



SEA GAMES MADIFES

1 Echelle et Eléments de Jeu

Les *Lames Maudites* est un jeu simulant des batailles médiévales (et fantastiques, mais pas seulement 😊) opposant plusieurs milliers d'hommes répartis en deux armées (et parfois plus). Les conditions de ces affrontements sont décrites dans des scénarios. Un scénario indique la composition des armées qui s'affrontent, leur placement initial et, éventuellement, des événements et des règles particulières. Le terrain où ces armées s'affrontent est matérialisé par une **Carte** constituée de **Planches** (plus ou moins 😊) géo-morphiques assemblées en respectant les instructions données dans le **Scénario**. Sur ces **Planches**, figure une grille hexagonale permettant de réguler l'orientation et le mouvement. Chaque hexagone (abrégé en Hex dans la suite de ces règles) représente grossièrement 50 mètres de terrain (du centre d'un Hex au centre d'un Hex adjacent). La partie de déroule en tours, chacun d'eux représentant environ 3 minutes de temps réel.

Les *Lames Maudites* est un wargame et non simplement un jeu à thème guerrier. Il ambitionne donc de simuler des affrontements plausibles respectant la nature et les contraintes des batailles antiques/médiévales (du moins pour ce que l'auteur en connaît). Les règles que vous avez en mains, se proposent donc de tenir compte :

- Du **pierre-papier-ciseaux** tactique, c'est-à-dire l'efficacité d'une unité en fonction de ce qu'elle est et de l'adversaire qu'elle combat.
- De la **martialisation**, c'est-à-dire le stress intense que subissent les combattants, la peur, la folie, l'instinct de survie.
- Des problèmes liés au **commandement**, qui résultent du chaos de la bataille (difficulté à voir, à entendre, à se faire entendre, ...)
- De la **fatigue** extrêmement rapide des combattants qui fait que le stress et le chaos aidant, les unités se « consument » très vite et qu'il faut les faire souffler régulièrement.

Note de conception : Quand un mécanisme du jeu simule un de ces concepts, une note de conception explique la règle. Nous espérons que ces explications aideront le joueur à mieux comprendre le pourquoi et le comment des mécanismes présentés.

Le principe du jeu se veut simple. Il n'y a pas, dans les *Lames Maudites*, de phases et de segments qui s'enchaînent. La structure d'un tour est élémentaire. On joue ces pièces l'une après l'autre, c'est tout :

- A chaque tour, les joueurs jouent l'un après l'autre, toujours dans le même ordre (principe IGOYGO),
- Le joueur en cours active puis éventuellement joue, **tous** les pions à sa disposition. Ces pions sont les **Unités** de son armée, mais aussi des pions plus « généraux » (appelés **Éléments de Jeu** : météo, incendies, ...) qu'il partage le plus souvent avec le ou les autres joueurs.
- Les pions à la disposition du joueur (**Unités comme Élément de jeu**) doivent **tous être Activés** (la procédure d'**Activation** dépend de la nature et de la situation du pion). L'ordre d'**Activation** des pions est (à peu près) quelconque.
- L'**Activation** résolue, le joueur choisit ou se voit imposer par la règle une **Action – ET UNE SEULE** – à exécuter pour le pion. Dans certains cas, le joueur peut choisir, pour ce pion, de ne pas agir du tout (pas de sélection d'**Action**).
- En vertu de ce principe, il n'y a pas de séquence Mouvement/Combat dans les *Lames Maudites*. C'est l'un OU l'autre (ou encore autre chose comme se mettre en formation, se reposer, se réorganiser, etc.). Mais avec comme règle d'or : UNE SEULE Action.
- Certaines situations déclenchent des **Événements** qui seront résolus lors de l'**Action** du pion. Exemple d'**Événement** : lorsqu'une **Unité** est détruite, toutes les unités amies adjacentes doivent tester leur moral.

Note de conception : C'est un jeu ! Ne pas charger le tour d'une structure en phases et segments, ne pas imposer d'ordre dans les pions/actions augmente sensiblement la fluidité du jeu. De toute façon, le principe : un pion = une unique action (et le caractère aléatoire de la réussite de ces actions) rend assez illusoire la possibilité « d'optimisations » liées à tout savant ordonnancement de ces actions.

Vous constaterez qu'un tour se joue très vite.

Principe d'Immédiateté : tout changement est immédiatement pris en compte dans la suite du jeu. Par exemple, un joueur peut décider de jouer quelques **Unités**, puis il teste la météo, provoquant une évolution de celle-ci. Les **Unités** qui lui restent à jouer doivent tenir compte de ces nouvelles conditions météo dans leurs mouvements ou combats. Au sein de son tour, donc, toutes les **Unités** n'auront pas « eu » la même météo !

Note de conception : Ici aussi, facilité et fluidité sont privilégiés au dépend d'une perte de réalisme qui nous semble négligeable. La faible durée représentée par le tour (3 minutes) ainsi que le caractère aléatoire de bien des actions rend peu pertinent de mettre « en attente » événements et faits.

Afin de rendre plus digestes ces règles que nous croyons novatrices, elles ont été divisées en trois niveaux : **basiques**, **intermédiaires** et **avancées**. A la fin de chaque niveau, nous vous proposons de jouer un scénario adapté afin d'intégrer les concepts en douceur.

Pour un même sujet (par exemple : les **Unités**), un niveau de règle se limitera à ce qui est nécessaire pour jouer les scénarii adaptés (toujours pour suivre notre exemple, le concept de **Formation** n'est pas introduit, même sommairement dans les **Règles de Base**, il est expliqué en détail dans les **Règles Intermédiaires**).

Avant de poursuivre la lecture de ces règles, nous vous proposons de lire le premier exemple du livret d'exemples. Vous y découvrirez, sans entrer dans les détails comment un tour se déroule.

Bien sûr, certains concepts vous échapperont. N'ayez crainte, les explications vont venir très vite.

1.1 Les Fiches d'aide

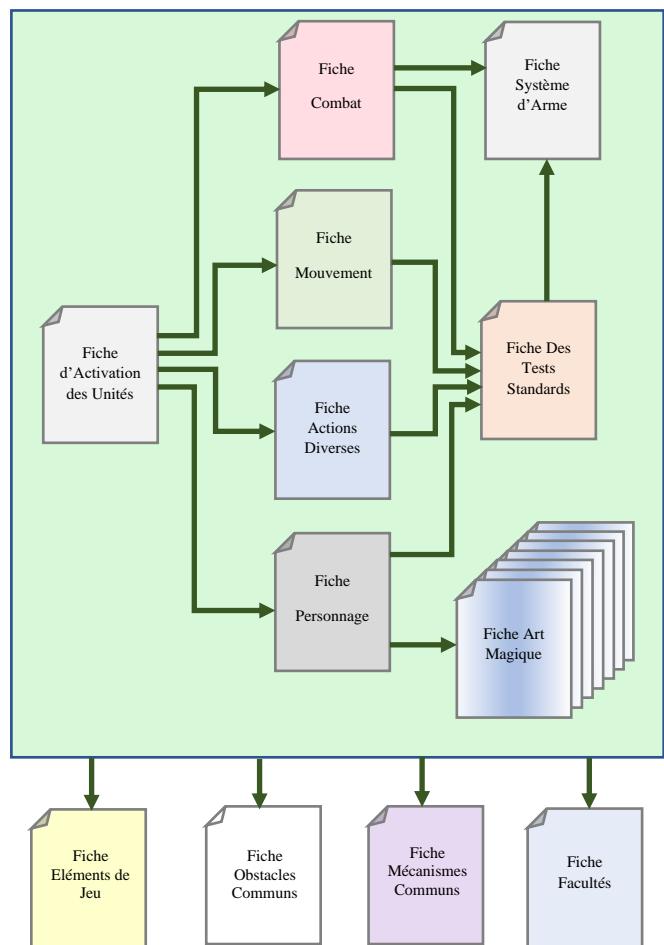
Ces règles sont accompagnées de nombreuses fiches d'aide, essentielles pour pouvoir jouer.

Sur une structure (qui se veut) simple, les *Lames Maudites* intègrent un nombre considérable de détails, options ou nuances qui peuvent rebuter les joueurs.

Afin que ceux-ci n'aient pas à parcourir en long et en large l'ensemble des règles pour chaque action, un ensemble de fiches a été rédigée. La plupart de ces fiches sont organisées sous la forme de check-list qu'il suffit de suivre. De nombreuses redondances ont été ajoutées afin de limiter le besoin de consulter plus d'une fiche à la fois pour résoudre un point particulier.

Note de conception : Plus que le livret que vous avez en main, les Fiches **sont** les règles des *Lames Maudites*. Pratiquement tout y est mentionné. L'auteur du jeu a construit ce système en rédigeant, complétant et corrigeant inlassablement ces fiches. Le présent livret de règles n'a été rédigé que lorsqu'elles étaient pratiquement finalisées. L'objectif du livret est de vous donner les clés qui vous permettront d'utiliser confortablement les fiches. Vous devriez rapidement ne plus avoir besoin de ce livret.

Le schéma qui suit propose une organisation pour comprendre comment s'agencent ces fiches :



Les fiches qui seront probablement les plus fréquemment consultées pour la prise en main du jeu sont :

- La **fiche d'activation des Unités** : c'est un guide progressif qui permet de jouer une **Unité**, en particulier, en choisissant l'**Action** qui lui convient.
- Toutes les **actions** possibles sont décrites en détail dans les fiches :
 - **Combat** pour les **Actions de Combat**

- **Mouvement** pour les *Actions de Mouvement*
- **Divers** pour les *Actions de Récupération et Formation*
- **Personnage** pour les *Actions de Commandement et Magie*

Pour jouer une unité donnée, le joueur commencera par consulter la **fiche d'activation des Unités**. Son action choisie, il consultera la **fiche d'action** idoine.

Quelques fiches viennent compléter les fiches d'action :

- Les fiches d'actions font toutes référence à un titre ou un autre, à des procédures de tests rassemblées dans la **fiche des tests standards**.
- La fiche **Combat** utilise un **tableau des systèmes d'armes** trop volumineux pour y être intégré. Ce tableau a été édité dans une fiche à part,
- La bibliothèque des sorts magiques (très fournie !) a été isolée en autant de **fiches de sorts** qu'il existe **d'arts de magie**.

Voila pour la partie dynamique du jeu. Ces fiches sont complétées de quatre autres fiches, plus générales :

- La **fiche des éléments de jeu** explique comment jouer les pièces du jeu qui ne sont pas des **Unités** : marqueurs de fatigue, moral, météo, incendies etc.
- La **fiche des mécanismes communs** synthétise et formalise les mécanismes transversaux comme le terrain, l'orientation, l'empilement, etc.
- La **fiche des obstacles** décrit les pièces qui viennent enrichir le champ de bataille sans être des **Unités** à proprement parler : piéges, ouvrages de défense, civils, animaux, train de véhicules, etc.
- La **fiche des facultés** recense et synthétise les caractéristiques particulières qui viennent particulariser des **Unités** comme l'infatigabilité, l'invulnérabilité, la capacité d'esquiver un combat, le souffle (de dragon), etc.

L'intérêt de ces quatre fiches est de permettre à un joueur d'accéder très rapidement aux détails d'un point de règle sans avoir à se replonger dans le présent livret. Elles ont été rédigées tout spécialement pour accélérer la lecture.

Certains points de règles n'existent que dans les fiches : c'est le cas, en particulier des **Sorts Magiques**. Il aurait été fastidieux de les répéter in extenso ici.

Nous conseillons aux joueurs de prendre quelques minutes pour survoler ces fiches, et comprendre leur organisation. Leur contenu deviendra plus clair avec la lecture de ce livret.

2 Les règles de base

2.1 Les unités

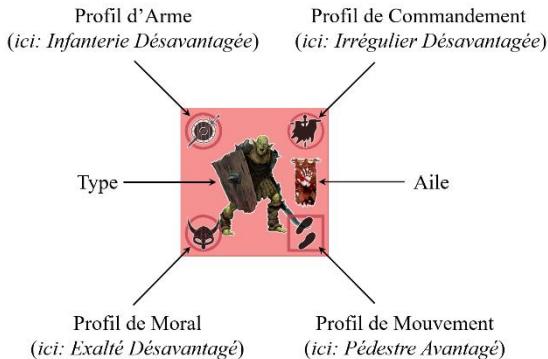
L'armée de chaque joueur est constituée d'**Unités** réparties en deux grandes catégories : les **Troupes** et les **Personnages**. Toutes ces **Unités** sont matérialisées par un pion. La taille de ces pions varie. Les **Troupes** sont généralement de grande taille et les **Personnages** de petite taille. Mais il peut y avoir des exceptions. Cette taille influe sur l'empilement et les combats. On peut trouver en plus, sur le plateau de jeu, d'autres pions appelés **Éléments De Jeu** aux significations et fonctions diverses : météo, incendies, brouillard, etc. Ces **Éléments de Jeu** ne sont pas des **Unités**.



Les **Troupes** représentent les unités militaires engagées dans les différentes armées. Chaque pion matérialise généralement entre une dizaine et quelques centaines de combattants, selon la taille de ces combattants (un pion « Géants » représente une dizaine d'individus alors qu'une formation – double pion – de « Skavens » peut représenter plus d'un millier de « couteaux »). Pour donner un ordre d'idée, une *Troupe d'Infanterie* classique humaine (et qui n'est pas en *Formation*, donc *Pion Simple*) contient environ 150 combattants, une unité de cavalerie, la moitié seulement.



Les **Personnages** sont les individus remarquables de ces armées, (soit qu'ils assument un commandement, soit qu'ils y jouent un rôle exceptionnel : héros, magicien, ...). Le pion **Personnage** matérialise aussi l'escorte du personnage et son personnel de service : messagers, valets, disciples, etc. Il s'agit donc d'une mini-troupe composée de 20 à 30 individus pour les humains, elfs, orcs, etc. Un pion **Personnage** géant ou dragon à la tête d'une armée peut, en revanche, ne représenter qu'un seul individu.



Toutes les **Unités** (*Troupes* comme *Personnages*) sont caractérisées par un **Type**, des **Profils** et un **Etat**.



Le **Type** est défini sous la présence d'une ou plusieurs **Figurines** (une figurine pour les **Unités Simples**, au moins deux et jusqu'à six identiques pour les **Formations**). Deux **Troupes** qui présentent les mêmes **Figurines** sont donc de même **Type**, même si le nombre de ces figurines est différent (une **Troupe Simple** et une **Formation** peuvent donc être de même **Type**).



Les **Profils** sont aussi imprimés sur le pion (sur les angles sauf pour les **Profils de Magie** des **Personnages** qui figurent en bas, au centre du pion). Ces profils sont le pendant dans *Les Lames Maudites* des divers facteurs (combat, mouvement, moral) que l'on retrouve dans la plupart des wargames.

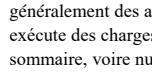


Les **Unités Simples** (**Troupes Simples** et **Personnages**) ont généralement 2 **Pas de Perte** (c'est-à-dire qu'elles peuvent subir deux pertes avant d'être éliminée). Pour une **Unité** qui dispose encore de ses deux pas, on utilisera le verso du pion (celui sans la tâche de sang en filigrane). Il faut retourner le pion sur sa face « sanglante » lorsque l'**Unité** subit une perte. Certaines **Unités** (certaines artilleries par exemple) n'ont qu'un pas de perte (pas de verso au pion) : ces **Unités** sont anéanties dès qu'une première perte est prise. Quelques **Unités** ont trois ou quatre **Pas**. Ces **Unités** sont représentées par plusieurs pions qu'il faut retourner ou remplacer au besoin.

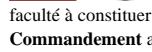
2.1.1 Les Profils

Chaque **Unité** (**Troupe** ou **Personnage**) est caractérisée par quatre **Profils** :

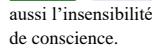
- **Le Profil d'Arme**,
- **Le Profil de Commandement**,
- **Le Profil de Moral**,
- **Le Profil de Mouvement**



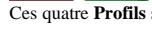
Le Profil d'Arme est la combinaison de l'armement offensif et défensif des membres de l'**Unité**, ainsi que la **tactique** induite par cet armement. Par exemple, un chevalier en armure utilise généralement des armes de moyenne ou longue allonge (lance, épée, masse d'arme) et exécute des charges répétées. Un tirailleur, en revanche, disposant d'une protection sommaire, voire nulle, n'ayant que sa vitesse pour survivre, sera muni d'armes de jets et n'ira jamais se « frotter » de trop près aux blocs ennemis.



Le Profil de Commandement représente la professionnalisation de l'**Unité** et sa faculté à comprendre et à obéir rapidement aux ordres reçus. Elle représente aussi sa faculté à constituer ou à intégrer des **Formations**. Pour un **Personnage**, le **Profil de Commandement** a une tout autre signification : il représente surtout sa faculté à commander et être obéi.



Le Profil de Moral représente le sang-froid et la motivation de l'**Unité** et – dans une certaine mesure – son tempérament ou son expérience. Pour des unités non-humanoïdes, elle représente aussi l'insensibilité de certaines créatures à des émotions comme la peur ou le manque de conscience.



Le Profil de Mouvement représente la faculté d'une **Unité** à se déplacer : à pied, à cheval, en carriole, en volant, etc ainsi que sa vitesse.

Ces quatre **Profils** sont définis par une **Classe** et une **Capacité**. La **Classe** est matérialisée par un pictogramme (casque, drapeau, arme, etc). La **Capacité** est matérialisée par une forme géométrique qui apparaît sous le pictogramme (donnée ici par ordre décroissant de valeur) :

	Capacité Supérieure
	Capacité Avantageée
	Capacité Ordinaire
	Capacité Désavantageée
	Capacité Inférieure

L'interprétation et l'utilisation de ces différents **Profils** est expliquée tout au long de ces règles.

Note de conception : Eh oui, nous avons fait disparaître tous les chiffres du « champ de bataille » ! L'aspect visuel du jeu devrait s'en trouver amélioré, l'immersion aussi, espérons-le...



L'**Etat** d'une **Unité** est matérialisé par des marqueurs qui seront posés sur le pion qui la représente. Ces marqueurs matérialisent l'évolution de l'unité : elle se désorganise, panique, épouse ses munitions, se fatigue, s'envole, etc...

2.1.2 L'Etat

L'**Etat** d'une **Unité** matérialise les changements qu'elle endure du fait de la bataille. Comme ils évoluent au cours de la bataille, ils sont matérialisés par des marqueurs que l'on peut ajouter, retourner ou retirer. Dans ce niveau de règles nous verrons quatre d'entre eux, d'autres seront ajoutés dans la suite de ces règles :



Le **Marqueur de Cohésion** qui a une face *Ebranlé* et une face *En Déroute*



Le **Marqueur d'Essoufflement** qui a une face *Essoufflée* et une face *A bout De Souffle*,



Le **Marqueur de Choc** qui a une face *Charge* et une face *Contact*



Le Marqueur d'Ordre qui a une Face *Ordre Particulier* et une face *Activé*

A un instant donné, une *Unité* ne peut posséder qu'un seul marqueur de chaque type : par exemple, une *Unité* ne peut être en même temps **Essoufflée** et **A Bout de Souffle**, ou **Essoufflée** deux fois etc. Il est possible en revanche de cumuler les marqueurs de types différents (exemple : une unité peut être **Essoufflée** et **Ebranlée**), ou de ne pas avoir de marqueurs d'un type donné, voir pas de marqueur du tout. La signification de ces marqueurs est la suivante :



Une *Unité* est **Essoufflée** lorsqu'après un effort important (course, combat), elle commence à manquer de souffle. Une telle *Unité* voit son efficacité diminuer légèrement.



Une *Unité* est **A bout De Souffle** lorsqu'elle était précédemment *Essoufflée* et qu'elle s'**Essouffle** à nouveau. Cet état handicape lourdement l'*Unité*, qui voit ses options drastiquement réduites



Une *Unité* est **Ebranlée** lorsqu'elle vient de subir une épreuve qu'elle a des difficultés à la surmonter. Les unités **Ebranlées** sont davantage susceptibles de se débander et doivent généralement éviter de s'investir trop durement dans les combats. Il est préférable de les réorganiser dès qu'on le peut.



Une *Unité* est en **Déroute** lorsque son moral vient de craquer. Une *Unité* part en **Déroute** lorsqu'elle était précédemment **Ebranlée** et qu'elle perd à nouveau un **Niveau de Cohésion**. Les limitations concernant les **Unités en Déroute** sont très fortes et l'*Unité* court un grand danger d'être perdue.



Une *Unité* **Charge** lorsqu'elle avance rapidement pour pouvoir percuter avec force une *Unité* ennemie et tirer de cette vitesse, un avantage tactique.



Une *Unité* entre en **Contact** avec une *Unité* ennemie lorsqu'elle occupe un Hex **Adjacent** lui permettant, le tour suivant d'attaquer au *Choc* cette *Unité*.



Une *Unité* est en **Ordre Particulier**, lorsqu'elle a reçu d'un **Personnage**, un ordre qui la libère de la **Consigne d'Ordre** de son **Aile**. Voir le Chapitre sur le **Commandement** pour plus de détails.



Une *Unité* est **Activée** après avoir été jouée. Ce marqueur « de confort » est à la disposition des joueurs qui ont du mal à déterminer quelles unités ont déjà été jouées durant le tour ou pour éviter les contestations.

Ces marqueurs sont conservés de tours en tours, sauf les marqueurs **Ordre Particulier** / **Activé** qui sont tous retirés par le joueur dès qu'il a fini son tour. Les autres marqueurs sont acquis et retirés au gré des **Actions** entreprises par l'*Unité* (ou du fait des **Actions** de l'ennemi).

2.2 Le Terrain

Le terrain où se déroule la bataille est matérialisé par une **Carte** constituée de **Planches** assemblées selon les instructions du scénario. Une grille hexagonale est superposée sur ces **Planches** afin de réguler mouvements et combats. Les demi-Hex sur les bords de la **Carte** ne sont pas jouables.

Seront présentés, dans ce qui suit, les différents Hex que l'on peut trouver dans les **Planches** des *Lames Maudites* ainsi qu'un résumé des conséquences pour le jeu. Ces effets seront précisés dans les chapitres sur le Mouvement et sur celui des Combats.

2.2.1.1 Les hexagones (Hex)

Chaque Hex est caractérisé par plusieurs attributs. Dans les règles de base seule la **Difficulté** est prise en compte :



Terrain Clair. Le coût en **Point de Mouvement** est minimal (il dépend de la **Classe de Mouvement** des *Unités*) et le terrain n'a pas d'impact sur les combats. La **Charge** est autorisée.



Terrain Accidenté : Le coût en **Point de Mouvement** est majoré (il dépend de la **Classe de Mouvement** des *Unités*) et un malus de 1 est appliqué sur l'**Avantage au Combat au Choc**. La **Charge** n'est pas autorisée.



Terrain Difficile : Le coût en **Point de Mouvement** est davantage majoré (il dépend de la **Classe de Mouvement** des *Unités*) et un malus de 2 est appliqué sur l'**Avantage au Combat au Choc**. La **Charge** n'est pas autorisée.



Eau : Terrain impassable : aucune *Unité* ne peut entrer dans un Hex d'eau.

Les Hex contiennent parfois des **pastilles** qui rappellent ou lèvent l'ambiguïté sur la nature de l'Hex :

- La **forme** définit la **Difficulté** (sauf pour **Eau** ou elle n'a pas de signification). Les valeurs possibles sont : ● pour **Clair**, ◆ pour **Accidenté** et ▲ pour **Difficile**.

Tous les Hex ne sont pas munis de pastilles, pour des raisons d'esthétique (afin que le champ de bataille ne ressemble pas à un arbre de Noël) mais le bon sens des joueurs devrait suffire pour déterminer la nature d'un Hex par similarité avec un autre Hex de la **Planche** sur lequel une pastille est posée.

Les liserés rouges qui apparaissent sur les pastilles sont expliqués dans les règles avancées.

Note de conception : Il n'y a donc pas de « type de terrain » dans les *Lames Maudites*. Plutôt que de donner une longue liste de terrains possibles, dure à mémoriser, ceux-ci sont regroupés en quelques catégories repérées par des pastilles sur les planches

2.2.1.2 Les Côtés d'Hexagones

Si la plupart des côtés d'Hexagones, n'ont aucune incidence sur le jeu, certains d'entre eux doivent être pris en compte :



Différence de Niveau : Le coût en **Point de Mouvement** est majoré de $\frac{1}{2}$ Point de Mouvement pour une *Unité* qui monte. Ce coût est de zéro pour une *Unité* qui descend.

Pour le **Combat au Choc** un bonus de 1 est accordé à l'**Avantage de l'Attaquant** s'il se trouve sur le côté le plus haut. Inversement, un malus de 1 à l'**Avantage** est imposé à l'**Attaquant** s'il se trouve sur le côté le plus bas.



Côté d'Hex Accidenté : Le coût en **Point de Mouvement** est majoré (il dépend de la **Classe de Mouvement** des *Unités*). La **Charge** n'est pas autorisée. Un malus de 1 est appliqué sur l'**Avantage au Combat au Choc**



Côté d'Hex Impassable : Il est impassable pour toutes les *Unités*. Le **Combat Au Choc** n'est pas possible au travers d'un côté d'Hex Impassable.



Côté d'Hex Routier : Le coût en **Point de Mouvement** est d'un ou $\frac{1}{2}$ Point de Mouvement selon le Profil de Mouvement (sauf si l'*Unité* charge). Dans ce cas ce côté d'Hex est ignoré. Le côté d'Hex Routier **annule** le cout de Mouvement de l'Hex cible du mouvement.

2.3 Placement des Unités

Les **Unités** des *Lames Maudites* peuvent s'orienter de deux façons :

- Soit vers un côté d'Hex
- Soit vers un sommet d'Hex



Selon cette **Orientation**, est définie, pour une **Grande Unité**, une **Zone Avant**, deux **Zones de Flanc** et une **Zone Arrière** :

- Si la **Grande Unité** est **Orientée** vers un sommet d'Hex, elle aura une **Zone Avant** de 2 Hex, **deux Zones** de Flanc d'1 Hex chacune et une **Zone Arrière** de 2 Hex.
- Si elle est **Orientée** vers un sommet d'Hex, elle aura une **Zone Avant** de 3 Hex et une **Zone Arrière** de 3 Hex (et pas de **Zone de Flanc**).

Les **Petites Unités** des *Lames Maudites* ont aussi une **Orientation** mais les six Hex qui les entourent constituent leur **Zone Avant**.



Changer **d'Orientation** pour une **Petite Unité** est toujours possible, sans risque et gratuit. Cependant, ce **Changement d'Orientation** n'est possible que dans le cadre d'une **Action de Mouvement ou Fuite**.

Les **Unités** qui n'ont qu'une **Zone Avant** (par exemple, les **Petites Unités**), ont aussi une **Zone Arrière** constituée des même 6 Hex pour ce qui concerne le **Repli** et le **Recul** (voir chapitres *Mouvement* et *Combat*).

2.3.1 L'empilement

L'empilement dans *Les Lames Maudites* n'est pas limité mais présente des handicaps très importants au-delà de 10 **Points d'Empilement**, sachant :

- Qu'une **Unité de Petite Taille** (la plupart des **Personnages**) vaut 1 point
- Qu'une **Unité de Grande Taille** (la plupart des **Troupes**) vaut 4 points

Il est ainsi possible d'empiler deux Troupes avec deux Personnages, ou une Troupe avec 6 Personnages sans handicap.

Il n'est JAMAIS possible de s'empiler avec des **Unités** ennemis (aussi bien **Troupes** que **Personnages**).

Il n'est pas possible à une Unité de se déplacer volontairement sur un Hex si cela implique que l'Hex dépasse la limite de 10 **Points d'Empilement**.

La contrainte **d'Empilement** doit être respectée à *tout moment*. Il n'est donc pas possible, par exemple, à une **Grande Unité** de traverser un Hex contenant déjà deux **Grandes Unités** amies.

La notion **d'Empilement** et la notion de **Pas de Perte** sont indépendantes : il est possible **d'Empiler** deux **Grandes Unités** de deux **Pas de Pertes** (4 Pas en Tout), mais il est interdit **d'Empiler** trois **Grandes Unités** d'un **Pas** (3 Pas en tout).

L'Unité au sommet de la pile est **l'Unité Devant**. **L'Unité** au bas de la pile est **l'Unité Derrière**. Les autres sont **Au Milieu**.

Si un **Empilement** mêle **Unités de Grande Taille** et **Petites Taille**, seules les **Unités de Grande Taille** sont considérées pour savoir qui est **Devant** et qui est **Derrière**. Les **Unités de Petite Taille** sont automatiquement situées « au milieu ». Sur le plateau, les **Unités de Petite Taille**, par commodité sont placées sur les **Unités de Grande Taille**. Cependant l'**Unité Devant** reste l'**Unité de Grande Taille** la plus haute dans la pile.

Si un **Empilement** ne contient que des **Unités de Petite Taille**, l'une d'elle sera **Devant** et une autre **Derrière**, les autres restant **Au Milieu**.

Si une **Unité** termine son **Repli** ou son **Recul** dans l'Hex contenant une autre **Unité**, elle est placée au sommet de la pile. Elle est dite alors **Unité Devant**.

Dans les autres cas (suite à un mouvement de l'**Unité** vers l'**Avant**), elle est placée au bas de la pile. Elle est alors dite **Unité Derrière**.

Si une **Grande Unité** vient s'empiler avec d'autres **Grande Unités** dont l'**Orientation** est différente, elle doit, soit quitter l'Hex, soit se **Réorienter** au cours du même **Mouvement**. Si cela n'est pas possible la **Réorientation** est automatique, « gratuite » (pas de dépense de **Points de Mouvement**), mais la **Grande Unité** perd un pas de **Cohésion**.

Les **Petites Unités** ont aussi une **Orientation** bien que la **Zone Avant** d'une **Petite Unité** comprenne tous les Hex qui l'entourent et que le changement d'**Orientation** pour ces **Unités** soit toujours gratuit (cette **Orientation** est nécessaire pour savoir éventuellement qui est **Devant** et qui est **Derrière**).

2.3.1.1 Traverser une Unité

On dit d'une **Unité** qui passe par un Hex contenant une **Grande Unité** amie sans s'y arrêter qu'elle la **Traverse**. De plus, une **Grande Unité Au Milieu** ou **Derrière** et qui quitte l'Hex vers l'**Avant**, **Traverse la Grande Unité Devant**. De même, une **Grande Unité Devant** ou **Au Milieu** et qui quitte l'Hex vers l'**arrière** (**Repli**, **Fuite**, **Recul** après Choc), **Traverse la Grande Unité Derrière**.

