité passe en ordre ouvert ou serré et vis-versa. L'unité doit avoir un ordre « changement de formation » et dépense la totalité de son mouvement dans la manœuvre. L'unité doit être en ligne avant le changement de formation.

## Charger

L'unité se dirige au pas de charge vers l'unité cible. L'unité doit être à distance de charge et dans l'axe. Cet ordre ne peut être que le résultat de la phase trois.

## Contre charger

L'unité contre charge. Cet ordre ne peut être que le résultat d'un test de réaction causé par une charge ennemie. Dans le cas d'une avance incontrôlée suite à un test de moral, cet ordre peut être donné à l'unité qui effectue ce mouvement. L'unité qui contre charge peut tourner de 45° afin de contacter l'ennemi. Cet ordre permet à une unité d'aller au combat.

## Se retirer

L'unité effectue un mouvement de recul. L'unité doit se trouver obligatoirement en fin de mouvement derrière sa position de départ. En fin de mouvement, elle s'oriente dans la direction de départ.

## S'évader

Seules les unités en ordre ouvert peuvent s'évader en phase 3 ou suite à un test de réaction. L'unité fuit l'ennemi de façon contrôlée au pas de charge dans la direction opposée. A la fin du mouvement, l'unité se retrouve en désordre face à l'ennemi

Tirer

L'unité à ordre d'ouvrir le feu en phase 8 du tour.

Ordres pour les créatures volantes

S'élever dans les airs

La créature a ordre de prendre de l'altitude.

Plonger

La créature a ordre de « perdre de l'altitude » ou de piquer sur un ennemi.

Atterrir

La créature a ordre d'atterrir.

Décollage

La créature a ordre de prendre son envol.

## Le commandement

La chaîne de commandement est représentée par chaque personnage. Chaque'un d'eux est doté d'un facteur qui détermine ces capacités de commandement et le nombre d'unités qu'il peut commander en même temps. Il varie de 1 à 6.

### Sur le champ de bataille

Il existe 2 types de structure de commandement sur le champ de bataille :

- La « brigade »: c'est un groupe de plusieurs unités.
- Le contrôle direct : L'unité est sous le commandement direct d'un personnage.

### La brigade

Une brigade est formée d'au moins 2 unités sous le même commandement. De cette façon, une brigade est considérée comme une seule unité. Toutes les unités d'une brigade doivent être à 5cm ou moins les unes des autres et à 5cm ou moins du personnage commandant la brigade. Celui-ci ne peut pas commander une brigade dont le nombre d'unités est supérieur à son FC. Dès qu'une unité sort des 5cm, elle ne fait plus partie de la brigade et devient indépendante jusqu'à qu'elle soit de nouveau dans les 5cm. Si le personnage commandant la brigade sort des 5cm, la brigade est dissoute et les unités deviennent indépendantes pour le reste de la bataille. Une unité peut être séparée d'une brigade à cause d'un combat, du terrain, d'un test, etc.

Les unités d'une brigade ne font jamais de test de commandement et obéissent automatiquement aux ordres.

Les unités en brigade doivent avoir la même formation et s'orienter dans la même direction. En colonne, elles se suivent l'une derrière l'autre. En ligne, elles sont les unes derrière les autres ou les unes contre les autres.

Les créatures et les monstres ne peuvent pas être embrigadés et doivent être placés sous le contrôle direct d'un personnage.

### Le contrôle direct

Si un personnage est en contact base contre base avec une unité, il la contrôle directement. L'unité n'a plus de test de commandement à effectuer et bénéficie d'un meilleur moral. Une unité peut commencer la bataille sous le contrôle direct d'un personnage. Un personnage ne peut jamais commander directement plus d'une unité à la fois mais il peut commander directement une unité et contrôler une brigade en même temps. Le nombre d'unités ne doit pas dépasser son FC. Le contrôle direct est le seul moyen d'arrêter la déroute d'une unité.

## Avant la bataille

### Choix du terrain

En absence d'autres arrangements, le terrain sera défini par la méthode suivante :

Chaque joueur sélectionne de 0 à 6 éléments de terrain, puis les deux joueurs lancent un dé. Le joueur ayant le score le plus élevé installe le terrain, l'autre choisit le côté où il se déploiera.

Les éléments de terrain possibles sont les suivantes :

- Un hameau composé d'une ou de deux petites maisons.
- Un champ clôturé par une haie ou un mur bas.
- Une colline abrupte.
- Une colline peu élevée (affecte la vue et le tir mais pas le mouvement).
- Un bois ou de la végétation type jungle
- Un marais.
- Une grande construction (forteresse, temple) avec ou sans jardin clôturé.
- Une zone de terrain irrégulier (broussailles ou friches).
- Jusqu'à 37,5cm de haies avec ou sans fossé.
- Jusqu'à 37,5cm de haies doubles avec ou sans chemin entre les haies.
- Jusqu'à 75cm de ruisseau ou de rivière guéable.
- Jusqu'à 125cm de route ou chemin.

Tout espace clôturé de haies ou de murs, bas ou hauts, doit avoir une entrée.

Un joueur ne peut pas choisir plus d'une colline abrupte, d'un marais ou d'une haie simple ou double. Un élément de terrain d'une surface supérieure à un carré de 25cm de côté compte comme deux éléments. Une grande construction doit être reliée à un bord de table par au moins un chemin. Un chemin doit être relié à chaque extrémité, soit à un bord de table, soit une construction, soit à un champ clôturé. Les rivières doivent avoir pour extrémité un marais, une rivière ou un bord de table. Lorsqu'une route traverse une rivière, le joueur qui place le terrain peut installer un pont.

La table de jeu mesure 1,80m sur 1,20m.

### Reconnaissance

Avant la bataille de rencontre, chaque camp doit déclarer son potentiel de reconnaissance. Ce potentiel correspond au nombre total de figurines de Pochteca. Le joueur ayant un potentiel le plus faible (-50%) est découvert. Une unité sélectionnée avant le déploiement est placée en embuscade n'importe où sur la table hors de la zone de déploiement ennemie et hors de vue d'un ennemi.

① Il faut faire acte d'occupation pour qu'un couvert puisse être considéré comme ami. Cela veut dire l'occuper ou qu'une troupe amie soit passée dedans.

### Déploiement

Un joueur reconnu installe ses unités sur la table avant que l'autre joueur ne rédige son plan de bataille. Le joueur qui n'est pas reconnu utilise les bases de mouvement. Si aucun camp n'est reconnu, chacun rédige son plan de façon séparée, puis on utilise le système de base de mouvement.

Les bases représentent le « brouillard de guerre ». On place dessus une brigade au maximum. Les unités doivent avoir la même formation et le même commandement. Pour dévoiler une base, l'ennemi utilise le système de découverte. Le joueur dispose d'une base par brigade plus 1d6-2 bases supplémentaires.

Sauf accord entre les joueurs, la zone de déploiement va, en profondeur, du bord de la table du joueur jusqu'à 30cm de la ligne médiane de la table et, en largeur, occupe le centre en laissant 30cm de chaque côté de la table.

① Les unités dans des maisons, derrière des fortifications ou cachées dans la jungle etc. peuvent ne pas être placées sur la table au début du jeu, leur position doit alors être clairement indiquée sur le plan de bataille. Elles doivent être placées sur la table si elles se déplacent, tirent ou si un ennemi les contacte ou les voit.



Attention, une unité sur une colline basse peut voir par-dessus des unités en plaine mais pas par-dessus d'autres collines, ni des constructions ou des bois. Une unité sur une colline escarpée peut voir par-dessus des constructions ou des bois mais pas par-dessus d'autres collines.

### Marche de flanc

Les deux camps peuvent laisser jusqu'à la moitié de leurs effectifs (en budget) hors de la table. Ces unités sont supposées marcher pour entrer par un côté de la table. Chaque joueur ne peut réaliser cette manœuvre que dans son camp jusqu'à la ligne médiane de la table. Les marches de flanc sont cachées. La position exacte d'entrée sur la table doit être indiquée sur le plan de bataille.

Toutes les unités d'un camp se déplacent sur un même bord sont considérées comme une force unique et tentent d'entrer sur la table au même tour. Les troupes rentrent sur la table, au plus tôt, au 4<sup>ème</sup> tour.

Pour pouvoir entrer sur la table, il faut réussir un score de 5 ou 6 sur un jet de dé, avec un bonus de +1 si la force est accompagnée par un personnage et de +1 si la force est entièrement composée de troupes de classe B.

Leur entrée peut être, en fonction des ordres, plus tardives. Si le premier jet de dé échoue, la force est autorisée à tenter son entrée une nouvelle fois à chacun des deux tours suivants. Après trois échecs, la force ne pourra plus rentrer au cours de la bataille. Si le jet est réussi, elle entre immédiatement.

### Ordre de bataille

Dès que les troupes ont été déployées par les deux camps, Le général rédige pour chaque personnage un ordre de bataille, par exemple : « Attaquer Colline B et tenir ». Il doit être clair et concis. Il sera exécuté par les unités sous le commandement du personnage jusqu'à ce que :

- Il ait été réalisé (un ordre « Attaquer l'ennemi à gauche » sera réalisé seulement lorsque l'ennemi aura évacué cette partie du champ de bataille, alors que l'ordre « Attaquer le bois pour en chasser l'ennemi » sera réalisé dès que le bois sera pris).
- Il ne soit plus applicable (dans le cas précédent, si l'on sait que l'ennemi a évacué le bois).
- Le résultat d'un test de moral oblige à abandonner ou à ignorer l'ordre.
- Le résultat d'un test de moral diffère temporairement la possibilité d'exécuter l'ordre.
- Il soit remplacé par un nouvel ordre.
- Si le personnage rejoint physiquement une unité et en prend le contrôle direct. Tant qu'il reste avec elle, l'unité ne nécessite pas d'ordres écrits et peut se déplacer exactement comme le joueur le désire.

Le général ne peut changer un ordre qu'en fonction de la situation qu'il voit ou qu'on lui a rapportée. Il lui faut un tour complet. Toutefois un ordre ne peut pas être écrit ou lu par un personnage ou une unité en mêlée, en charge (en contre-charge), en déroute ou en train d'esquiver pendant le tour.

① Les ordres de bataille sont les suivants :

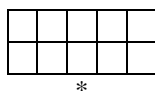
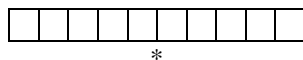
- Attaquer : l'unité se dirige le plus rapidement possible vers l'ennemi pour charger.
- Harceler : l'unité se déplace vers l'ennemi jusqu'à portée de tir ; elle doit essayer de rester à portée des troupes ennemies et éviter le contact. Elle doit essayer d'esquiver si elle est chargée.
- Soutenir ou protéger une unité amie : Elle doit essayer de rester à moins de 20cm de celle-ci. Elle ne peut charger qu'en compagnie de celle-ci ou contre un ennemi capable de la charger, lui bloquant son chemin ou lui tirant dessus.
- Tenir une position : L'unité doit tout faire pour garder la position. Elle ne peut pas charger et doit essayer de tenir si elle est chargée.

## Les formations

Il existe deux types de formations :

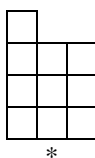
La ligne déployée

Le front doit être beaucoup plus grand que la profondeur. La formation peut avoir plusieurs rangs. Les figurines sont orientées dans la même direction.



La colonne

C'est un rectangle long formé de plusieurs figurines ou unités les unes derrière les autres orientées dans la même direction. Le front doit être beaucoup plus petit que la profondeur. Une unité en colonne se trouvant à plus de 50cms de l'ennemi le plus proche et ayant un ordre « avancer » double sa vitesse. Une unité en colonne sur une route n'a pas de test de commandement à faire même si elle n'est pas avec un personnage. Les unités en colonne peuvent franchir les ponts, les passerelles, etc. sans changer de formation.