Une **Grande Unité** qui vient s'empiler par **Devant** ou par **Derrière** et qui s'arrête, ne **Traverse pas** la pile qu'elle a rejointe.

Lorsqu'une **Grande Unité Traverse** (d'une quelconque manière) une pile contenant d'autres **Grande Unités** amies, toutes les **Grandes Unités** doivent passer un **Test de Traversée** (évitez donc de traverser ou de faire traverser des **Unités Ebranlées**, vous pourriez les mettre en **Déroute** !). Les **Petites Unités** ne passent pas le test.

Traverser coûte 1 **Point de Mouvement** supplémentaire par **Grande Unités Traversées**.

La **Traversée** d'une **Petite Unité** est toujours possible sans risque et sans coût en **Point de Mouvement**, que ce soit par une **Grande** ou une **Petite Unité**. Une **Petite Unité** est libre de traverser des **Unités amies** (**Grandes** ou **Petites**) en payant le coût supplémentaire en **Points de Mouvement** dus à la traversée des **Grandes Unités** présentes.

2.3.1.2 Test de Traversée

Ce test est utilisé après qu'une **Grande Unité** ait quitté l'Hex contenant au moins une **Grande Unité** qu'elle vient de **Traverser**. La **Grande Unité** qui a **Traversé** comme les **Grandes Unités Traversées** doivent tester.

Modificateur au Jet de Dés :

- +1 si les **Unités** ne sont pas de **même Type**
- +1 si les **Unités** n'appartiennent pas à la **même Aile**
- +1 si les **Unités** n'ont pas la **même Classe de Mouvement**
- +1 pour chaque **Grande Unité Traversée**
- +2 si ces **Unités** n'ont pas la **même Orientation** ou l'**Orientation** exactement contraire (180°)
- -2 si la seule **Troupe** traversée est de l'**artillerie**
- -1 si la seule **Troupe** traversée est un **wagon**

Les **Unités** déjà en **Déroute** n'ont pas besoin de passer ce test.



Les **Unités** dont le **Profil de Moral** est **Magique** ou **Inébranlables** n'ont pas besoin de passer ce test.



Les **Unités** dont le **Profil de Moral** est **Démoniaque** n'ont pas besoin de passer ce test lorsqu'elles sont déjà **Ebranlées**.

Lancer 2D6 et appliquer les modificateurs. La réussite au **Test de Traversé** dépend de la **Capacité du Profil de Moral de l'Unité** :

10 ou - 9 ou - 8 ou - 7 ou - 6 ou -

Une **Troupe** empilée avec un ou plusieurs **Personnages** utilise le moral du **Personnage** qui a la capacité la plus élevée (même si cette capacité est inférieure à la capacité de la **Troupe** !)

En cas de Réussite : aucune conséquence

En cas d'échec : Perte d'un niveau de cohésion.

2.3.1.3 Empilement et Actions

Une **Unité Devant** n'est **Engagée** que par les **Unités** ennemis qui l'**Engage** sur les Hex de sa **Zone Avant** ou ses **Zones de Flanc**. Une **Unité Derrière** n'est **Engagée** que par les **Unités** qui l'**Engagent** sur sa **Zone Arrière**. Les **Unités Au Milieu** ne sont jamais **Engagées**.

Une **Unité Empilée** ne peut exécuter **d'Action de Réorganisation**.

Une **Unité** qui n'est pas **Devant** ne peut pas non plus effectuer **d'Attaque Au Choc** (mais un **Personnage Au Milieu** peut exécuter une **Action de Duel au Choc**).

Une **Grande Unité Devant** peut exécuter une **Action de Choc**, mais elle doit accorder un **Avantage** à sa cible (voir chapitre *Combat*). Réciproquement, une **Unité** qui attaque une **Grande Unité Empilée** (aussi bien en **Avant** qu'en **Arrière**) reçoit un **Avantage** pour cela.

Note de Conception : Les joueurs ne rendront vite compte qu'il est contre-productif d'empiler des Troupes : les unités Au Milieu et Derrière ne peuvent pas vraiment agir et gêner les Unités Devant. Les seuls cas qui justifient d'effectuer un empilement sont le Repli ou le Recul pour éviter la destruction (et encore...).

L'empilement « utile » passe par le mécanisme des Formations. Que nous verrons dans les *Règles Intermédiaires*.

Organisée en Formations, la troupe peut profiter de sa masse. En termes de jeu, les Troupes ne sont plus empilées, mais fondues en une seule Troupe plus solide qui est alors traitée comme tel.

Donc « entasser » des troupes sans les mettre en formation est une excellente façon de se les faire détruire rapidement. Souvenez-vous de la cohue des Français à Azincourt ! N'empilez pas ! Formez ! 😊

2.3.2 Engagement

Une Unité A Engage une Unité adverse B si :

- A n'est pas en Déroute,
- B est dans la Zone Avant de A,
- L'Hex occupé par B n'est pas impassable pour A,
- Le côté d'Hex qui sépare l'Hex de A de l'Hex de B peut être franchi par A.

Une Unité B est dite Engagée par une Unité adverse A si A Engage B.

Noter que ce n'est pas parce que A Engage B que B Engage A. Si B est en Déroute, ou si B n'est pas Orienté vers A ou ne peut franchir la côte d'Hex qui les sépare ou encore, ne peut aller dans son Hex, B n'Engage pas A.

Note de conception : La notion d'Engagement des *Lames Maudites* n'est pas sans rappeler les Zones De Contrôle de bien des wargames. Notez cependant que l'Engagement dépend AUSSI de l'état de l'Unité (elle ne peut être en Déroute)

Dans la suite de ces règles, les notions d'Engagement et d'Unités Adjacentes sont bien distinctes.



Exemple : les cavaliers en (1) Engagent les cavaliers en (2), mais le contraire n'est pas vrai. Les cavaliers en (2) Engagent les lanciers en (4) et réciproquement. Les gens d'armes en (3) n'Engagent pas (2) car le côté d'Hex qui les sépare est infranchissable pour (3). Les loups en (5) n'Engagent personne car ils sont en Déroute.

Une Unité Ebranlée ne peut pas volontairement se mettre en situation d'être Engagée par une Unité ennemie (c'est-à-dire avancer jusqu'à être Engagée par elle). En revanche, une Unité Ebranlée et déjà Engagée, peut le rester. Elle n'est pas tenue de se désengager.

2.4 Déroulement d'une partie

Une partie des *Lames Maudites* se déroule en un certain nombre de Tours, chacun représentant environ 3 minutes de temps réel. Le nombre de ces tours peut-être – mais pas toujours – indiqué dans le scénario. Parfois il faut jouer jusqu'à ce que les conditions de victoire de l'un ou l'autre camp soient remplies. La structure d'un Tour est des plus simples :

- TOUT est sur la carte et TOUT est matérialisé par un pion.
- Les joueurs jouent, toujours dans le même ordre (principe IGOYOUIGO). Le Joueur en phase est dit Joueur Actif, les autres joueurs sont dits Joueurs Passifs.

- Chacun joue ses pions (Unités uniquement dans les *Règles de Base*) en les Activant et dans la foulée en leur faisant éventuellement jouer une unique Action.
- Le joueur DOIT Activer toutes ses Unités (Troupes et Personnages) une et une seule fois par tour.
- Lorsqu'une Unité est Activée, quelques Opérations Préalables sont exécutées.
- Puis le Joueur vérifie ensuite s'il DOIT ou non exécuter une Action (et laquelle). Si c'est le cas, le Joueur exécute l'Action.
- Sinon, le Joueur détermine quelles Actions il PEUT Jouer et en choisit une. Il peut même dans certaines circonstances, n'en choisir aucune et passer au pion suivant.
- Le Joueur joue l'Action (éventuellement) choisie.
- L'Action peut entraîner des Événements qui doivent être joués dès que survient l'Événement (car oui, un Événement se joue).
- A la fin de l'Activation (qu'il y ait eu Action ou pas), des Opérations Conclusion sont exécutées.
- Le joueur pose un marqueur Activé (ok) sur l'Unité qu'il vient de jouer
- Lorsque tous les Joueurs ont joué, le tour se termine et on passe au tour suivant.

Note de conception : La grande difficulté dans l'écriture de règles c'est de les rendre intelligibles. Mais par où commencer ? La structure d'un tour de jeu semble un bon départ. Hélas, n'ayant pas tout posé, il est difficile de se dégager d'abstractions du type : Opérations, Actions, Événement auxquelles le lecteur n'attache encore pas grand-chose. Seulement voilà : ces notions font elles-mêmes appel à d'autres notions liées aux principaux mécanismes du jeu : mouvement, combat, commandement... qui se réfèrent les uns aux autres. Il n'y a donc pas d'approche évidente. Aussi, avons-nous décidé de présenter très vite les notions que nous venons d'introduire – dans la page qui suit – même s'il faudra lire l'ensemble des règles de base pour pouvoir les maîtriser. Les exemples du *Livret d'Exemple* sont précieux pour rendre tout ça très concret.

2.4.1 Opérations Préalables

Les Opérations Préalables sont des vérifications suivis parfois d'ajustement à faire, sur l'Unité Activée (où sur les Unités qui l'entourent) et ce, quelque soit de ce que le Joueur compte faire ensuite. Ces Opérations doivent donc être menées AVANT que l'Unité n'exécute son Action (ou n'exécute aucune d'Action). Ce sont, dans l'ordre :

- Le Test de Déroute,
- Le Test d'Engagement de Défense,
- Le retrait du marqueur Contact de l'Unité Activée si elle en possède un.

D'autres Opérations Préalables seront introduites dans les *Règles Avancées*.

2.4.1.1 Le Test de Déroute

Le Test de Déroute consiste à vérifier si une Unité en Déroute communique sa panique aux Unités qui l'entourent. Deux cas se présentent :

- L'Unité Activée EST en Déroute : ce sont les Unités Adjacentes Amies qui NE SONT PAS en Déroute qui doivent passer le test, qu'elles aient été déjà Activées ou non. L'Unité Activée en Déroute, ne passe pas, elle, le test.
- L'Unité Activée N'EST PAS en Déroute mais elle est Adjacente à une Unité Amie en Déroute. Dans ce cas, c'est l'Unité Activée qui doit passer le Test de Déroute.

Note de conception : Cette procédure assure que toute Unité Adjacente à une Unité en Déroute au début du tour passe AU MOINS UNE FOIS le Test de Déroute. Il se peut qu'une Unité passe plusieurs Tests de Déroute si le Joueur n'active pas ses Unités dans le meilleur ordre ou si en déplaçant une Unité en Déroute, il provoque de nouveaux Tests de Déroute. Tant pis pour lui.

Si une Unité Activée qui n'est pas en Déroute est Adjacente à plusieurs Unités Amies en Déroute, elle ne passe néanmoins le Test de Déroute qu'une seule fois (sans malus).

Si une Unité Activée Ebranlée échoue son Test de Déroute, elle part en Déroute. Néanmoins, les Unités Adjacentes ne subissent pas immédiatement de Test de Déroute. Celui-ci n'est donc déclenché que si l'Unité commence son Activation en Déroute.

Test de Déroute : lancer 2D6 sans modificateur. La réussite au Test de Déroute dépend de la Capacité du Profil de Moral de l'Unité :

	10 ou -		9 ou -		8 ou -		7 ou -		6 ou -
--	---------	--	--------	--	--------	--	--------	--	--------

Une Troupe empilée avec un ou plusieurs Personnages utilise le moral du Personnage qui à la capacité la plus élevée (même si cette capacité est inférieure à la capacité de la Troupe !)



Les Unités qui ont les Profils de Moral Magique, Inébranlables ou Démoniaque () ne subissent pas de Test de Déroute.



Si le Joueur Orque Active l'Unité 1, il n'a pas de Test de Déroute à effectuer car l'Unité est en Déroute et n'est Adjacente qu'à une Unité elle aussi en Déroute. Si le Joueur Orque Active l'Unité 2, il devra faire tester les Unités 3 et 4 qui sont Adjacentes et qui ne sont pas en Déroute. Même l'Unité 3 doit tester en dépit du fait qu'elle a déjà été activée. Si le Joueur Orque active l'Unité 4, il devra lui faire passer un Test de Déroute (car elle n'est pas en Déroute et qu'elle est Adjacente à au moins une Unité en Déroute).

2.4.1.2 Le Test d'Engagement de Défense

Si l'Unité est Engagée par une Unité ennemie au Contact ou en Charge (marqueur « rouge »), elle doit passer un Test d'Engagement de Défense. Notez que le simple fait d'être Engagée n'est pas suffisant pour que l'Unité ait à subir ce Test d'Engagement.

Note de conception : Avec le Test de Déroute, les Tests d'Engagement sont la matérialisation dans les Lames Maudites de la martialisation, c'est-à-dire du stress et la reluctance d'une Unité à venir se « frotter » à un adversaire. Il existe deux types de Test d'Engagement :

- Le Test d'Engagement d'Attaque, qui doit être passé par toute Unité qui aborde une Unité ennemie qui lui fait face. Ce Test est passé à la fin de l'Action de Mouvement de l'Unité qui aborde.
- Le Test d'Engagement de Défense, qui doit être passé par toute Unité qui est abordée par une Unité ennemie. Ce Test est passé lorsque l'Unité abordée est Activé.

Donc ces deux Tests ne sont pas déclenchés consécutivement : l'Unité qui aborde (attaquant) est la première à tester. Ce qui, en cas d'échec, peut aider l'Unité abordée à passer le sien au tour du joueur suivant.

De plus, bien que très similaires, les Tests d'Engagement d'Attaque et de Défense présentent quelques différences. Les Test d'Engagement d'Attaque sont décrits dans le chapitre Mouvement.

Note de conception : Le marqueur Contact (rouge) matérialise qu'une Unité vient d'entrer au Contact d'une Unité Ennemie. Elle représente le choc entre les deux Unités. Cet effet de choc a plusieurs conséquences :

- L'Unité abordée peut paniquer,
- Si l'Unité abordée est une Unité de Tireur, elle a la possibilité de jeter ses projectiles juste avant ce choc

La Charge (rouge) est un contact (un choc !) plus violent, aux conséquences plus lourdes.

Ce choc encaissé, l'affrontement perd un peu de sa virulence : ce marqueur est retiré.

Ainsi, une Unité Engagée par une Unité ennemie n'a pas à passer ce Test d'Engagement de Défense à chaque tour où elle est Engagée par cette Unité si le combat se prolonge. Notez cependant :

- Cas 1 : Une Unité Engagée par plusieurs adversaires ne passe le test qu'une seule fois en ne tenant compte que de l'adversaire pour lequel le Test d'Engagement de Défense est le plus défavorable
- Cas 2 : Si une Unité est Engagée une nouvelle fois par la même Unité ennemie (après que les deux Unités se sont séparées), elle doit repasser le Test d'Engagement de Défense.
- Cas 3 : Si une Unité A qui a été Engagée par une Unité B est Engagée par une nouvelle Unité C, elle doit repasser le Test d'Engagement de Défense (au titre de l'Unité C, sans tenir compte de l'Unité B, sauf si B et C ont engagé A au même tour. Cf. cas 1).



Lorsque l'Unité 1 est activée, elle doit passer un (et un seul) Test d'Engagement de Défense car elle est Engagée par au moins une (deux en fait : 2 et 3) Unité ennemie possédant un marqueur de Contact/Charge. L'Unité 4 Engage l'Unité 1, mais elle ne possède pas de marqueur Contact/Charge, donc elle est ignorée pour ce test. L'Unité qui sera finalement « choisie » est l'Unité 2 car c'est elle qui présente le malus le plus fort (le plus défavorable) pour le Test d'Engagement de l'Unité 1 (car elle attaque par l'arrière). Lorsque l'Unité 5 est activée, elle ne passe pas de Test d'Engagement de Défense car l'Unité 6 qui l'Engage n'a pas de marqueur Contact/Charge et l'Unité 2 qui possède ce marqueur ne l'Engage pas.

Test d'Engagement de Défense : lancer 2D6 et appliquer les modificateurs. La réussite au Test d'Engagement de Défense dépend de la Capacité du Profil de Moral de l'Unité

10 ou - 9 ou - 8 ou - 7 ou - 6 ou -

Une Troupe empilée avec un ou plusieurs Personnages utilise le moral du Personnage qui a la capacité la plus élevée (même si cette capacité est inférieure à la capacité de la Troupe !)

Les Unités qui ont les Profils de Moral Magique, Inébranlables ou Démoniaque () ne subissent pas de Test d'Engagement de Défense.

Modificateur au Jet de Dés :

- -2 à +2 selon la Table des Systèmes d'Armes (voir chapitre Combats)
- -1 ou +1 en faveur de l'Unité qui a la Capacité du Profil d'arme la plus haute
- +1 si l'Unité Active est de Petite Taille.
- -1 si l'Unité ennemie Engagée est de Petite Taille.
- -1 si l'Unité termine son mouvement en Chargeant (-2 si cette Unité à un Profil de Moral Exalté).
- +1 si l'Unité ennemie Charge.
- +1 si l'Unité est Engagée par le Flanc.
- +2 si l'Unité est Engagée par l'Arrière.

2.4.2 Actions

Les Actions que peut ou doit jouer un pion dépend de la nature de ce pion, de son Etat (pour les Unités) et des circonstances (loin de l'ennemi, au milieu de la mêlée, etc.). Une Action ne permet de faire qu'une seule chose. Par exemple, une Troupe peut soit bouger, soit combattre, soit se reposer, soit se réorganiser, etc. Mais elle ne peut

enchaîner deux activités comme bouger et combattre par exemple pendant le même tour de jeu.

Cette notion **d'Action** est l'essence même de ces règles. Il en existe une trentaine, certaines étant disponibles pour toutes les **Unités** (bouger, combattre) d'autres sont réservées à certaines catégories d'**Unités** (comme **Commander** pour les **Personnages**)

Dans les règles de base, les **Actions** suivantes sont décrites :



Bouger. Elle permet à une **Unité** de se déplacer/ se réorienter de son potentiel de Mouvement.



Repli : Elle permet à une **Unité** de se désengager en reculant d'un Hex sans changer d'Orientation.



Fuir : Elle permet à une **Unité** de se désengager en se retournant et de se déplacer vers son bord de carte.



Faire Face : Elle permet à une **Unité Engagée** qui n'**Engage** personne, de pivoter afin de faire face à l'**Unité** qui l'agresse.



Combatte au Choc : Elle permet à une **Unité Engagée** de combattre une **Unité Engagée**.



Duel au Choc : Elle permet, au sein d'une mêlée ou s'affrontent des **Troupes**, à un **Personnage** de combattre au Choc un **Personnage** adverse



Ralliement : Elle permet à une **Unité** en **Déroute** de regagner un point de **Cohésion** et donc de passer à l'**Etat Ebranlé**.



Réorganisation : Elle permet à une **Unité Ebranlée** de regagner un point de **Cohésion** et donc de passer à l'**Etat En Bon Ordre**.



Se Reposer : Elle permet à une **Unité Essoufflée** ou à **Bout de Souffle** de regagner un Point d'**Essoufflement**.



Changer de Consigne d'Ordre : Elle permet à un **Chef d'Aile** de changer la **Consigne d'Ordre** de son **Aile**.



Donner des Ordres Particuliers : Elle permet à un **Personnage** de donner des **Ordre Particuliers** à des **Unités Amies**.



Prendre un Commandement : Elle permet à un **Personnage** de prendre le commandement d'une Aile.



Se démettre d'un Commandement : Elle permet à un **Chef d'Aile** de se démettre de son commandement.

Nous reviendrons sur ces actions dans les divers chapitres qui suivent : *Mouvement, Combat, Récupération et Commandement*.

2.4.3 Opérations Conclusives

Les **Opérations Conclusives** sont des vérifications suivis parfois d'ajustement à faire, sur l'**Unité Activée** à la fin de son Activation. Ces **Opérations** doivent donc être menées même si l'**Unité** n'exécute aucune **Action** (ou n'exécute pas d'**Action** du tout). Les Opérations Conclusives concernées par les règles de bases sont les suivantes :

- Une Unité qui **Charge**, si elle n'**Engage** aucun adversaire à la fin du **Tour**, doit vérifier si au prochain **Tour** elle peut engager une **Unité** adverse (simuler une **Action de Mouvement d'Attaque** : voir chapitre Mouvement). Si ce n'est pas le cas, l'**Unité** annule sa charge (retrait du marqueur, prise d'un niveau d'**Essoufflement**).
- Retirer un éventuel marqueur **Ordre Particulier** (voir chapitre sur le Commandement).
- Poser un marqueur **Activé** (lorsque le Joueur a des difficultés à se souvenir des Unités qu'il a activé pendant le tour).

N'oubliez pas, à la fin du **Tour**, lorsque TOUTES les Unités ont été **Activées**, de retirer tous les marqueurs **Activés**.

Note de conception : La structure du jeu étant posé, par quoi commencer ? La tradition wargamistique voudrait que nous parlions d'abord de Mouvement, puis de

Combat, le reste venant ensuite. Ce n'est pas notre choix : nous allons d'abord parler de Commandement, car c'est LE mécanisme essentiel pour décider d'une Action.

2.5 Le Commandement

Le **Commandement** est un des aspects les plus importants des *Lames Maudites* et influe considérablement sur ce que les **Unités du Joueur Actif** peuvent faire ou ne pas faire.

Il repose sur deux notions essentielles : l'**Aile** et la **Situation d'Ordre**.



Fanion d'Aile

L'**Aile** est une subdivision de l'armée d'un **Joueur**. Chaque **Unité** appartient à une (et une seule) **Aile**. L'**Aile** à laquelle appartient une **Unité** est indiquée par le **Fanion** imprimé sur le côté droit du pion. Chaque **Aile** est commandée par un **Chef d'Aile** : c'est un des **Personnages** dont le **Fanion** est le même que celui de l'**Aile** qu'il commande (sauf indication contraire dans le scénario).

Note de conception : Dans les *Lames Maudites*, seuls deux niveaux hiérarchiques sont définis : le Chef de l'Armée et les Officiers supérieurs qui sont directement sous ses ordres. Les officiers subalternes ne sont pas représentés. Chacun de ces officiers commande une composante majeure de l'armée, appelée ici **Aile**. Un Roi de France l'aurait appelé Bataille...

La **Situation d'Ordre** de l'**Unité** détermine à quels ordres l'**Unité** doit obéir. Cette **Situation d'Ordre** dépend :



- De la **Consigne d'Ordre** de l'**Aile** à laquelle appartient l'**Unité**.



- De la présence (ou pas) d'un marqueur **Ordre Particulier** sur l'**Unité**,

La **Consigne d'Ordre** est définie au niveau de l'**Aile** tout entière et toutes les **Troupes** (les **Personnages** ne sont pas concernés) appartenant à l'**Aile** doivent la respecter à l'exception des **Troupes** qui disposent d'un **Ordre Particulier** (qui, elles, sont libérées de toute les contraintes de la **Consigne d'Ordre** de leur **Aile** pour CE Tour UNIQUEMENT).

Note de conception : Le système de Commandement des *Lames Maudites* repose à la fois :

- sur un mécanisme de « **Consigne d'Ordre** » similaire (en plus simple) à ce que propose les jeux de la série « **Musket and Pikes** » (GMT) ou « **Royalists & Roundheads** » (feu 3W)
- sur un mécanisme de « **Points d'Ordre** » qui rappelle (en plus simple) ce que propose les jeux de la série **GBOH** (GMT) ou **DBM** de WRG

La limite du premier système est de bien définir les contraintes liées à la Consigne d'Ordre et naviguer entre le trop permisif (R&R) et le trop byzantin et parfois absurde (M&P).

La limite du second système est de bien définir le nombre de points et l'usage qu'on peut en faire : trop et trop prévisible et le commandement devient trop facile, trop peu est l'armée ne peut plus être manœuvrée. La solution consiste alors à définir une notion de « ligne » jamais simple qui peut être commandée avec un seul point.

Le choix fait dans les *Lames Maudites* consiste à se reposer sur une version simple mais (très) contraignante du premier système qui sera corrigée en marge par les points (chichement) octroyés par le second.

La logique qui en résulte est simple : soit une unité à un **Ordre Particulier** (qui a été « acheté » à l'aide de Points de Commandement) et elle est généralement assez libre, soit elle n'en dispose pas et doit se conformer à une consigne stricte.

Noter que les Personnages ne sont pas soumis aux Consignes d'Ordre (seules les Troupes le sont) et peuvent généralement agir assez librement.

Il existe quatre **Consignes d'Ordre** :



Consigne d'Attaque : une Unité respectant cette consigne doit s'approcher de l'ennemi tant qu'elle n'est pas en mesure de l'attaquer par le **Choc** et attaquer dès qu'elle en a l'occasion.



Consigne de Défense : une Unité respectant cette consigne est libre de ces mouvements. Elle connaît cependant deux contraintes : elle ne peut entrer en contact avec l'ennemi et ne peut (sauf **Profil de Moral** particulier) se réorganiser (voir chapitre *Récupération*).



Consigne de Regroupement : une Unité respectant cette consigne doit s'éloigner de l'ennemi afin de pouvoir se réorganiser et se reposer. Loin de toute Unités ennemis, elle est libre de ces **Actions**.



Consigne de Retraite : une Unité respectant cette consigne doit quitter le champ de bataille aussi vite que possible.

La **Consigne d'Ordre** d'une Aile est matérialisée par un **Marqueur de Consigne** posé sur (ou à côté) du **Chef d'Aile**. C'est d'ailleurs la présence de ce **Marqueur de Consigne** qui indique quel est le **Personnage de l'Aile** en charge de la commander.

Il arrive parfois qu'une Aile n'ait plus – temporairement – de **Chef**, soit que celui-ci se soit fait tuer, soit que le **Commandant en Chef** ait décidé de le remplacer. Dans ce cas, le **Marqueur de Consigne** est posé à côté du **Marqueur de Moral** de l'Aile.



Le **Marqueur de Moral** d'une Aile est un **Élément de Jeu** qui indique quel est niveau de moral de l'Aile (le chiffre romain compris entre 4 et 11, en haut, à gauche du pion). Ce niveau de **Moral** indique la capacité de l'Aile à continuer de se battre. Ce **Marqueur** peut être posé n'importe où sur la carte de tel sorte que l'on puisse aisément identifier à quelle Aile il se rattaché.



Si une Troupe possède un marqueur **d'Ordre Particulier**, elle n'est pas obligée de respecter la **Consigne d'Ordre** et peut entreprendre toutes les **Actions** que son **Etat** (*Ebranlé*, *Déroute*, *Essoufflée*, *A bout De Souffle*, ...) l'oblige ou lui permet de faire.

Par exemple : une Unité avec un **Ordre Particulier** d'une Aile qui Attaque peut se réorganiser plutôt que d'avancer, une Unité avec un **Ordre Particulier** d'une Aile en Défense peut devenir Adjacente à l'ennemi, etc. Les **Ordres Particuliers** sont donc utilisés comme des dérogations temporaires aux obligations imposées par les **Consignes d'Ordre**.

Le mécanisme des **Ordres Particuliers** n'est pas un gadget : il est souvent crucial pour permettre à une Aile de corriger sa **Consigne d'Ordre** (en exécutant une attaque en contournant les lignes par exemple, ou, en défense pour permettre à quelques **Troupes** choisies de venir renforcer celles déjà en contact avec l'ennemi).

La **Consigne d'Ordre** d'une Aile ne peut être changée que par le **Chef d'Aile**.

A l'inverse, tous les **Personnages** (et pas seulement les **Chefs d'Ailes**) sont susceptibles de distribuer des **Ordres Particuliers** aux **Unités** de leur camp (et pas seulement de leur **Aile** !)

Noter qu'un **Personnage** n'a nullement besoin d'être en charge d'un quelconque commandement pour distribuer des **Ordres Particuliers** : son charisme suffit à lui conférer cette autorité.



2.5.1 Consigne d'Attaque

La **Consigne d'Attaque** permet (et oblige) les **Troupes** qui la respectent à s'approcher de l'ennemi et de l'attaquer au **Choc** dès qu'elles le peuvent.

- Une Troupe en **Attaque** (= respecte une Consigne d'Ordre d'Attaque) doit s'approcher par le chemin le plus court, vers l'**Unité** ennemie la plus proche pour l'**Unité Activée**.
- Une Troupe au **Contact** de l'ennemi attaque cet ennemi.
- Une Troupe peut (mais n'est pas obligée de) **Charger**.
- Une Troupe **Ebranlée** ou **A bout de Souffle**, peut temporairement se soustraire à la consigne afin de récupérer.
- Une Troupe en **Déroute**, en revanche, DOIT fuir ou Se Rallier (si elle le peut).

Une Troupe qui Charge et qui n'a pas d'Ordre Particulier DOIT suivre une Consigne d'Attaque, même si son Aile obéit à une autre Consigne d'Ordre.



2.5.2 Consigne de Défense

La **Consigne de Défense** permet à une Troupe d'attendre et/ou de contrer l'attaque de l'ennemi qui approche sauf pour une Troupe en **Déroute** qui doit fuir ou une Troupe qui Charge qui doit continuer à respecter une Consigne d'Attaque.

Les **Troupes** qui ne sont pas **Engagées** peuvent **Bouger**, **Se Replier**, **Fuir**, etc. sans jamais devenir **Adjacente** à une **Unité ennemie**.

Ainsi, pour qu'une Troupe d'une Aile en **Défense**, entre en **Contact** avec l'ennemi, il faut soit :

- Que ce soit l'**Unité** ennemie qui avance jusqu'à devenir **Adjacente** à elle.
- Qu'elle ait reçu un **Ordre Particulier** (auquel cas, elle n'a pas à respecter la Consigne d'Ordre de son Aile)

Noter qu'une Troupe qui respecte une **Consigne de Défense** et qui est déjà **Adjacente** à l'ennemi n'est nullement tenue à s'en éloigner. Une Troupe qui bouge tout en respectant une **Consigne de Défense** ne peut pas prétendre à la **Charge** du fait de son mouvement. An contact, elle peut **Attaquer au Choc** (si au **Contact**)

Elle peut aussi se **Reposer**, se **Réorganiser** si son **Profil de Moral** est de classe **Elite**.



2.5.3 Consigne de Regroupement

La **Consigne de Regroupement** oblige une Unité à se désengager et, dès qu'elle est **Hors d'Atteinte** de toute Unité ennemie, de se réorganiser.

Les mêmes exceptions que pour la **Consigne de Défense** s'appliquent : une Troupe en **Déroute** doit **Fuir** et une Troupe qui **Charge** doit continuer à respecter une **Consigne d'Attaque**.

Sinon, une troupe **Adjacente** à l'ennemi et qui peut se **Replier** doit exécuter ce **Replier** ou **Fuir**. Une troupe **Engagée** par au moins un ennemi disposant d'un marqueur **Contact** ou **Charge** n'est pas obligée de se **Replier** ou **Fuir**. Elle peut, à la place **Combattre au Choc**. (voir Combats). En revanche, si elle est **Engagée**, mais aucun de ces adversaires n'a de marqueur **Contact** ou **Charge**, elle DOIT se **Replier** ou **Fuir**.

Sinon, toutes les **Troupes** qui ne sont pas adjacentes à l'ennemi mais qui sont **Atteignables** par l'ennemi lors du prochain tour de cet adversaire, doivent soit se **Replier**, soit **Fuir**, soit **Bouger** de telle sorte qu'à la fin de l'**Action** elles se sont éloignées de l'ennemi le **Plus Proche** (*d'au moins ½ point de mouvement de cet ennemi*)

Une Troupe est **Atteignable** par l'ennemi si au moins une Unité de cet ennemi peut engager la Troupe testée (simuler une **Action de Mouvement d'Attaque** : voir chapitre *Mouvement*).

Une Troupe s'est éloignée de l'ennemi si le nombre de **Points de Mouvement** nécessaire à l'**Unité** ennemie qui représente La **Menace La Plus Proche** (MLPP) a augmenté

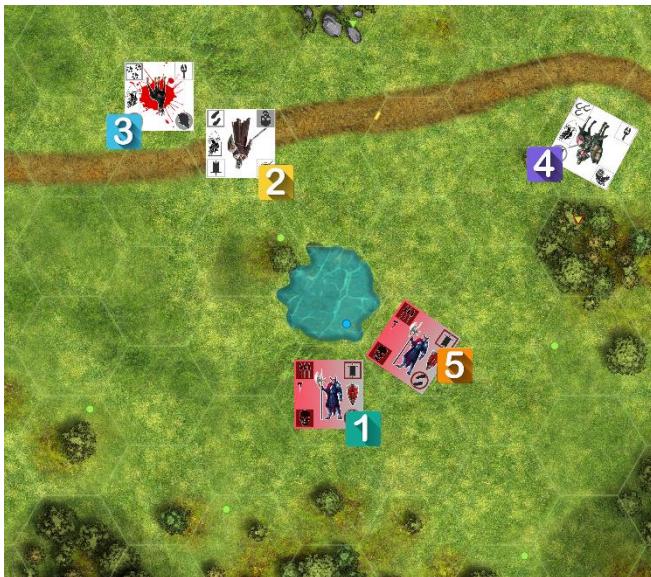
Cette vérification est faite Hex par Hex lors du mouvement de la Troupe car la **Menace La Plus Proche** n'est pas forcément le même au début et à la fin de l'**Action**. Si un tel mouvement n'est pas possible, la Troupe devra alors soit se **Replier**, soit **Fuir**.

Une Troupe qui est **Hors d'Atteinte** de l'ennemi peut agir librement à la condition impérative de ne jamais devenir **Atteignable** par l'ennemi. Elle peut bouger, Se **Reposer**, Se **Réorganiser** (même si son **Profil de Moral** n'est pas **Elite**).

Noter que la **Consigne de Regroupement** ne permet pas à une Troupe de **Rallier** sauf si son **Profil de Moral** est **Elite**.

2.5.3.1 Menace La Plus Proche (MLPP)

L'**Unité** ennemie qui est considérée comme la **Menace La Plus Proche** (MLPP) est celle pour qui la dépense en **Points de Mouvement** (voir Chapitre *Mouvement*) pour **Engager l'Unité Activée** est la plus faible (sans tenir compte des autres Unités – amies ou ennemis – sur le terrain). Il ne s'agit donc pas toujours de l'**Unité** qui est la plus proche en Hex.



Exemple : La Menace La Plus Proche de l'Unité (1) n'est pas l'Unité de Pèlerins (2 : 2 Points de Mouvement) pourtant la plus proche physiquement, mais l'Unité de Chiens de Guerre (3 : 1,5 Points de Mouvement) ou les cavaliers (4 : 1,5 Points de Mouvement), en dépit du fait que l'Unité en (5) occupe un Hex du chemin de (4). Dans ce cas, le joueur propriétaire de (1) choisit la MLPP le plus proche entre (3) et (4).



2.5.4 Consigne de Retraite

La **Consigne de Retraite** oblige les **Troupes** à se rapprocher de leur **Bord de Carte de Retraite** qui est indiqué par le scénario, sauf une

Troupe en Déroute qui doit **Fuir** et une **Troupe Chargeant** doit continuer à respecter une **Consigne d'Attaque**.

Une troupe **Engagée** par au moins un ennemi disposant d'un marqueur **Contact** ou **Charge** n'est pas obligée de se **Replier** ou **Fuir**. Elle peut, à la place **Combattre au Choc**. (voir Combats).

Sinon, toutes les **Troupes** qui ne sont pas **Adjacentes** à l'ennemi doivent soit se **Replier**, soit **Fuir**, soit bouger de telle sorte que pour chaque Hex traversé ou atteint lors de l'**Action de Mouvement** elles se sont **Approchées** de leur **Bord de Carte de Retraite**.

Une **Troupe** s'est **Approchée** de son **Bord de Carte de Retraite** si le nombre de **Points de Mouvement** qui lui sont nécessaires pour quitter la carte par ce bord a diminué d'au moins $\frac{1}{2}$ point. Si un tel mouvement n'est pas possible, la **Troupe** devra alors soit se **Replier** (si c'est possible, voir ci-dessous), soit **Fuir**.

S'il est possible de changer une **Consigne d'Ordre** pour opter pour la **Retraite**, il n'est pas possible ensuite d'en changer. C'est donc un signe annonciateur de défaite et les **Joueurs** ne devraient pas d'eux-mêmes s'y soumettre.

Cependant, dès qu'une **Aile** se démoralise, la **Consigne d'Ordre** devient automatiquement (et définitivement) un **Ordre de Retraite**. Aucune **Action** de son **Chef d'Aile** n'est requise. Noter qu'il est toujours possible pour un **Chef d'Aile** de continuer à donner des **Ordres Particuliers** si son **Aile** est en **Retraite** (et garder ainsi le contrôle d'une poignée de **Troupes**).



2.5.5 Ordres Particuliers

Les **Ordres Particuliers** permettent à n'importe quelle **Troupe** de se soustraire, pour ce tour seulement, aux **Consignes d'Ordre**, quel que soit cette **Consigne** (y compris **Retraite**!).

Noter que tout ce qui va suivre, s'applique systématiquement aux **Personnages** qui ne sont jamais soumis aux **Consigne d'Ordre** et donc n'ont généralement pas besoin d'**Ordre Particulier** (mais voir les **Action de Commandement** dans la suite de ce chapitre).

La **Troupe** munie d'un **Ordre Particulier** (et tous les **Personnages**) est autorisée à exécuter un large panel d'**Actions**. Cependant :

- Une **Troupe en Déroute** et qui n'est pas **Engagée** peut **Rallier** (exception : **Profil de Moral : Fragile**) si elle dispose d'un **Ordre Particulier**.
- Une **Troupe** dont le **Profil de Moral** est **Autonome** et qui n'est pas en **Déroute** agit comme si elle disposait en permanence d'un **Ordre Particulier** (exactement comme un **Personnage**).
- Une **Unité** (y compris un **Personnage**) dont le **Profil de Moral** est **Chaotique** NE PEUT PAS recevoir d'**Ordre Particulier**.
- Un **Ordre Particulier** est obligatoire pour qu'une **Troupe** puisse utiliser le **Mouvement Supplémentaire**. (cf. Chapitre *Mouvement*).

- Une **Unité Engagée** par l'ennemi sans lui **Faire Face** DOIT exécuter une **Action Faire Face** (elle ne peut écouter son commandement, ainsi pressée par l'ennemi). L'**Ordre Particulier** ne la dispense pas de cette **Action reflexe**.
- Une **Unité Engagée** ne peut pas exécuter d'**Action de Mouvement** (Action qui n'est JAMAIS possible pour une **Unité Engagée**, **Ordre Particulier** ou pas).
- Il n'est pas non plus possible pour une **Unité de Se Reposer**, **De Se Réorganiser** ou **de Rallier** tout en étant **Engagée**, même munie d'un **Ordre Particulier**.
- Toute **Unité** munie d'un **Ordre Particulier** qui n'est pas **Engagée** peut **Bouger**, **Se Replier**, **Fuir**, **Tirer**, **Se Reposer** ou **Se Réorganiser**.

Si pour exécuter librement les **Actions** de base, les **Personnages** qui ne sont pas en **Déroute** n'ont pas besoin d'**Ordres Particuliers**, ils en ont généralement besoin pour exécuter les **Actions de Commandement** :

- Seul le **Chef d'Armée** peut donner un **Ordre Particulier** à un autre **Personnage**.
- Un **Personnage en Déroute** dont le **Profil de Moral** n'est ni **Elite**, ni **Autonome** DOIT disposer d'un **Ordre Particulier** pour **Rallier**. Un **Chef d'Armée** est toujours autorisé à tenter le **Ralliement**.
- Les **Personnages** peuvent utiliser le **Mouvement Supplémentaire** à leur guise.
- La seule **Action de Commandement** qu'un **Personnage** qui n'est pas munie d'un **Ordre Particulier** peut exécuter est l'**Action de Distribution des Ordres Particuliers**.
- Un **Personnage** muni d'un **Ordre Particulier** de son **Chef d'Armée** peut effectuer toutes les **Actions De Commandement**.

2.5.6 Profil de Commandement

Le **Profil de Commandement** est le **Profil** qui apparaît dans le coin haut-droit des **Unités**. Ce Profil est défini par une classe (**Irrégulier**, **Régulier**, **Chaotique**, **Autonome**) et une **Capacité** (de **Supérieure à Inférieure**).

Ce **Profil** a une signification différente pour les **Troupes** et les **Personnages** :

- Pour les **Unités**, il représente l'aptitude de l'**Unité** à obéir aux ordres et à s'organiser en **Formations** (introduites dans les *Règles Intermédiaires*).
- Pour les **Personnages**, il représente l'aptitude à donner des Ordres.



Une **Troupe de Profil de Commandement Irrégulier** est constituée d'individus qui n'ont pas l'entraînement nécessaire pour comprendre et exécuter efficacement les ordres reçus. Un **Personnage Irrégulier** est maladroit dans l'expression des ordres qu'il donne.

Le coût d'un **Ordre Particulier** est majoré si le **Personnage** qui le donne et/ou l'**Unité** qui le reçoit est **Irrégulier**. Un **Personnage Irrégulier** aura plus de mal à changer une **Consigne d'Ordre**.



Une **Troupe de Profil de Commandement Régulier** est constituée d'individus entraînés pour comprendre et exécuter efficacement les ordres reçus. Un **Personnage Régulier** sait comment exprimer et transmettre efficacement les ordres qu'il donne (pas de malus).



Une **Troupe de Profil de Commandement Chaotique** est constituée d'individus incapables de comprendre ou exécuter un ordre. Un **Personnage Chaotique** est incapable de donner ou transmettre un ordre.



Une **Troupe de Profil de Commandement Autonome** est constituée d'individus capable de prendre des initiatives sur le champ de bataille ou d'anticiper adroitement les ordres reçus. Un **Personnage Autonome** est un officier **Régulier** capable d'initiative. Une **Unité autonome** se comporte comme une **Unité Régulière** disposant automatiquement d'un **Ordre Particulier**.

La **Capacité du Profil de Commandement** a aussi une signification différente pour les **Troupes** et les **Personnages**. Pour la Troupe, il indique quelle est la taille maximale des Formations qui peuvent être constitués à partir des Troupes de ce type (voir *Règles Intermédiaires*).

Pour les **Personnages**, il indique le seuil en dessous duquel un **Test de Commandement** est réussi et le nombre de **Points de Commandement** dont le **Personnage** peut disposer (voir **Actions de Commandement** ci-dessous).

Dans la suite de ce Chapitre, toutes les **Actions de Commandement** sont présentées :

- L'**Action de Changement de consigne d'Ordres**.
- L'**Action de Distribution des Ordres Particuliers**.
- L'**Action de Prise de commandement**
- L'**Action de Démission d'un Commandement**

Les autres **Actions de Commandement** sont présentées dans les *Règles Intermédiaires*.



2.5.7 Action de Changement de Consigne d'Ordre

Pour pouvoir changer la **Consigne d'Ordre** de son **Aile**, un **Chef d'Aile** (et uniquement lui) ne doit pas être en **Déroute** et ne doit pas non plus être **Engagé** seul. De plus ce **Chef** doit être muni d'un **Ordre Particulier**, être le **Chef d'Armée** ou avoir un **Profil de Commandement Autonome**.

Il est impossible de **Changer une Consigne d'Ordre de Retraite**. L'échec de cet **Action** est alors **Automatique**.

Pour réussir une **Action de Changement de Consigne d'Ordre**, le **Chef d'Aile** doit réussir un Test De Commandement. S'il réussit, remplacer le **Marqueur de Consigne d'Ordre**. Il prend immédiatement effet. Sinon, l'**Action** n'a aucun effet, mais le **Personnage** a agi pour ce tour.

2.5.8 Test de Commandement

Lancer 2D6, rajouter les Modificateurs au Dés. Selon la **Capacité de Commandement du Personnage**, il faut obtenir :

10 ou - 9 ou - 8 ou - 7 ou - 6 ou -

Un **2 naturel** est toujours une **Réussite**. Un **12 naturel** est toujours un **Echec**.

En cas de Réussite : le résultat de l'**Action** est appliquée (**Changement de Consigne d'Ordre, Prise de Commandement, Démission**). **Personnage Activé**

En cas d'échec : aucune conséquence. **Personnage Activé**

Modificateur au Jet de Dés :

- +1 si Le **Personnage** a un **Profil de Commandement Irrégulier**
- +1 si le **Personnage** est **Ebranlé**
- +1 si le **Personnage** est **A Bout De Souffle**
- +1 si le **Personnage** est **Empilé** avec une **Unité Engagée**,
- +N ou N est le nombre de **Tranches de 4 Hex** (compter de centre *d'Hex* à centre *d'Hex*, les *Hex Difficiles* comptent pour 2) entre le **Personnage** et l'**Unité** de son **Aile** qui est la plus éloignée de lui et qui doit respecter la consigne d'**Aile** (c'est-à-dire qui n'est pas en **Déroute** et n'a pas d'**Ordre Particulier**)



2.5.9 Action de Distribution d'Ordres Particuliers

Tout **Personnage** peut donner des **Ordres Particuliers** sauf s'il est de **Profil de Commandement Chaotique**. Il n'est pas nécessaire qu'il soit **Chef d'Aile**, ni même que l'**Unité** à qui il donne l'**Ordre** soit de la même **Aile**.

Le **Personnage** ne peut donner d'**Ordre Particulier** s'il est en **Déroute** ou s'il est **Engagé** seul.

Il faut d'abord déterminer de combien de **Points De Commandement**, le **Personnage** dispose. Ce nombre dépend de la **Capacité du Profil de Commandement du Personnage** :

1D3x5 1D3x4 1D3x3 1D3x2 1D3

1D3 : Lancer un D6 : 1-2 :1, 3-4 :2, 5-6 :3

Diminuer *chaque fois d'un cran* la **Capacité du Profil de Commandement** si :

- Le **Personnage** a un **Profil de Commandement : Irrégulier**
- Le **Personnage** est empilé avec une **Troupe Engagée**
- Le **Personnage** est **Ebranlé**
- Le **Personnage** est **A Bout de Souffle**

En deçà du Niveau 1 Point est accordé

Ensuite le Personnage « achète » des Ordres Particulier avec ces Points de Commandement. Le coût d'un Ordre Particulier dépend de nombreux facteurs :

- La nature de l'**Unité** qui reçoit l'**Ordre** : +1 si l'**Unité** qui reçoit l'**Ordre Particulier** a une **Classe de Commandement : Irrégulier**
- L'**Etat** de L'**Unité** qui reçoit l'**Ordre** : +1 si l'**Unité** est **A Bout de Souffle**, +1 si elle est **Ebranlée**, +2 elle est en **Déroute**
- De la distance entre le Personnage et l'**Unité** : +N ou N est le nombre de **Tranches complètes de 4 Hex** (compter de centre *d'Hex* à centre *d'Hex*, les *Hex Difficiles* comptent pour 2) entre le **Personnage** et l'**Unité**

Attention : une **Unité** qui a un **Profil de Commandement Chaotique** ne peut recevoir d'**Ordre Particulier**.

Les **Personnages** peuvent aussi recevoir des **Ordres Particuliers**. Ils en ont besoin pour se **Rallier** (lorsqu'ils ne sont pas **Elite**) ou pour exécuter une **Action De Commandement** (autre que de **Donner des Ordres Particularis**)

Seul le **Chef d'Armée** est habilité à donner des **Ordres Particuliers** à un **Personnage**.

2.5.10 Démoralisation d'une Aile

Une **Aile** qui subit des pertes, en particulier si elle perd son **Chef d'Aile**, peut voir son moral s'effondrer. Le moment où cet effondrement a lieu est imprévisible. Dans les *Lames Maudites*, cet effondrement est simulé par :

- Un **Test de Démoralisation** qui vérifie si une perte entraîne un affaiblissement du **Moral de l'Aile**.
- L'**Activation** des **Marqueurs de Moral des Ailes du Joueur**.



2.5.10.1 Le Marqueur de Moral de l'Aile

Toutes les **Ailes** sont munies d'un **Marqueur de Moral** qui indique quel est le moral de l'**Aile**.

Dans les *Règles de Base*, les quelques **Éléments de Jeu** présentés dans les Règles de Base ne seront pas **Activés** et **Joués** à l'exception de **celui-ci**. Les règles *Intermédiaires* expliquent comment sont joués les autres **Éléments de Jeu**.

Le **Marqueur de Moral** DOIT être **Activé** si au moins un **Marqueur Ebranlé** est posé sur lui. Il peut être **Activé** n'importe quand, exactement comme une **Unité**. En revanche, la procédure à suivre diffère complètement :

Lancer 2D6 : si le résultat obtenu est supérieur au **Moral** imprimé sur le **Marqueur d'Aile** part en retraite :

- 1 **Marqueur Ebranlé** : pas de DRM
- 2 ou 3 **Marqueurs Ebranlés** : DRM +1
- 4 à 6 **Marqueurs Ebranlés** : DRM +2
- 7 ou + : DRM +3

Retirer tous les **Marqueurs Ebranlés** quel que soit le résultat du 2D6.

Une **Aile en Retraite** ne teste plus ni pour la **Démoralisation**, ni pour la **Retraite**.

2.5.10.2 Le Test de Démoralisation

Ce test est effectué :

- Pour une **Aile** lorsque qu'une **Unité de l'Aile** est **Détruite** ou sort de la carte en **Déroute**
- Pour toutes les **Ailes** lorsque le **Chef d'Armée** est **Détruit** ou sort de la carte en **Déroute**

Lancer 2D6. Le résultat doit être **inférieur ou égal** à la valeur affichée sur le **Marqueur de Moral de l'Aile**.

- +1 si l'**Unité** perdue est le **Chef de l'Aile**
- +2 si l'**Unité** perdue est le **Chef d'Armée**

En cas de Réussite : aucune conséquence.

En cas d'échec : La valeur du ou des **Marqueurs de Moral de l'Aile** est **diminuée** de 1 (minimum 4) et un marqueur **Ebranlé** supplémentaire est posé sur ce même **Marqueur**.

2.5.11 Disparition d'un Chef d'Aile

Si le **Personnage** qui représente le **Chef d'une Aile** est **Détruit** ou si, en **Déroute**, il quitte la carte, l'**Aile** ne sera plus commandée jusqu'à ce qu'un nouveau **Chef d'Aile** soit nommé. Au moment où un **Chef d'Aile** disparaît, un **Test de Démoralisation** est requis.

Lorsqu'une **Aile** perd son **Chef d'Aile**, quel qu'en soit la raison, le marqueur de **Consigne d'Ordre** est alors posé sur ou à côté du **Marqueur de Moral de l'Aile**.

2.5.12 Aile non commandée

Une **Aile** qui n'a plus de **Chef d'Aile** n'est plus commandée. Elle ne peut pas changer de **Consigne d'Ordre** sauf en cas d'effondrement du moral suite à l'**Activation du Marqueur de Moral** où la **Consigne d'Ordre** passe à **Retraite** automatiquement.

2.5.13 Chef d'Armée

Un **Personnage** d'une armée (désigné par le scénario) est nommé **Chef d'Armée**. Il peut par ailleurs – et indépendamment – avoir d'autres responsabilités comme le commandement d'une **Aile**. Le **Chef d'Armée** dispose d'une faculté qu'il est le seul à posséder : celle de pouvoir donner des **Ordres Particuliers** aux **Personnages** qui n'en ont besoin que pour :

- Changer de **Consigne d'Ordre**.
- Se démettre d'un **Commandement**.
- Prendre un **Commandement**.

En cas de **Disparition** d'un **Chef d'Armée** (par **Destruction** ou par **SORTIE DE CARTE**), toutes les **Ailes** doivent passer un **Test de Démoralisation**. Le Scénario peut préciser quel **Personnage** peut venir le remplacer. Ce remplacement est alors immédiat Si le Scénario est muet sur ce sujet, l'armée ne dispose plus de **Chef d'Armée** jusqu'à la fin de la partie (bonne chance !).

2.5.14 Action de Prise de Commandement

Pour pouvoir Prendre le Commandement d'une **Aile**, un **Personnage** ne doit pas être en **Déroute** et ne doit pas non plus être **Engagé** seul. De plus ce **Personnage** doit être muni d'un **Ordre Particulier**, être le **Chef d'Armée** ou avoir un **Profil de Commandement Autonome**.

L'Aile ne doit plus être commandée (elle n'a pas de **Chef d'Aile**) au moment où l'**Action** est exécutée.

Pour réussir une **Action de Prise De Commandement**, le **Personnage** doit réussir un **Test De Commandement**. S'il réussit, il devient immédiatement le **Chef de l'Aile** : placer le **Marqueur de Consigne d'Ordre sur lui**. Sinon, l'**Action** n'a aucun effet, mais le **Personnage** a agi pour ce tour.



2.5.15 Action de Démission

Pour pouvoir **Se Démettre** du commandement de son **Aile**, un **Chef d'Aile** ne doit pas être en **Déroute** et ne doit pas non plus être **Engagé** seul. De plus ce **Chef d'Aile** doit être muni d'un **Ordre Particulier**, être le **Chef d'Armée** ou avoir un **Profil de Commandement Autonome**.

Pour réussir une **Action de Démission**, le **Chef d'Aile** doit réussir un **Test De Commandement**. S'il réussit, l'Aile devient immédiatement non commandée : placer le **Marqueur de Consigne d'Ordre sur le Marqueur de Moral de l'Aile**. Sinon, l'**Action** n'a aucun effet, mais le **Chef d'Aile** a agi pour ce tour.

Note de conception : Tout dans les *Lames Maudites* est Action. Il n'y a pas de mécanisme particulier pour gérer les changements de commandement, juste des Actions spécifiques. Ainsi, pour nommer un nouveau commandant, le Chef d'Armée doit d'abord être Activé et exécuter une Action : Donner Des Ordres Particulier, avoir assez de Points d'Ordres pour donner un Ordre Particulier à un Personnage, puis Activer le Personnage pour lui faire exécuter une Action de Prise de Commandement.

2.6 Mouvement

Les Unités des *Lames Maudites* se déplacent ou s'orientent sur la **Carte** en exécutant des **Actions de déplacement**. Ces **Actions** sont au nombre de quatre :

- L'**Action de Mouvement**.
- L'**Action de Repli**.
- L'**Action de Fuite**.
- L'**Action Faire Face**.

De plus, une **Unité** peut être amenée à se déplacer suite à la résolution d'un combat :

- Elle peut **Reculer** afin d'absorber une **Perte** qui lui est infligée
- Elle doit **Avancer** si elle **Chargeait** et que l'Hex attaqué est vide d'occupants suite au combat.

Ces déplacements particuliers sont liés aux **Actions de Combat** et font partie intégrante de ces **Actions**. Ils sont donc décrits dans le Chapitre *Combat*.

L'**Action de déplacement** la plus commune est l'**Action de Mouvement** qui permet à l'**Unité** de se déplacer (plus ou moins) librement, en respectant les contraintes liées à sa **Situation d'Ordre** (voir chapitre *Commandement*). Il est toujours possible à une **Unité** qui n'est pas en **Déroute** d'exécuter une **Action de Mouvement à la condition impérative qu'elle ne soit pas Engagée par une unité ennemie**.

Le choix pour une **Unité Engagée** par l'ennemi est plus restreint : si elle veut (ou doit) se dégager, elle exécute soit une **Action de Repli**, soit une **Action de Fuite**. Ces options sont plus contraignantes (et plus risquées) que ce que permet l'**Action de Mouvement**. Noter que ces Actions sont aussi disponibles pour les **Unités non-Engagées** : elles leur permettent de se retirer avec prudence ou au contraire plus rapidement du lieu des combats.

L'**Action Faire Face** est une **Action** qui permet à une **Unité Engagée** par l'ennemi et qui elle-même n'engage encore personne, de se retourner pour **Engager** son agresseur. Cette Action DOIT être choisie si ce cas se présente.

Cas des Unités en déroute : Les **Unités** en **Déroute** qui ne peuvent **Rallier** doivent impérativement exécuter une **Action de Fuite**, qu'elles soient **Engagées** ou pas. Celles qui ne peuvent ni **Rallier**, ni **Fuir** sont détruites. L'**Action de Ralllement** d'une **Unité** en **Déroute** se transforme en **Action de Fuite** en cas d'échec.

2.6.1 Capacité de Mouvement

Une **Unité** se déplace en utilisant l'allocation de **Points de Mouvement** définie par sa **Capacité de Mouvement**. Cette **Capacité de Mouvement** est déterminée par le **Profil de Mouvement** de l'**Unité** (en bas, à droite du pion). Chaque **Profil** est défini par une classe (**Pédestre**, **Equestre**, **Animal**, **Roulant**, **Volant**) et une **Capacité (de Supérieure à Inférieure)**. La **Classe de Mouvement** définit une **Base en Points de Mouvement** (qui est toujours la même pour une **Classe de Mouvement** donnée), la **Capacité** offrant un bonus ou un malus pouvant aller jusqu'à 2 **Points de Mouvement** :



Une **Unité de Profil de Mouvement Pédestre** est constituée d'humanoides qui se déplacent à pied. Ces **Unités** disposent de 0 à 4 points de **Mouvement** (base :2). Si elles sont généralement lentes, elles sont à l'aise partout.



Une **Unité de Profil Mouvement Equestre** est constituée d'animaux ou monstres à sabots, ou de troupes montées sur de tels animaux. Ces **Unités** disposent de 1 à 5 points de **Mouvement** (base :3). Elles sont généralement rapides sur **Terrain Clair** et très handicapées sur **Terrain difficile**.



Une **Unité de Profil de Mouvement Animal** est constituée d'animaux ou monstres à griffes, ou de troupes montées sur de tels animaux. Ces **Unités** disposent de 1 à 5 points de **Mouvement** (base :3). Elles sont aussi rapides que les troupes **Equestres** sur **Terrain Clair** et nettement plus vêloce sur **Terrain Accidenté** ou **Difficile**.



Une **Unité de Profil de Mouvement Roulant** est constituée de véhicules tractés qui, hors des routes, se meuvent très difficilement. Ces **Unités** disposent de 0 à 4 points de **Mouvement** (base :2).



Une **Unité de Profil de Mouvement Flottant** est constituée de véhicules qui se meuvent sur l'eau. Ces **Unités** disposent de 0 à 4 points de **Mouvement** (base :2). Ces **Unités** ne peuvent se mouvoir que sur l'eau et sont les seules à pouvoir le faire.



Une **Unité de Profil Mouvement Volant** est constituée d'animaux ou d'individus ailés qui peuvent se déplacer par les airs faisant ainsi fi de tous les obstacles au sol, y compris les **Unités ennemis** non volantes. Ces **Unités** disposent de 2 à 6 points de **Mouvement** (base :4). Elles peuvent aussi, se soustraire aux coups d'un ennemi au sol.



+2 **Points de Mouvement**



+1 **Point de Mouvement**



-1 **Point de Mouvement**



-2 **Points de Mouvement**

Il est possible que le malus apporté par la **Capacité du Profil de Mouvement** réduise le nombre de **Points de Mouvement** à zéro. Cela ne signifie pas pour autant que

Classe de Mvt	Base Pt Mvt	Réorientation Unité Simple	Chemin/Route	Terrain Clair	Terrain Accidenté	Terrain Difficile	Eau	Côté d'Hex Accidenté
	2	1 ^{er} sH : 0/sH : 0,5	1	1	1,5	2	-	0,5
	3	1 ^{er} sH : 0,5/sH : 1	0,5	0,5	1,5	Mouvement Minimal	-	1
	3	1 ^{er} sH : 0/sH : 0,5	0,5	0,5	1,5	2	-	0,5
	2	1 ^{er} sH : 0/sH : 1	1	Mouvement Minimal	-	-	-	-
	4	1 ^{er} sH : 0,5/sH : 1	1	1	1	1	1	0
	2	1 ^{er} sH : 0,5/sH : 2	-	-	-	-	1	-

l'Unité ne peut pas se déplacer : grâce au **Mouvement Minimal** d'un Hex, l'**Unité** pourra le faire au prix de la Perte d'un **Niveau d'Essoufflement**.

2.6.2 La Table de Mouvement

Cette table résume le coût en **Points de Mouvement** d'un déplacement en fonction du terrain.

sH : sommet d'Hex.

Mouvement Minimal : pour entrer dans cet Hex, l'**Unité** doit utiliser le **Mouvement Minimal**.

Pour les calculs de distance qui se comptent en **Points de Mouvement** (comme pour définir qui est l'ennemi le plus proche), le **Mouvement Minimal** compte comme 150% de la **Capacité de Mouvement** de l'**Unité**.

Exemple : une Unité de cavalerie de capacité Désavantagee (3 points de mouvement), traversant deux Hex de terrain clair et un Hex de forêt (terrain difficile) pour Engager un adversaire est à $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + (150\% \times 3 = 4,5)$ Points de Mouvement, soient 5,5 points.