L'ordre ouvert

Certaines unités peuvent « tirailler » afin de couvrir une retraite, etc. en passant de l'ordre serré à l'ordre ouvert en changeant de formation. Une unité en ordre ouvert augmente de 25% son mouvement, peut s'évader et inflige des malus à ses adversaires. L'ordre ouvert est représenté par le soclage des figurines. Le joueur place sous les figurines une base pour représenter cela.

Les personnages et les monstres sont toujours en ordre ouvert.

### ❗ Les unités en désordre

Une unité ne commence jamais une bataille en désordre, elle le devient pour les raisons suivantes :

- Elle est chargée par l'ennemi lors d'un changement de formation (reformer, changer de formation, casser sa formation).
- Elle est chargée par un monstre.
- Elle poursuit, dérouté ou s'évade.
- Elle charge, contre charge ou effectue une avance incontrôlée et ne contacte pas d'ennemi dans le même tour.
- Elle est attaquée de flanc ou sur son arrière.
- Elle ne peut pas effectuer la distance exigée pour le mouvement de recul.
- Elle charge, contre charge ou effectue une avance incontrôlée à travers ou dans un gué.
- Une unité qui charge, contre charge ou effectue une avance incontrôlée dans un bois, un marais, etc.
- Elle est la cible d'une attaque magique.

Les créatures et les monstres ne commencent jamais une bataille en désordre, ils le deviennent pour les raisons suivantes :

- Ils sont chargés par un autre monstre.
- Ils poursuivent, déroutent ou s'évadent.
- Ils sont attaqués sur leur arrière.

- Ils ne peuvent pas effectuer la distance exigée lors d'un mouvement de recul.
- Ils sont la cible d'une attaque magique.

Les unités et les monstres en désordre reçoivent un pion jaune. Les unités et les monstres en désordre peuvent recevoir des ordres et tirer mais ne bénéficie plus du bonus par rang. Le joueur doit reformer une unité, une créature ou un monstre en désordre le plus tôt possible. L'ordre « se reformer » peut être donné en phase 3 du tour suivant et consume un tour entier (le mouvement).

Les personnages ne sont jamais en désordre.



## Les mouvements

### Les différents types de mouvements :

#### Normal

Cela représente les mouvements des troupes sur le champ de bataille. Une unité qui se déplace à vitesse normale effectue son mouvement en phase 6. Elle peut s'orienter de 45° à gauche ou à droite si elle en a l'ordre. Elle peut se déplacer afin de se mettre à distance de tir ou de charge par exemple mais elle ne peut pas rentrer en contact avec l'ennemi. Si l'un d'eux bloque son déplacement, elle doit s'arrêter à 5cms à moins que l'unité ennemie soit à l'intérieur de fortifications ou derrière un mur. Le mouvement est sujet aux modifications de terrain. Ce mouvement peut permettre de se déplacer en tirant.

#### Double

L'unité doit être en colonne de marche et se déplacer à plus de 50cms de l'ennemi le plus proche. L'unité doit avoir l'ordre de doubler son mouvement. Il s'effectue en phase 6 du tour en tenant compte des modificateurs de terrain. Ce mouvement ne permet pas de se déplacer en tirant.

#### Charger

Les troupes qui chargent ont un avantage en combat. Les unités qui sont à distance de charge peuvent contacter un ennemi en phase 3. Les unités qui ont ordre de charger mais qui n'ont pas d'ennemi à portée restent sur place pour le tour excepté les unités sujettes à un test de moral défavorable (se retirer ou déroute). Elles peuvent s'orienter de 45° à gauche ou à droite si elles en ont l'ordre mais ne peuvent pas changer de formation, casser leur formation, se reformer, bouger et tirer ou effectuer d'autres manœuvres.

Les troupes qui ont ordre de charger doivent tester leur moral en phase 4. Si le test est réussi, l'unité effectue immédiatement la première moitié de son mouvement de charge à moins qu'elle ne rencontre une autre unité ennemie. La deuxième moitié s'effectue en phase 9 du tour à moins qu'elle ne rencontre une autre unité.

Une unité ennemie peut s'interposer entre la cible et l'unité chargeant et devient dans ce cas la cible de celle-ci.

Une unité chargée dans la première moitié du mouvement oublie ses ordres et combat. Une unité qui est contactée durant un mouvement de retrait en phase 5, ne peut pas se retirer en phase 6.

Une unité qui arrivant au terme de son mouvement n'aurait pas contacté l'ennemi se retrouve en désordre.

Une unité qui échoue au test de la phase 4 ne charge pas mais subit le résultat du test.

#### Contre charger

Une contre charge ne peut être que la réaction à une charge ennemie. Elle est causée par le résultat « avance incontrôlée » à un test de réaction ou bien dû à la réussite d'un test de moral et de réaction et qui décide de contre charger. Une contre charge est considérée comme une charge à l'exception qu'elle s'effectue en phase 6 et que l'unité et sa cible passent un test de moral. L'unité qui contre charge effectue la première moitié de son mouvement.

#### S'évader

Seules les unités en ordre ouvert et les personnages peuvent s'évader à une charge ennemie. L'ordre doit être donné en phase 2 du tour. L'unité doit d'abord passer avec succès les tests de réaction et de moral. L'unité s'évade à pleine vitesse (modifiée par le terrain) en arrière. L'unité casse sa formation afin de passer tous les obstacles et les unités amies. A la fin du mouvement, l'unité est considérée en désordre. Une unité qui s'évade ne peut volontaire engager un combat part contre elle peut être prise pour cible par une unité ennemi. Elle doit s'arrêter à 5cms de toute unité ennemi lui bloquant le chemin. Ce mouvement ne permet pas de se déplacer en tirant.

#### Se retirer

L'unité a ordre de se replier. La distance de repli est fonction de l'unité (modifier par le terrain). A la fin de son mouvement, l'unité fait face à l'ennemi. L'unité ne peut pas rentrer en contact avec l'ennemi et doit s'arrêter à 5cms d'un ennemi qui bloquerait son déplacement à moins que celui-ci soit à l'intérieur de fortifications ou derrière un mur. L'unité peut se retirer en tirant à l'exception des unités ayant eu pour résultat à un test de morale, un mouvement automatique.

## Dérouter

La déroute est le résultat à un test de moral. Ce n'est jamais un ordre. Une unité qui déroute profite de la première occasion pour fuir. Dès qu'elle peut passer entre des unités amies (au moins 2cms), l'unité déroute à pleine vitesse (modifiée par le terrain). Elle fuit le plus loin possible de tout ennemi ou reste à plus de 5cms. L'unité poursuit son mouvement jusqu'à ce qu'un test de moral en phase 11 donne « Obéir aux ordres ou avance incontrôlée ». Elle est stoppée et en désordre.

Une unité en déroute contactée par un ennemi est simplement éliminée (les figurines en contact base contre base).

Des que l'unité atteint un bord de table, elle est éliminée.

## Poursuivre

Une poursuite est engagée systématiquement par le vainqueur à la fin d'un combat durant un tour à l'exception d'unités sous le contrôle direct d'un personnage ou défendant une position qui ont le choix.

Les vainqueurs poursuivent les perdants en phase 1 du tour suivant essayant de causer le maximum de pertes. A la fin du tour, l'unité qui poursuit s'arrête. Elle est en désordre. Si l'unité qui poursuit rencontre sur son chemin un nouvel ennemi, cela est converti en charge et l'unité chargée ne peut rien faire.

Si les unités sont amenées à sortir de table, elles sont éliminées.

## ① Interpénétration

Toutes les troupes peuvent traverser, ou être traversées par, des guerriers en ordre lâche, des personnages. Dans tous les cas, une seule des deux unités concernées pourra tirer.

Toute autre interpénétration avec des troupes amies et toute implication de troupes ennemies, en déroute, en poursuite, en charge ou en contre charge met en désordre les deux troupes concernées qui ne peuvent plus tirer, ni bénéficier des facteurs de mêlée pour charge.

## Mouvements automatiques

En cas d'échec en phase 2 du tour, l'unité ne reçoit pas d'ordre en phase 3 et jette un dé sur la table des mouvements automatiques et applique le résultat en phase 7.

## Rester stationné

L'unité ne peut rien faire ni bouger ni changer de formation. Elle peut tirer si une cible éligible se présente à elle.

## Se retirer

L'unité se retire à pleine vitesse. Au cas où elle est bloquée par un terrain infranchissable, elle stoppe son mouvement. Elle n'est pas autorisée à tirer. L'unité ne peut pas traverser des unités amies. Elle s'arrête à 2cms. Elle ne peut pas rentrer en contact avec l'ennemi et doit s'arrêter à 5cms.

## Avancer

L'unité avance à pleine vitesse (modifiée par le terrain). Au cas où elle est bloquée par un terrain infranchissable, elle stoppe son mouvement. Elle ne peut pas tirer. L'unité ne peut pas traverser des unités amies. Elle s'arrête à 2cms. Elle ne peut pas rentrer en contact avec l'ennemi et doit s'arrêter à 5cms.

Les troupes qui défendent une ligne de fortifications ignorent le résultat et reste sur place.

## Copier sur l'unité amie la plus proche à gauche ou à droite

L'unité se comporte de la même manière que l'unité amie la plus proche (avance, recule, tire etc.) mais elle ne peut pas charger ni dérouter. Au cas où il n'y en a pas, l'unité reste sur place.

## Manceuvres spéciales

### Casser sa formation

Cet ordre est donné afin de permettre à une unité d'entrer ou de sortir d'un bâtiment, d'une ligne de défense, de passer en ordre ouvert ou le contraire. L'unité doit être à 5cm ou au contact base contre base avec le bâtiment.  
Entrer dans le bâtiment

L'unité entre dans le bâtiment et se reforme à l'intérieur. Si la place n'est pas suffisante, le reste de l'unité ne rentre pas à l'intérieur. Elle garde sa formation en restant en contact avec le bâtiment.

Changement de formation

L'unité doit impérativement avoir l'ordre en phase 2 de changer de formation et réussir le test de commandement. L'unité reçoit deux ordres : l'un pour le changement de formation et l'autre pour la formation adoptée. Le changement s'effectue en phase 6. Des pénalités s'appliquent en fonction du type de troupe. Le changement de formation se fait à partir du centre de l'unité. Une unité chargée peut changer de formation si elle réussit le test de moral dû à la charge. Cela consume la totalité du mouvement de l'unité.

Unité en train de changer de formation, de se reformer ou de casser sa formation

Si une unité qui se reforme, casse sa formation ou en change est contactée par un ennemi, elle est automatiquement considérée en désordre pour tout le combat à venir. L'unité ennemie multiplie son bonus de charge par deux pour un tour.

S'orienter

Une unité peut se réorienter de 45° lors d'un mouvement en arrière, en avant, à gauche ou à droite et dans une seule direction. On mesure à partir de l'extrémité de l'unité.

① Seul l'ordre « s'orienter » parmi les manœuvres spéciales peut être donné à une créature ou à un monstre.

### Les créatures volantes

Les airs sont divisés en deux catégories : altitude de vol et de combat.

L'altitude de combat se situe entre 1,5cm et 20cm du sol. Comme la créature plonge sur ses ennemis, elle est en contact avec eux très peu de temps. Elle peut rompre le combat sans qu'aucun des deux camps ne déroute. La créature peut s'évader sans faire de test de réactions et sans être en désordre.

L'altitude de vol permet à la créature de se déplacer sur de longue distance.

Il y a deux types de vols : naturel ou magique.

Lorsqu'un personnage effectue un vol magique, il décolle de sa position initiale et se déplace instantanément jusqu'au point d'arrivée. Le personnage déduit de son mouvement le décollage et l'atterrissage.