Traverser une Unité amie : +1 Point de Mouvement dépensé

2.6.3 Procédure

Un **Mouvement** est une suite de déplacements élémentaires qui sont soit le déplacement sur un **Hex Adjacent**, soit un changement **d'Orientation**. Le déplacement se fait :

- De sa **Zone Avant** pour une **Action de Mouvement** ou de **Fuite**
- De sa **Zone Arrière** pour une **Action de Repli**

Pour chaque **Hex** traversé ou atteint, un coût en **Point de Mouvement** est prélevé sur l'allocation en **Points de Mouvement**. La traversée de certains côtés d'**Hex** peut aussi engendrer un coût supplémentaire. Ce coût (**Hex** et côté d'**Hex**) dépend :

- De la **Classe de Mouvement** de l'**Unité** (Pédestre, Equestre, Animal, Roulant, Volant, ...)
- De la nature du terrain de l'**Hex** traversé ou atteint (voir *Table de Mouvement*)
- Parfois, de la **Faction** à laquelle appartient l'**Unité** (par exemple, les *Sylvains* sont très avantageés en forêt, les *Skaven* dans les caves, les *Sang Froid* dans les marais, etc).

Une unité ne peut JAMAIS dépenser plus de **Points de Mouvement** que ce que contient sa **Capacité de Mouvement**, mais deux types particuliers de mouvement, au prix d'**Essoufflement** supplémentaire, permettent d'obtenir plus de **Points de Mouvement** ou de se déplacer d'un unique **Hex**.

2.6.4 Mouvement Supplémentaire

Une **Unité** qui n'est pas **A Bout De Souffle**, peut ajouter 50% à son allocation en **Points de Mouvement** en prenant un niveau d'**Essoufflement** supplémentaire. Conserver les fractions.

Une **Troupe** ne peut utiliser le **Mouvement Supplémentaire** que si elle a reçu un **Ordre Particulier**. Cette contrainte ne s'applique pas aux **Personnages** qui peuvent donc toujours utiliser le **Mouvement Supplémentaire** lorsqu'ils ne sont pas **A Bout De Souffle**.

2.6.5 Mouvement Minimal

Une **Unité** qui n'est pas **A Bout de Souffle** et qui n'a pas une allocation en **Points de Mouvement** suffisante pour entrer dans un **Hex** qui pourtant, ne lui est pas interdit par la **Table des Terrains**, peut utiliser le **Mouvement Minimal** et entrer quand même dans cet **Hex** en subissant un niveau d'**Essoufflement** supplémentaire. Noter que pour certaines **Unités** (qui ont une **Capacité de Mouvement** de 0), ce type de mouvement est le seul possible.

2.6.6 Réorientation

A n'importe quel moment au cours de son déplacement (donc avant de bouger, entre deux Déplacements Hex ou après avoir atteint l'**Hex** cible), l'**Unité** peut se réorienter, sauf si elle est **Engagée** à ce moment-là. Un coût est parfois associé à cette réorientation, comme indiqué par la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**. Ces coûts sont associés à une **Réorientation**, et non à l'**Action de Mouvement** en elle-même : ainsi une **Unité** peut se **Réorienter** plusieurs fois au cours de son **Mouvement**, mais doit se déplacer d'au moins un **Hex** entre deux **Réorientations**.

Ce point est important pour les **Unités Roulantes** et **Volantes** dont la **Réorientation** jusqu'à 1 sommet d'**Hex** est gratuite : si une telle unité se déplace d'**Hex** en **Hex** en ne se **Réorientant** à chaque fois que d'un côté d'**Hex** seulement (elles suivent une route modérément sinuuse par exemple), elles ne paient pas ces **Réorientations** successives.

2.6.7 Traversée d'unités amies

Une **Unité** qui se déplace peut traverser ou rejoindre une **Unité** amie. Elle doit cependant respecter **Hex** par **Hex** les contraintes **d'Empilement**. Le coût de traversée d'un **Hex** contenant une **Troupe** amie est majoré de +1.

Notez comme le précise le Chapitre **Empilement** que la **Troupe** qui traverse et la **Troupe** traversée doivent passer un **Test de Moral**.

2.6.8 Prise de Contact avec l'ennemi

Tout au long de son déplacement une **Unité** peut devenir (ou rester) **Adjacente** à une **Unité** ennemie, à condition :

- De ne pas être **Engagée** sans **Engager** en retour cette unité ennemie.
- De toujours **Engager** au moins une **Unité** ennemie.

Dès qu'un déplacement provoque l'**Engagement** de l'**Unité** qui se déplace, le mouvement doit prendre fin. En revanche, une **Unité** qui, à la suite d'un déplacement élémentaire **Engage** l'ennemi sans être **Engagée** par lui, peut poursuivre son mouvement, à condition de continuer d'**Engager** une unité ennemie à chaque nouveau déplacement élémentaire (si elle a un **Ordre Particulier**, est un **Personnage** ou a un **Profil de Commandement Autonome**).

Une **Unité** qui termine son mouvement (**Action de Mouvement** uniquement) en **Engageant** un ennemi, reçoit un marqueur **Contact** ou un marqueur **Charge**.

L'**Unité** DOIT recevoir un et un seul de ces deux marqueurs (pas de renoncement possible !). Si la situation autorise l'un ou l'autre de ces marqueurs, le **Joueur** choisit le marqueur que recevra l'**Unité**.

Pour qu'une **Unité** puisse se trouver volontairement en situation d'être **Engagée** par l'ennemi, elle ne doit ni être **Ebranlée** ni **A Bout de Souffle**.

Une **Unité** qui entre en contact avec (au moins) une **Unité** ennemie (simple **Contact** comme **Charge**) et qui est **Engagée** par cet ennemi, doit effectuer, à la fin de son **Action de Mouvement** un **Test d'Engagement d'Attaque**. Si elle échoue à ce test, elle perd un niveau de **Cohésion** (rien à **Ebranlée**, **Ebranlée** à **Déroute**). Elle perd aussi son marqueur **Charge** si elle en possédait un qu'elle remplace par un marqueur **Contact** lorsqu'elle n'est pas en **Déroute**.

2.6.8.1 Le Test d'Engagement d'Attaque

Un **Test d'Engagement d'Attaque** doit être effectué par toute **Unité** qui à la fin d'une **Action de Mouvement** ou **Faire Face** est **Engagée** par une **Unité** ennemie. Les **Unités** qui se **Replient** (**Action de Repli**) ne passent pas ce test. Les **Unités** qui **Fuient** (**Action de Fuite**) ne peuvent en aucun cas finir leur mouvement au contact de l'ennemi et donc ne passent pas ce test non plus.

Deux choses seulement distinguent le **Test d'Engagement d'Attaque** du **Test d'Engagement de Défense** :

- Il est vérifié dès que l'**Action de l'Unité** se termine (et non à l'**Activation de l'Unité**)
- Toutes les **Unités** ennemis qui **Engagent l'Unité** qui vient de finir son mouvement doivent être prises en compte, qu'elles aient un marqueur **Contact/Charge** ou pas.

Pour le reste, suivre la procédure décrite pour les **Tests d'Engagement de Défense**.

2.6.9 La Charge

Pour qu'une **Unité** puisse recevoir un marqueur **Charge**, il est nécessaire que :

- L'**Unité** ait un **Ordre Particulier**, soit un **Personnage**, soit **Autonome** ou respecte une **Consigne d'Attaque**
- L'**Unité** exécute une **Action de Mouvement**, la **Fuite** comme le **Retrait**, ou **Faire Face** ne peuvent ni permettre de gagner ou conserver un marqueur de **Charge**
- L'**Unité** n'est ni **Ebranlée**, ni **A Bout de Souffle**
- L'**Unité** termine son **Mouvement** par deux déplacements élémentaires d'**Hex** en **Hex** en **Terrain Clair**, sans se **Réorienter** et sans traverser de côté d'**Hex** autre que **Clair** ou **Routier**.
- Il n'est pas nécessaire que l'**Unité Engage** une **Unité** ennemie à la fin du **Mouvement**

Remarque Importante : il N'est PAS nécessaire que l'**Unité Engage** une **Unité** ennemie pour recevoir ce **Marqueur**. Il suffit qu'elle se déplace de deux **Hex** selon les conditions précisées plus haut

Une **Unité** ne peut pas terminer son **Action** avec un marqueur **Contact** si elle n'**Engage** personne. Elle peut, en revanche posséder un **Marqueur Charge**.

Une **Unité** qui débute l'**Action de Mouvement** avec un **Marqueur Charge** le conserve même si elle ne se déplace que d'un seul **Hex**, à condition d'**Engager** un ennemi en fin de **Mouvement** et que les autres conditions soient respectées (terrain clair, pas de changement d'orientation, ...)

Note de Conception : Une Unité qui a, au début de son Activation un marqueur **Charge**, a un « élan » qu'elle conserve au tour présent et ce jusqu'à ce qu'elle vienne percuter la ligne ennemie.

Note : Le choix entre simple **Contact** et **Charge** dépend des circonstances et de ce que le **Joueur** veut que l'unité accomplisse lors du prochain combat : voir *Actions de Combat* pour une description plus complète. Rappelons juste que le **Contact** est moins

agressif mais moins risqué pour l'Unité qui attaque. La Charge permet d'acquérir des bonus plus importants et réduit les chances des Unités ennemis d'esquiver le combat en Fuyant. Mais elle oblige l'Unité qui attaque à combattre, à prendre la première perte sans Reculer et à Avancer après le combat en cas de victoire. Elle Essouffle automatiquement.

Outre des bonus au combat (voir chapitre *Combat*), la Charge facilite aussi les Tests d'Engagement en Attaque comme en Défense (voir Modificateurs de Dés dans les Tests d'Engagement).

Dès qu'une Unité se Réorientie, elle perd son marqueur Charge. C'est aussi le cas si elle doit rentrer dans un Hex autre que du terrain clair ou traverser un côté d'Hex qui lui coûte plus d'1/2 Point de Mouvement.

Une Unité qui Charge et qui n'a pas reçu d'Ordre Particulier DOIT obéir à une Consigne d'Ordre d'Attaque, quel que soit la Consigne d'Ordre effective de son Aile et - si elle n'Engage encore personne - avancer d'au moins 2 Hex (si elle le peut, sinon au moins 1 Hex) en exécutant une Action de Mouvement. Sinon, elle exécutera une Action de combat au Choc (Obligatoire). Le Joueur ne peut pas donc « ignorer » une Unité qui Charge. Il doit obligatoirement lui faire faire une Action de Mouvement ou d'Attaque au Choc.

Une Unité qui Charge sans Ordre Particulier ne peut ni Se Replier, ni Fuir, ni Tirer.

Dès qu'une Unité qui perd son marqueur Charge quel qu'en soit la raison, elle prend un niveau d'Essoufflement supplémentaire.

2.6.10 Sortie de carte et poursuite

Une Unité peut sortir de la carte par une Action quelconque de déplacement ou le Recul, mais cette sortie est définitive si l'Unité était en Déroute au moment où elle est sortie. Sinon elle pourra revenir en jeu lors d'un Tour suivant.

Une Unité qui sort de la Carte est posée, pour un tour, derrière le côté d'Hex de sortie. Pour ce tour (et lui seulement), l'Unité compte encore pour la détermination de l'Unité adverse la plus proche pour les Unités des autres Joueurs qui exécutent des Actions de Mouvement d'Attaque.

Si l'Unité que doit atteindre une Unité qui Charge par un Mouvement d'Attaque, se trouve hors Carte, on parle alors de Poursuite. La Poursuite cesse lorsque l'Unité qui Charge est elle-même sortie de la Carte et se positionne sur l'Hex occupé par l'Unité qu'elle poursuivait et qu'elle remplace.

L'Unité poursuivie doit alors effectuer un Test de Poursuite. En cas d'échec, l'Unité poursuivie est détruite. En cas de réussite, si l'Unité poursuivie n'est pas en Déroute, c'est à l'Unité Pursuivante d'effectuer un Test de Poursuite et de risquer la destruction ! si ce second test est passé avec succès, le processus de poursuite s'arrête là.

 Une Troupe qui est Sortie de la Carte n'est pas prise en compte pour déterminer la Troupe de l'Aile la plus lointaine lors d'une Action de Changement de Consigne d'Ordre, de Prise de Commandement ou de Démission.

2.6.10.1 Test de Poursuite

Ce test est utilisé lorsqu'une Unité poursuivante rejoint l'Unité poursuivie hors carte. Il est effectué par l'Unité poursuivie.

Lancer 2D6 et appliquer les modificateurs. La réussite au Test de Poursuite dépend de la Capacité du Profil de Moral de l'Unité :



Une Troupe empilée avec un ou plusieurs Personnages utilise le moral du Personnage qui a la capacité la plus élevée (même si cette capacité est inférieure à la capacité de la Troupe !)

Modificateur au Jet de Dés :

- -2 à +2 selon la Table des Systèmes d'Armes
- -1 ou +1 en faveur de l'Unité qui a la Capacité du Profil d'Arme la plus haute
- -2 si l'Unité poursuivie à la Faculté Esquive.
- -2 si l'Unité poursuivie est Plus Rapide que l'Unité poursuivante.
- +2 si l'Unité poursuivie est Moins Rapide que l'Unité poursuivante.
- +1 si l'Unité poursuivie est en Déroute.
- +1 si l'Unité poursuivie est A Bout De Souffle.
- -1 si l'Unité poursuivante est Ebranlée.
- -1 si l'Unité poursuivante est Essoufflée.
- -2 si l'Unité poursuivante est A Bout De Souffle.

En cas d'échec, l'Unité poursuivie est Détruite.

2.6.10.2 Retour d'une Unité Hors Carte

Une Unité qui est sortie de la Carte alors qu'elle n'était pas en Déroute peut revenir lors d'un prochain tour si, lors de son Activation, elle réussit un Jet de 2D6 en réalisant 4 ou moins.

Une Unité qui revient en Jeu, revient dans l'état qu'elle avait à sa Sortie (Essoufflement, Ebranlement, etc.) par un des 2 côtés d'Hex jouxtant l'endroit où elle a été placée. Elle est considérée comme Activée et ne pourra entreprendre d'Action avant le tour suivant.

Une Unité en Déroute qui est Sortie de la Carte ne revient jamais en Jeu.



2.6.11 Action de Mouvement

Une Action de Mouvement n'est possible que si L'Unité qui l'entreprend n'est pas Engagée à ce moment-là. C'est LA condition qui la distingue des autres Actions liées au mouvement (Repli et Fuite)

Si une Unité choisit une Action de Mouvement dans le cadre d'une Consigne d'Ordre, elle doit respecter les contraintes liées à cette consigne. Ces contraintes sont décrites dans le chapitre Commandement. Pour résumer :

1. Une Unité en consigne d'Attaque ou Chargeant doit se rapprocher, pour chaque Hex traversé, de l'unité ennemie la plus proche. Il existe une dérogation pour les Unités Essoufflées, A Bout de Souffle ou Ebranlées.
2. Une Unité en mode Défense peut se déplacer librement, à condition de ne pas devenir Adjacente à une Unité ennemie.
3. Une Unité en mode Regroupement doit se mettre Hors d'Atteinte de toute Unité ennemie, c'est-à-dire assez loin pour qu'aucune de ses Unités ennemis, en mouvement normal, ne puisse venir jusqu'à devenir Adjacente au prochain tour de l'ennemi. Une fois Hors d'Atteinte, elle est libre de ses mouvements.
4. Une Unité en mode Retraite doit se rapprocher de son côté de carte de retraite.

Les Unités qui ont reçu un Ordre Particulier ne sont pas soumises aux contraintes due à la Consigne d'Ordre de l'Aile. Elles peuvent se déplacer librement, s'approcher de l'ennemi, devenir Adjacentes à cet ennemi ou s'en éloigner.

2.6.11.1 Mouvement d'Attaque

Un Mouvement d'Attaque est un Action de Mouvement ou en plus, la Troupe est tenue :

1. A dépenser au moins la moitié des Points de Mouvement alloués par sa Capacité de Mouvement avec un minimum de 2 Points de Mouvement ou à défaut, tous ces Points de Mouvement.
2. A utiliser le Mouvement Minimal pour se déplacer d'au moins un Hex.
3. A s'Approcher, Hex après Hex de l'Unité ennemie la plus Proche. Une Troupe s'Approche d'une Unité ennemie si Hex par Hex, le nombre de Points de Mouvement qui est nécessaire pour Engager l'Unité la plus proche a diminué. Il n'est pas demandé d'emprunter le chemin le plus court

2.6.12 Action de Repli

Une Unité peut entreprendre une Action de Repli qu'elle soit Engagée ou non. Si elle est Engagée, elle doit Engager au moins une de ces Unités (mais pas obligatoirement toutes).

Le Repli est une forme de Mouvement limité à 1 Hex, sur la Zone Arrière, sans Réorientation possible. Pour le reste, les règles liées au mouvement s'appliquent :

- Si l'Unité n'a pas assez de Points de Mouvement pour se rendre dans l'Hex de Repli, l'Unité doit utiliser le Mouvement Minimal et donc prendre un Niveau d'Essoufflement.
- L'Unité ne peut pas Reculer dans un dans lequel elle serait Engagée par le Flanc ou l'Arrière.

Notez qu'une Unité qui Se Replie peut-être Engagée par le Flanc ou l'Arrière au moment où elle l'entame, mais dans ce cas, elle doit passer à la fin du Repli un Test de Dégagement.

Une Unité qui entame son Repli alors qu'elle est Engagée par une Unité disposant d'un Marqueur Charge ou Contact doit aussi passer un Test de Dégagement.

Quelques soient les circonstances, une Unité qui se Replie ne passe au plus qu'un seul Test de Dégagement. Ainsi, une Unité qui Se Replie tout en étant Engagée par le Flanc/Arrière et qui est Engagée par des Unités possédant un Marqueur Charge/Contact ne passe qu'un Test de Dégagement

Note de Conception : Le Repli est la solution la plus sûre pour se dégager d'un combat, mais ce dégagement reste limité à un Hex. Le fait qu'un Test de Dégagement est nécessaire lorsque l'Unité est Engagée par un ennemi disposant d'un marqueur Charge/Contact rend hasardeux le Repli pour refuser le combat.



2.6.13 Action de Fuite

Une Unité peut entreprendre une Action de Fuite qu'elle soit Engagée ou non. Si elle est Engagée, et qu'elle n'est pas en Déroute, elle doit Engager au moins une de ces Unités (mais pas obligatoirement toutes).

La Fuite ressemble à maints aspects à l'Action de Mouvement, mais présente quelques différences :

- L'Unité ne peut être Devant dans une pile qui contient une autre Unité Derrière.

- L'Unité qui Fuit peut-être Engagée au moment où l>Action est entreprise.
- L'Unité DOIT se diriger par un chemin ou chaque Hex l'éloigne (en Points de Mouvements) de la Menace La Plus Proche. Noter que ce chemin n'est pas forcément le plus court. Ce chemin ne DOIT pas passer par des Hex contenant des Unités ennemis ou par des Hex dans lesquels elle serait Engagée. Si un tel chemin n'existe pas (au moins un Hex), l'Unité NE peut PAS Fuir.
- La première Réorientation pour suivre ce chemin (si elle est nécessaire) est gratuite.

La Menace La Plus Proche (MLPP) a été présenté avec la Consigne de Regroupement. Rappelons qu'il s'agit du ou des Unités ennemis qui dépenseraient le moins de Points de Mouvement pour Engager l'Unité Activée (sans tenir compte des Unités amies ou ennemis sur leur chemin). Si plusieurs Unités ennemis sont toutes des MLPP, le joueur de l'Unité Activée choisit l'une d'entre-elle.

Si au départ de l>Action, l'Unité était Engagée par l'ennemi :

- Elle doit passer à la fin de l>Action, un Test de Dégagement (voir Fiche des Tests Standards). Et si elle échoue, elle perd un Niveau de Cohésion.
- Les Unités qui l'Engageaient doivent passer chacune un Test de Discipline. Si celui-ci échoue, un marqueur Charge est posé sur l'Unité qui a échoué son test.

Note de Conception : La Fuite est la solution la plus rapide pour se dégager d'un combat, mais elle présente le risque de désagrégner l'Unité qui l'entreprend. Noter qu'elle permet aussi d'implémenter la fuite simulée souvent utilisée dans l'Histoire pour désagréger la ligne ennemie. C'est la raison d'être du Test de Discipline imposées aux Unités qui voient leurs ennemis fuir devant elles.

2.6.13.1 Test de Discipline

Ce test est effectué chaque fois qu'une Unité exécute une Action de Fuite, par les Unités ennemis qui l'Engagent (et non par l'Unité elle-même).

Si un Personnage est empilé avec la Troupe qui doit tester, ce sont les caractéristiques du Personnage qui sont prises à la place de celles de la Troupe (Mais le résultat est appliqué à la Troupe et non au Personnage).

Les Unités Ebranlées ou A Bout De Souffle ou celles qui Engagent ou sont Engagées par d'autres Unités ennemis n'ont pas à passer ce test.

Lancer 2D6, rajouter les Modificateurs au Dés. Selon la Capacité d'Armes, de l'Unité, il faut obtenir :

 10 ou -  9 ou -  8 ou -  7 ou -  6 ou -

Un 2 naturel est toujours une Réussite. Un 12 naturel est toujours un Echec.

L'Unité dont il est question dans ce qui suit est celle qui passe le test et non l'Unité qui Fuit provoquant ce test.

Modificateur au Jet de Dés :

 -1 si l'Unité a un Profil de Commandement Régulier

 +1 si l'Unité a un Profil de Commandement Irrégulier

En cas d'échec, la troupe reçoit un Marqueur Charge.



2.6.14 Action Faire Face

Une Unité doit entreprendre une Action Faire Face si elle est Engagée par une ou plusieurs Unités ennemis et qu'elle n'Engage aucune d'entre elles en retour. Noter que le choix d'exécuter une Action Faire Face n'est jamais volontaire.

Cependant, une Unité en Déroute n'est pas tenue de Faire Face à une unité qui l'Engage.

Le fait pour une Unité d'Engager une Unité ennemie qui ne l'Engage pas en retour, ne la dispense pas de Faire Face à au moins une des Unités qui l'Engagent.

Si l'Unité Engage déjà une Unité qui l'Engage en retour, elle ne peut pas exécuter une Action Faire Face (pour Faire Face à une Unité plus dangereuse par exemple).

L'Unité est Réorientée, à la guise du joueur propriétaire afin qu'elle Engage au moins une des Unité ennemis qui l'Engageaient. Elle n'est tenue ni à Engager le maximum d'Unités ennemis l'Engageant, ni à minimiser son Orientation.

L'Unité doit passer à la fin de l>Action, un Test d'Engagement d'Attaque (voir Action de Mouvement).

2.6.14.1 Test de Dégagement

Ce test est utilisé à la fin de l'Activation d'une Unité qui :

- A exécuté une Action de Repli alors qu'elle était, au début de l>Action, Engagée par au moins une Unité ennemie en Bon Ordre sur le Flanc ou l'Arrière.
- A exécuté une Action de Repli alors qu'elle était, au début de l>Action, Engagée par au moins une Unité ennemie en Bon Ordre possédant un Marqueur Contact ou Charge

- A exécuté une Action de Fuite alors qu'elle était, au début de l>Action, Engagée par au moins une Unité ennemie ni en Déroute, ni A Bout de Souffle.

Même si plusieurs points s'appliquent, un seul Test de Dégagement est effectué.

Modificateur au Jet de Dés :

- 2 si l'Unité qui se dégage est Plus Rapide que toutes les Unités qui l'Engagent (cumulatif avec le point précédent)
- +2 si l'Unité qui se dégage est Moins Rapide qu'au moins une des Unités qui l'Engagent.
- +1 si au moins une des Unités qui Engagent l'Unité qui se dégage, n'est pas elle-même Engagée par une autre Unité que celle qui Fuit. (ce malus ne s'applique qu'à la Fuite)
- +2 si au moins une des Unités qui Engagent l'Unité qui se dégage, possède un Marqueur Charge
- +1 si au moins une des Unités qui Engagent l'Unité qui se dégage, possède un Marqueur Contact (non cumulatif avec le point précédent)
- +1 si l'Unité qui se dégage est Engagée par le Flanc.
- +2 si l'Unité qui se dégage est Engagée par l'Arrière.
- +1 si l'Unité qui se dégage est A Bout De Souffle.

En cas de Réussite : aucune conséquence

En cas d'Echec :

 Les Unités dont le Profil de Moral est Magique ou Inébranlables perdent un Pas

 +  Les Unités Ebranlées dont le Profil de Moral est Démoniaque perdent un Pas.

Sinon, perte d'un niveau de cohésion : Rien => Ebranlée => Déroute => Détruite.

2.7 Le Combat

Le combat dans Les Lames Maudites se distinguent des wargames classiques à plus d'un titre :

- C'est une Action à part entière : quand une Unité attaque, elle ne fait que cela ce tour,
- Il n'est pas simultané (l'attaquant ne subit pas « d'effet contraire » comme la perte d'un Pas ou une désorganisation, consécutif à son attaque (sauf Essoufflement si l'attaque est soutenue – voir plus loin))
- Il se déroule toujours en 1 contre 1 (on « n'additionne » pas la force de plusieurs Unités aussi bien en attaque qu'en défense)
- Une Unité en défense peut être attaquée plusieurs fois

Note de Conception : Oui, les combats ne sont pas simultanés dans les Lames

Maudites à contrario de 99,99% des wargames. Ce choix peut paraître surprenant mais vous le constaterez, à l'usage, il « fonctionne » très bien. Il permet même d'éviter une anomalie fréquente : celle de retenir l'agressivité d'une Unité pour éviter à l'ennemi de frapper une seconde fois.

La non-simultanéité favorise le défenseur (ce qui est réaliste), c'est-à-dire celui qui n'a pas bougé le dernier car il frapper en premier. Cet avantage est souvent compensé par l'élan (marqueur Charge) de l'attaquant qui donne aussi des bonus de protection à son porteur.

L'avantage donné au défenseur doit aussi être relativisé en constatant qu'un résultat décisif (2 ou 3 pertes infligées) sont possibles mais improbable sauf en cas de très forte supériorité, c'est-à-dire une attaque suicidaire. Il est très rare que l'attaquant ne puisse pas répondre. Mais il est plus souvent affaibli ou désorganisé.

Il existe deux types de combat : le Combat au Choc et le Tir avec pour chacun deux Actions : Combat ou Duel

Le Choc n'est possible que contre les Unités Engagées par l'Unité qui agit, c'est-à-dire celles situées dans sa Zone Avant. Il est présent dans cette version des règles.

Le Tir est possible pour une Unité capable de Tirer. Il est présenté dans les Règles Intermédiaires.

Note de Conception : Les règles de base ne permettent de jouer qu'un nombre très limité de scénarii. Pour pouvoir profiter pleinement du système proposé par Les Lames Maudites, il faut y ajouter au minimum le Tir et les Formations. C'est pourquoi, une fois les concepts fondamentaux acquis, nous encourageons les joueurs à passer rapidement aux règles Intermédiaires qui apportent ces compléments indispensables.



2.7.1 Action de Combat et Action de Duel

Au cours d'une Action de Combat au Choc ou Duel au Choc, l'Unité attaque une et une seule Unité ennemie :

- Dans une pile mélangeant Grandes (Troupes) et Petites (Personnages) Unités, seules les Grandes Unités peuvent être attaquées par un Combat au Choc.
- L'Unité attaquée doit être celle Devant si l'attaquant attaque par l'Avant ou le Flanc des Unités attaquées
- L'Unité attaquée doit être celle Derrière si l'attaquant attaque par l'Arrière des Unités attaquées

- Une **Unité Au Milieu** ne peut ni attaquée, ni être attaquée (mais voir **Duel**).
- Une **Grande Unité de Personnage** peut être attaquée par une action de **Combat au Choc** comme toute **Grande Unité**.

2.7.1.1 Les Duels

Note de Conception : Les Petites Unités (les Personnages essentiellement) empilées avec de Grandes Unités doivent être considérées comme situées au milieu d'elles et sont protégées par elles.
Mais l'Histoire fourmille de combats épiques entre chefs au milieu des combats. C'est la raison d'être des Actions de Duel qui permettent à ces chefs de s'affronter en ignorant les troupes qui les entourent.

Les **Duels** sont réservés aux Personnages voulant affronter un autre Personnage. La Taille de l'Unité du Personnage n'est pas le critère pour le choix d'une Action de **Duel**.

 Le **Duel** est une Action qui permet à deux Personnages non Engagées eux-mêmes de s'affronter quand-même, lorsque la procédure de **Combat Au Choc** ne le permet pas.

La procédure de **Duel** ne se distingue en rien d'une **Action de Combat** classique : la même procédure s'applique et les mêmes modificateurs sont à prendre en compte.

Noter que le bonus/malus (voir la liste des **Avantages** à appliquer dans la **Fiche Combat**) pour attaquer un **Personnage** ou attaquer avec un **Personnage** s'annule dans le cas d'un **Duel**.

Ce que le **Duel permet** de faire :

- Attaquer un Personnage Adjacent de Petite Taille empilé avec une Grande Unité, avec un Personnage de Petite Taille, lui-même empilé avec une Grande Unité.
- Attaquer un Personnage Adjacent de Petite Taille empilé avec une Grande Unité, avec un Personnage (Petite ou Grande) Taille seul dans son Hex, mais non Engagé.
- Attaquer un Personnage de Grande Taille (empilé ou pas, Devant ou Derrière), avec un Personnage de Petite Taille adjacent, lui-même empilé avec une Grande Unité.

Ce que le **Duel ne permet pas** de faire (même si souvent, une **Action de Combat** au choc le permet) :

- Attaquer un Personnage à l'aide d'une Troupe (même s'il s'agit d'une Petite Unité)
- Attaquer une Troupe (même s'il s'agit d'une Petite Unité)
- Attaquer avec un Personnage Engagé (pour choisir d'attaquer un Personnage plutôt que l'Unité Devant ou Derrière).

2.7.2 Déroulement d'un Combat

La résolution d'un **Combat** se fait de la manière suivante :

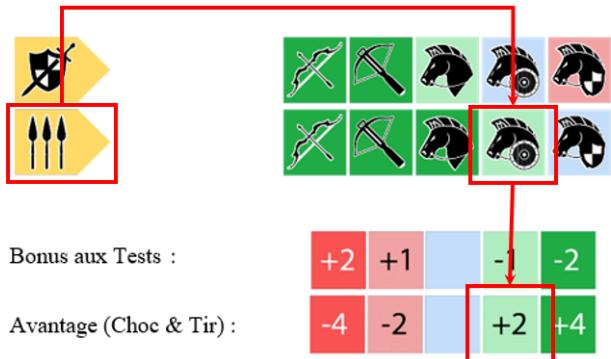
1. Calcul d'un **Avantage** pour l'Unité qui **Attaque**
2. Jet de 2D6 sans modificateurs (tout est pris en compte dans l'**Avantage** calculé plus haut)
3. Consultation de la **Table des Combat** pour en déduire le nombre de **Pertes** subies par le défenseur.
4. Application de ces **Pertes**.

Note de Conception : L'**Avantage** est le cumul de tous les facteurs qui influent sur le Combat et qui sont fort nombreux. Plutôt que de créer une longue liste de Modificateurs aux Dés qui a l'inconvénient en cas d'avantage ou de désavantage fort de certifier le résultat, ce système permet d'en atténuer l'impact. Un petit avantage est sensible, mais cette sensibilité décroît avec l'ampleur (positif ou négatif) de l'avantage, laissant néanmoins « une chance » à l'attaque de réussir ou d'échouer en dépit des circonstances.

2.7.2.1 La Table des Systèmes d'Arme

Cette Table (voir l'aide de Jeu **Table des Systèmes d'Armes**) indique, en fonction des Classes d'Arme des Unités Attaquante (languette Jaune à gauche) et Défenseur (cellule de la table), quel est l'**Avantage** de base dont dispose l'Unité qui Attaque :

- Vert Franc. L'Unité Attaquante Domine le Défenseur, Avantage : +4
- Vert Clair. L'Unité Attaquante est Surclasse le Défenseur, Avantage : +2
- Bleu. Aucune supériorité : 0
- Rouge pâle. L'Unité Attaquante est Surclassée par le Défenseur, Avantage : -2
- Rouge. L'Unité Attaquante est Dominée par le Défenseur, Avantage : -4



Exemple : une Unité de Lanciers attaque une Unité de Cavalerie (moyenne). La ligne à utiliser est celle où figure l'icône de Lanciers sur la languette jaune. La cellule ideoine est celle où figure l'icône de Cavalerie (moyenne). Cette cellule a un fond vert clair : les Lanciers attaquent avec un Avantage de (+2).

2.7.2.2 Bonus/Malus d'Avantage communs

L'**Avantage de Base** donné par la **Table des Systèmes d'Armes** est incrémenté/décrémenté pour tenir compte des **Capacités du Profil d'Arme** de l'**Attaquant** comme du **Défenseur** :

Attaquant	Défenseur
	+2
	+1
	+0
	-1
	-2
	-2
	-1
	+0
	+1
	+2

L'**Avantage** est ensuite incrémenté/décrémenté en fonction de nombreux facteurs :

- +N ou N est le nombre de **Supports Offensifs** de l'Attaquant
- -M ou M est le nombre de **Supports Défensifs** du Défenseur
- +2/+4 Attaquant avec Marqueur Charge lorsque le Défenseur est en Terrain Clair sans Obstacle (+4 pour Cav/Cav Lourde)
- -2/-4 Défenseur avec Marqueur Charge (-4 pour Cav/Cav Lourde)
- -1 Attaquant Essoufflé
- -2 Attaquant A Bout De Souffle
- +1 Défenseur A Bout De Souffle
- -1 Attaquant Ebranlé
- +1 Défenseur Ebranlé
- +4 Défenseur en Déroute
- +2 Attaque par le Flanc
- +4 Attaque par l'Arrière
- +1 Attaque depuis Position Haute
- -1 Attaque depuis Position Basse
- -1 Attaque depuis et/ou vers Terrain Accidenté
- -2 Attaque depuis et/ou vers Terrain Difficile, Eau ou Lave
- -1 Attaque au travers d'un Côté d'Hex Accidenté
- -4 L'attaquant est de Petite Taille
- +4 Le défenseur est de Petite Taille
- -2 La Troupe qui Attaque est Empilée avec une autre Troupe
- +2 La Troupe qui est Attaquée est Empilée avec une autre Troupe
- -4 Attaque non Soutenue (une Unité Chargeant soutient l'attaque sans Essoufflement supplémentaire)

2.7.3 Le Combat de Choc

Le **Combat de Choc** n'est possible qu'avec une **Unité** que l'**Unité Attaquante Engage**.

2.7.3.1 Attaque Supportée

Une **Unité** (Troupe comme Personnage, Grande ou Petite) peut choisir de **Supporter** son **Combat de Choc**. Si elle ne le fait pas, elle concède 4 points d'**Avantage** à l'**Unité** qui se **Défend** (ce qui est important). Mais si elle le fait, elle doit prendre un **Niveau d'Essoufflement** supplémentaire. Noter qu'une **Unité A Bout**

De Souffle, ne peut pas **Supporter** un **Combat de Choc** (ce qui survient très, très vite et qui la rend pratiquement inopérante sauf domination claire).

Une **Unité** qui **Supporte** son attaque DOIT avancer après combat si l'Hex **Attaqué** est libéré à la suite de cette attaque.

Une **Attaque** ne peut être **Soutenue** (y compris en **Chargeant**) que si l'Hex du **Défenseur** n'est pas **Impassable** pour l'**Attaquant** et si le côté d'Hex qui les sépare n'est pas **Impassable** pour l'**Attaquant**.

Une **Unité** qui **Charge** supporte automatiquement son **Combat de Choc** sans prendre de **Niveau d'Essoufflement** supplémentaire (elle ne perd rien pour attendre : cette perte de **Niveau d'Essoufflement** surviendra quand le marqueur **Charge** lui sera retiré).

Note de conception : Les joueurs se rendront très vite compte que la gestion de la fatigue est un facteur critique – et un cauchemar – dans Les *Lames Maudites*, obligeant les Unités à se retirer pour faire des « pauses » comme c'était réellement le cas dans les batailles à l'arme blanche.

Certaines Unités ne sont pas fatigables (morts vivants, démons). Cet avantage peut avoir un effet décisif et personne ne doit prendre à la légère le choc contre une Unité qui peut se soustraire à la fatigue s'il n'est pas lui-même assuré de la mettre hors de combat très vite !

2.7.3.2 Les Petites Unités au Combat

Une **Petite Unité Empilée** avec au moins une **Grande Unité** ne peut ni attaquer ni être attaquée (sauf **Personnage** via **Duel** ou règle spéciale).

Si la **Petite Unité** est **Engagée** (elle n'est pas **Empilée** avec une **Grande Unité** mais peut être **Empilée** avec un autre **Petite Unité**), elle se comporte comme une **Troupe** dont la **Zone Avant** contient tous les Hex qui l'entourent. Cependant, il concède automatiquement un **Avantage** de -4 en **Attaque** et +4 en **Défense**.

2.7.3.3 Les Personnages au Combat

Outre les **Duels**, déjà vus, les **Personnage** peuvent s'impliquer dans les combats de plusieurs manières, selon qu'ils sont ou non empilés avec de **Grandes Unités**.

Si le **Personnage** est **Empilé** avec une **Troupe**, la **Troupe** hérite automatiquement des **Bonus Offensifs, Défensif** et de **Tir** du **Personnage**. Noter aussi (et cela dépasse le cadre des *Combats*), la troupe hérite automatiquement du **Profil De Moral** du **Personnage**.

Si le **Personnage** est **Empilé** avec une **Troupe** et que cette **Troupe** est de même **Classe d'Arme** que le **Personnage**, la **Troupe** hérite en plus de la **Capacité d'Arme** du **Personnage**.

2.7.4 Application du résultat du combat

Lancer 2D6, sommer, et consulter la **Table des Combats** (voir *Fiche Combat*). La colonne la plus à gauche indique quelles sont les lignes représentant les résultats possibles du Jet de Dés. En haut de chaque colonne, se trouve l'intervalle des **Avantages** pour lequel cette colonne doit s'appliquer. Chaque cellule du tableau qui contient un chiffre indique un **Résultat de Perte**. Si la cellule est vide, l'**Unité** qui subit l'attaque ne se voit infliger aucune perte.

2D6	-7	-4	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
3	1	1	1	1	2	2	2	2	2
4	1	1	1	1	1	1	2	2	2
5		1	1	1	1	1	1	1	2
6			1	1	1	1	1	1	1
7				1	1	1	1	1	1
8					1	1			
9									
10									
11									
12									

Exemple :

pour un avantage de +1, un 2D6 avec 4 comme résultat : 1 Perte. Avec le même Avantage, un 2D6 avec 9 comme résultat n'entraîne aucune Perte.

En cas de pertes, l'**Unité** attaquée (ainsi que, parfois, les **Unités** avec laquelle elle est **Empilée**) doit absorber les **Résultats de Perte** en respectant les priorités suivantes :

- Si l'**Unité** attaquée dispose d'un **Marqueur Charge**, elle DOIT obligatoirement perdre un **Pas de Perte** ainsi que son **Marqueur Charge** (et prendre un **Niveau d'Essoufflement**). Le **Marqueur Charge** est remplacé par un marqueur **Contact** si l'**Unité** attaquée **Engage** au moins une **Unité** à ce moment-là.
- L'**Unité** peut absorber son dernier **Résultat de Perte** par **Recul** (si toute la pile est autorisée à **Reculer**). Elle doit alors **Reculer** avec toutes les **Unités** avec laquelle elle est **Empilée**. Toutes les **Unités** qui reculent perdent un **Niveau de Cohésion**.

- Si l'**Unité** attaquée ne peut éviter la destruction, les **Résultat de Pertes** non absorbées, s'il en reste, doivent être absorbées par les **Unités** avec laquelle elle est empilée (la distribution est libre et est laissé choix du joueur **Défenseur**, le dernier **Résultat de Perte** pouvant être un **Recul** pour ce qui reste de la pile lorsque ce **Recul** est possible).

Les **Unités** dont le **Profil de Moral** est **Inébranlable** ne peuvent pas **Reculer** et ne peuvent absorber de **Résultats de Pertes** qu'en **Perdant des Pas**. Si une **Unité** empilée avec une **Unité Inébranlable** décide de **Reculer** pour **Absorber** son dernier **Résultat de Perte**, elle **Recule** avec toutes les **Unités** sauf le ou les **Unités Inébranlables** et ces dernières subissent en plus, un **Pas de Perte** (une en toutes au choix du Joueur, pas une par **Unité**).

Les **Unités** dont le **Profil de Moral** est **Magique** peuvent **Reculer** mais ne peuvent être **Ebranlées**. Dans ce cas, exécuter le **Recul** normalement sans poser de **Marqueur Ebranlé** sur ces **Unités**.

Les **Unités** dont le **Profil de Moral** est **Démoniaque** peuvent **Reculer** et être **Ebranlées**, mais ne peuvent pas partir en **Déroute**. Si Une **Unité** de ce **Profil de Moral** est **Ebranlée** et décide de **Reculer** pour absorber son dernier **Résultat de Perte**, exécuter le **Recul** normalement sans retourner le marqueur **Ebranlé** sur sa face **Déroute**.

2.7.5 Recul

Le **Recul** ne peut être utilisé par une **Unité** attaquée que pour absorber son dernier **Résultat de Perte**.

Une **Unité** qui recule ne doit pas changer **d'Orientation**. Ce recul n'est toujours que d'un seul Hex.

Une **Unité** peut **Reculer** si

- Elle n'a pas de **Marqueur Charge**
- Son **Profil de Moral** n'est pas **Inébranlable**
- Elle n'est pas **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière**
- Il existe une solution de **Recul** pour laquelle l'**Unité** ne sera pas **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière**.

Le **Recul** d'une **Petite Unité** n'est pas exactement le même que celui d'une **Grande** :

- Le **Recul** d'une **Petite Unité** est toujours autorisé si les conditions données plus haut sont remplies et s'il existe autour d'elle un Hex vide **d'Unités ennemis**. Noter qu'une **Petite Unité** ne peut jamais être **Engagée** par le **Flanc ou l'Arrière**.
- Le **Recul** d'une **Grande Unité** est possible si en plus des conditions données plus haut, l'empilement de cette **Unité** est autorisé sur un de ces **Hex d'Arrière** (voir **Empilement**). Les **Grandes Unités** qui n'ont qu'une **Zone Avant** peuvent reculer sur n'importe quel Hex pourvu que les contraintes **d'Empilement** soient respectées.

Le **Recul** est obligatoire s'il est possible et s'il s'agit du dernier pas de l'**Unité** (dans ce cas, l'**Unité** ne peut pas choisir de ne pas **Reculer**).

Si le **Joueur** veut ou doit faire **Reculer** son **Unité**, il la déplace conformément à la solution de **Recul** trouvée. Une **Unité** qui **Recule** perd un **Niveau de Cohésion**.

Une **Unité** qui **Recule** ne reçoit pas de marqueur **Contact**, même si après le recul elle **Engage** une nouvelle **Unité**. Elle n'a pas besoin de passer de **Tests d'Engagement**.

Rien n'interdit d'attaquer ensuite une **Unité** qui a reculé à l'aide d'une autre **Unité** qui l'**Engage**.

2.7.6 Avance après Combat

Si l'Hex attaqué est vide **d'Unité** après l'**Action de Combat** ou de **Duel**, soit par **Recul**, soit par destruction de l'**Unité** qui l'occupait, l'**Unité** attaquante :

- **DOIT Avancer** dans l'Hex devenu libre si l'**Attaque** est **Soutenue**. Dans ce cas, une **Unité Chargeant** (**Soutien** automatique dans ce cas) conserve son **Marqueur Charge**.
- **NE PEUT PAS Avancer** sinon.

Une **Unité Chargeant** qui n'arrive pas à déloger son adversaire à la fin de l'**Action de Combat** perd immédiatement son **Marqueur Charge** et prend un niveau **d'Essoufflement**.

Note : Une **Unité** qui **Avance** ne reçoit pas de marqueur **Contact**, même si après l'avance elle **Engage** une nouvelle **Unité**. Elle n'a pas besoin de passer de **Tests d'Engagement**.

Note : Une **Unité** qui **Charge** et qui garde son **Marqueur Charge** peut provoquer, au tour ennemi suivant des **Tests d'Engagement** même si elle-même n'a pas à en passer.

Note de Conception : Oui, l'**Avance** après **Combat** n'est pas volontaire dans les *Lames Maudites*. L'**Avance** volontaire de bien des wargames n'est pas réaliste : Une **Unité** qui pousse prend toujours la place d'un ennemi qui cède. Dans le cas contraire, elle attendra l'ordre d'avancer de ces officiers, ce qui est exactement la raison d'être de l'**Action de Mouvement**

L'Avance d'une Unité qui Charge sans perte du Marqueur simule une Charge réussie qui bouscule les rangs ennemis. C'est notre version des continuations de Charge que l'on trouve dans certains jeux.

2.8 La Récupération

Note de Conception : Les joueurs constateront dès les premiers combats que l'efficacité de leurs unités s'effondrera très rapidement, en tout cas, beaucoup, beaucoup plus vite que dans d'autres wargames. Comme dans la réalité d'une bataille, une troupe s'use de façon accélérée, même lorsque ses effectifs ne sont pas décimés : la fatigue et la désorganisation sont tout aussi décisifs pour la réduire à un rôle de plus en plus passif. En 5-6 minutes, un combattant aguerri est à bout de souffle. Heureusement, il est possible à ces unités de récupérer plus ou moins vite, plus ou moins complètement, dès qu'elles peuvent se dégager de la ligne de bataille. Les mécanismes et actions présentées dans ce chapitre ne sont en rien accessoires : leur maîtrise et utilisation sont indispensables à celui qui veut vaincre.



2.8.1 L'Essoufflement

L'Essoufflement d'une Unité est matérialisé par une **Marqueur d'Essoufflement**. Une Unité peut se retrouver dans une des 3 situations suivantes :

- **Non Essoufflée** : niveau 0, pas de Marqueur.
- **Essoufflé** : niveau 1, recto du Marqueur.
- **A Bout De Souffle** : niveau 2, verso du marqueur

Une Unité peut prendre un niveau d'Essoufflement :

- En utilisant le **Mouvement Supplémentaire** ou le **Mouvement Minimal** lors d'une **Action de Mouvement**, **Fuite** ou **Repli**.
- En retirant ou remplaçant le **Marqueur Charge**.
- En exécutant une **Attaque au Choc Supportée**.



Les Unités Essoufflées gardent un certain niveau d'efficacité. Les Unités A Bout De Souffle, en revanche, sont très handicapées et doivent être rapidement se désengager :

Pour retirer un niveau d'Essoufflement, l'Unité doit exécuter une **Action de Repos**.

Une Unité ne peut pas s'Essouffler au-delà de **A Bout De Souffle**. Cela implique :

- Qu'une Unité A Bout De Souffle ne peut ni utiliser le **Mouvement Minimal**, ni le **Mouvement Supplémentaire**, ni **Charger**, ni exécuter une **Attaque au Choc Supportée**.
- Qu'une Unité Essoufflée et qui Charge ne peut ni utiliser le **Mouvement Minimal**, ni le **Mouvement Supplémentaire**. Elle peut, en revanche, Appuyer une **Attaque au Choc** car pour les Unités qui Charge, ce support est gratuit.



Une Unité Essoufflée ou A Bout De Souffle non Adjacente à une Unité ennemie et qui n'a pas à respecter une **Consigne de Regroupement** peut exécuter une **Action de Repos**.

Une Unité A Bout De Souffle et Engagée peut toujours exécuter une **Action de Repli** ou de **Fuite** plutôt que de respecter sa **Consigne d'Ordre**. Il faut cependant que les conditions intrinsèques d'exécution de l'**Action** choisie soient remplies.

Note de Conception : L'instinct est plus fort que la discipline. Des combattants fatigués sont plus récalcitrants à obéir immédiatement aux ordres : ils prendront le temps de souffler avant de repartir.

Les Unités Essoufflées concèdent un **Avantage de 1 Point** à leur adversaire lors des **Combats de Choc** lorsqu'elles sont l'**Attaquant**.

Les Unités A Bout De Souffle concèdent un **Avantage de 2 Points** à leur adversaire lors des **Combats de Choc** lorsqu'elles sont l'**Attaquant**.

Les Unités A Bout De Souffle concèdent un **Avantage de 1 Point** à leur adversaire lors des **Combats de Choc** lorsqu'elles sont le **Défenseur**.

2.8.2 Action de Repos

Une Unité Essoufflée ou A Bout De Souffle ne doit pas être **Engagée** pour pouvoir entreprendre une **Action de Repos**. Le Joueur lance un jet de 2D6 et doit faire égal ou moins que le niveau de **Fatigue** de l'Aile, qui est donné par le **Marqueur de Fatigue d'Aile**.



Au début de la Partie, un **Marqueur de Fatigue d'Aile** est positionné derrière chaque **Aile** ou près du **Chef d'Aile**. Sa valeur initiale est donnée dans le scénario. Ce marqueur peut ensuite être déplacé pour éviter toute ambiguïté concernant son **Aile** d'appartenance.

Chaque fois qu'une Unité qui tente une **Action de Repos** fait un double au dé, (1-1, 2-2, etc) la valeur de **Fatigue d'Aile** est diminuée de 1 (retourner ou remplacer le marqueur) et il devient un peu plus

difficile pour les **Unités** de cette **Aile** de se reposer. Cela simule la fatigue progressive de l'Aile. Ce niveau de **Fatigue d'Aile** ne peut diminuer en dessous de 4.

Note de Conception : il y a une différence subtile dans les *Lames Maudites*, entre l'essoufflement (vite récupéré) et la fatigue qui représente une perte d'énergie plus durable.

Le Marqueur d'Essoufflement matérialise la première, le Marqueur de Fatigue, la seconde. La fatigue est donc ici, la difficulté pour une unité de récupérer de l'Essoufflement. Celle-ci s'accroît avec la durée de l'engagement de l'Aile. Avec un marqueur de Fatigue de 11, une unité à 97% de chances de récupérer. A 4, elle n'en a plus que 17%...

Les unités essoufflées ou ébranlées sont fragilisées. Mais cette fragilité a tout de même un avantage, celles de les rendre moins sensibles aux ordres et donc de faciliter leur récupération.

2.8.3 Unités Cohésion et Réorganisation

La



Cohésion d'une Unité est matérialisée par un **Marqueur de Cohésion**. Une Unité peut se retrouver dans une des 4 situations suivantes :

- **En Ordre** : niveau 3, pas de Marqueur.
- **Ebranlée** : niveau 2, le **Marqueur** est sur sa face **Ebranlée**.
- **En Déroute** : niveau 1, le **Marqueur** est sur sa face **Déroute**.
- **Détruite** : niveau 0, l'**Unité** est retirée du Jeu.

Une **Unité** peut perdre un niveau de **Cohésion** en :

- Echouant à un **Test de Moral** quelconque (exemples : **Test d'Engagement**, **Test de Dégagement**).
- En absorbant par le **Recul**, une **Perte** due au **Combat**.

Pour retrouver un niveau de **Cohésion**, deux **Actions** sont disponibles :

- **Action de Réorganisation** : Une Unité Ebranlée peut redevenir En Ordre si elle exécute cette Action
- **Action de Ralliement** : Une Unité En Déroute peut revenir à l'Etat Ebranlée si elle réussit cette Action

2.8.3.1 Unité en Déroute

Une Unité en Déroute dispose de très peu d'options : elle doit soit **Rallier**, soit **Fuir** (et **Fuir** si elle rate son **Action de Ralliement**). Si aucune de ces deux options n'est possible, elle est automatiquement **Détruite**.

Note de Conception : Une unité en Déroute est une Unité qui panique et dont l'organisation s'est effondrée. Ce n'est pas forcément une unité dont le moral est brisé : la perte de confiance qui a entraîné la déroute n'est peut-être que passagère.

2.8.3.2 Unité Ebranlée

Une Unité Ebranlée n'est pas toujours tenue d'agir conformément à sa **Consigne d'Ordre**, ainsi :

- Une Unité Ebranlée Adjacente à l'ennemi peut **Se Replier** ou **Fuir**, même si sa **Consigne d'Ordre** est **Attaque**. Elle n'est pas obligée de **Combattre au Choc**.
- Une Unité Ebranlée qui n'Engage personne n'est plus tenue à suivre un **Mouvement d'Attaque** lorsque sa **Consigne d'Ordre** est **Attaque**. Elle peut plutôt, soit **Se Réorganiser** si elle a un **Profil de Moral Elite** soit **Se Reposer**, soit ne rien faire du tout. Si elle veut tout de même se déplacer, alors elle DOIT le faire par un **Mouvement d'Attaque**.
- En revanche, une Unité Ebranlée qui doit respecter une **Consigne de Regroupement** et qui n'est pas **Hors d'Atteinte** de l'ennemi, ne peut déroger à l'exécution d'une **Action de Mouvement**, de **Repli** ou de **Fuite** afin de se mettre **Hors d'Atteinte**.

Une Unité Ebranlée ne peut JAMAIS Charger. Si une Unité Chargeant vient à être Ebranlée, elle perd automatiquement son **Marqueur Charge** (qui est retourné sur sa face Contact si l'Unité Engage au moins une Unité ennemie et prend un niveau d'Essoufflement).

Les Unités Ebranlées concèdent un **Avantage de 1 Point** à leur adversaire lors des Combats de Choc et ce, aussi bien en tant qu'**Attaquant** qu'en tant que **Défenseur**.

Note de Conception : Une unité ébranlée est aussi bien une unité en doute, qu'une unité désorganisée : elle obéit moins vite et moins bien, elle attaque plus mollement. Elle est plus hésitative devant le danger et va parfois préférer retrouver sa cohésion plutôt que de prendre davantage de risques.

2.8.3.3 Unités Inébranlables

Les Unités dont le **Profil de Moral** est de **Classe Magique** ou **Inébranlable** ne peuvent jamais être **Ebranlées**. Ignorez purement et simplement les **Tests de Moral** pour elles, quel qu'ils soient. Les Unités dont le **Profil**

est Magique peuvent Reculer sans être Ebranlées, les Unités Inébranlables ne Reculent jamais (et prennent des Pas de Perte à la place).

 Les Unités dont le Profil de Moral est de Classe Démoniaque peuvent être Ebranlées, mais elles ne peuvent pas partir en Déroute. Ignorez purement et simplement les Tests de Moral pour elles lorsqu'elles sont Ebranlées. Une Unité Démoniaque Ebranlée qui Recule ne perd pas de niveau de cohésion supplémentaire.

2.8.3.4 Action de Réorganisation

Une Unité Ebranlée ne doit pas être Engagée pour pouvoir entreprendre une Action de Réorganisation. Elle doit aussi, au choix :

- Disposer d'un Ordre Particulier
- Avoir un Profil de Moral Elite 
- Respecter une Consigne de Regroupement tout en étant Hors d'Atteinte de l'ennemi

 Les Unités de Profil de Moral Inébranlable ou Magique, ne pouvant jamais être en Ebranlées, elles ne peuvent jamais exécuter d'Action de Réorganisation.

Le Joueur lance un jet de 2D6 et doit faire égal ou moins que son Niveau de Moral. Si le test est passé avec succès retirer le marqueur Ebranlé.

2.8.4 Action de Ralliemment

Une Unité en Déroute ne doit pas être Engagée pour pouvoir entreprendre une Action de Ralliemment. Les Unités au Profil de Moral Fragile ne peuvent JAMAIS rallier. L'Unité doit aussi, au choix :

- Disposer d'un Ordre Particulier
- Avoir un Profil de Moral Elite 

Noter que la Consigne de Regroupement ne permet pas, par elle-même l>Action de Ralliemment.

Une Unité de Profil de Moral Elite ou de profil Autonome peut tenter de Rallier quel que soit sa Situation d'Ordre.

Le Joueur lance un jet de 2D6 et doit faire égal ou moins que le Niveau de Moral de l'Unité. Si le test est passé avec succès retourner le marqueur Déroute sur sa face Ebranlée.

 Les Unités de Profil de Moral Inébranlable, Magique ou Démoniaques ne pouvant jamais être en Déroute, elles ne peuvent jamais exécuter d'Action de ralliemment.

2.9 Choisir une Action

La fiche d'Activation des Unités détaille très précisément, de façon formelle et progressive, comment choisir une Action. Ne vous laissez pas impressionner : sa longueur n'est que le reflet du détail et l'ambition de lever toutes les ambiguïtés. Vous ne l'utiliserez que dans les situations les plus complexes, c'est-à-dire rarement.

Ce qui suit n'est pas, à proprement parler une redite de la fiche, mais plutôt une note explicative qui définit les principes avec lesquels elle a été rédigée. La maîtrise de ces principes devrait pouvoir vous épargner une lecture trop fréquente de cette fiche.

2.9.1 Cas de Force Majeure

Le choix d'une Action dépend essentiellement de la Situation d'Ordre. Il existe cependant quelques cas où l'état de l'Unité ou sa situation sur le champ de bataille impose certaines décisions quelles soient les ordres :

- Une Unité en Déroute doit tenter de Rallier si possible et sinon (ou en cas d'échec), elle doit Fuir.
- Une Unité Chargeant et Engagée n'a plus d'autres options que de percer les rangs ennemis (Action Combat Au Choc)
- Une Unité Engagée par le Flanc ou l'Arrière, sans elle-même Engager d'ennemis (elle n'est donc pas cernée de toutes part), se retourne pour Faire Face à ce danger immédiat.
- Une Unité qui est vient d'être Engagée par l'ennemi (c'est le choc des boucliers !), c'est-à-dire Engagée par un ennemi qui a un marqueur Contact ou Charge, peut (mais n'est pas obligée de) Combattre au Choc pour arrêter la progression de cet ennemi dans ces rangs. C'est souvent pour elle l'option la moins risquée.

Voila pour les cas de force majeur. Dans toutes les autres situations, l'Unité doit essayer d'obéir aux ordres. Là, deux cas se présentent : l'Unité respecte la Consigne d'Ordre de l'Aile, ou bien elle a reçu un Ordre Particulier que l'on imagine plus précis qui sera exécuté en priorité.

2.9.2 Suivre les Consignes d'Ordre

Commençons par les Consignes d'Ordres :

- En Attaque, les Unités doivent se rapprocher de l'ennemi pour l'Engager. Une fois qu'elles Engagent un ennemi, elles le combattent au choc.

- En Défense, l'Unité peut se déplacer (Mouvement normal, Recul, Fuite) ou Combattre librement. Deux restrictions majeures :

- Une Unité ne peut d'elle-même entrer en contact avec l'ennemi
- La seule Action de Récupération possible est le Repos (assez naturel pour des gens fatigués à qui on ne demande rien).

Noter qu'une Unité déjà au contact de l'ennemi n'est pas tenue de s'en éloigner.

- En Regroupement, l'Unité est tenue de se tenir à distance de l'ennemi pour pouvoir se regrouper et récupérer. Tant qu'elle peut être atteinte par un ennemi au prochain tour de celui-ci, elle doit s'en éloigner (mais pas forcément se mettre hors d'atteinte). Elle peut le faire vite : Fuir, ou avec prudence : Repli, ou normalement : Mouvement. Engagée, elle doit se dégager. Une fois hors d'atteinte, elle peut faire tout type d'Actions pourvu que cela ne la rende pas à nouveau atteignable par l'ennemi. En particulier, les Actions de Récupération (sauf Ralliemment) sont disponibles.

- En Retraite, une Unité doit rejoindre sont bord de carte et sortir. Elle peut le faire vite : Fuir, ou avec prudence : Repli, ou normalement : Mouvement. Engagée, elle doit se dégager. Récupérer (même un simple Repos) n'est pas possible sans Ordre Particulier.

Une Unité Chargeant doit respecter la Consigne d'Attaque quelque soit la véritable Consigne de son Aile. Un Ordre Particulier la libère de cette obligation.

Une Unité au contact de l'ennemi mais A Bout De Souffle ou Ebranlée a perdu l'essentiel de son efficacité : elle est autorisée, même en Attaque, de se dégager (Repli ou Fuite) pour pouvoir souffler.

Une Unité Essoufflée, A Bout De Souffle ou Ebranlée peut se soustraire à une Consigne d'Attaque et, à la place se Reposer ou se Réorganiser si elle est de moral Elite.

2.9.3 Suivre un Ordre Particulier

Avec un Ordre Particulier, une Unité peut entreprendre tout type d'Action, sauf si elle est Engagée. Quelques remarques :

- Les Unités de Profil Autonomes se comportent exactement comme si elles avaient un Ordre Particulier.
- Les Personnages se comportent exactement comme s'ils avaient un Ordre Particulier sauf pour ce qui concerne les Actions de Commandement.
- L'Action de Ralliemment n'est disponible qu'avec un Ordre Particulier ou si le moral de l'Unité est Elite.

2.9.4 Les Personnages

Il reste à traiter le cas des Personnage et en particulier les Actions qui leur sont spécifiques :

- Le Duel au Choc permet à un Personnage non Engagé mais Adjacent à un Hex contenant un Personnage ennemi non Engagé lui aussi non Engagé, de le Combattre au Choc en « bypassant » les Troupes qui les accompagnent.
- Les Actions de Commandement sont disponibles pour les Personnages qui ne sont pas en déroute et qui ne sont pas Engagés. Ils doivent de plus avoir un Ordre Particulier du Chef d'Armée, être le Chef d'Armée lui-même ou être Autonomes.