Les créatures volant naturellement doivent d'abord prendre de la vitesse au sol pour s'élever dans les airs. Le décollage coûte la moitié du mouvement au sol. Ensuite la créature est libre de planer, de tourner en rond ou d'effectuer la moitié de son déplacement dans les airs. Si la créature veut passer d'une altitude à l'autre, cela lui coûte un mouvement entier dans les airs. La créature ne peut pas décoller et se mettre en altitude de vol dans le même tour. La créature en altitude de vol peut plonger en altitude de combat dans n'importe quelle direction pour charger, etc., cela lui coûte la moitié de son mouvement dans les airs. La créature doit tester avant d'effectuer sa charge. Si la créature veut atterrir, cela lui coûte la moitié de son mouvement dans les airs et la moitié de son mouvement sur terre.

## Le champ de bataille

Il y a deux types d'obstacles :

- naturels
- construits

Ces obstacles diminuent le mouvement mais cela est plus ou moins important en fonction des troupes, du terrain franchi etc. par exemple : une unité en ligne qui passe une haie dépense son potentiel de mouvement (20cm) de la manière suivante : elle s'approche afin de se mettre contre la haie = 2cm ; elle passe la haie (1/2 du reste = 18-9) ; enfin elle peut se déplacer encore de 9cm. Les malus sont cumulatifs.

Une unité qui rentre dans un bâtiment consomme la totalité de son mouvement.

### Types de terrains

Terrain dégagé

Aucun malus

Colline, coteau, montée, descente

Ces types de terrains n'affectent pas le déplacement. Des unités se trouvant de l'autre côté d'une colline ne sont pas mises sur la table. Le principe est le suivant : qui voit peut être vu.

Bois, jungle, etc.

Les malus sont fonctions des unités qui se déplacent dans les bois. Les cibles d'un tir se trouvant dans un bois bénéficient d'un couvert moyen. Des unités tirant depuis un bois perdent le bénéfice des rangs. Seul le premier rang peut tirer.

Une unité qui charge dans un bois est automatiquement en désordre.

Une unité qui combat dans un bois bénéficie automatiquement d'un couvert moyen. Il faut pour cela déterminer qui est dans le bois et qui à l'extérieur du bois.

Si une unité est à plus de 5cm de l'orée du bois, elle n'est pas mise sur la table. Elle doit être dans les 5cm pour pouvoir voir (et être vue), tirer etc. Dans les bois, deux unités ennemies doivent être à moins de 5cm pour se voir.

Broussailles, maquis

Ces zones sont composées de sous-bois, de buissons, de fourrés etc. Une unité ne peut s'y cacher mais elle bénéficie d'un couvert léger si elle se trouve le long de cette zone lors d'un tir ennemi et d'un couvert léger lors qu'un combat au corps à corps.

Sols irréguliers

Ce type de terrains (englobant les champs, les sols rocailloux, les ruines etc.) diminuent les mouvements mais n'offrent aucun couvert.

Marais, marécage

Il y en a plusieurs types :

-le bournier (source de rivière ou espace ouvert) affecte le mouvement d'une unité et n'offre aucun avantage pour le tir ou le combat.

-le marécage (zone humide couverte de buissons etc.) affecte le mouvement d'une unité et offre un couvert léger pour le tir et le combat. Une unité en ordre serré qui entre dans ce type de terrain est automatiquement en désordre.

-le marais (zone humide couverte d'arbres) cumule les malus et bonus du bois et du marécage.

## Rivière

Une rivière est impossible à traverser s'il n'y a pas de pont ou de passage à gué. Une unité qui traverse une rivière à l'aide d'un pont ne souffre pas de malus mais doit changer de formation.

Une unité qui traverse un gué souffre de malus mais ses capacités de combat ou de tir ne sont pas affectées. Une unité chargeant, contre chargeant ou en « avance incontrôlée » à travers un gué se retrouve automatiquement en désordre.

## Obstacle linéaire

Les obstacles linéaires englobent les murs, les haies, les clôtures, etc. Ils diminuent les mouvements mais offrent un couvert en combat et contre les projectiles. Il ne suffit pas d'être derrière une ligne de défense pour bénéficier du couvert, il faut être contre l'objet. Un seul rang est protégé par le couvert. Si un ennemi tire sur une unité à couvert mais déployée sur plusieurs rangs, seules les figurines du deuxième ou troisième rang peuvent être visées. Les pertes sont enlevées en priorité sur le deuxième ou troisième rang.

## Mûr

Les murs en brique ou en pierre ont la taille d'un homme. Ils offrent un couvert dense. Les unités défendant un mur ne sont pas obligées de poursuivre lorsqu'elles repoussent un ennemi mais elles peuvent si nécessaire. C'est la même chose pour une déroute ennemie.

## Haies

Les haies agricoles sont épaisses et difficiles à traverser. Elles offrent un couvert léger. Les unités défendant une haie ne sont pas obligées de poursuivre lorsqu'elles repoussent un ennemi mais elle peuvent si nécessaire. C'est la même chose pour une déroute ennemie.

## Clôtures

Elles délimitent une propriété ou emprisonnent le bétail. Elles n'offrent qu'un couvert léger. Les unités défendant une clôture sont sujettes aux règles de recules et de poursuites.

## Terrains infranchissables

Ils englobent les falaises, gouffres, etc. Les joueurs doivent les définir avant le début de la bataille.

## Routes

Les routes n'offrent aucun couvert mais facilitent les déplacements en terrain difficile. Les unités formées en colonne se déplaçant sur une route ne testent pas les ordres en phase 2 du tour.

## Bâtiments domestiques

Les unités dissimulées dans un bâtiment le sont jusqu'à ce qu'elles tirent, en sortent ou soient détectées par un ennemi qui est contre ou entre dans le bâtiment.

Les unités cachées derrière un bâtiment ne sont pas mises sur la table. Elles sont révélées et placées seulement si elles sont repérées. Une unité qui se trouve à l'intérieur et à l'extérieur d'un bâtiment n'est pas considérée en désordre. Son intégrité est maintenue. En cas de retraite ou de déroute, toute l'unité effectue le mouvement.

Une unité qui entre dans un bâtiment doit être à 5cm de celui-ci en début de tour et avoir pour ordre de « casser sa formation ». Elle entre dans le bâtiment et se reforme à l'intérieur. Les bâtiments sont considérés comme sols irréguliers. Il y a trois moyens de sortir d'un bâtiment : sortir volontairement en ayant un ordre « casser sa formation » et se reformer à l'extérieur ; à la suite d'un mouvement de retraite ou d'une déroute ; lors d'un mouvement de recul (l'unité est considérée en désordre).

Les unités tirant depuis un bâtiment bénéficient d'un bonus de rang par étage. Seuls les figurines se trouvant au contact d'un mur (d'un côté) peuvent tirer à travers sans prendre en compte le nombre de fenêtres, etc.

Les unités se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment bénéficient d'un couvert dense. Elles ne peuvent pas avoir l'initiative d'un combat. Les unités attaquant ne bénéficient pas de couvert. L'attaquant ne peut entrer que si les unités à l'intérieur du bâtiment reculent, retraitent ou déroutent. Une fois à l'intérieur, tout le monde bénéficie



d'un couvert moyen. Les unités ne sont pas obligées de rester à l'intérieur lorsqu'elles repoussent un ennemi. Elles n'ont pas obligation de poursuivre lors d'un recule ou d'une déroute ennemi.

① Une créature ou un monstre peut se cacher derrière un édifice mais ne peut pas y rentrer.

La valeur de défense d'un bâtiment

Cela représente les dégâts que peut subir une porte, un toit, un mur ou un bâtiment avant d'être détruit. La taille des dégâts subis correspond à celle de la créature. Une brèche dans un mur aura la taille du socle de l'assaillant. Dans le cas de la magie, le bâtiment subit 3 points de dégâts le 1er tour, 4 le 2e, etc.

Structure	Valeur de défense
Mur de pierre	3d4
Haie	2d4
Clôture	1d4
Bâtiment en pierre	3d6
Bâtiment en bois	4d4
Toit/porte	1d4

Domage par le feu

Seuls les bâtiments construits avec des matériaux inflammables peuvent être la proie des flammes. Les dommages causés par un incendie augmentent graduellement avec le temps. Au premier tour, 1 point ; au second, 2 points, etc. jusqu'à ce que le bâtiment soit détruit ou que le feu soit maîtrisé. Dès que 50% de l'édifice a été détruit, les troupes l'occupant ou se cachant derrière doivent l'évacuer ou subir des pertes et cela tant qu'elles sont à l'intérieur ou contre. Chaque figurine jette 1d100 et meurt sur un résultat de 51% ou plus. Dans le cas d'un personnage, il subit une blessure.

Pour éteindre un feu, on peut le faire grâce à la magie ou utiliser une unité qui va casser sa formation pour lutter contre le feu. En phase 8 du tour, le joueur jette 1d100 pour chaque figurine engagée et sur un résultat de 50% ou moins les dégâts diminuent d'un point. S'ils tombent à 0 le feu est éteint.

Si une unité est attaquée lorsqu'elle lutte contre les flammes, elle est contactée en désordre et les attaquants bénéficient d'une attaque de flanc.

Après avoir éteint le feu, l'unité se reforme gratuitement.

## Le tir

Les tirs sont résolus simultanément en phase 8 du tour. Un ordre doit être donné pour chaque unité qui tire. Divers facteurs s'appliquent au tir.

Si deux unités tirent sur la même cible, le résultat est comptabilisé simultanément. Les pertes le sont aussi. Les pertes peuvent être retirées sur plusieurs rangs.

Toutes les unités qui subissent des pertes doivent faire un test de moral immédiatement.

On peut choisir jusqu'à 3 cibles différentes.

### ① Tir et mouvement

Une unité peut se déplacer et tirer dans le même tour. La pénalité dépend de l'arme utilisée. (Voir tables récapitulatives)

### Facteurs

#### Cible

L'unité tire à 45°. Elle peut avoir jusqu'à trois cibles différentes. Le joueur annonce quelles sont ces cibles. La cible doit être visible et dans l'arc de tir. Elle ne peut pas être en mêlée.

#### Visibilité

Pour que l'unité puisse tirer, elle doit voir sa cible. Le terrain, la hauteur, la distance autorisent ou pas le tir. Si un élément de terrain bloque la vue à une partie d'une unité, seules les figurines ayant la visibilité peuvent tirer.

#### Arc de tir

La cible doit être dans l'arc de tir. L'arc de tir est de 45°. Si une unité n'est que partiellement dans l'arc de tir, elle peut être prise pour cible.

#### Distance de tir

Si la cible se trouve à distance, elle peut subir le tir ennemi.

Si la cible se trouve au-delà de la distance maximum, elle ne peut pas être atteinte.

#### Rangs

Une unité peut tirer sur plusieurs rangs en fonction de l'arme utilisée. (Voir table)

### Procédure de tir

- 1) La cible doit être visible. Seules les figurines qui peuvent tracer une ligne de vue tirent.
- 2) La cible doit être dans l'arc de tir. Dans le cas contraire, le joueur doit choisir une autre cible ou ne pas tirer.
- 3) On mesure la distance maximale séparant les deux unités et l'on se reporte à la table « Pourcentage de base au tir ». Il y a trois distances de tir : courte, moyenne ou longue.
- 4) On se réfère à la table pour le facteur de base au tir.
- 5) On applique des modificateurs éventuels (voir table des modificateurs au tir) et l'on obtient le pourcentage modifié de tir.
- 6) On multiplie le pourcentage par le nombre de figurines pouvant tirer. On obtient le pourcentage final de tir.
- 7) Si l'on tire à courte portée, il n'y a pas de changement. Si l'on tire à moyenne portée, on divise le résultat par 2 et par 3 à longue portée.
- 8) Pour chaque tranche de 100%, une figurine est éliminée. Pour le reste, le joueur jette un dé 100 et doit obtenir un score inférieur ou égal pour éliminer une figurine supplémentaire.

### ① Priorités de tirs

- 1) Troupes chargeant l'unité.

- 2) Ennemi à moins de 5cm et capable de tirer ou de charger l'unité.
- 3) Troupes chargeant les unités amies adjacentes en contact.
- 4) L'ennemi le plus proche.

#### ① Tir sur les personnages, les créatures et les monstres

Ils comptent comme des cibles séparées. Si un personnage contrôle directement une unité, l'adversaire ne peut pas le prendre pour cible. Le personnage sera toujours blessé en dernier dans ce cas.

Dans le cas des personnages, des créatures et des monstres, pour chaque tranche de 100%, ils reçoivent une blessure qui peut être mortelle. Pour le reste, le joueur jette un dé 100 et doit obtenir un score inférieur ou égal pour infliger une blessure supplémentaire. On jette un D100 sur la table des blessures pour connaître la localisation et 1d4 pour connaître la gravité de la blessure et on applique le résultat immédiatement. Les blessures sont cumulatives. Si un personnage, une créature ou un monstre a déjà reçu une blessure sérieuse ou critique et qu'il ou elle en reçoit une deuxième, il ou elle meurt.

Si un personnage ou un monstre tombe inconscient, il meurt.

#### ① Monstre tué sur le champ de bataille

Le corps du monstre devient un obstacle infranchissable de 4cm x4cm.

#### ① Tir sur une créature volante

Si une unité tire sur une créature volante qui se trouve en altitude de combat, elle mesure la distance entre sa base et la créature et suit la procédure normale de tir. Si la créature se trouve en altitude de vol alors il faut rajouter 50cm à la distance de tir. Si un personnage se trouve sur une créature volante, les deux sont considérés comme des cibles séparées.

Si la créature est blessée et qu'elle se trouve en altitude de vol, elle doit immédiatement se poser. Elle se posera en phase 1 du tour suivant à 20cm de sa position actuelle. Si elle est en altitude de combat, elle s'écrase et subit une blessure sévère supplémentaire.

Si une créature est tuée en vol, elle s'écrase immédiatement à l'endroit qu'elle survole. Tous les figurines se trouvent à l'emplacement du crash font un jet de dé. Si le score est inférieur à 50%, la figurine survit. .

Si la créature s'écrase sur un bâtiment, on fait un jet de dé pour connaître les dégâts en fonction de la structure de l'obstacle et l'on compare avec la table de résistance des bâtiments.

Structure	Dommmages
Mur en pierre	2d4
Haies	3d4
Clôtures	4d4
Bâtiment en pierre	2d4
Bâtiment en bois	3d4

Si des troupes se trouvent à l'intérieur, on considère que seul le bâtiment subit des dégâts. De même si des troupes se cachent derrière un bâtiment. Par contre, si le bâtiment s'affaisse tout le monde doit tester, à l'intérieur comme à l'extérieur.

Si un personnage monte une créature qui s'écrase, elle doit jeter un dé :

	Risque de blessure(s)
Depuis l'altitude de vol	1-95%
Depuis l'altitude ce combat	1-50%

#### Les modificateurs de tir

- Si la cible est un personnage ou en ordre ouvert. (-)
- Si la cible a bougé de plus de 10cm. (-)
- Si la cible est dans un couvert léger, moyen ou dense. (-)
- Si la cible est équipée de boucliers. (-)
- Si le tireur est de classe C. (-)
- Si le tireur est en désordre. (-)

- Par rang ennemi. (+)
- Si le tireur est de classe A. (+)
- La cible est un monstre. (+)



## Les combats

Toutes les unités qui ont ordre de charger, qui repoussent ou poursuivent un ennemi peuvent combattre. Une unité qui a pour ordre d'avancer doit s'arrêter à 5 cm au moins de l'ennemi le plus proche ou rester sur place au départ du mouvement s'il n'y a pas 5cm. Seules les figurines en contact base contre base peuvent combattre. Les unités contactées sur le flanc ou l'arrière sont automatiquement en désordre et doivent tester immédiatement leur moral. Si l'unité passe le test, le combat continue.

### Procédure de combat

- 1) L'attaquant se réfère à la table pour avoir le facteur de base de combat.
- 2) L'attaquant applique éventuellement des modificateurs (voir tables récapitulatives). Il obtient le pourcentage modifié de combat.
- 3) Multiplier le PMC par le nombre de figurines en combat.
- 4) Pour chaque tranche de 100%, une figurine est éliminée. Pour le reste, le joueur jette un dé 100 et doit obtenir un score inférieur ou égal pour éliminer une figurine supplémentaire.
- 5) Le défenseur note ses pertes.
- 6) Le défenseur devient à son tour attaquant.
- 7) Les pertes sont enlevées.
- 8) L'unité qui a perdu le plus de figurines perd le combat, est repoussée et doit tester son moral. Si elle passe le test, le combat se poursuit le tour suivant. Si elle rate le test, elle se retire ou déroute. Le mouvement de recul peut se faire dans n'importe quel sens en fonction des possibilités de mouvements. Si les pertes sont égales de part et autre, le combat continue le tour suivant. Une poursuite est engagée systématiquement par le vainqueur à la fin d'un combat durant un tour à l'exception d'unités sous le contrôle direct d'un officier ou défendant une position qui ont le choix. Les vainqueurs poursuivent les perdants en phase 1 du tour suivant essayant de causer le maximum de pertes. A la fin du tour, l'unité qui poursuit s'arrête. Elle est en désordre. Si l'unité qui poursuit rencontre sur son chemin un nouvel ennemi, cela est converti en charge et l'unité chargée ne peut rien faire.

Si les unités sont amenées à sortir de table, elles sont éliminées.

### **①** Capture

Chaque fois qu'il y a une perte, le joueur adverse jette 1d6. Sur un résultat de 1, la perte est transformée en capture. Une capture fait gagner 1 point de présage aux prêtres.

### Les modificateurs de combat

- Chargeant, contre chargeant, poursuivant en combat. (+)
- Pour chaque rang supplémentaire (+) max 5 sauf si en désordre.
- Attaquant l'ennemi sur le flanc. (+)
- Un personnage contrôle directement l'unité. (+)
- Combat contre un ennemi juré<sup>7</sup>. (+)
- Attaquant l'ennemi sur l'arrière. (+)
- L'unité est de classe A, fanatique ou bestiale ou un personnage. (+)
- L'ennemi est en désordre. (+)
- Attaquant un ennemi à couvert. (-)
- L'unité est de classe C. (-)
- L'ennemi est une créature ou un monstre. (-)
- L'ennemi est équipé de boucliers. (-)

### **①** Chevauchement d'unité

Si le combat se poursuit plus d'un tour, les figurines qui ne sont pas engagées faute de place peuvent se positionner sur le flanc de l'ennemi si le terrain l'autorise. Elles ne reçoivent pas de bonus d'attaque sur le flanc. Le défenseur n'est pas en désordre et ne teste pas son moral. Si l'attaquant remporte le combat il ne poursuit pas et reprend sa formation initiale. Il n'est pas en désordre. Le chevauchement d'unité concerne les unités déployées.

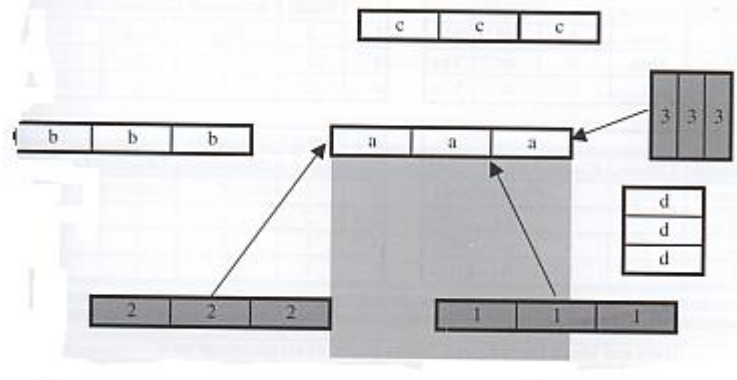
---

<sup>7</sup> Par exemple les Aztèques et les Tlaxcaltèques.

### ① Attaque de flanc

Une unité ne peut contacter un ennemi sur le flanc s'il n'est pas dans son arc frontal. (1 et 2)

Une unité ne peut pas exposer volontairement son flanc et ne peut pas charger si c'est le cas. (3).



Si une unité est attaquée de flanc ou de dos par une autre unité ou un monstre, elle est automatiquement en désordre et doit tester immédiatement son moral. Si elle réussit le test, le combat se poursuit. Un personnage qui attaque une unité de flanc ou de dos ne la met pas en désordre. Une créature ou un monstre ne peut l'être que si il ou elle est attaqué(e) de dos. Un personnage n'est jamais en désordre.

### ① Mouvement de recul

Si une unité perd son combat, elle est repoussée. Si l'attaque vient de face, elle recule. Si l'attaque vient du flanc, elle se déplace vers le côté opposé, etc. Si ça vient des deux côtés, elle avance.

Pour chaque guerrier perdu, l'unité recule d'un 1cm. Le vainqueur poursuit en restant en combat base contre base avec le perdant.

Si l'unité qui poursuit rencontre une autre unité, un nouveau combat commence. Aucune des unités n'a de bonus de charge.

### ① Les personnages, les créatures et les monstres en combat

Uniquement les figurines en contact base contre base peuvent se battre avec un personnage, une créature ou un monstre. Le bonus de rang compte. Si un personnage contrôle directement une unité, il combat avec elle. La procédure est la même que celle du tir en ce qui concerne les blessures. Si un personnage, une créature ou un monstre tombe inconscient, il ou elle meurt.

### ① Les créatures volantes

Dans le cas d'un combat entre deux créatures volantes et même si elles ne sont pas à la même altitude, le combat est résolu de manière classique.

### ① Monstre tué sur le champ de bataille

Le corps de la créature morte devient un obstacle infranchissable de 4cm x4cm.

## Le moral

Toutes les troupes sont identifiées par leur moral.  
Il y a quatre types de moral : A, B, C et M.

La classe A représente les troupes très expérimentées et entraînées au moral élevé voir fanatiques.

La classe B représente le gros des troupes.

La classe C représente les levées, les novices, etc.

La classe M représente les mercenaires.

### ① Les personnages

Tous les personnages sont identifiés par un facteur de moral allant de 1 à 5. Cela représente la capacité des personnages à galvaniser leurs troupes, etc.

Un certain nombre de facteur déclenche un test de moral :

- charger ou être chargé.
- charger ou être chargé par un monstre ou un personnage.
- subir une attaque de flanc ou de dos.
- perdre un combat.
- subir le tir d'un ennemi caché.
- voir la déroute d'un ami dans les 10cm.
- subir 20% de perte dans le tour.
- perdre la moitié de son effectif.
- voir un personnage mourir.
- Etre la cible d'une attaque magique.

Le moral décline en fonction des pertes subies (voir tables récapitulatives).

### Procédure pour un test de moral

- 1) Le joueur se réfère à la table pour obtenir le pourcentage de base de moral de l'unité (en fonction des pertes déjà subies).
- 2) Il applique d'éventuels modificateurs et l'on obtient le pourcentage modifié de moral.
- 3) On ajoute le résultat d'un dé 4 et l'on obtient le pourcentage final.
- 4) On se réfère à la table pour connaître le résultat du test.

### Modificateurs de moral

- Un personnage contrôle directement l'unité (+)
- Pour chaque unité amie ou personnage dans les 10cm (+)
- L'unité<sup>1</sup> est dans un couvert dense (+)
- L'unité<sup>1</sup> est supérieure en nombre (50%) (+)
- L'unité avec un ordre d'attaque qui contacte des troupes ennemies (+)
- Infanterie en ordre pour chaque flanc en contact avec de la ligne en ordre (+)
- Couvert ami dans les 20cm (+)
- Chaque ennemi se retirant à moins de 30cm (+)
- Flanc ou arrière ennemi à portée de charge (+)
- Contingent religieux<sup>8</sup> dans les 30 cm (+)
- Chaque ennemi en déroute à moins de 30cm (+)
- Testeur fanatique ou bestial (+)
- Charge ou est chargé par un ennemi juré (+)
- Le personnage contrôlant directement l'unité est tué (-)
- L'unité est attaquée de dos (-)
- L'unité est attaquée de flanc (-)

---

<sup>8</sup> Unités de prêtres.