3 Les Règles Intermédiaires

Les règles intermédiaires présentées ici ajoutent aux règles de bases, des mécanismes essentiels pour jouer de nombreux scénarii. Ces cinq mécanismes sont :

- Les Facultés** : ce sont des caractéristiques données aux unités et qui ne peuvent être matérialisée par un Profil. Par exemple : le souffle d'un dragon, la capacité de s'esquiver d'un combat, effrayer un ennemi, etc.
- Le Tir** : il permet à certaines Unités d'en combattre d'autres qui ne soient pas adjacentes.
- Les Formations** : les troupes ont la possibilité de s'assembler afin de former des Unités moins manœuvrantes mais beaucoup plus solides et offensives.
- Les Eléments de Jeu** : il s'agit de pions qui représentent tout... sauf des Unités ! On y trouve par exemple la météo, le moral, la fatigue, les incendies, etc.
- Les Obstacles** : il s'agit des divers éléments qui viennent « encombrer » le champ de bataille. On y trouve les tranchées, les pièges, les fortifications de fortune, les civils, les troupeaux, etc.

3.1 Les Facultés

Les **Facultés** sont des aptitudes (et parfois des handicaps) spécifiques qui viennent s'ajouter aux Profils des Unités. Ces **Facultés** sont matérialisées sur le pion sous la forme de **Signes**. Par exemple :

 **Esquive** : l'Unité peut plus facilement se désengager d'un combat (bonus de -2 aux Tests de Dégagement, de Traversée et de Poursuite). Une Unité qui a l'**Esquive** et qui ne Charge pas n'est jamais obligée de **Combattre au Choc** et peut choisir une **Action de Repli** ou de **Fuite** à la place.

 **Effrayante** : l'Unité provoque la peur pour toute Unité ennemie qu'elle côtoie : lorsqu'elle est **Activée**, toutes les Unités ennemis doivent réussir un **Test de Moral** ou perdre un **Niveau de Cohésion**.

 **Immunisé contre le feu** : L'Unité ne subit aucun dommage du feu

 **Infatigable** : L'Unité ignore tous les résultats qui lui font prendre un Niveau d'Essoufflement.

 **Manoeuvre** : L'Unité en **Formation** dispose de deux modes supplémentaires : **Herrisson** et **Rotation des Rangs**. De plus, le mode **Mur de Boucliers** est changé en **Tortue**, plus efficace (voir chapitre **Formation**).

 **Herrisson** : L'Unité n'a pas ni **Zone de Flanc**, ni **Zone Arrière** : tous les Hex qui l'entourent forment sa **Zone Avant**. Elle garde néanmoins une **Orientation**.

 **Invulnérable** : L'Unité ne subit aucun dommage du fait d'un **Combat/Duel au Choc** ou **Combat/Duel au Tir**, sauf si l'Unité dispose d'une Arme lui permettant d'impacter l'Unité **Invulnérable** (comme un sort **Epée Arcanique** par exemple. Une Unité **Invulnérable** est **Effrayante** pour les Unités qui ne peuvent l'impacter.

 **Adaptation en Forêt** : L'Unité a de grandes facilités pour se mouvoir et combattre en forêt. **Mouvement** : un Hex de bois ou de forêt est considéré **Terrain Clair**. **Combat et Tir** : **Avantage** de +2 lorsque l'Unité attaque ou tire et -4 quand elle défend ou est ciblée.

 **Fragile à la lumière** : L'Unité, de jour, subit à la fois des **Avantages** négatifs en combat (à l'attaque comme à la défense) et un risque, lorsqu'elle est **Activée** de perdre un **Pas**. Ces **Avantages/Pertes** dépendent de la météo :

- Météo Canicule ou Beau Temps** : L'Unité concède un **Avantage** de -4 lorsqu'elle attaque/tire et +4 lorsqu'elle défend/est ciblée. Chaque fois qu'elle est **Activée**, lancer **1D6**. Sur 1 ou 2 l'unité perd 1 Pas
- Météo Nuageux** : L'Unité concède un **Avantage** de -3 lorsqu'elle attaque/tire et +3 lorsqu'elle défend/est ciblée. Chaque fois qu'elle est **Activée**, lancer **1D6**. Sur 1 l'unité perd 1 Pas
- Météo Couvert** : L'Unité concède un **Avantage** de -2 lorsqu'elle attaque/tire et +2 lorsqu'elle défend/est ciblée.
- Météo Pluie ou Tempête** : L'Unité concède un **Avantage** de -1 lorsqu'elle attaque/tire et +1 lorsqu'elle défend/est ciblée.

Souffle : L'Unité reçoit une « **Attaque au Choc** » spéciale avec un **Avantage** fixe sans autre modificateurs :

	+8	+4	+0	-4	-8
sauf Dragon :					
	+12	+8	+4	+0	-4

 **Incendiaire** : Lancer 1D6 lorsque l'Unité est **Activée** : sur 1 à 3 un **Départ de Feu** est posé sur l'Hex de l'Unité si cet Hex est inflammable.

 **Evanescence** Après avoir été **Activée**, lancer 1D6. Sur 1 à 3 : l'Unité perd un **Pas**

 **Grimpeuse** : L'Unité peut traverser un côté d'Hex **Impassable** ou **Mur** par un **Mouvement Minimal**. Elle peut attaquer au travers d'un côté d'Hex **Impassable** ou **Mur** concédant 4 à l'**Avantage**.

 **Nageuse** : L'Unité peut traverser un côté d'Hex **d'Eau** ou entrer dans un Hex **d'Eau** par un **Mouvement Minimal**. Elle peut attaquer au travers d'un côté d'Hex **d'Eau** ou depuis un Hex **d'Eau** en concédant 2 à l'**Avantage**.

 **Régénération** : L'Unité (Simple) qui n'a plus qu'un pas peut regagner celui qui lui manque grâce à une **Action de Repos** en faisant un 7.

La *Fiche des Facultés* expose en détail ces différentes facultés. Elle peut être utilisée pour répondre aux cas litigieux.

3.2 Le Tir

Certaines **Unités** – aussi bien **Troupes** que **Personnages**, **Grandes** ou **Petites** – sont capables de frapper des **Unités** ennemis à distance. Ces **Unités** doivent avoir les **Classes d'Armes** suivantes :



Les **Unités d'Archers** pratiquent un **Tir de saturation** jusqu'à 150-200 mètres. Cela se traduit dans le jeu par une cadence élevée (1 à 3 tirs), une portée de 3 hex et une efficacité limitée sur des cibles bien protégées.



Les **Unités d'Arbalétriers** pratiquent un **Tir de précision** et de puissance. Cela se traduit dans le jeu par une cadence faible (1 tir), une portée de 3 hex et une efficacité avérée sur des cibles bien protégées.



Les **Unités d'Artillerie** pratiquent un **Tir de puissance** à grande distance. Cela se traduit dans le jeu par une cadence faible (1 tir), une plus grande portée (de 4 à 12 hex) et une efficacité faible (du fait d'un nombre restreint de projectiles peu précis).



Les **Unités d'Escarmoucheurs** pratiquent un **Tir de harcèlement à courte distance**, d'une efficacité et portée limitée (1 tir, 2 hex) qui vise essentiellement à freiner et fatiguer leurs adversaires. Ces **Unités** toujours rapides bénéficient généralement de la faculté esquive qui les rendent insaisissables.



Les **Unités de Cavalerie Légère** sont la version équestre des **Escarmoucheurs**. Elles sont encore plus rapides, mais plus malhabiles sur terrain difficile.

Les **Unités** capables de **Tir** disposent d'une **Action de Combat** supplémentaire : l'**Action de Tir**. Les **Personnages** capables de tirer, disposent en plus d'une **Action de Duel au Tir**, leur permettant de cibler plus spécifiquement un **Personnage**.

3.2.1 Tir, Empilement et Orientation

Une **Unité** ciblée par un **Tir** sur sa **Zone de Flanc** ou sur sa **Zone d'Arrière**, accorde un **Avantage** de +2 et +4 à son adversaire.

Si une **Pile** contient deux **Grandes Unités Empilées** :

- L'Unité **Derrière** ne peut effectuer d'**Action de Tir**.
- L'Unité **Devant** peut exécuter une **Action de Tir**, mais elle doit accorder un **Avantage** de 2 points à sa cible.

Réciproquement, une **Unité** qui attaque une **Grande Unité** empilée avec une autre **Grande Unité**, aussi bien en **Avant** qu'en **Arrière** reçoit un **Avantage** de 2 points.

3.2.1.1 Cône De Tir

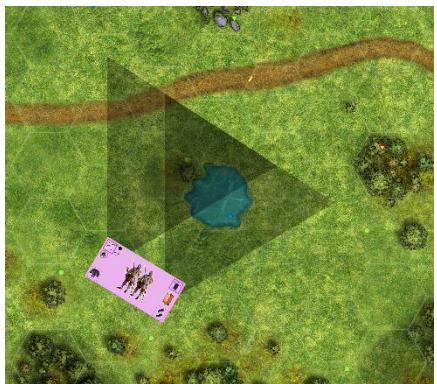
Une **Unité** peut tirer sur une **Unité** ennemie si celle-ci se trouve dans son **Cône de Tir**. Ce cône dépend de l'**Orientation** de l'Unité. Pour des **Archers/Arbalétriers**, ces cônes sont :



Cône d'une Unité Orientée vers un bord d'Hex



Cône d'une Unité Orientée vers un sommet d'Hex



Cône de Tir d'une Formation

Les Personnages et les Unités qui ont la faculté Herrisson (ou les Formations en Herrisson) ont un Cône de Tir qui couvre toutes les directions.

3.2.2 Portée

Le **Tir** n'est possible que contre une **Unité** qui se trouve dans le **Cône de Tir** de l'**Unité** qui **Tire** et qui est à sa portée. Cette portée est de :

- 2 Hex pour les **Unités** pour les **Escarmoucheurs** et **Cavalerie Légère**
- 3 Hex pour les **Unités** pour les **Archers** et les **Arbalétriers**
- 4 Hex pour les **Artilleries** dont la **Capacité d'Arme** est **Inférieure**
- 6 Hex pour les **Artilleries** dont la **Capacité d'Arme** est **Désavantagée**
- 8 Hex pour les **Artilleries** dont la **Capacité d'Arme** est **Ordinaire**
- 10 Hex pour les **Artilleries** dont la **Capacité d'Arme** est **Avantageuse**
- 12 Hex pour les **Artilleries** dont la **Capacité d'Arme** est **Supérieure**

3.2.3 Cadence de Tir

Dans le cadre d'une **Action de Tir**, une **Unité Simple** tire 1 fois sauf les **Grandes Unités d'Archers** qui tirent :

- 1 fois pour les **Archers** dont la **Capacité d'Arme** est **Inférieure** ou **Désavantagée**

- 2 fois pour les **Archers** dont la **Capacité d'Arme** est **Ordinaire**
- 3 fois pour les **Archers** dont la **Capacité d'Arme** est **Supérieure** ou **Avantageuse**

Lorsque l'**Unité d'Archers** veut utiliser tous ces tirs sur une seule cible, le joueur peut décider plutôt de bénéficier d'un **Avantage** de +2 (deux tirs) ou +4 (trois tirs) et de n'effectuer qu'un seul tir.

Les **Formations** utilisent cette cadence par **Hex**, donc une **Formation d'Archers** dont la **Capacité d'Arme** est **Ordinaire** tire 4 fois et une **Formation d'Archers** dont la **Capacité d'Arme** est **Supérieure** ou **Avantageuse** tire 6 fois.

3.2.4 Ligne de Vue

Pour qu'une **Unité** puisse **Tirer** sur une cible, elle doit avoir une **Ligne de Vue** sur cette cible.

La **Vue** vers une **Unité Adjacente** est toujours accordée. Dans les autres cas, la **Ligne de Vue** est déterminée en traçant (virtuellement) une ligne entre le centre de l'**Hex** occupé par le tireur et le centre de l'**Hex** occupé par la cible.

Les **Hex** de la cible et du tireur ne font pas partie de la **Ligne de Vue** et ne peuvent pas la bloquer.

Pour chaque **Hex** traversé par la **Ligne de Vue**, déterminer la **Hauteur Effective** de l'**Hex**. Celle-ci est déterminée par la **Hauteur au Sol** (fonction de la couleur de fond de l'**Hex**) auquel il faut ajouter $\frac{1}{2}$ si un obstacle figure sur l'**Hex** : bois, forêt, village, marais.

Si au moins un **Hex** de la **Ligne de Vue** a une **Hauteur Effective** supérieure à la **Hauteur au Sol** du **Tireur** et celle de la **Cible**, la vue est bloquée.

Si le tireur est situé en-dessous de la cible :

- Un **Hex** plus proche (strictement) du tireur bloque la **Ligne de Vue**, si sa **Hauteur Effective** est égale à la **Hauteur au Sol** de la cible.
- Si le premier **Hex** traversé par la **Ligne de Vue** a une **Hauteur Effective** supérieure à la **Hauteur au Sol** de l'**Hex** occupé par le tireur, la **Ligne de Vue** est bloquée.

Si le tireur est situé au-dessus de la cible :

- Un **Hex** plus proche (strictement) de la cible bloque la **Ligne de Vue**, si sa **Hauteur Effective** est égale à la **Hauteur au Sol** du tireur.
- Si le dernier **Hex** traversé par la **Ligne de Vue** a une **Hauteur Effective** supérieure à la **Hauteur au Sol** de l'**Hex** occupé par la cible, la **Ligne de Vue** est bloquée.

Si la **Ligne de Vue** passe exactement sur la ligne de côté entre deux **Hex**, la **Ligne de Vue** n'est accordée que si elle est possible sur un des 2 **Hex**.



Quelques exemples de lignes de Vue. Les Archers Elf en (1) peuvent tirer sur les cibles 1 à 5, mais pas 6, car l'**Hex** occupé par (5) bloque la ligne de Vue. Noter que l'**Hex** en (2) ne bloque pas la Ligne de Vue car il plus proche de la cible que du tireur. Les tirailleurs en (7) peuvent tirer sur (5) et (6) car la ligne de Vue n'est jamais testée lorsque le Tir est du Harcèlement (voir plus bas). L'Unité en 8 peut Tirer sur 9, adjacente (la ligne de vue dans ce cas est toujours accordée) mais pas sur 10 car l'**Hex** occupé par 9 est de même hauteur que la cible et est plus proche du tireur.

3.2.4.1 Le harcèlement

Le **Harcèlement** est une forme de **Combat au Tir** pratiquée par les **Unités** dont le **Profil d'Arme** est : **Escarmoucheur** ou **Cavalerie légère**.

Dans la réalité, les **Unités de Harcèlement** ne « tirent » pas de la distance de la portée qui leur est accordée par le jeu, mais en fait, s'approchent des lignes adverses avant de lancer leurs projectiles et de se retirer ensuite. C'est la raison pour laquelle, la notion de **Ligne de Vue** n'est pas utilisée dans leur cas : le **Tir** est autorisé à partir du moment où l'**Unité de Harcèlement** peut (sans le faire effectivement) avancer sur l'**Hex** intermédiaire entre eux et leur cible. De plus, et pour cette même raison – le **Tir**

est en fait effectué sur l'Hex adjacent – aucun (dés)Avantage lié à la distance n'est pris en compte.

Pour le reste, le **Harcèlement** est considéré comme du **Tir** et l'**Unité de Harcèlement** ne se déplace pas effectivement sur la **Carte**. Une **Unité** qui harcèle peut voir ses munitions s'épuiser.

3.2.5 Les munitions et leur épuisement

Si lors d'une **Action de Tir** ou de **Duel au Tir**, y compris le **Harcèlement**, lors de la résolution du tir, un double (1-1, 2-2, etc) est obtenu, le **Niveau de Munitions de l'Unité** qui tire est diminué d'un cran. Les trois niveaux de munitions sont :

Pas de **Marqueurs de Munitions** : l'**Unité** est en **Munitions pleines** et ne subit aucun malus ou désavantage dû aux munitions



Une **Unité** est en **Munitions Diminuées**, retirer 1 à l'**Avantage au Tir**



Une **Unité** est en **Munitions Epuisées**, L'**Unité** ne peut plus tirer

Une **Unité** peut exécuter une **Action de Rechargement** pour retirer son Marqueur **Munitions Diminuées** ou **Munitions Epuisées**. Noter que cette **Action** permet de regagner tous les **Niveaux de Munitions** perdus d'un seul coup (et pas seulement un seul **Niveau**).

3.2.6 Tir et Consigne d'Ordre

Quelque soit la **Consigne d'Ordre** :

- Si une **Unité de Tireur** qui doit respecter cette consigne, qui est **Engagée** et qui n'est **Engagée** que par des **Unités** portant un **Marqueur Charge** ou **Contact**, elle peut toujours choisir une **Action de Tir** sur une de ces **Unités** si elle l'**Engage** à son tour.
- Sinon, toute **Unité** qui engage d'**Unité de Tir** interdit l'**Action de Tir**.
- Une **Unité de Tireur Engagée** (qu'il y ait un **Marqueur Contact/Charge** ou pas) ne peut pas faire d'**Actions de Rechargement**.

Note de Conception : pour dire les choses autrement, les Unités qui engagent des tireurs les empêchent de tirer, exception faite de celles qui viennent juste de les aborder (et qui doivent être considérées comme étant encore « à distance »). Elles subissent les dernières volées.



Consigne d'Attaque : une **Troupe** pouvant **Tirer** n'est pas tenue de s'approcher d'une **Unité** ennemie dès qu'elle peut atteindre une cible (une **Action de Mouvement** cesse immédiatement d'être d'**Attaque**). A partir de ce moment-là, il peut toujours se déplacer pourvu qu'à la fin de son déplacement, il puisse toujours **Tirer** sur une **Unité** ennemie.

Une **Unité de Tir** qui n'a plus de munitions (**Marqueur Munitions Epuisées**) peut exécuter une **Action de Mouvement** normale plutôt que d'**Attaque** ou une **Action de Rechargement**.

Si elle a une cible, elle peut exécuter une **Action de Tir** (+**Duel au Tir pour les Personnages**)



Consigne de Défense : une **Troupe** pouvant **Tirer**, respectant cette consigne peut, en plus, exécuter une **Action de Tir** (+**Duel au Tir pour les Personnages**) et une **Action de Rechargement**.



Consigne de Regroupement : une **Troupe** pouvant **Tirer** peut choisir une **Action de Tir** (+**Duel au Tir pour les Personnages**) et une **Action de Rechargement** si elle est **Hors d'Atteinte** de l'Ennemi.



Consigne de Retraite : une **Troupe** pouvant **Tirer** ne peut choisir ni une **Action de Tir**, ni une **Action de Duel au Tir**, ni une **Action de Rechargement**.

3.2.7 Action de Tir



Au cours d'une **Action de Combat au Tir**, l'**Unité** tire sur une ou plusieurs **Unités** ennemis. Une **Unité d'Archers** qui dispose d'une cadence de plusieurs tirs peut cibler des **Unités** ennemis différentes. Par ailleurs :

- Dans une pile mêlangeant **Grandes** et **Petites Unités**, seules les **Grandes Unités** peuvent être ciblées par un **Combat au Tir**.
- L'**Unité** cible doit être celle **Devant** si l'**Unité** attaquante tire par l'**Avant** ou le **Flanc** des **Unités** cibles
- L'**Unité** ciblée doit être celle **Derrière** si l'**Unité** attaquante tire sur l'**Arrière** des **Unités** ciblées

- Une **Unité Au Milieu** ne peut ni attaqué, ni être attaqué (mais voir **Duel**).
- Une **Grande Unité de Personnage** peut être attaqué par une action de **Combat au Tir** comme toute **Grande Unité**.

3.2.8 Action de Duel Au Tir

Le **Duel au Tir** est une **Action** qui permet à deux **Personnages** non **Engagées** eux-mêmes de de **Tirer** l'un sur l'autre alors que la procédure de **Combat Au Tir** ne le permet pas.

La procédure de **Duel au Tir** ne se distingue en rien d'une **Action de Tir** classique : la même procédure s'applique et les mêmes modificateurs sont à prendre en compte.

Noter que le bonus/malus (voir la liste des **Avantages** à appliquer dans la **Fiche Combat**) pour attaquer un **Personnage** ou attaquer avec un **Personnage** s'annule dans le cas d'un **Duel**.

Ce que le **Duel** permet de faire :

- Faire Tirer** sur un **Personnage Adjacent de Petite Taille** empilé avec une **Grande Unité**,
- Attaquer un Personnage Adjacent de Petite Taille** empilé avec une **Grande Unité**, avec un **Personnage (Petite ou Grande) Taille** seul dans son Hex, mais non **Engagé**.
- Attaquer un Personnage de Grande Taille** (empilé ou pas, **Devant** ou **Derrière**), avec un **Personnage de Petite Taille** adjacent, lui-même empilé avec une **Grande Unité**.

Ce que le **Duel** ne permet pas de faire (même si souvent, une **Action de Combat au Tir** le permet) :

- Tirer** sur un **Personnage** à l'aide d'une **Troupe** (même s'il s'agit d'une **Petite Unité**)
- Tirer** sur une **Troupe** (même s'il s'agit d'une **Petite Unité**)
- Tirer** avec un **Personnage Engagé** (pour choisir de cibler un **Personnage** plutôt que l'**Unité Devant ou Derrière**).

3.2.9 Déroulement d'un Tir

Un **Combat/Duel au Tir** est très similaire à un **Combat/Duel au Choc**. Première différence, les conditions dans lesquels une **Unité** peut tirer sur adversaire. Pour qu'une **Unité A** puisse **Tirer** sur une **Unité B**, il faut :

- Que A ait encore des munitions, c'est-à-dire qu'il n'aït pas le **Marqueur Munitions Epuisées**.
- Que A soit orienté en direction de B, c'est-à-dire que B est dans le **Cône de Tir** de A.
- Que A puisse voir B, c'est-à-dire qu'il existe une **Ligne de Vue** de A vers B.
- Que B soit dans la **Portée** de A.
- Que A ne soit pas **Engagée** ou **Engagée** uniquement par des **Unités** disposant d'un **Marqueur Charge** ou **Contact**. Dans ce dernier cas, seules ces **Unités Engageant** le tireur peuvent être la cible du tir.

Comme dans un **Combat Au Choc**, le joueur calcule un **Avantage** en utilisant une procédure proche de celle d'un **Combat au Choc**, mais pas complètement identique :

- La **Table des Systèmes d'Armes** est utilisée pour définir un **Avantage de Base**. Noter qu'une **Unité de Tireur** utilise deux lignes : une pour le combat au choc (généralement défavorable) et une pour le tir (plus efficace).



Ligne à utiliser pour les **Archers** dans un **Combat Au Choc**



Ligne à utiliser pour les **Archers** dans un **Combat Au Tir**. Les 3 silhouettes rappellent que la cadence peut aller jusqu'à 3.



Ligne à utiliser pour les **Arbalétriers** dans un **Combat Au Choc**



Ligne à utiliser pour les **Arbalétriers** dans un **Combat Au Tir**



Ligne à utiliser pour les **Artilleries** dans un **Combat Au Choc**



Ligne à utiliser pour les **Artilleries** dans un **Combat Au Tir**

- Il faut ajouter à cet **Avantage**, les bonus/malus dus à la **Capacité du Système d'Armes**.

Attaquant	Défenseur
■ +2	■ -2
□ +1	□ -1
□ +0	□ +0
○ -1	○ +1
● -2	● +2

- Les principaux modificateurs de l'**Avantage** pour les **C combats au Choc** et au **Tir** sont partagés. Il en existe cependant de spécifiques :
 - 1 pour chaque Hex traversé par la **Ligne de Vue** après l'**Hex Adjacent**, pour les **Archers** et les **Arbalétriers**
 - 1 pour les **Unités d'Artillerie** pour chaque quadruplet complets d'**Hex** traversés par la **Ligne de Vue**
 - 1 **Le Tireur avec Munitions Diminuées**
 - 1 si la **Météo** est **Couvert** (**Archers**, **Arbalétriers**, **Artillerie**)
 - 3 si la **Météo** est **Pluie** (**Archers**, **Arbalétriers**, **Artillerie**)
 - 4 si la **Météo** est **Tempête** (**Archers**, **Arbalétriers**, **Artillerie**)

Note de Conception : L'humidité, donc la météo a un impact significatif sur la flexibilité des cordes. Le cas le plus célèbre est celui des arbalétriers à Crecy. Le vent est aussi à même de dévier, freiner les flèches comme les Lancastres l'ont éprouvé à Towton.

Noter que la notion de **Combat Supportée** n'a pas d'équivalent pour le **Combat au Tir**.

La résolution du **Tir** est aussi très proche de celle des **Combats au Choc**. Un 2D6 est lancé et la même **Table De Combat** est utilisée pour définir les **Pertes** obtenues.

Celles-ci sont appliquées de la même manière. Le seul point qui mérite précision est le recul : une **Unité ciblée** peut **Reculer** pour absorber la dernière perte. Il doit pour cela s'éloigner d'un Hex du tireur sans changer d'**Orientation**. Mais dans le cas du **Tir**, cet éloignement se compte en Hex sans tenir compte des difficultés liées au terrain.

3.2.10 Action de Rechargement des Munitions

 Une **Unité de Tireur** qui a un **Marqueur de Munitions (Diminuées ou Epuisées)** peut exécuter une **Action de Rechargement** si elle n'est ni **Ebranlée**, ni en **Déroute**, ni **A Bout De Souffle**, ni **Engagée** par une **Unité ennemie**. Pour **Recharger**, une Unité doit respecter une **Consigne de Défense** ou de **Regroupement** ou posséder un **Ordre Particulier**. Un **Personnage** n'est pas contraint par la **Situation d'Ordre** pour **Recharger**.

Le **Rechargement** dépend de la position d'une **Source de Munitions**. Cette **Source** peut être définie par le scénario. Lorsque ce n'est pas le cas, la **Source de Munitions** est le **Chef d'Armée** (pour simuler simplement que la logistique d'une **Armée** suit son **Chef**).

Une **Unité** située à 3 Hex ou moins de la **Source de Munitions Recharge** automatiquement. Au-delà de ces 3 Hex, un **Test de Rechargement** est fait.

Le chemin d'Hex entre la **Source de Munitions** et l'**Unité**, ne peut contenir que des Hex de **Terrain Clair** ou **Accidenté** et ne doit traverser aucun côté d'Hex de type **Mur** ou **Impassable**

3.2.10.1 Test de Rechargement

Un jet de 2D6 est lancé. Pour chaque tranche complète de 3 Hex entre **L'Unité** et la **Source de Munitions**, ajouter 1. **L'Action** est réussie si le résultat est égal à 12 ou moins. Dans ce cas, le **Marqueur Munition** est retiré, qu'il soit sur sa face **Munitions Diminuée** ou **Munitions Epuisées**.

Note de Conception : Les armées antiques/médiévales disposaient de stocks de projectiles qui permettaient généralement à leurs tireurs de ne pas être définitivement à court de munitions. Par exemple, à Crecy, les Anglais avaient deux millions de flèches pour 5 à 6000 archers. Souvent, les armées disposaient de personnels (pages) chargés d'acheminer ces projectiles vers les tireurs. Parfois, elles devaient revenir vers les lieux où ces munitions étaient entreposées (cavaliers mongols, turcs). Afin de ne pas (trop) alourdir l'aspect « logistique » du jeu, ces mouvements de munitions sont matérialisés dans les *Lames Maudites* par une « probabilité » dépendant de la distance.

3.3 Les Formations

La capacité de certaines **Grandes Troupes** de s'organiser en **Formations** est un aspect essentiel Des *Lames Maudites*. Les Formations ont beaucoup plus de punch que les simples **Grandes Troupes** et leur moral est meilleur. Pour obtenir une **Formation** (Pion Double) il faut agréger des **Troupes Simple** (Pion Simple). Les **Petites Unités** comme les **Personnages** ne peuvent jamais s'organiser en **Formations**.

Les avantages des **Formations** se paient par une partie de leur mobilité. Cela se traduit par des options d'**Orientation** plus réduites et par des règles de mouvement contraignantes.



Les **Formations** sont faciles à identifier sur la **Carte** : elles sont matérialisées par des pions rectangulaires qui occupent une place double des autres **Grandes Unités**. Elles sont placées sur deux Hex adjacents, ce qui impose qu'elles soient Orientées uniquement vers un sommet d'Hex.

Les **Formations** disposent d'au moins 3 pas de perte (en deçà, la **Formation** est automatiquement brisée et est remplacée par des **Troupes Simples**). Elle en possède bien souvent bien plus (jusqu'à 12 !). Le nombre de pas d'une **Formation** est donné par le nombre de **Figurines** qui apparaissent sur le pion. Pour chaque **Figurine** présente, compter deux pas. Retirer un pas (pour l'ensemble de la **Formation**) si le pion est sur son recto (la face « sanglante »).

Au cours du jeu, au fur et à mesure qu'une **Formation** se renforce ou s'affaiblit, il faut remplacer le pion la représentant par un autre Pion **Formation** de même **Type** (et de même **Aile**) mais présentant un nombre de **Figurines** adapté (et la retourner si le nombre de **Pas** est impair).

Dans la suite de ce livret nous opposerons des **Troupes dites Simples aux Troupes en Formation**. Les **Troupes Simples** sont les **Grandes Unités** de type **Troupe** (donc pas des **Personnages**), de **Grande Taille** carrées.

Note de Conception : Certains jeux – Great Battles Of History, Muskets And Pikes – proposent aussi des formations matérialisées par des pions doubles, solides mais manquant de souplesse. Ces unités sont des formations du premier au dernier tour. L'originalité des *Lames Maudites* est de permettre aux joueurs d'assembler et débander des Formations à partir de Grande Troupes Simples.

Sur bien des points, une **Formation** se comporte exactement comme un **Troupe Simple** :

- Elle peut être **Essoufflée** ou **A Bout de Souffle**.
- Elle peut être **Ebranlée** (mais pas en **Déroute** : elle perd un **Pass** ou se **Brise** à la place)
- Elle peut recevoir un **Ordre Particulier** (un seul suffit pour les deux Hex) et, en son absence, doit respecter la **Consigne d'Ordre** de son **Aile**
- Elle est **Activée** comme une **Troupe Simple**.
- Elle absorbe des **Résultats de Perte** en perdant des **Pas de Perte** et - sous condition - en **Reculant**
- Elle peut exécuter une **Action de Mouvement** (y compris d'**Attaque**), une **Action de Repli ou Faire Face**, elle peut aussi **Se Reposer**, **Se Réorganiser** ou **Recharger**.
- Elle effectue des **Tests de Moral** lorsque c'est nécessaire, de **Réorganisation**, de **Repos**, etc.