- Un ennemi derrière le flanc ou l'arrière à moins de 20cm (-)
  - Testeur se retirant (-)
  - Un ami se retirant à moins de 30cm (-)
  - Chaque ennemi non brisé ou chargeant le testeur à moins de 30cm (-)
  - L'adversaire est 2 fois plus nombreux (-)
  - L'unité a perdu le dernier tour de combat (-)
  - Par unité du même commandement perdue dans les tours précédents (-)
  - Sous le tir d'un ennemi caché (-)
  - Chaque unité amie à moins de 10cm en déroute (-)
  - Troupes en désordre testant pour recevoir une charge (-)
  - Testeur en déroute (-)
  - Infanterie testant pour contacter de l'infanterie en ordre et en ligne (-)
  - Infanterie en colonne qui est en terrain ouvert et en contact avec l'ennemi (-)
  - Etre contacter de flanc ou de dos, et ne pouvant faire face (-)
  - Contingent religieux détruit dans les 30 cm (-)
  - Mercenaires (-)
  - A déjà été la cible d'un sort (-)
- <sup>1</sup> au moins 75% de l'unité

### ① Les résultats du test

#### Déroute

L'unité fuit le plus loin possible la cause de sa déroute dans le sens opposé. L'unité perd son intégrité et peut passer à travers tous les obstacles s'il y a une brèche d'au moins 3cm. Si ce n'est pas possible, elle passe sur les côtés. Si l'unité est chargée ou poursuivie, l'unité ne peut pas combattre et perd une figurine dès qu'une figurine adverse est en contacte base contre base.

Une unité qui déroute avant la phase 10 peut être ralliée pendant la première moitié de la phase 11. Les unités qui dérouent suite aux combats de la phase 10 ne peuvent pas être ralliées le même tour. Elles peuvent l'être en phase 11 du tour suivant.

L'unité doit passer un test de moral en phase 11. Si elle échoue, elle continue sa déroute jusqu'au prochain test. Le processus continue jusqu'à qu'elle réussit le test ou qu'elle sort de la table auquel cas elle est perdue pour le reste de la bataille.

Si l'unité réussit le test, elle est immédiatement identifiée avec un pion « en désordre » et reçoit l'ordre « se reformer » avant de pouvoir recevoir d'autres ordres.

Le personnage doit rester un tour complet avec l'unité avant que celle-ci ne soit ralliée.

Si des troupes fanatiques dérouent, elles sont détruites immédiatement.

#### Retraite

L'unité se retire immédiatement d'un mouvement complet dans la direction opposée à la cause du test et se retrouve face à l'ennemi. Lors du mouvement, elle peut être sujette aux attaques de l'ennemi qui croiserait son chemin. Si un personnage est avec l'unité, il se retire aussi.

Si c'est le résultat de la phase 10, le mouvement s'effectue en phase 1 du tour suivant. Sinon, le mouvement est résolu immédiatement.

Si des troupes fanatiques retraitent, elles sont détruites immédiatement.

#### Obéir

L'unité obéit à ses ordres. En cas de déroute, l'unité finit de rallier.

#### Avance incontrôlée

Une unité dérouant rallie. Toutes les autres chargent l'ennemi le plus proche.

Si c'est le résultat d'un test de moral, l'unité ne peut plus recevoir d'ordres tant que le mouvement de charge n'est pas achevé.

Le mouvement s'effectue en phase 4 ou 6 du tour en fonction du moment où a été fait le test de moral. La 2<sup>ème</sup> partie du mouvement s'effectue en phase 9 du tour.

Si l'unité a déjà bougé, elle effectue la charge en phase 1 du tour suivant. La cible teste en premier son moral. Si elle échoue, elle déroute ou retraite immédiatement.



L'unité qui avance effectue la première moitié de son mouvement. Si elle contacte un ennemi, le combat est résolu en phase 10 du tour. Si elle n'y parvient pas, les cibles potentiels peuvent faire un test de réactions et agir si possible. L'unité effectue la deuxième partie de son mouvement. Si elle rencontre un ennemi, le combat s'engage et est résolu en phase 10 du tour.

① Taille de l'unité

Si une unité perd plus de 50% de son effectif initial, elle déroute quelque soit la situation et elle est éliminée du jeu (sauf si fanatique ou intervention magique).



## La magie

La magie est par essence « mauvaise » et « maléfique » au service de dieux sanguinaires. Le prêtre ou le prêtre-guerrier invoque son dieu et espère sa coopération. Son pourcentage de réussite dépend de son expérience et de sa foi. Il peut choisir avant le début de la bataille n'importe quel(s) sort(s) dans la liste mais le nombre est limité par son niveau. Un seul sort peut être lancé par tour mais à n'importe quel moment mais le lanceur ne peut pas être base-contre-base avec l'ennemi sauf pour le sort « main de la mort ».

Niveau du prêtre	Pourcentage
Prêtre guerrier mineur	75%
Prêtre mineur	80%
Prêtre guerrier majeur	80%
Prêtre majeur	85%
Prêtre guerrier légendaire	85%
Prêtre légendaire	90%

Si deux prêtres utilisent la magie l'un contre l'autre au même moment ou sur la même unité, le même lieu, etc. Cela provoque une surcharge d'énergie tellurique et une faille magique. Les prêtres doivent faire un jet sur la table des échecs magiques.

### Procédure

- 1) Le personnage en appelle à son dieu. Le joueur doit spécifier le sort utilisé et sa cible.
- 2) Il doit vérifier s'il est à portée.
- 3) Le joueur jette un dé 100 et applique éventuellement des modificateurs (voir table des modificateurs de magie et la difficulté de chaque sort).
- 4) Si le score obtenu est inférieur au pourcentage, le sort fonctionne et on applique les effets immédiatement.
- 5) Si le sort échoue alors le joueur fait un jet sur la table des échecs magiques et on applique les effets immédiatement.

### Liste des sorts divins

« Aura de pouvoir »

Difficulté : -0%                      Distance : 15cm

Le prêtre choisit un personnage qui peut rajouter 2 points à son FC pour un jour. Il peut se lancer le sort à lui-même.

« Blessure »

Difficulté : -5%                      Distance : 15cm

Le prêtre peut blesser quelqu'un à distance. S'il touche un simple guerrier, celui-ci meurt instantanément. Si c'est un personnage ou un monstre, il subit 1 blessure.

« Bonté divine »

Difficulté : -20%      Distance : 15cm

Le prêtre peut guérir une blessure. Le bénéficiaire ne peut être qu'un personnage ou le prêtre lui-même.

« Bouclier de Tezcatlipoca »

Difficulté : -20%      Distance : 20cm

Ce sort crée autour d'un personnage un bouclier invisible qui arrête tous les missiles pendant deux tours.

« Brume de Tezcatlipoca »

Difficulté : -30%      Distance : 15cm

La cible qui doit être un personnage ou un monstre devient floue pendant 1d4 tours et tous les tirs ou les attaques contre elles se font à -20% au PFC ou de PFT.

« Cauchemars »

Difficulté : -25%                      Distance : 40cm

Le prêtre choisit une unité qui subit pendant 3 tours un malus de -4 à tous ses jets de moral.

« Champ de gloire »

Difficulté : -10% Distance : 25cm

Le prêtre choisit une unité qui rajoute 3 points à sa valeur de base de moral pour 1d4 tours.

« Défiance »

Difficulté : 0% Distance : 40cm

Le prêtre choisit un personnage qui perd immédiatement 1 point de FM ou FC durant 1 jour. Le personnage doit être visible par le prêtre et dans les 40cm. Si le personnage commande une brigade alors l'une des unités rompt la formation. Si le personnage n'a qu'un seul point de FC, il peut toujours contrôler une unité directement.

« Destin funeste »

Difficulté : -65% Distance : 30cm

Le prêtre transforme le sol sous une unité qu'il aperçoit en sable mouvant. Toutes les figurines en contact base-contre-base avec l'unité subissent le même sort. Jetez 1d100 pour chaque figurine qui meurt sur un jet supérieur à 60%. Un personnage ne meurt pas mais subit une blessure. Les survivants sont en désordre et doivent tester leur moral avec un malus de -4.

« Eclair »

Difficulté : -40% Distance : 30cm

Un éclair jaillit de la main du prêtre. Il ne peut prendre pour cible qu'une figurine (ou un bâtiment). Si c'est un soldat ordinaire, il meurt immédiatement. Si c'est un personnage, il jette 1d3 blessure(s). L'unité à laquelle appartient la figurine doit tester immédiatement son moral.

« Fanatisme »

Difficulté : -15% Distance : 25cm

Le prêtre rend fanatique une unité qui ne teste plus son moral pendant 2 tours.

« Force divine »

Difficulté : -10% Distance : 25cm

Le prêtre choisit une unité qui peut doubler son PCB pendant 2 tours.

« Hurlement »

Difficulté : -10% Distance : 30cm

Le prêtre choisit une unité qui subit pendant 2 tours un malus de -4 à tous ses jets de moral et un modificateur de +10% à ses tests de réaction.

« Illusion de Tezcatlipoca »

Difficulté : -45% Distance : 15cm

Le prêtre peut lancer ce sort sur une unité base-contre-base avec lui ou un personnage/monstre dans les 15cm. La cible disparaît immédiatement de la vue de tous et reste invisible pendant 1d6 tours si elle ne bouge ni ne tire. Attention, si un personnage possède une arme ou un objet magique tel que le Casque de Tezcatlipoca, l'unité est découverte.

« Intervention divine »

Difficulté : -40% Distance : 10cm

Le prêtre peut guérir 1d4 blessure sur un seul personnage de son choix. Il ne peut pas en bénéficier lui-même.

« Malédiction »

Difficulté : -10% Distance : 30cm

Le prêtre choisit un personnage qui subit pendant 1 jour un malus de -30% à son PTF et à son PCF (score minimal de 20%).

« Main de la mort »

Difficulté : -10% Distance : Base contre base

Lorsque le prêtre est au corps-à-corps, il peut faire appel à la puissance de son dieu. S'il touche un simple guerrier, celui-ci meurt instantanément. Si c'est un personnage ou un monstre, il subit 3 blessures.

« Paroles de vérité »

Difficulté : -55% Distance : 50cm de diamètre

Le prêtre peut lire dans le cœur de ses ennemis et connaît leurs dessins. L'adversaire doit déposer ses pions d'ordre en premier et sur la face visible.

« Pluie diluvienne de Tlaloc »

Difficulté : -55% Distance : 50cm de diamètre

Le prêtre déchaîne les éléments et une pluie torrentielle s'abat sur le champ de bataille. La pluie va durer 1d4 tours. Si une unité se trouve sous celle-ci, elle ne pourra pas bouger ce tour. Le terrain incluant les routes devient boueux pour la journée et les unités se déplaçant à travers subissent un malus de - ¼ au mouvement. Les incendies sont arrêtés immédiatement.

« Possession »

Difficulté : -40% Distance : 25cm

Le prêtre « prend possession » de l'arme d'un personnage ennemi et lui inflige un malus de - 40% à son PBC ou à son PBT pour 4 tours.

« Possession de Coyolxauhqui »

Difficulté : -40% Distance : 40cm

Le prêtre « prend possession » d'un personnage ennemi. Il doit obéir à chaque ordre du prêtre sauf s'il réussit un jet de résistance de 20% + son FC (score inférieur) et rompt l'envoûtement. Le sort est rompu si le personnage est blessé/tué ou si le prêtre annule le sort.

On peut lui demander de faire quelque chose d'incohérent tel qu'une avance incontrôlée ou un mouvement de retraite mais pas de se suicider ou d'attaquer une unité amie.

« Pouvoir des ténèbres »

Difficulté : -15% Distance : 25cm

Le prêtre choisit un personnage ou un monstre qui peut doubler son PCB pendant 2 tours.

« Prière pour l'honneur »

Difficulté : -5% Distance : 30cm

Le prêtre rallie automatiquement une unité qui déroute

« Promptitude de Yacatecuhtli »

Difficulté : -25% Distance : 20cm

Le bénéficiaire, un personnage ou une unité, peut doubler son mouvement quelque soit sa formation ou sa position sur le champ de bataille mais reste tout de même sujet aux limitations de mouvement.

« Secousses telluriques de Xiuhtecuhtli »

Difficulté : -50% Distance : 50cm

Le prêtre prend pour cible une unité ou un bâtiment. Attention, toutes les autres unités, personnages, etc. en contact base-contre-base avec la cible subissent les effets. Les créatures et les monstres doivent tester leur moral immédiatement avec un malus de -4 et se retrouvent en désordre. Les autres ont un malus supplémentaire de -2 lors d'un test de moral. Les unités qui tirent durant le tour subissent un malus de -3 au tir. Ce sort inflige 3 points de dégâts à un édifice.

« Vent d'Ehecatl »

Difficulté : -40% Distance : le champ de bataille

Ce sort crée un vent qui parcourt tout le champ de bataille pendant 2 tours venant face à l'ennemi. Ce vent affecte aussi l'altitude de combat. Tous les sorts de nuages, brouillards, etc. sont balayés et les incendies doublent d'intensité. Doublez les dégâts. Tous les tirs subissent un malus de -5 et la distance est diminuée de moitié. Les créatures volantes subissent un malus de -1/4 à leurs déplacements.

« Vol d'Ehecatl »

Difficulté : -30% Distance : 20cm

Le prêtre fait se déplacer instantanément de 100cm un personnage qui se trouve dans un rayon de 20cm.

### Les présages

Chaque fois qu'un joueur réalise une capture, l'un de ses prêtres gagne 1 point de présage. 1 point de présage peut être dépensé pour rejeter un jet de dé.

## TABLES RECAPITULATIVES

### Le tour de jeu

1. Mouvements automatiques
2. Tests de commandement
3. Phase d'ordres
4. Révélation des ordres et déclarations de charges
5. Réactions aux charges
6. Mouvements normaux et réactionnels
7. Mouvements automatiques
8. Tirs
9. Charges et évasions
10. Combats
11. Ralliements

### Détection (si aucun des 2 camps n'est reconnu)

- 1) Mesurer la distance entre le personnage et la base à repérer.
- 2) Regarder le résultat à obtenir pour détecter dans le tableau.
- 3) Additionner les modificateurs.
- 4) Lancer 1d10, un résultat égal ou supérieur dévoile la base.

#### Modificateurs

Cible sur un terrain bas	1 gauche
A l'aube ou au crépuscule	2 droite
La moitié de la base est cachée ou dans un terrain haut	1 droite

Position de la cible	-5	-10	-20	-30	-40	-60	-90	+90
Terrain découvert	..	..	..	..	3	5	7	9
Obstacle linéaire	..	..	..	3	5	7	9	10
Terrain bas	..	..	3	5	7	9	10	imp
Terrain haut	..	3	5	9	10	imp	imp	imp

Les distances sont en cm.

Une unité tirant est automatiquement dévoilée.

Les bases derrière d'autres bases ou unités comptent comme étant en terrain linéaires.

Les bases dans 2 types de terrains comptent comme étant dans le terrain occupé majoritairement par la base.

### Test de commandement / réaction (1d100)

Le joueur jette un d100 en appliquant les modificateurs nécessaires. Ils sont cumulatifs. Ensuite, le joueur compare le résultat à celui de la classe de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal, le test est réussi.

Le résultat du jet doit être inférieur ou égal au pourcentage	%	Saurien %
Unités d'élite, vétérans, fanatiques, etc. (A)	70	50
Guerriers (B)	60	40
Levées, novices (C)	45	30
Mercenaires (M) ou fanatique*	35	/

\*en cas de charge ou de contre-charge, le test est automatiquement réussi.

#### Modificateurs au test de commandement/ réaction en %

- |   |                   |
|---|-------------------|
| - L'unité a passé le dernier test de commandement.                        | + 10              |
| - Si un personnage est dans les 15cm.                                     | + FC              |
| - Un personnage contrôle directement l'unité.                             | + FC X 2          |
| - L'unité a subi des pertes le tour précédent.                            | - 6               |
| - Par tranche de 15cm entre le personnage commandant et l'unité.          | - FC              |
| - Si l'ordre de l'unité change d'un tour à l'autre.                       | - FC <sup>9</sup> |
| - Si l'unité est attaquée par un monstre ou par la magie au tour dernier. | - 10              |

<sup>9</sup> Par tranche de 15cm entre le personnage et l'unité recevant le nouvel ordre.

### Mouvement automatique

Mouvement automatique	%
L'unité ne bouge pas.	00-50
L'unité se retire d'un mouvement complet.	51-60
L'unité avance d'un mouvement complet.	67-76
L'unité copie sur son ami de droite.	77-88
L'unité copie sur son ami de gauche.	89-00

### Mouvement

Troupe	normal	double	Charge/fuite	retraite	déroute	poursuite
Sans armure/armure de coton	20	40	30	10	34	32
Saurien	22	44	33	11	37	35

Troupe	Murs/haies	Clôtures	Maquis/marais	Colline/bois
Sans armure/armure de coton	-1/2	-1/2	-1/4	-1/2
Saurien	-1/2	-1/2	-1/4	-1/2

### Changement de formation

Type de troupe	pénalité	Saurien
Classe A	-1/4	-1/2
Classe B	-1/2	-3/4
Classe C et M	-3/4	tour entier

### Tir et mouvement

Type d'arme	pénalité	Saurien
Javeline	-1/4	-1/4
Fronde	-1/4	-1/4
Arc	-1/4	-1/4

### Les unités en désordre

Une unité est en désordre si :

- Elle est chargée par l'ennemi lors d'un changement de formation (reformer, changer de formation, casser sa formation).
- Elle est chargée par un monstre.
- Elle poursuit, déroute ou s'évade.
- Elle charge, contre charge ou effectue une avance incontrôlée et ne contacte pas d'ennemi dans le même tour.
- Elle est attaquée de flanc ou sur son arrière.
- Elle ne peut pas effectuer la distance exigée pour le mouvement de recul.
- Elle charge, contre charge ou effectue une avance incontrôlée à travers ou dans un gué.
- Une unité qui charge, contre charge ou effectue une avance incontrôlée dans un bois, un marais, etc.
- Elle est la cible d'une attaque magique.

Un monstre ou une créature est en désordre si :

- Il/elle est chargé(e) par un autre monstre.
- Il/elle poursuit, déroute ou s'évade.
- Il/elle est attaqué(e) sur son arrière.
- Il/elle ne peut pas effectuer la distance exigée pour le mouvement de recul.
- Il/elle est la cible d'une attaque magique.

Les personnages ne sont jamais en désordre.

## Tirs

### Priorités de tirs

- 1) Troupes chargeant l'unité.
- 2) Ennemi à moins de 5cm et capable de tirer ou de charger l'unité.
- 3) Troupes chargeant les unités amies adjacentes en contact.
- 4) L'ennemi le plus proche.

### Procédure de tir

- 1) La cible doit être visible. Seules les figurines qui peuvent tracer une ligne de vue tirent.
- 2) La cible doit être dans l'arc de tir. Dans le cas contraire, le joueur doit choisir une autre cible ou ne pas tirer.
- 3) On mesure la distance maximale séparant les deux unités et l'on se reporte à la table « Pourcentage de base au tir ». Il y a trois distances de tir : courte, moyenne ou longue.
- 4) On se réfère à la table pour le facteur de base au tir.
- 5) On applique des modificateurs éventuels et l'on obtient le pourcentage modifié de tir.
- 6) On multiplie le pourcentage par le nombre de figurines pouvant tirer. On obtient le pourcentage final de tir.
- 7) Si l'on tire à courte portée, il n'y a pas de changement. Si l'on tire à moyenne portée, on divise le résultat par 2 et par 3 à longue portée.
- 8) Pour chaque tranche de 100%, une figurine est éliminée. Pour le reste, le joueur jette un dé 100 et doit obtenir un score inférieur ou égal pour éliminer une figurine supplémentaire.

### Pourcentage de Base au Tir (PBT)

Type d'arme	Distance			Cible sans armure	Cible en armure de coton <sup>2</sup>	Saurien
	courte	moyenne	longue			
Javeline <sup>1</sup>	0-5	6-10	11-20	11	10	6
Fronde	0-7	8-12	13-22	9	7	4
Arc	0-10	11-20	21-40	13	12	8

<sup>1</sup> Si propulseur +10cm.

<sup>2</sup> Correspond à une armure légère.

### Pourcentage de Base au Tir (PBT) Saurien

Type d'arme	Distance			Cible sans armure	Cible en armure de coton <sup>2</sup>
	courte	moyenne	longue		
Javeline <sup>1</sup>	0-4	5-8	9-18	9	8
Fronde	0-1	6-10	11-20	8	6
Arc	0-11	12-23	24-45	12	11

### Les modificateurs de tir en %

- Si la cible est un personnage ou en ordre ouvert. - 5
- Si la cible a bougé de plus de 10cm. - 2
- Si la cible est dans un couvert léger. - 2
- Si la cible est dans un couvert moyen. - 4
- Si la cible est dans un couvert dense. - 6
- Si la cible est équipée de boucliers. - 2
- Si le tireur est de classe C. - 3
- Si le tireur est en désordre. - 2
- Par rang ennemi. + 2
- Si le tireur est de classe A. + 2
- La cible est un monstre. + 3



Arme	Nombre de rang	Saurien
Fronde	1	1
Javeline	2	1
Arc	2	2

Tableau des blessures sur les personnages

1d100/1d4	1	2	3	4
Tête 1-16%	Etourdi Il ne peut ni se déplacer ni combattre pendant 1 tour. S'il est blessé pendant le tour, il meurt.	Blessure sévère - 25 au combat et au tir	Aveugle Le personnage est sonné. Il se déplace à mi-mouvement dans une direction aléatoire et attaque ce qui se présente à lui.	Il meurt
Cuisses 17-45%	Coupure - 5 au combat et au tir.	Blessure légère -10 au combat et au tir.	Blessure sévère - ¼ au mouvement - 20 au combat et au tir.	Blessure légère - 15 au combat et au tir.
Torse 4--73%	Blessure critique - 40 au combat et au tir - ½ au mouvement	Coupure - 20 au combat et au tir.	Il meurt	Blessure sérieuse - 30 au combat et au tir - ¼ au mouvement
Pieds 74-100%	Blessé - 5 au combat - ½ au mouvement	Blessure critique - 30 au combat et au tir - ¾ au mouvement au sol	Blessé - 10 au combat - ¼ au mouvement au sol	Coupure - ¼ au mouvement

Si un personnage a déjà reçu une blessure sérieuse ou critique et qu'il en reçoit une deuxième, il meurt.

## Mêlée

### Pourcentage de Base au Combat (PBC)

Type d'arme	Cible sans armure	Cible en armure de coton <sup>1</sup>	Saurien
couteau d'obsidienne	9	6	4
Club	20	18	11
maquahuitl	20	18	11
tepoztopilli	23	20	10
Arme à deux mains	34	30	20

<sup>1</sup> Correspond à une armure légère.