Néanmoins, les **Formations** se distinguent des **Troupes Simples** sur plusieurs points essentiels :

- Elle est matérialisée par un pion double (qui occupe deux Hex en même temps). Un pion double matérialise toujours une **Formation**.
- Elle ne peut jamais partir en **Déroute** (et donc **Rallier**).
- Elle ne peut pas **Fuir**.
- Quand elle **Combat Au Choc** ou au **Tir**, elle le fait deux fois, une fois pour chaque Hex.
- Elle ne peut jamais **Charger** et par voie de conséquence, elle ne peut pas **Avancer** après combat.
- Elle ne peut être **Orientée** que vers des sommets d'Hex.
- Elle dispose d'au moins 3 **Pas de Perte** (**Formation** de 2 figurines diminuée) et peut en avoir jusqu'à 12 (**Formation** de 6 figurines intacte).
- Elle peut être éventuellement traversée, mais elle-même ne peut traverser personne.

3.3.1 La cohésion des Formations

Se mettre en **Formation** a un impact très important sur sa cohésion :

- La Capacité du Profil de Moral** des pions **Formation** est meilleure que celle des **Troupes Simples**.
- Une **Formation** ne peut jamais partir en **Déroute**.
- Le comportement d'une **Formation Ebranlée** est différent de celui d'une **Formation En Ordre** (sans **Marqueur de Cohésion**).

3.3.1.1 Cas des Formation En Ordre (sans Marqueur de Cohésion)

Si une **Formation En Ordre** rate son **Test d'Engagement de Défense**, elle devient **Ebranlée** et peut ensuite choisir une **Action** comme une **Troupe Simple**.

Si une **Formation En Bon Ordre**, suite à une **Action de Repli**, rate son **Test de Dégagement**, elle perd un **Niveau de Cohésion** et devient **Ebranlée**.

Une **Formation En Ordre** peut absorber une **Perte** en reculant et en perdant aussi un niveau de **Cohésion** (elle devient **Ebranlée**).

Une **Formation En Ordre** n'est jamais obligée de reculer. Elle peut prendre toutes les **Pertes** en **Pertes de Pas**.

Les **Formations En Ordre** peuvent se renforcer en intégrants de nouvelles **Troupes Simples**, si celles-ci sont aussi **En Ordre**. Inversement, une **Formation En Ordre** peut se défaire d'une partie de ses effectifs en créant des **Troupes Simples** de même **Type** qui commenceront **En Ordre**. Une **Formation En Ordre** peut aussi se **Briser** volontairement, c'est-à-dire être remplacée par son équivalent (en **Pas**) en **Troupes Simples** de même **Type**, **En Ordre**.

3.3.1.2 Cas des Formations Ebranlées



Une **Troupe Ebranlée** ne peut JAMAIS constituer ou **Joindre** une **Formation**. Une **Formation Ebranlée** ne peut JAMAIS intégrer de **Troupes Simples**.

Il est possible de **Briser** une **Formation Ebranlée** suite à une **Perte au Combat** ou un **Test de Dégagement** raté, mais pas volontairement. De même, il n'est pas possible pour une **Formation Ebranlée** de laisser partir des **Unités Simples** en exécutant une **Action Quitter une Formation**.

Si une **Formation Ebranlée** rate son **Test d'Engagement de Défense**, elle ne part pas en **Déroute**. A la place, elle est privée d'**Action** (elle a joué dès que son test est raté...).

Une **Formation Ebranlée** qui lors d'une **d'Action de Repli** rate son **Test de Dégagement se Brise** (c'est-à-dire qu'elle est remplacée par autant de **Grandes Troupes Simples Ebranlées** de même **Type**).

Une **Formation Ebranlée** qui recule ne perd pas de **Niveau de Cohésion** se **Brise** aussi comme décrit pour l'**Action de Repli**.

3.3.1.3 Briser une Formation par Perte de Cohésion

Lorsqu'une **Formation Ebranlée** est **Brisée** pour absorber une perte de **Niveau de Cohésion**, le joueur remplace la **Formation** par autant de **Troupes Simples** du même **Type**, de même **Orientation**, **Ebranlées** elles aussi, en respectant les règles suivantes (par ordre de priorité) :

- Répartir les **Pas** de la **Formation** le plus égalitairement possible entre les 2 hex qu'elle occupe. Par exemple, si une **Formation** de 9 **Pas** se brise, un Hex contiendra 5 **Pas** et l'autre 4.
- Regrouper, autant que faire ce peut, les **Pas** pour reconstruire des **Troupes Simples** les plus complètes possibles. Ainsi, dans notre exemple précédent, le premier Hex contiendra deux **Troupes** de 2 **Pas** (complètes) et Une **Troupe** avec un seul **Pas** (face « Sanglante »), et l'autre Hex, 2 **Troupes** de 2 **Pas** (complètes).

Important : les **Troupes Simples** ainsi obtenues sont **Ebranlées** et non en **Déroute**. La cohésion de la **Formation** est en quelque sorte un « bonus » de **Cohésion**.

3.3.2 Crée et renforcer une Formation

Une **Formation En Ordre** peut se renforcer ou au contraire se défaire d'une partie de ses effectifs en intégrant ou créant des **Troupes Simples** (**Grandes, En Ordre** et de même **Type**) grâce aux **Actions Constituer** ou **Joindre une Formation** ou **Quitter ou Briser une Formation**.

Une **Formation** ne peut intégrer d'autres **Formations** ou se diviser en de multiples **Formation**.

Tous les **Types de Troupes** ne sont pas susceptible de se former en **Formations**. Ce n'est possible que pour celles dont le **Profil de Commandement** est **Ordinaire** ou mieux.

La limite de taille d'une **Formation** dépend de la **Valeur** de ce **Profil de Commandement**:

Empilement possible et Formation jusqu'à 6 équivalents **Troupes Simples** possibles (de 3 à 12 pas).

Empilement possible et Formation jusqu'à 4 équivalents **Troupes Simples** possibles (de 3 à 8 pas).

Empilement possible et Formation avec 2 équivalents **Troupes Simples** possibles (3 ou 4 pas).

Empilement possible, mais Formation interdite

Empilement interdit.

Les **Formations** ont davantage de **Pas de Perte** (car elles cumulent les **Pas de Perte** des **Troupes Simples** qui se sont agrégées à elle). Contrairement aux **Troupes Simples** qui sont retirées du jeu lorsqu'elles ont pris deux **Pas de Perte**, les **Formations** sont remplacées par des **Formations** moins étoffées (le nombre de figurines sur le pion diminue).



	3 Pas		4 Pas
	5 Pas		6 Pas
	7 Pas		8 Pas
	9 Pas		10 Pas
	11 Pas		12 Pas

Une **Formation** peut être **Brisée**, c'est-à-dire que le pion double qui la matérialise est remplacé par 2, 3 ou 4 **Troupes Simples**. Cela peut se faire à l'initiative du joueur ou sous la pression des événements (perte de pas, perte de cohésion).

3.3.3 L'Orientation des Formations

Une **Formation** (mais voir exception avec le mode Herrisson) ne peut s'**Orienter** que vers un sommet d'Hex et aura une **Zone Avant** de 3 Hex, deux **Zone de Flanc** d'1 Hex chacune et une **Zone Arrière** de 3 Hex.



En plus des usages de l'**Orientation** vus dans les *Règles de Base* pour les **Empilements, Mouvements et Combats**, il faut ajouter pour les **Formations** :

- Les **Troupes Simples** ne peuvent joindre une **Formation** ou en constituer une avec une autre **Troupe Simples** que lorsque les **Orientations** sont identiques.
- Les **Troupes Simples** que libère une **Formation** ou obtenues suite à la dissolution de celle-ci adoptent l'**Orientation** de la **Formation**.

Le changement d'**Orientation** des **Formations** diffère des **Troupes Simples** du fait qu'elles occupent deux hex :

- Pour changer d'**Orientation**, une **Formation** doit **Avancer** ou **Reculer** sur un de ces deux Hex ou
- Inverser son **Orientation** (rotation de 180°)

Contrairement aux **Troupes Simples** qui après un **Recul** du au **Combat** doivent garder la même **Orientation**, une **Formation** peut voir son **Orientation** évoluer si un seul des deux Hex recule.

3.3.4 L'empilement des Formations

Une **Formation** ne peut s'**empiler** qu'avec des **Unités Simples**. Deux **Formations**, ne peuvent s'**Empiler**, ni partiellement (sur un Hex seulement), ni totalement (sur leurs deux Hex).

Une Unité Simple de Grande Taille peut venir s'**empiler** sur une **Formation**. En revanche une **Formation** ne peut jamais venir s'**empiler** avec une autre **Grande Unité Simple** ou une autre **Formation**.

Une **Formation** qui a atteint sa limite de taille ne peut plus s'**empiler** avec personne, sauf une unique **Petite Unité**.

Cette *Faculté* permet la *Traversée* limite de taille atteinte, pas l'*Empilement*)

3.3.5 Traverser une Formation

Une **Formation** peut être **Traversée** (mais à quel prix ! Voir ce qui suit) si elle n'a pas plus de quatre **Figurines**. En revanche, Une **Formation** ne peut jamais traverser d'**Unités de Grande Taille** même **simples**. De plus, une **Formation** qui a atteint sa limite de taille ne peut être traversée, sauf si elle a la *Faculté Manœuvre*.

3.3.6 Mode d'une Formation

Une **Formation** a un **Mode** qui affecte sa vitesse et/ou son efficacité au combat.

Par défaut elle est en **Mode Marche** qui est matérialisée par le marqueur ou aucun **Marqueur**. Dans ce mode, les informations qui figurent sur le pion sont utilisées telle quel.

Elle peut changer de **Mode** afin de renforcer son efficacité face à une situation particulière. Les **Modes** disponibles dépendent du fait qu'elle dispose ou non de la **Faculté Manœuvre** :

Sans la **Faculté Manœuvre**, le seul **Mode** supplémentaire disponible est **Murs de Boucliers** . Avec ce **Mode**, la **Formation** gagne un Bonus de +1 au **Combat au Choc/+1 au Tir**. La **Capacité de Mouvement de l'Unité** est réduite d'un niveau (**Ordinaire** par **Désavantage** par exemple) tant qu'elle reste dans ce mode.

Avec la **Faculté Manœuvre**, la **Formation** peut utiliser les **Modes** suivants :

- Tortue** : la **Formation** gagne un Bonus de +2 au **Combat au Choc/+2 au Tir**. La **Capacité de Mouvement de l'Unité** est réduite d'un niveau (**Ordinaire** par **Désavantage** par exemple) tant qu'elle reste dans ce mode.
- Rotation des rangs** : La **Formation** ne prend pas de **Niveau d'Essoufflement Supplémentaire** lorsqu'elle **Soutient** une **Attaque**.
- Hérisson** : tous les Hex autour de la **Formation** deviennent **Zone Avant**. La **Formation** ne peut plus bouger (même le **Mouvement Minimal** est interdit)

3.3.7 Le mouvement des Formations

Les **Formations** sont des **Troupes** plus difficilement manœuvrables. Cela se traduit par les points de règle suivants :

- La **Formation** peut choisir une **Action de Mouvement**, une **Action de Repli** ou une **Action Faire Face**, mais elle ne peut pas exécuter **d'Action de Fuite**.
- La **Formation** ne peut se déplacer que sur **Terrain Clair** pour tous les Hex qu'elle occupe à un instant donné.
- Le déplacement élémentaire consiste :
 - Soit à faire avancer la **Formation** sur deux Hex de sa **Zone Avant** sans changer **d'Orientation**.
 - Soit pivoter vers l'**Avant** (**Action de Mouvement**, **Action Faire Face**) ou vers l'**Arrière** (**Action de Repli** ou **Recul** suite à un combat). Ce pivotement entraîne effectivement un changement **d'Orientation**, mais qui n'est alors pas pris en compte pour le coût de déplacement ou pour les interdictions de changement **d'Orientation**.
- La **Formation** ne peut se **Réorienter** qu'en se retournant (180°).
- Lorsque la **Formation** avance sur ses deux Hex, le nombre de **Points de Mouvement** nécessaire est celui qui est le plus élevé des deux. Ce coût est déterminé déplacement élémentaire par déplacement élémentaire.



Par exemple, suivons une **Formation** monte une colline. Lors du premier déplacement élémentaire, un Hex gravit la pente, l'autre non. Le coût pour l'Hex (1) est de 1 et pour l'Hex (2) est de 1,5 pour un coût total de 1,5. Pour le second déplacement, les coûts des Hex s'inversent pour un coût total de 3 (nécessitant le **Mouvement Supplémentaire** fatiguant la **Formation**). Chaque Hex de la **Formation** n'a pourtant « dépensé » que 2,5 points.

- Lorsque la **Formation** ne bouge que sur un seul Hex, c'est le cout en **Point de Mouvement** du déplacement de la moitié de la **Formation** sur cet Hex qui est pris en compte.
- Au cours d'une **Action Faire Face**, l'**Unité** peut soit se retourner (c'est-à-dire pivoter de 180°), soit pivoter vers l'**Avant**. Si aucune de ces manœuvres n'est possible ou ne lui permet **d'Engager** une **Unité** qui l'**Engage**, alors, la **Formation** n'est pas tenue à exécuter une **Action Faire Face**.
- Une **Formation** ne peut pas **Charger**.

3.3.8 Les Formations au combat

Les **Formations** agissent pour l'essentiel comme des **Troupes Simples**. Néanmoins quelques particularités sont à noter :

- Le **Nombre d'Attaques** est de deux lors d'une **Action de Combat au Choc** : une pour chaque Hex de la **Formation**.



Les trois **Formations démoniaques** ont théoriquement la possibilité d'exécuter chacune deux **Combats Au Choc**. Celle de droite ne peut attaquer qu'une **Troupe de Maraudeurs**, seule **Unité Engagée**. Elle peut l'attaquer deux fois (1) et (2), si la première attaque provoque le recul des Maraudeurs, la seconde attaque est perdue. La **Formation** du milieu ne peut attaquer qu'une **Troupe de Maraudeur** (3) et qu'à partir d'un seul Hex. L'attaque de l'autre Hex n'est donc pas possible. La **Formation** de gauche peut attaquer une même **Troupe de Maraudeurs** : (4) et (5) ou les deux : (4) et (6). Noter que le combat via (5) attaque les Maraudeurs par le flanc, ce qui n'est le cas ni de (4), ni de (6).

- Idem pour le **Tir** : chaque Hex peut **Tirer** comme une **Troupe Simple**. Appliquer donc la cadence de **Tir** pour les deux Hex.
- Une **Formation En Ordre** qui prend sa dernière **Perte** en **Reculant** devient **Ebranlée**.
- Une **Formation Ebranlée** qui prend sa dernière **Perte** en **Reculant** se **Brise**.



Exemple : Une **Formation d'Archers Elfiques** se fait charger par des « Dents Noires » sur Wargs et prend 2 Pertes. La première est absorbée par une **Perte de Pas**, la seconde par **Recul**. Comme la **Formation** était déjà **Ebranlée**, elle se **Brise**. Les 9 **Pas** résultant sont répartis le plus équitablement possibles (4 **Pas** sur un Hex, 5 sur l'autre) en **Troupes Simples** les plus complètes possibles (2 **Pas**) sauf pour une (1 **Pass**). Toutes ces **Troupes** héritent des **Marqueurs de Cohésion** et de **Munitions de la Formation**.

3.3.8.1 Recul d'une Formation

Une **Formation** qui recule DOIT limiter au maximum son recul, c'est-à-dire pivoter vers l'arrière de préférence à faire reculer ses deux Hex, à condition qu'à la suite du recul (et avant une éventuelle **Avance** après **Combat** de son agresseur), elle ne soit plus adjacente à l'**Unité** qui l'**Attaque**. Dans tous les cas, les autres contraintes doivent être respectées :

- Côtés d'Hex franchissables,
- Terrain accessible** pour une **Formation** (seuls les **Terrains Clairs** sont autorisés)
- La **Formation** ne se retrouve pas **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière**.

Lorsqu'AUCUNE solution de **Recul** ne répond à ces contraintes, une perte de **Pas** doit être consentie.

Noter qu'une **Formation** en **Herrisson** ne peut pas **Reculer**.



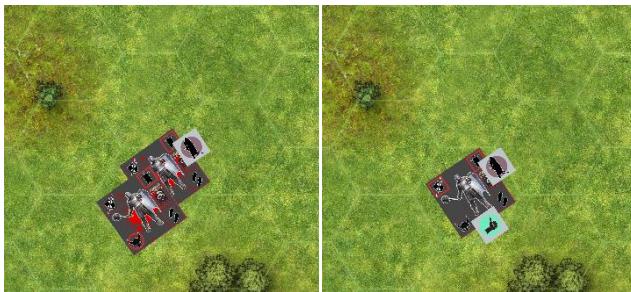
3.3.9 Action de Fusion

L'Action de Fusion de Troupes Simples n'est pas à proprement parler une **Action** liées à la mise en **Formation**, mais puisqu'elle n'est exécutable que dans des conditions similaires, elle est présentée ici.

L'Action de Fusion permet de remplacer deux **Troupes Simples Empilées**, de même **Type** et de la même **Aile** et qui ont perdu chacune un **Pas** (et donc à qui il ne reste plus qu'un **Pas**) en une unique **Troupe Simple** de même **Type**, de même **Aile** et possédant ses deux **Pas**.

Les deux **Unités** doivent être des **Troupes Simples** qui ne sont ni **Adjacentes** à une **Unité** ennemie, ni **A Bout De Souffle**, ni **Ebranlées**, ni en **Déroute**.

Si ou moins une de ces **Troupes** était **Fatiguée** ou en **Munition Diminuées** ou **Essoufflée**, la **Troupe** résultante hérite de cette **Essoufflement** et/ou du **Marqueur de Munitions** le plus défavorable



Exemple de Fusion. L'Unité Activée peut-être n'importe laquelle des deux (et il est nécessaire qu'aucune des deux n'ait été déjà Activée au départ de l'Action). La Troupe résultante retrouve ses deux Pas. Comme une des troupes était au départ, Essoufflée, la troupe résultante est aussi Essoufflée.

3.3.10 Action Constituer une Formation

L'Unité qui par son **Action** construit la **Formation** doit être une **Troupe Simple** qui n'est ni **Adjacente** à une **Unité** ennemie, ni en **Déroute**, ni **A Bout De Souffle**. De plus, elle doit être **Adjacente** avec au moins une autre **Troupe Simple** de même **Type**, de même **Aile** et de même **Orientation**, non **Activée** répondant aux mêmes critères. Cette **Orientation** doit être perpendiculaire à l'axe que forme ces deux **Unités**.

Les deux **Troupes** ne peuvent être empilées qu'avec des **Troupes Simples** de même **Type**, de même **Aile** et de même **Orientation** répondant aux mêmes critères de **Cohésion** et **D'Essoufflement**. Le total des **Pas de Pertes** de toutes les **Troupes** des deux Hex doit être d'au moins **3 Pas** et ne peut excéder le maximum de **Pas** défini par la **Classe de Commandement** pour ce type de **Troupes**. Si une seule des **Troupes** sur ces deux Hex ne répondent pas à ces critères, la **Formation** ne peut pas être constituée.

Remplacez alors toutes les **Troupes Simples** des deux Hex par une **Formation** (même **Type**, même **Aile**) contenant autant de **Pas de Pertes** que n'en contenait l'ensemble de ces **Troupes Simples**. La **Formation** résultante doit se placer sur les deux Hex qu'occupaient les **Troupes Simples**. L'**Orientation** de cette **Formation** est celle de ces **Troupes** remplacées. Au terme de l'**Action**, placez un marqueur **Activé** sur la **Formation**.

Si ou moins une de ces **Troupes Simples** était **Essoufflée** ou en **Munition Diminuées** ou **Epuisées**, la **Formation** résultante hérite de cette **Essoufflement** et/ou du **Marqueur de Munitions** le plus défavorable



Exemple de constitution de Formation. L'Unité Activée peut-être n'importe laquelle des trois (et il est nécessaire qu'aucune des trois n'ait été déjà Activée au départ de l'Action). Le total des Pas est de 2 + 2 + 1 = 5. La Formation résultante a donc 3 figurines (6 Pas), face « sanglante » (-1 pas). Comme une des troupes était au départ, Essoufflée, la formation résultante est aussi Essoufflée.



3.3.11 Action Joindre une Formation

Une **Formation** peut se **renforcer** si elle n'est ni **Adjacente** à une **Unité** ennemie, ni **Ebranlée**, ni en **Déroute** ni **A Bout De Souffle**. Elle doit

être empilée avec une ou deux **Troupes Simples** de même **Type**, non **Activées** et de même **Aile** répondant aux mêmes critères. Les **Troupes Simples** qui viennent joindre la **Formation** ne doivent être, elles-mêmes ni en **Déroute**, ni préalablement **Activées** ce tour.

La **Formation** doit être **Devant**, les **Troupes Simples** à intégrer doivent être **Derrière**. Retirer les **Troupes Simples** et remplacer la **Formation** par une autre (même **Type**, même **Aile**) contenant autant de **Pas de Pertes** que n'en contenait la **Formation** de départ plus celles de la ou des deux **Troupes Simples**. Au terme de l'**Action**, placez un marqueur **Activé** sur la **Formation**.

Une **Formation** ne peut intégrer que des **Troupes** qui sont empilées sous-elles (la **Formation** est **Devant**, les **Troupes** à intégrer, **Derrière**). Si une **Troupe** est empilée avec une **Formation** sans que celle-ci ne puisse l'intégrer (car elle est de **Type** ou d'**Aile** différent ou **Ebranlée** par exemple), alors la **Formation** ne peut pas non plus intégrer d'autres **Troupes**.

Si ou moins une de ces **Troupes Simples** à intégrer était **Essoufflée** ou en **Munitions Diminuées** ou **Epuisées**, la **Formation** résultante hérite de cette **Essoufflement** et/ou du **Marqueur de Munitions** le plus défavorable.



Exemple de renforcement de Formation. L'Unité Activée est la Formation (il est nécessaire cependant qu'aucune des Troupes Simples n'ait été déjà Activée au départ de l'Action et que ces Troupes soit Derrière). Le total final des Pas est de 7 + 2 + 1 = 10. La Formation résultante a donc 5 figurines (10 Pas). Comme une des troupes était au départ, Essoufflée, la formation résultante est aussi Essoufflée. Une des troupes étant en Munitions Epuisées plus défavorable que les Munitions Diminuées de la Formation, la Formation adopte ce Marqueur plus défavorable.

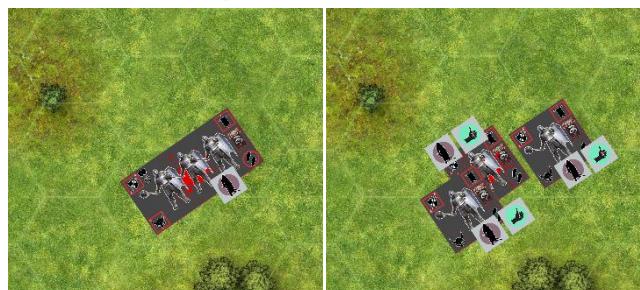


3.3.12 Action Briser une Formation

Une **Formation** peut être **Brisée** volontairement afin de la diviser en **Troupes Simples**. Pour cela, il faut qu'elle ne soit ni **Ebranlée** ni **A Bout De Souffle** et ne faut pas qu'elle soit **Adjacente** à une **Unité** ennemie. De plus, une fois la **Formation** brisée, les deux Hex qu'occupait la **Formation** ne doivent pas avoir plus de 10 **Points d'Empilement**. Donc, il faut aussi qu'elle ne soit pas trop imposante, c'est-à-dire qu'elle ne contienne pas plus de 8 pas (2 **Troupes Simples** à effectifs complets – 2 **Pas** – sur chaque Hex)

Remplacez la **Formation** par des **Troupes Simples** de même **Type** et de même **Orientation** sur les Hex qu'elle occupait, de telle sorte que la répartition en **Pas** soit la plus équilibrée possible entre les deux Hex. Ces **Troupes Simples** résultantes sont automatiquement **Activées**

Si la **Formation** était **Essoufflée** ou en **Munition Diminuées** ou **Epuisées**, les **Troupes Simples** résultantes héritent chacune de cet **Essoufflement** et/ou du **Marqueur de Munitions** le plus défavorable.



Une Formation est volontairement Brisée (5 Pas). Les 5 Pas sont répartis le plus équitablement possible (2 Pas sur un Hex, 3 Pas sur l'autre). Dans la mesure du possible, les Troupes Simples résultantes sont complètes (2 Pas). Elles héritent du Marqueur d'Essoufflement de la Formation.



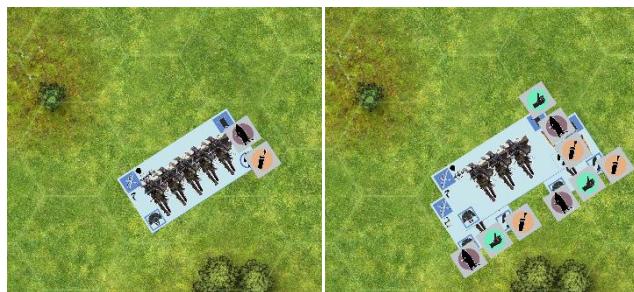
3.3.13 Quitter une Formation

Une **Formation** qui n'est ni **Adjacente** à une **Unité** ennemie, ni **Ebranlée**, ni **A Bout De Souffle** ni en **Déroute** peut se défaire d'une

partie de ses effectifs et créer des **Troupes Simples** de même **Type**. De plus, il faut qu'à la fin de l'**Action**, les contraintes **d'Empilement** continuent à être respectées.

La **Formation** se voit retirer 2 ou 4 pas (1 ou 2 figures sur la **Formation**) pour « créer » 1 ou 2 **Troupes Simples** de même **Type** et de même **Orientation** que la **Formation**. Cette ou ces **Troupes** seront posées sur les mêmes Hex, **Derrière** la **Formation** sans que l'**Empilement** sur ces Hex ne dépasse les 10 **Points**. Ces **Troupes Simples** extraites sont automatiquement **Activées**.

Si la **Formation** était **Essoufflée** ou en **Munition Diminuées** ou **Epuisées**, les **Troupes Simples** résultantes héritent chacune de cet **Essoufflement** et/ou du **Marqueur de Munitions** le plus défavorable.



Dans cet exemple, une **Formation** de 10 Pas détache 4 Pas pour former 2 **Troupes** de 2 Pas chacune. Noter qu'il n'aurait pas été possible de détacher juste un Pas sur un Hex (il faut détacher des **Troupes** complètes). Les **Troupes** sont placées **Derrière** la **Formation**, une par Hex pour que le nombre de Points d'**Empilement** n'excède jamais 10. Ces **Troupes** héritent des **Marqueurs d'Essoufflement** et de **Munitons** de la **Formation**.



3.3.14 Changer le Mode d'une Formation

Pour pouvoir changer le **Mode** d'une **Formation**, il faut que celle-ci ne soit ni **Ebranlée**, ni **A Bout de Souffle**, ni **Adjacente** à des **Unités** ennemis qui n'ont pas de **Marqueur Contact** ou **Charge**.

Si la **Formation** est **Adjacente** à des **Unités** ennemis (qui donc doivent avoir un **Marqueur Contact** ou **Charge**), elle doit faire un **Test d'Organisation** : Lancer **2D6**, retirer -2 si la **Formation** a la **Faculté Manœuvre** et +1 pour chaque **Unité** ennemi qui engage la **Formation**. Selon la **Capacité d'Arme** de l'**Unité**, il faut obtenir :

10 ou - 9 ou - 8 ou - 7 ou - 6 ou -

Un 1-1 est toujours un succès

Si la Formation a la capacité **Manœuvre** elle peut choisir entre les modes : **Marche** **Tortue** , **Rotation des Rangs** ou **Herrisson** . Si la Formation n'a pas la **Faculté Manœuvre** elle ne peut choisir qu'entre les modes : **Marche** et **Mur De Boucliers** .

3.4 Les Éléments de Jeu

Les **Éléments de Jeu** sont des **Marqueurs** posés sur la carte et qui matérialisent diverses choses pouvant influer sur les combats. On y trouve aussi bien la météo que les incendies, le moral comme la fatigue d'une Aile, etc.

Comme les **Unités**, les **Éléments de Jeu** s'activent et se jouent, dans un ordre quelconque, avant, pendant ou après avoir joué les **Unités**.

Note de Conception : L'auteur de ces règles a trop souffert de devoir suivre dans un ordre précis une série de phases constitués de segments et de sous-segments – en en oubliant certains au passage – pour ne pas avoir eu envie de tordre le cou à ce principe. Cet ordre ayant généralement peu de sens et peu d'effet, il est remplacé par des **pions**. Pour ne rien oublier, c'est simple : tout est sur la carte. Ainsi, tout élément qui n'a pas reçu son marqueur **Activé** est susceptible d'être joué s'il n'appartient pas à l'adversaire. Et il n'est jamais trop tard pour y penser.

Certains **Éléments de Jeu** sont généraux et partagés (**Météo**, **Incendies**...), d'autres appartiennent à un joueur (**Moral** et **Fatigue d'Aile**). Un joueur doit jouer et activer tous les **Éléments** qui lui appartiennent ainsi que les **Éléments** généraux.

3.4.1 Un pour tous et tous pour un

Les **Éléments de Jeu** étant nombreux (surtout si un joueur a l'idée d'incendier largement...), jouer les **Éléments de Jeu** à chaque tour peut se révéler fastidieux.

Aussi, une simplification a été apportée : le joueur lance 1D6. S'il fait 1, il doit jouer TOUS les **Éléments de Jeu** l'un après l'autre. S'il fait 2 à 6, il considère que TOUS les **Éléments de jeu** ont été joués d'un coup et que rien n'en a résulté.

Note de Conception : dans la version initiale des règles tous les **Éléments de Jeu** généraux et ceux appartenant au joueur devaient être systématiquement joués. Tous nécessitaient un lancer de 2D6 avec une probabilité faible de voir un changement s'opérer. Par exemple, un changement de météo ne survenait qu'en cas de double 1 ou

de double 6 entraînant beaucoup de Jet de Dés pour rien. Dans cette nouvelle version, on joue la météo une fois sur 6 tours en moyenne avec 1D6 ou un 1 ou 6 provoquent un changement de météo (une chance sur 3, plutôt qu'une sur dix-huit). Au final, la probabilité d'un changement est la même, tout en utilisant moins les dés.