### Pourcentage de Base au Combat (PBC) Saurien

Type d'arme	Cible sans armure	Cible en armure de coton <sup>1</sup>
Griffes et dents	11	8
couteau d'obsidienne	7	5
Club	18	16
maquahuitl	18	16
tepoztopilli	21	19
Arme à deux mains	30	27

### Procédure de combat

- 1) L'attaquant se réfère à la table pour avoir le facteur de base de combat.
- 2) L'attaquant applique éventuellement des modificateurs. Il obtient le pourcentage modifié de combat.
- 3) Multiplier le PMC par le nombre de figurines en combat.
- 4) Pour chaque tranche de 100%, une figurine est éliminée. Pour le reste, le joueur jette un dé 100 et doit obtenir un score inférieur ou égal pour éliminer une figurine supplémentaire. Le défenseur note ses pertes.
- 5) Le défenseur devient à son tour attaquant.
- 6) Les pertes sont enlevées.
- 7) L'unité qui a perdu le plus de figurines perd le combat, est repoussée et doit tester son moral. Si elle passe le test, le combat se poursuit le tour suivant. Si elle rate le test, elle se retire ou déroute. Une poursuite est engagée systématiquement par le vainqueur à la fin d'un combat durant un tour à l'exception d'unités sous le contrôle direct d'un personnage ou défendant une position qui ont le choix. Les vainqueurs poursuivent les perdants en phase 1 du tour suivant essayant de causer le maximum de pertes. A la fin du tour, l'unité qui poursuit s'arrête. Elle est en désordre. Si l'unité qui poursuit rencontre sur son chemin un nouvel ennemi, cela est converti en charge et l'unité chargée ne peut rien faire.

Si les unités sont amenées à sortir de table, elles sont éliminées.

- 8) Le mouvement de recul peut se faire dans n'importe quel sens en fonction des possibilités de mouvements. Si les pertes sont égales de part et autre, le combat continue le tour suivant.

### Les modificateurs de combat en %

- Chargeant, contre chargeant, poursuivant en combat. + 11
- Pour chaque rang supplémentaire<sup>1</sup>. + 1
- Attaquant l'ennemi sur le flanc. + 10
- Un personnage contrôle directement l'unité. + FM
- Attaquant l'ennemi sur l'arrière. + 20
- Combat contre un ennemi juré. + 5
- L'unité est de classe A, fanatique, bestial ou est un personnage. + 6
- L'ennemi est en désordre. + 10
- Attaquant un ennemi à couvert léger. - 2
- Attaquant un ennemi à couvert moyen. - 4
- Attaquant un ennemi à couvert dense. - 6
- L'unité est de classe C. - 2

- L'ennemi est un monstre. - 10
- L'ennemi a des boucliers. - 2

<sup>1</sup>max 5

## Moral

Causes d'un test de moral :

- charger ou être chargé.
- charger ou être chargé par un monstre ou un personnage.
- subir une attaque de flanc ou de dos
- perdre un combat
- subir le tir d'un ennemi caché
- voir la déroute d'un ami dans les 10cm
- subir 20% de perte dans le tour
- voir un personnage mourir
- perdre la moitié de son effectif.
- Etre la cible d'une attaque magique.

Pourcentage de moral

Pourcentage de base de moral	Pertes en % par rapport à l'effectif de départ				
	- 10 %	- 20 %	- 30 %	- 40 %	- 50 %
Classe de troupe					
A (11)	10	9	8	7	6
B (10)	9	8	7	6	5
C et M (8)	7	6	5	4	2

Pourcentage de moral Saurien

Pourcentage de base de moral	Pertes en % par rapport à l'effectif de départ				
	- 10 %	- 20 %	- 30 %	- 40 %	- 50 %
Classe de troupe					
A (10)	9	7	6	5	3
B (9)	8	6	5	4	2
C et M (7)	6	4	3	2	0

Modificateurs de moral

- Un personnage contrôle directement l'unité. + FM
- Pour chaque unité amie ou personnage dans les 10cm. + 1 (max4)
- L'unité est dans un couvert dense. + 3
- L'unité est supérieure en nombre (50%). + 1
- L'unité avec un ordre d'attaque qui contacte des troupes ennemies. + 2
- Infanterie en ordre pour chaque flanc en contact avec de la ligne en ordre. + 1
- Couvert ami dans les 20cm. + 1
- Chaque ennemi se retirant à moins de 30cm. + 1
- Flanc ou arrière ennemi à portée de charge. + 1
- Contingent religieux dans les 30 cm + 2
- Testeur fanatique/bestial + 2
- Charge ou est chargé par un ennemi juré + 2
- Chaque ennemi en déroute à moins de 30cm. + 2
- L'unité est attaquée de flanc. - 2
- L'unité est attaquée de dos. - 4
- Un personnage contrôlant directement l'unité est tué. -FM
- Un ennemi derrière le flanc ou l'arrière à moins de 20cm. - 1
- Testeur se retirant. - 1
- Un ami se retirant à moins de 30cm. - 1
- Chaque ennemi non brisé ou chargeant le testeur à moins de 30cm. - 1 (max4)
- L'adversaire est 2 fois plus nombreux. - 1
- L'unité a perdu le dernier tour de combat. - 1
- Par unité du même commandement perdue dans les tours précédents. - 1
- Sous le tir d'un ennemi caché. - 2
- Chaque unité amie à moins de 10cm en déroute. - 2

- Troupes en désordre testant pour recevoir une charge. - 2
- Testeur en déroute. - 2
- Infanterie testant pour contacter de l'infanterie en ordre et en ligne. - 2
- Contingent religieux détruit dans les 30 cm. - 2
- A déjà été la cible d'un sort. - 2
- Infanterie en colonne est en terrain ouvert et en contact avec l'ennemi. - 4
- Etre contacter de flanc ou de dos, et ne pouvant faire face. - 4
- Mercenaires. - 4

<sup>1</sup> au moins 75% de l'unité

Table des résultats au test de morale (AI : avance incontrôlée O : Obéir RET : retraite DER : déroute)

Score	A	B	C
20 et plus	AI	AI	AI
19	AI	AI	AI
18	O	AI	AI
17	O	O	AI
11-16	O	O	O
10	O	O	RET
9	O	RET	RET
8	RET	RET	RET
7	RET	RET	DER
6	DER	DER	DER
5 et moins	DER	DER	DER

## Magie

Niveau du prêtre	Pourcentage
Prêtre guerrier mineur	75%
Prêtre mineur	80%
Prêtre guerrier majeur	80%
Prêtre majeur	85%
Prêtre guerrier légendaire	85%
Prêtre légendaire	90%

### Modificateurs de magie

Le prêtre est légèrement blessé	- 5
Le prêtre est sérieusement blessé	- 10
Le prêtre est grièvement blessé	- 20
Le prêtre a bougé ce tour	- 10
Le prêtre est en train de combattre	- 20
Le prêtre jette un sort sur un ennemi « juré »	+ 10

### Table des échecs magiques

Pourcentage	Résultat
1-16	Les dieux se moquent des querelles des hommes et ne daignent par répondre au prêtre.
17-21	Un flash lumineux affecte toutes les unités dans un diamètre de 10cm autour du prêtre. Elles sont mises en désordre et ne peuvent plus bouger, tirer ou charger. Si elles sont attaquées à ce moment-là, elles sont considérées comme attaquées dans le dos.
22-41	Les dieux n'ont que faire des divergences de leurs fidèles. Ils ignorent le prêtre.
42-46	Les dieux sont en colère. Le prêtre subit une blessure. Jetez 1d4 pour en connaître la gravité.
47-56	Les dieux détestent être dérangés. Ils ne répondront plus pendant 2 tours.
57-66	Le prêtre doit se débrouiller seul pour survivre.
67-87	Les dieux sont en colère. Un éclair s'abat sur le prêtre qui subit 2 blessures sur un jet de 25% ou moins.
88-96	Le tonnerre se fait entendre. Les dieux sont mécontents.
97-99	Le prêtre se fait avaler par les entrailles de la terre. Toutes les unités amies dans les 15cm doivent tester immédiatement leur moral avec un malus de - 4.
100	Les dieux réclament immédiatement l'âme du prêtre qui meurt sur le coup.

### Table des interventions divines

Pourcentage	Résultat
01-16	Les dieux se moquent des querelles des hommes et ne daignent par répondre au prêtre.
17-21	L'unité réussit automatiquement tous ses tests de moral pendant 1d6 tours.
22-41	L'unité n'aura plus à faire de test de commandement de la partie. Elle obéira systématiquement aux ordres.
42-46	L'unité devient fanatique pour 1d6 tours et ne peut plus être mis en désordre.
47-56	Les morts ressuscitent. L'unité est « comme neuve. »
57-66	Les dieux détestent être dérangés. Ils ne répondront plus pendant 2 tours.
67-87	L'unité inflige une perte supplémentaire à ses ennemis quelque soit les résultats des dés pendant 1d6 tours.
88-96	L'unité inflige deux pertes supplémentaires à ses ennemis quelque soit les résultats des dés pendant 1d6 tours.
97-100	Les dieux sont en colère. Le prêtre subit une blessure. Jetez 1d4 pour en connaître la gravité.

## LES CREATURES

### Mouvement en cm

Dans les aires :

Créatures	Normal	Double	Charge /évasion	Retraite	Déroute	Poursuite
Aigle et condor géant	54	108	81	27	116	112
Chauve-souris géante	48	96	72	24	104	100
Ptérodactyle	40	80	60	20	88	84
Ptéradon	46	92	69	23	96	94

Sur terre :

Créatures	Normal	Double	Charge /évasion	Retraite	Déroute	Poursuite
Aigle et condor géant	10	20	15	5	24	22
Jaguar, puma, etc.	34	68	51	17	72	70
Chauve-souris géante/ Ptérodactyle	6	12	9	3	16	14
Ptéradon	12	24	18	6	28	26

Modificateurs de mouvement :

Créatures	Murs/haies	Clôtures	Maquis/marais	Colline/bois
Aigle et condor géant	-1/2	-1/2	-1/2	-1/2
Jaguar et puma	-1/2	-1/4	-1/2	-1/2
Chauve-souris géante / Ptérodactyle	-3/4	-1/2	-3/4	-3/4
Ptéradon	-1/2	-1/4	-1/2	-1/2

### Changement de formation

Créatures	pénalité
Aigle et condor géant	-1/4
Jaguar et puma	-1/2
Chauve-souris géante	-1/2
Ptérodactyle et Ptéradon	-3/4

### Test de commandement / réaction (1d100)

Le résultat du jet doit être inférieur ou égal au pourcentage	%
Aigle et condor géant	70
Jaguar et puma	35
Chauve-souris géante	40
Ptéradon	25
Ptérodactyle	20

Modificateurs au test de commandement/ réaction en %

- Si la créature était commandée au dernier tour. + 5
- Un personnage contrôle directement la créature. + FC X 2
- A subi des pertes le tour précédent. - 10
- A subi une attaque magique ou celle d'un monstre. - 10
- La créature se trouve à moins de 20cm d'un ennemi. - 5

## Mouvement automatique

Mouvement automatique	%
La créature ne bouge pas	00-20
La créature se retire d'un mouvement complet	21-40
La créature avance d'un mouvement complet	41-50
La créature copie sur son ami de droite	51-75
La créature copie sur son ami de gauche	76-00

## Mêlée

### Pourcentage de Base au Combat

Créatures	Cible sans armure	Cible en armure légère <sup>1</sup>
Aigle et condor géant	15	12
Jaguar et puma	22	19
Chauve-souris géante	14	11
Ptérodactyle	14	11
Ptéradon	130	124

<sup>1</sup> Correspond à l'armure de coton.

### Les modificateurs de combat en % : autres créatures / Ptéradon

- Chargeant, contre chargeant, poursuivant en combat + 10/20
- Attaquant l'ennemi sur le flanc + 6/15
- Un personnage contrôle directement la créature + FC
- Attaquant l'ennemi sur l'arrière + 10/25
- L'ennemi est en désordre + 10/15
- Combat une autre créature/monstre. - 10/0
- Combat dans les airs - 10/10
- Attaquant un ennemi à couvert moyen - 5/2
- Attaquant un ennemi à couvert dense - 8/4
- L'ennemi a des boucliers - 2/-1

### Armure de la créature

Créature	Armure
Chauve-souris géante	Pas d'armure
Aigle et condor géant	Armure légère
Jaguar et puma	Pas d'armure
Ptérodactyle	Armure légère
Ptéradon	Armure légère

### Blessures sur un Ptéradon

Id100/Id4	1	2	3	4
Tête 1-17%	Etourdi Le Ptéradon se crache et s'évanouit. Il ne peut ni se déplacer ni combattre pendant 1 tour. Si est blessé pendant le tour, il meurt.	Blessure légère - 15 au combat	Aveugle Le Ptéradon est sonné. Il se déplace à mi-mouvement dans une direction aléatoire et attaque ce qui se présente à lui.	Il meurt
Cuisses 18-43%	Blessure sérieuse Le Ptéradon se crache et ne peut plus voler. -20 au combat.	Coupure -1/4 au mouvement	Blessure légère - 1/2 au mouvement - 10 au combat	Blessure légère - 1/4 au mouvement - 5 au combat
Torse 44-73%	Coupure - 5 au combat	Blessure critique - 40 au combat - 3/4 au mouvement au sol - 1/2 au mouvement en vol	Blessure sérieuse - 25 au combat - 1/4 au mouvement au sol	Il meurt
Pattes 74-100%	Blessure légère - 5 au combat - 1/4 au mouvement au sol	Blessure sérieuse - 15 au combat - 1/2 au mouvement au sol	Blessure critique - 25 au combat - 3/4 au mouvement au sol	Coupure - 1/4 au mouvement

Si un créature a déjà reçu une blessure sérieuse ou critique et qu'il en reçoit une deuxième, il meurt.



## Moral

Causes d'un test de moral :

- charger ou être chargé par un monstre.
- subir une attaque de flanc ou de dos
- perdre un combat
- subir le tir d'un ennemi caché
- voir la déroute d'un ami dans les 20cm
- subir 20% de perte dans le tour
- voir un personnage mourir
- avoir subi une blessure sérieuse ou critique.
- Etre la cible d'une attaque magique.

Pourcentage de moral

Pourcentage de base de morale	Pertes en % par rapport à l'effectif de départ				
	- 10 %	- 20 %	- 30 %	- 40 %	- 50 %
Classe de troupe					
A. Aigle géant (14)	12	8	6	4	2
B. Autres créatures (11)	9	5	4	2	0

	Pas de blessure	Blessé légèrement	Blessé sérieusement	Blessé grièvement
Ptéradon	16	13	9	4

Modificateurs de moral

- Un personnage contrôle directement la créature. + FM
- Pour chaque unité amie ou personnage dans les 15cm. + 1 (max4)
- La créature est dans un couvert dense. + 3
- La créature avec un ordre d'attaque qui contacte des troupes ennemies. + 2
- Couvert ami dans les 20cm. + 1
- Chaque ennemi se retirant à moins de 30cm. + 1
- Flanc ou arrière ennemi à portée de charge. + 1
- Charge ou est chargé par une autre créature. + 2
- Chaque ennemi en déroute à moins de 30cm. + 2
- La créature est attaquée de flanc. - 3
- La créature est attaquée de dos. - 6
- Un personnage contrôlant directement la créature est tué. - 4
- Un ennemi derrière le flanc ou l'arrière à moins de 20cm. - 1
- Testeur se retirant. - 1
- Un ami se retirant à moins de 30cm. - 1
- Chaque ennemi non brisé ou chargeant le testeur à moins de 30cm. - 1 (max4)
- La créature a perdu le dernier tour de combat. - 1
- Par unité du même commandement perdue dans les tours précédents. - 1
- Sous le tir d'un ennemi caché. - 2
- Chaque unité amie à moins de 10cm en déroute. - 2
- Créature en désordre testant pour recevoir une charge - 2
- Testeur en déroute - 2
- A déjà été la cible d'un sort - 2
- Etre contacter de flanc ou de dos, et ne pouvant faire face. - 4

Table des résultats au test de morale (AI : avance incontrôlée O : Obéir RET : retraite DER : dérouté)

Score	A	B
18 +	AI	AI
17	O	AI
11-16	O	O
10	O	RET
8-9	O	RET
7	RET	DER
6 et moins	DER	DER

## LES MONSTRES

### Mouvement en cm

Monstre	Normal	Double	Charge /évasion	Retraite	Déroute	Poursuite
Grand saurien	14	28	21	07	32	30
Araignée géante	22	44	33	11	48	46

Modificateurs de mouvement :

Monstre	Murs/haies	Clôtures	Maquis/marais	Colline/bois
Grand saurien	-1/4	/	-1/4	-1/4
Araignée géante	-1/4	/	/	-1/4

### Changement de formation

Monstre	pénalité
Grand saurien	-1/4
Araignée géante	-1/2

### Test de commandement / réaction (1d100)

Le résultat du jet doit être inférieur ou égal au pourcentage	%
Grand saurien	60
Araignée géante	30

Modificateurs au test de commandement/ réaction en %

- Si la créature était commandée au dernier tour. + 5
- Un personnage contrôle directement l'unité. + FC X 2
- A subi au moins une blessure le tour précédent. - 10
- A subi une attaque magique ou celle d'un monstre. - 10
- La créature se trouve à moins de 20cm d'un ennemi. - 5

### Mouvement automatique

Mouvement automatique	%
La créature ne bouge pas	00-50
La créature se retire d'un mouvement complet	51-65
La créature avance d'un mouvement complet	66-80
La créature copie sur son ami de droite	81-90
La créature copie sur son ami de gauche	91-00

Armure de la créature

Monstre	Armure
Grand Saurien	Armure lourde <sup>1</sup>
Araignée géante	Armure légère <sup>2</sup>

<sup>1</sup> ou saurien

<sup>2</sup> Correspond à une armure de coton.

## Mêlée

### Pourcentage de Base au Combat

Type de créatures	Cible sans armure	Cible en armure légère
Grand saurien	180	175
Araignée géante	100	95

Les modificateurs de combat en % :

- Chargeant, contre chargeant, poursuivant en combat. + 20
- Attaquant l'ennemi sur le flanc. + 15
- Attaquant l'ennemi sur l'arrière. + 25
- Un personnage contrôle directement la créature. + FC
- L'ennemi est en désordre. + 15
- Attaquant un ennemi à couvert moyen. - 1
- Attaquant un ennemi à couvert dense. - 2
- L'ennemi a des boucliers. - 1

### Blessure sur un monstre

1d100/1d4	1	2	3	4
Tête 1-20%	Etourdi Il ne peut ni se déplacer ni combattre pendant 1 tour. Si est blessé pendant le tour, il meurt.	Blessure légère - 15 au combat	Aveugle Il se déplace à mi-mouvement dans une direction aléatoire et attaque ce qui se présente à lui.	Il meurt
Torse 21-60%	Coupure - 5 au combat	Blessure critique - 40 au combat - ¾ au mouvement	Blessure sérieuse - 25 au combat - ¼ au mouvement	Il meurt
Pattes 61-100%	Blessure sérieuse - 5 au combat - ¼ au mouvement au sol	Blessure légère - 15 au combat - ½ au mouvement	Blessure critique - 25 au combat - ¾ au mouvement	Coupure - ¼ au mouvement

Si un monstre a déjà reçu une blessure sérieuse ou critique et qu'il en reçoit une deuxième, il meurt.

## Moral

Causes d'un test de moral :

- charger ou être chargé par un monstre.
- subir une attaque de flanc ou de dos
- perdre un combat
- subir le tir d'un ennemi caché
- voir la déroute d'un ami dans les 20cm
- subir 20% de perte dans le tour
- avoir subi une blessure sérieuse ou critique.
- Etre la cible d'une attaque magique.

### Pourcentage de moral

	Pas de blessure	Blessé légèrement	Blessé sérieusement	Blessé grièvement
Grand saurien et Araignée	15	12	8	3

### Modificateurs de moral

- Un personnage contrôle directement le monstre. + FM
- Pour chaque unité amie ou personnage dans les 15cm. + 1 (max4)
- Le monstre est dans un couvert dense. + 3
- Le monstre avec un ordre d'attaque qui contacte des troupes ennemies. + 2
- Couvert ami dans les 20cm. + 1
- Chaque ennemi se retirant à moins de 30cm. + 1
- Flanc ou arrière ennemi à portée de charge. + 1

- Charge ou est chargé par un autre monstre + 2
- Chaque ennemi en déroute à moins de 30cm. + 2
- Le monstre est attaqué de flanc. - 3
- Le monstre est attaqué de dos. - 6
- Un personnage contrôlant directement le monstre est tué. - 4
- Un ennemi derrière le flanc ou l'arrière à moins de 20cm. - 1
- Testeur se retirant. - 1
- Un ami se retirant à moins de 30cm. - 1
- Chaque ennemi non brisé ou chargeant le testeur à moins de 30cm. - 1 (max4)
- Le monstre a perdu le dernier tour de combat. - 1
- Par unité du même commandement perdue dans les tours précédents. - 1
- Sous le tir d'un ennemi caché. - 2
- Chaque unité amie à moins de 10cm en déroute. - 2
- Monstre en désordre testant pour recevoir une charge - 2
- Testeur en déroute - 2
- A déjà été la cible d'un sort - 2
- Etre contacter de flanc ou de dos, et ne pouvant faire face. - 4

Table des résultats au test de morale (AI : avance incontrôlée O : Obéir RET : retraite DER : déroute)

Score	A	B
18 +	AI	AI
17	O	AI
11-16	O	O
10	O	RET
8-9	RET	RET
7	RET	DER
6 et moins	DER	DER

Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer
Doubler	Doubler	Doubler	Doubler	Doubler	Doubler	Doubler	Doubler
Charger	Charger	Charger	Charger	Charger	Charger	Charger	Charger
Tirer	Tirer	Tirer	Tirer	Tirer	Tirer	Tirer	Tirer
S'évader	S'évader	S'évader	S'évader	S'évader	S'évader	S'évader	S'évader
Ligne	Ligne	Ligne	Ligne	Ligne	Ligne	Ligne	Ligne
Reformer	Reformer	Reformer	Reformer	Reformer	Reformer	Reformer	Reformer
Attendre	Attendre	Attendre	Attendre	Attendre	Attendre	Attendre	Attendre
Casser	Casser	Casser	Casser	Casser	Casser	Casser	Casser
Colonne	Colonne	Colonne	Colonne	Colonne	Colonne	Colonne	Colonne
CCharger	CCharger	CCharger	CCharger	CCharger	CCharger	CCharger	CCharger
Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer
Droite	Droite	Droite	Droite	Droite	Droite	Droite	Droite
Gauche	Gauche	Gauche	Gauche	Gauche	Gauche	Gauche	Gauche
90°	90°	90°	90°	90°	90°	90°	90°
180°	180°	180°	180°	180°	180°	180°	180°

45°	45°	45°	45°	45°	45°	45°	45°
Cdf	Cdf	Cdf	Cdf	Cdf	Cdf	Cdf	Cdf

Stationner	Stationner	Stationner	Stationner	Stationner	Stationner	Stationner	stationner
Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer	Se retirer
Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer	Avancer
Copier	Copier	Copier	Copier	Copier	Copier	Copier	Copier
Déroute	Déroute	Déroute	Déroute	Déroute	Déroute	Déroute	Déroute
Poursuite	Poursuite	Poursuite	Poursuite	Poursuite	Poursuite	Poursuite	Poursuite
Désordre	Désordre	Désordre	Désordre	Désordre	Désordre	Désordre	Désordre
S'envoler	S'envoler	S'envoler	S'envoler	S'envoler	S'envoler	S'envoler	S'envoler
Piquer	Piquer	Piquer	Piquer	Piquer	Piquer	Piquer	Piquer
ALC	ALC	ALC	ALC	ALC	ALC	ALC	ALC
ALV	ALV	ALV	ALV	ALV	ALV	ALV	ALV
Atterrir	Atterrir	Atterrir	Atterrir	Atterrir	Atterrir	Atterrir	Atterrir