3.4.2 Le Moral d'Aile

Le **Moral d'Aile** est un **Élément De Jeu** appartenant au joueur propriétaire de l'Aile à laquelle il est attaché. Chaque Aile dispose de son **Marqueur de Moral**,posé non loin des **Unités** de cette Aile. Ce marqueur est utilisé pour déterminer si et quand une Aile s'effondre et part en **Retraite**, comme expliqué dans les **Règles De Base**.



Ce **Marqueur** peut être joué pour savoir si le **Moral de l'Aile** remonte. Pour cela, si la valeur de ce moral n'est pas au maximum (11), lancer 1D6. Si un 1 est obtenu, alors le **Moral de l'Aile** remonte d'un point : retourner et remplacer le **Marqueur**.

3.4.3 La Fatigue d'Aile



La **Fatigue d'Aile** est un **Élément De Jeu** appartenant au joueur propriétaire de l'Aile à laquelle il est attaché. Chaque Aile dispose de son **Marqueur de Fatigue**,posé non loin des **Unités** de cette Aile. Ce marqueur est utilisé pour déterminer si une **Unité Essoufflée** ou à **Bout De Souffle** réussit une **Action de Repos**. Rappelons qu'en cas de double au Jet de dés de cette Action de repos, la **Fatigue d'Aile** est abaissée de 1, rendant les prochaines **Actions de Repos** plus difficiles (cf. **Règles de Base : Action de Repos**).

Ce **Marqueur** peut être joué pour savoir si le **Seuil de Fatigue de l'Aile** remonte. Pour cela, si la valeur de ce seuil n'est pas au maximum (11), lancer 1D6. Si un 1 est obtenu, alors le **Seuil de Fatigue l'Aile** remonte d'un point : retourner et remplacer le **Marqueur**.

Note de Conception : Avec ce système, une Aile Engagée se fatigue très vite : une Action De Repos à une chance sur 6 de la faire baisser. En comparaison, l'aile n'a qu'une chance sur 36 de faire remonter ce seuil par tour. Une Aile se repose donc très lentement. Il est donc possible de reposer une Aile, mais pour cela, il faut la retirer du combat et la laisser longtemps en réserve.

3.4.4 La Météo

La météo joue un rôle important dans les *Lames Maudites* : elle peut altérer certains paramètres comme les lignes de vue, l'efficacité des tirs, le mouvement, etc. Elle est matérialisée par trois Marqueurs :

- Le **Marqueur Météo**
- Le **Marqueur Brouillard**
- Le **Marqueur Sens du Vent**

Ces **Marqueurs** sont des **Éléments de Jeu** généraux joués par TOUS les joueurs. Leurs valeurs initiales sont données par le scénario. Si aucune Météo n'est spécifiée, elle n'est pas utilisée (pas de pion, pas d'effet, pas d'évolution de la météo).

3.4.4.1 Le Marqueur Météo

Il matérialise les conditions météorologiques sur le champ de Bataille. Ce **Marqueur** peut être posé n'importe où sur la carte. Il peut prendre l'une des six valeurs suivantes (données par les six faces de trois pions) :



Canicule

Malus de +1 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**



Beau Temp

Bonus de -1 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**



Nuageux

Aucun effet



Couvert

Malus de -1 pour l'**Avantage au Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**



Pluie

Malus de +1 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**
Malus de -3 pour l'**Avantage au Tir** des **Archers**, des **Arbalétriers** et de l'**Artillerie**



Tempête

- Malus de +2 au **Jet de Dé** lors d'une **Action De Repos**
- Malus de -4 pour *l'Avantage au Tir des Archers, des Arbalétriers et de l'Artillerie*
- 1 Points de Mouvement (0 minimum)

Note de Conception : Enfin un jeu qui pénalise les tireurs en cas de forte humidité ! ☺ On va pouvoir refaire Crecy.
Plus sérieusement : remarquer que les pions Météo rappellent les effets à l'aide de petits icônes qui les décore (bleu pour bonus, rouge pour malus).

Jouer le Marqueur Météo : Lancer 1D6. Sur un 1, le temps s'améliore, sur un 6 il se dégrade (retourner ou remplacer le **Marqueur**).

3.4.4.2 Le Marqueur Brouillard



Le **Marqueur Brouillard** est présent sur la carte lorsque celle-ci est couverte de brume ou brouillard. Il peut être posé n'importe où sur la carte, il est généralement posé près du **Marqueur Météo**. Sa valeur initiale est indiquée par le scénario. Si celui-ci est silencieux (ce qui sera le cas la plupart du temps), il n'y a pas de **Brouillard**. Le **Brouillard** limite drastiquement les **Lignes de Vue** et peut amener des **Unités** à se perdre par manque de visibilité, incidents simulés par le mécanisme des **Errements**.

Le **Marqueur Brouillard** est matérialisé par deux pions et peut donc prendre 4 états :



Brume

1. Errement
2. Portée des Tirs : 2 Hex Maximum



Brouillard

- Errement
- Portée des Tirs : 1 Hex Maximum



Brouillard Dense

3. Errement
4. Pas de Tir sauf pour les Tirailleurs



Purée de Poix

5. Errement
6. Pas de Tir

Jouer le Marqueur Brouillard : Lancer 1D6. Sur un 1 et 2, le **Brouillard** diminue, sur un 6 il se renforce (retourner ou remplacer le **Marqueur**). Si la **Brume** se dissipe, retirer le **Marqueur** et ne plus jouer le **Brouillard** (retirer le **Marqueur**).

3.4.4.3 Le Marqueur Vent

Le **Marqueur Vent** indique dans quel est la force du Vent et dans quel sens souffle-t-il. Le **Sens du Vent** est donné par l'**Orientation du Marqueur** sur la carte. Ce **Marqueur** peut être posé n'importe où sur la carte, il est généralement posé près du **Marqueur Météo**. Ce sens désigne toujours un côté d'Hex, jamais un sommet d'Hex.

Ce **Sens** est utile pour déterminer dans quelle direction se propagent les incendies et les fumées. La direction initiale du vent est déterminée par le **Scénario**. Si rien n'est précisé, lancer 1D6 : un 1 correspond à 0°, 2 à 60°, 3 à 120° et ainsi de suite.

La **Force du Vent** dépend de la *face* du **Marqueur**. Comme quatre **Forces** sont possibles, le jeu contient deux pions pour les représenter. Ces différentes **Forces** ont un impact sur le **Tir** et la virulence des **Incendies** :



Brise Légère

- Pas d'autre effet



Brise

- Ajouter 5 Pions Incendie dans la Pioche Incendie
- Malus de -1 pour *l'Avantage au Tir des Archers, des Arbalétriers et de l'Artillerie*



Vent Fort

- Ajouter 10 Pions Incendie dans la Pioche Incendie
- Malus de -2 pour *l'Avantage au Tir des Archers, des Arbalétriers et de l'Artillerie*



Vent Violent

- Ajouter 15 Pions Incendie dans la Pioche Incendie
- Malus de -4 pour *l'Avantage au Tir des Archers, des Arbalétriers et de l'Artillerie*

Jouer le Marqueur Vent : Lancer 1D6. Sur un 1, le **Vent** diminue et sur un 6 il se renforce (retourner ou remplacer le **Marqueur**). Sur un 2, sa direction change de 60° vers la gauche, sur un 5, elle change de 60° vers la droite (réorienter le **Marqueur**).

3.4.5 L'Errement

L'**Errement** est un mécanisme qui perturbe le mouvement des **Unités**, il est généralement associé à un phénomène qui réduit leur visibilité (comme le brouillard, la fumée, etc). Une **Unité** qui « **Erre** » peut se tromper de direction, piétiner, etc.

L'**Errement** n'est utilisé que pour les **Actions de Mouvement et de Fuite**. Pour les **Action de Repli**, **Faire Face**, comme pour le **Recul** ou **L'Avance après Combat**, ignorer l'**Errement**.

Avant chaque déplacement élémentaire, une **Unité** qui erre doit déclarer son intention de déplacement (changement d'Hex, par réorientation) puis lance 1D6, selon le résultat elle peut :

- **Déplacement normal** : Se déplacer dans la direction prévue et se déplacer d'un Hex. Le mouvement continue et éventuellement le prochain déplacement sera aussi un **Errement**.
- **Désorientation -60** : S'Orienter de 60° vers la gauche et exécuter le déplacement prévu. Le mouvement s'arrête. Une formation effectue un pivotement vers d'avant de 60° vers la gauche.
- **Désorientation 60** : S'Orienter de 60° vers la droite et exécuter le déplacement prévu. Le mouvement s'arrête. Une formation effectue un pivotement vers d'avant de 60° vers la droite.
- **Piétinement** : Ne Pas se déplacer du tout. Le mouvement s'arrête.

L'interprétation du Jet de Dé dépend du niveau d'**Errement** (donc de manque de visibilité) :



- 1 : Désorientation -60
- 2-5 Déplacement Normal
- 6 : Désorientation 60



- 1 : Désorientation -60
- 2-4 Déplacement Normal
- 5 : Désorientation 60
- 6 : Piétinement



- 1 : Désorientation -60
- 2-3 Déplacement Normal
- 4 : Désorientation 60
- 4-6 : Piétinement



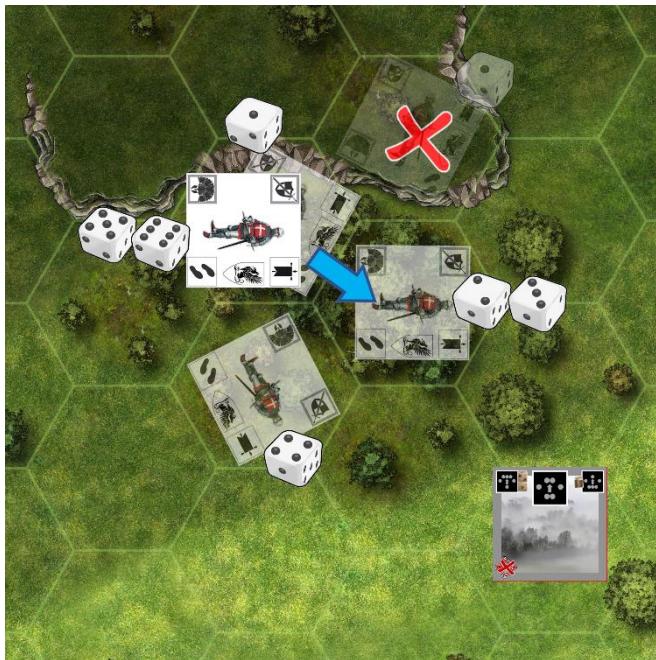
- 1 : Désorientation -60
- 2 : Déplacement Normal
- 3 : Désorientation 60
- 4-6 : Piétinement

Une **Formation** doit **Errer** si au moins un de ces deux Hex impose d'**Errement**. Si les deux Hex imposent l'**Errement**, il faut prendre le plus contraignant. Une **Formation**, pour effectuer les réorientations imposées par l'**Errement**, effectue un **Pivotement** vers l'avant (à gauche ou à droite). Son mouvement s'arrête là.

L'**Errement** peut amener une **Unité** à être **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière** à la fin de son **Mouvement** (c'est une exception aux règles standard de **Mouvement**)

L'**Errement** n'oblige pas une **Unité** à se déplacer sur un Hex Interdit, ou sur lequel elle serait **Détruite** (fosse, lave, Incendie). Si le cas se présente, le déplacement est annulé (mais le changement d'**Orientation** est tout de même effectué) et l'**Unité** est **Ebranlée** si elle ne l'était pas déjà et si elle n'est pas en **Déroute** (sauf **Profil de Moral Magique** ou **Inébranlable**)

Utiliser le **Mouvement Minimal** si nécessaire, mais pas le **Mouvement Supplémentaire**.



Premier exemple d'Errement : Une Troupe Simple Erre dans un dense Brouillard. La flèche bleue indique le mouvement prévu. Les différents numéros indiquent ou et avec quelle Orientation l'Unité doit se Déplacer. Noter qu'en cas de résultat égal à 1, l'Unité ne peut atteindre l'Hex cible : elle reste sur place, mais son Orientation a changé.



Second Exemple : Errement d'une Formation dans le même brouillard dense. La flèche bleue indique le mouvement prévu. En cas de changement d'Orientation (1 et 4), un pivotement vers l'Avant est fait et le reste du mouvement annulé. On ne tient pas du tout compte du mouvement prévu dans ces deux cas.

3.4.6 Les Incendies



Il est possible d'incendier très largement dans les **Lames Maudites** et les incendies ainsi allumés peuvent se propager et rendre vos batailles Dantesques. Les incendies sont matérialisés sur la carte par des **Marqueurs d'Incendie**. Il existe deux types de pions **Marqueurs Incendie**, strictement identiques quant à leur usage et effets, différenciées uniquement pour des raisons purement de chrome : incendie de forêt et incendie de bâtiment à poser selon votre gré. Il en va de même pour leur verso qui matérialisent des départs de feu.

3.4.6.1 Effets des Incendies

Un Hex sur lequel un **Marqueur Incendie** estposé est interdit à toutes les **Unités** sauf celles **Immunisées contre le Feu** (Faculté U). Si une autre **Unité** vient à s'y trouver, à la fin de son **Activation**, elle est automatiquement **Détruite**.

Pour les **Unités Immunisées contre le Feu**, un **Incendie** rend l'Hex **Difficile** Δ . Les Hex **Impassables** le reste.

3.4.6.2 Terrains Inflammables

Les **Terrains Inflammables** sont ceux sur lesquels les Incendies sont susceptibles de se développer. On y trouve notamment :

- Bois, Forêt
- Zone bâtie (village, ville)
- Champs cultivé (si indiqué comme tel par le scénario) Incendie.

Les icônes des **Terrains Inflammables** sont reconnaissables aux liserés rouges : .

3.4.6.3 Les départs de Feu



Les **Marqueurs Départ de Feu** sont des feux qui n'ont pas encore atteint une taille telle qu'ils interdisent l'accès à un Hex. Ils gênent néanmoins les **Unités** qui s'y trouvent : le **Terrain** devient **Accidenté** \diamond s'il n'était pas déjà **Accidenté** ou **Difficile**. Les Hex **Impassables** le restent. Et surtout, sur **Terrain Inflammables**, ils peuvent se transformer en **Incendie**.

3.4.6.4 Les fumées



Les **Fumées** sont des Eléments de Jeu générés par les Incendies. Il en existe deux sortes : les **Fumées Ordinaires** et les **Fumées Denses**.

Globalement, les **Fumées** ont un impact comparable au brouillard (obstruction des **Lignes de Vue** et **Errement** des Unités qui s'y aventurent).

3.4.6.5 Vie et Mort des Incendies

Le **Marqueur Incendie** sauf indication contraire du **Scénario** reste en place jusqu'à la fin de la partie. Il existe cependant des **Sorts Magiques** permettant d'éteindre les **Incendies** (voir règles Avancées).

Comme tout **Elément de Jeu**, les **Marqueurs Incendie** se jouent : C'est ainsi que l'on simule la propagation du feu. Le nombre de **Marqueurs d'Incendie** pouvant être importants, les jouer un par un aurait été fastidieux. De plus, les **Incendies** peuvent générer des **Fumées**, qui elles aussi doivent être jouées, rajoutant ceci à cela.

Afin d'alléger la procédure de propagation de l'incendie lorsque de nombreux **Marqueurs Incendie** sont posés, les **Marqueurs d'Incendie**, de **Départ de Feu** et de **Fumées** se jouent tous à la fois en utilisant une **Pioche d'Incendie**.

1. Poser d'abord un **Marqueur Fumée Dense** sur tous les Hex adjacents dans le **Sens du Vent** aux Hex **Incendiés** qui n'en avaient pas. S'il y avait déjà un **Marqueur Fumée Eparse**, remplacez-le. Ignorez les **Départs de Feu**.

2. Ensuite, constituer une **Pioche Incendie** contenant :

- **Météo Canicule** : 10 Marqueurs RAS et 20 Marqueurs Incendie
- **Météo Beau Temps** : 15 Marqueurs RAS et 15 Marqueurs Incendie
- **Météo Nuageux ou Couvert** : 20 Marqueur RAS et 10 Marqueurs Incendie.
- **Météo Pluie ou Tempête** : 25 Marqueurs RAS et 5 Marqueurs Incendie
- Ajouter les **Pions Incendie** requis par le **Vent** s'il y en a.

3. Pour tous les Hex **Inflammables** contenant un **Départ de Feu** ou adjacent à un Hex **Incendié** dans le **Sens du Vent**, ou dans une direction immédiatement proche (-60° et +60°) du Sens du Vent, Piocher deux fois dans la **Pioche Incendie** et :

- Si l'Hex contenait déjà un **Marqueur Départ de Feu**, et que les deux Marqueurs piochés sont aussi des **Marqueur Départ de Feu/Incendie**, l'Hex devient **Incendié**
- Si l'Hex contenait un **Marqueur Départ de Feu**, et que les deux pions piochés sont des **Marqueur RAS**, retirer le **Départ de Feu**
- Si l'Hex ne contenait pas de **Départ de Feu**, et que les deux pions piochés sont des **Marqueurs Départ de Feu/Incendie**, poser un **Marqueur Départ de Feu** sur l'Hex

4. Lorsque la pioche est épuisée, la refaire comme décrit en 2.



Les **Marqueurs RAS** ne sont utilisés que pour constituer la pioche permettant de jouer la propagation des Incendies.

Prenons un exemple pour illustrer cette procédure (et la démysterifier)



La situation initiale est donnée par la première vignette. La Météo est à « Pluie » et une **Brise Soutenue** souffle vers le sud. La première étape consiste à enlever les **Fumées Eparses** (deuxième vignette).



Seconde étape : poser des **Fumées Eparses** dans le **Sens du Vent** (sud) des **Fumées Denses** et remplacer les **Fumées Denses** par les **Fumées Eparses** (vignette trois). Troisième Etape : poser des **Fumées Denses** dans le **Sens du Vent** (vignette quatre).



Etape suivante : constituer la Pioche d'Incendie. La Météo étant « Pluie », on met dans un bol 25 Marqueurs RAS et 5 Marqueurs Incendie. Le vent étant Brise, il faut rajouter 5 Marqueurs Incendie pour un total dans le bol de 25 Marqueurs RAS et 10 Marqueurs Incendie.

Dernière étape : Poser deux Marqueurs pris dans le bol, sur chaque Hex de Départ de Feu et/ou dans le Sens du Vent des Marqueurs d'Incendie, ainsi que sur les Hex immédiatement à gauche et immédiatement à droite, lorsque l'Hex est inflammable et n'est pas déjà incendiée. Les Hex concernées sont numérotés de 1 à 6. Il y en a quelques autres potentiels, mais étant déjà incendiés, ils sont ignorés. L'Hex 4 est aussi ignoré car il n'est pas inflammable.

En (1) comme en (5), les deux Marqueurs pris dans le bol sont différents : rien n'évolue. En (2), deux **Incendies** sont révélés alors que l'Hex a déjà un **Départ de Feu** : il est retourné sur sa face **Incendie**. En (3), deux **Incendies** sont aussi révélés mais aucun **Départ de Feu** n'est présent : un **Départ de Feu** estposé. Enfin, en (6), deux Marqueurs RAS ont été piochés : le **Départ de Feu** s'éteint.

3.5 Les obstacles

Un champ de bataille ne contient pas que des combattants. On y trouve aussi beaucoup d'encombrants, certains fortuits, d'autres érigés par les combattants eux-mêmes. Les wargames les ignorent trop souvent ou ne les matérialisent que lorsqu'ils ont joué un rôle évident dans l'affrontement. Mais comment savoir à l'avance quel sera l'impact d'une tranchée, de troupeaux qui paissent là, de la présence fortuite de quelques barques ? Ils existent, ils sont là, l'Histoire dira s'ils méritaient l'oubli ou la célébrité. Les *Lames Maudites* se devaient de leur faire une place.

Ce chapitre est donc une (longue) liste, un catalogue, de ces encombrants, génériquement appelé « Obstacles » ce qu'ils ne sont pas toujours et pas essentiellement.

Lorsqu'un encombrant est qualifié **d'Obstacle**, il faut comprendre :

- Qu'un déplacement dans un Hex contenant un **Obstacle** ne permet pas d'obtenir un marqueur **Charge**.
- Que si une Unité **Chargeant** entre dans un Hex contenant un **Obstacle**, son **Marqueur Charge** est immédiatement retiré et elle prend un **Niveau de Fatigue**
- Qu'une Unité **Chargeant** perd son **Marqueur Charge** lorsqu'elle **Attaque** au Choc une Unité occupant un Hex contenant un **Obstacle**. Ce **Marqueur Charge** est perdu **Avant l'Attaque**.
- Qu'un **Obstacle** interdit la mise en **Formation**
- Qu'une **Formation** non **Ebranlée** qui entre dans un Hex contenant un **Obstacle** devient **Ebranlée**
- Qu'une **Formation Ebranlée** ne peut entrer dans un Hex contenant un **Obstacle**
- Un **Obstacle** est toujours posé sous les **Unités**.

Certains de ces encombrants, qu'ils soient par ailleurs des **Obstacles** ou non, peuvent être qualifiés de **Cible**. Une **Cible** est un pion qui doit être pris en compte dans la définition de l'**Unité la Plus Proche** lors de la détermination du chemin d'un **Mouvement d'Attaque** comme déjà vu dans le **Chapitre Mouvement des Règles de Base**.

- Toute Unité est une **Cible**
- Certain **Obstacles**, **Véhicules** et **Civils** sont des **Cibles**

Certains **Obstacles** sont qualifiés **d'Ouvrages Défensifs**, c'est-à-dire qu'ils apportent des avantages à une Unité qui les occupe et qui les défend. Pour l'essentiel, le caractère d'**Ouvrage Défensif** apporte deux choses :

- Des bonus défensifs signalés sur le pion sous la forme d'icônes :
- Le fait qu'une Unité sur un **Ouvrage Défensif** ne subit pas le malus pour les attaques au **Choc Non Supportées**.

3.5.1 Débris



Ce pion matérialise des débris qui jonchaient le champ de bataille au moment où la bataille s'engage. La présence de **Débris** est indiquée par le scénario.

Les **Débris** sont un **Obstacle** sans **Orientation**. Ce ne sont pas des **Ouvrages Défensifs**. Ils ne sont évidemment pas une **Cible**. Ils n'apportent aucune protection aux Unités qui occupent le même Hex et gênent le **Mouvement (+0,5 Points de Mouvement)**. Les **Débris** ne peuvent être ni être déplacés, ni détruits.

Ils peuvent prendre feu, mais en **Terrain non Inflammable**, ce feu est limité à **Départ de Feu**. Ces **Départs de Feu** sur **Débris** ne s'éteignent pas spontanément (les ignorer dans la procédure de propagation du feu).

3.5.2 Mantelets



Le **Mantelet** est un objet mobile qui protège un soldat en faisant office de bouclier, mais en étant plus grand, plus lourd et plus solide que celui-ci. Les **Mantelets** disponibles sont indiqués par le scénario.

Les **Mantelets** sont des **Obstacles** et des **Ouvrages Défensifs**. Ils ont une **Orientation** doit être celle des **Unités** qui occupent l'Hex. Lorsqu'une **Unité** entre dans un Hex qui ne contient que des **Mantelets**, les **Mantelets** sont automatiquement **Réorientés**. Les **Mantelets** ne sont pas une **Cible**

Les **Mantelets** apportent une protection à une **Unité de Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex et de même **Orientation**. De plus, sauf en cas de jets de Dés d'attaque 1-1, la première perte par **Tir** est absorbée par les **Mantelets** sans incidence pour lui (ce ne sont que quelques flèches plantées dans le bois...)

Une **Unité** bénéficiant de la protection des **Mantelets** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement de Défense**. Un Hex contenant des **Mantelets** coûte +0,5 Point de Mouvement (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**).

Les **Mantelets** peuvent être manipulés que par une **Unité de Classe de Mouvement Pédestre**. L'**Unité** + les **Mantelets** adoptent alors la **Capacité de Mouvement** des **Mantelets**. Les **Mantelets** (avec l'**Unité** qui les manipule) ne peuvent se déplacer sur les Hex de **Terrain Difficile**. Ils ne peuvent être déplacés qu'au cours d'une **Action de Mouvement** (pas **Repli** ni **Fuite**). Les **Mantelets** peuvent être **manipulés** ou **abandonnés** à tout instant au cours d'une **Action de Mouvement**. Ils ne peuvent se mouvoir seul.

Ils peuvent prendre feu, mais en **Terrain non Inflammable**, ce feu est limité à **Départ de Feu**. Ces **Départs de Feu** sur **Mantelet** ne s'éteignent pas spontanément (les ignorer dans la procédure de propagation du feu).

3.5.3 Pavois

 Les **Pavois** est un grand bouclier de forme ovale ou quadrangulaire, porté par les fantassins et plus particulièrement les arbalétriers, au Moyen Âge. Les **Pavois** disponibles sont indiqués par le scénario.

Contrairement aux **Mantelets**, les **Pavois** ne sont pas des **Obstacles** et n'ont pas d'**Orientation**. Ils ne sont pas non plus des **Ouvrages Défensifs** (même s'ils apportent une certaine protection). Ils ne sont pas non plus une **Cible**. Les **Pavois** n'apportent une protection qu'à une **Unité de Classe d'Arme Tireurs** située dans le même Hex. Le pion **Pavois** doit être posé sur cette **Unité**.

Des **Pavois** peuvent être manipulés que par une **Unité de Classe de Mouvement Pédestre**. L'**Unité** et les **Pavois** adoptent alors la **Capacité de Mouvement** des **Pavois** si celle-ci est la plus défavorable. Ils ne peuvent être déplacés qu'au cours d'une **Action de Mouvement** ou de **Repli** (pas **Fuite**)

Les **Pavois** peuvent être **manipulés** ou **abandonnés** à tout instant au cours d'une **Action de Mouvement** ou de **Repli**. Ils ne peuvent se mouvoir seul.

Ils ne peuvent pas prendre feu.

3.5.4 Palissade



Une **Palissade** est un rempart de fortune qui se compose de troncs d'arbres de petite à moyenne taille, alignés verticalement, sans espacement entre eux. Les troncs sont aiguisés ou taillés en pointe au sommet, enfouis dans le sol et sont parfois renforcés par d'autres constructions. Les **Palissades** disponibles sont définies par le scénario.

La **Palissade** est un **Obstacle** et un **Ouvrage Défensif**. Ce n'est pas une **Cible**. La **Protection** offerte par la **Palissade** s'étend au **Tir** (et pas seulement au **Choc**).

La **Palissade** a une **Orientation**. Cette **Orientation** définit une **Zone Avant** (à l'instar d'une **Unité**) et une **Zone Arrière** (les autres Hex adjacents)

Une **Unité d'Infanterie** ne peut traverser un côté d'Hex de la **Zone Avant** d'une **Palissade** vers l'Hex contenant la **Palissade** que par un **Mouvement**. Les **Unités** des autres types (sauf **Volant** et **Infiltration**) ne peuvent traverser ce côté d'Hex.

Note de Conception : Dans les Règles Avancées, nous verrons qu'il est possible de détruire un Obstacle. Les Unités Massives doivent donc détruire la palissade pour pouvoir passer, possibilité non encore disponible

La **Palissade** n'apporte une protection qu'à une **Unité de Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex et de **même Orientation** que la **Palissade**. Ce support **Défensif** est affiché sur le pion **Palissade**. Une **Unité** bénéficiant de la protection d'une **Palissade** bénéficie automatiquement d'un bonus de -4 au **Tests d'Engagement Défensif**.

Sauf en cas de jets de Dés d'attaque 1-1, la première perte par **Choc** ou **Tir** est absorbée par la **Palissade** sans pour autant réduire sa valeur (absorption « gratuite » en quelque sorte). En cas de Jets de Dés d'attaque inférieure ou égal à 3 au **Choc** pour une **Attaque Soutenue** ou au **Tir d'Artillerie**, la **Palissade** est réduite d'un cran (un **Support Défensif** de moins). Si la **Palissade** était au premier cran (un seul support **Défensif**), elle se transforme en **Débris**.



Les fantassins en (1), (2) et (3) ayant la même Orientation que les palissades, elles bénéficient d'un -2 (2) à l'Avantage si elles sont attaquées. Leurs tests d'Engagement Défensifs bénéficieront d'un -4. Lorsque ce sera à leur tour d'Attaquer,

elles ne subiront pas le malus de -4 due à une Attaque non Soutenue. Elles peuvent bien sûr Soutenir l'Attaque si elles veulent pouvoir ensuite Avancer (en se fatiguant) : cela revient à dire qu'elles sont sorties de leurs palissades pour contre-attaquer. Les orcs en (4) ne bénéficient pas de la protection de la palissade car ils n'en ont pas l'Orientation. Les orcs en (7) peuvent attaquer (3) avec un malus supplémentaire de 2 sur l'Avantage (facteur Défensif de la Palissade). Comme ils sont engagés par (3), ils ne peuvent rejoindre (4). Si (3) n'était pas présent, (7) pourrait avancer en (3) ou (4) en utilisant le **Mouvement Minimal**. Une attaque réussie de (6) ou (7) sur (1), (2), (3) ou (4) se verrait amputé d'une perte due à la Palissade qui n'en serait pas pour autant affectée, sauf si le 2D6 de l'attaque est inférieur ou égal à 3. Dans ce cas, la Protection offerte par la Palissade est diminuée de 1... qu'il y ait perte ou pas. Noter que sur un 1-1, la Palissade n'ampute pas le nombre de Pertes obtenues. Il en va de même pour un Tir depuis 8 (car c'est une Artillerie).

Un Hex avec une **Palissade** est **Inflammable**

3.5.5 Abatis



Un **Abatis** est un obstacle constitué de branches d'arbres étendus en rangs, avec leurs extrémités effilées dirigées vers l'extérieur, vers l'ennemi. Les arbres utilisés sont habituellement entrelacés ou ficelés pour les maintenir ensemble. Les **Abatis** disponibles sont définis par le scénario.

Les **Abatis** sont un **Obstacle** et un **Ouvrage Défensif**. Ce n'est pas une **Cible**. Les **Abatis** ont une **Orientation**. Un Hex contenant des **Abatis** est un **Terrain Difficile** s'il n'était pas **Impassable**.

Les **Abatis** apportent une protection au **Combat au Choc** à une **Unité de Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex et de **même Orientation** que les **Abatis**.

Une **Unité** bénéficiant de la protection des **Abatis** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement Défensif**.

Un Hex avec des **Abatis** est **Inflammable**.

3.5.6 Fossés



Les **Fossés** sont les **Ouvrages Défensifs** les plus courants au Moyen Age car ils apportent une protection significative et peuvent être creusées rapidement et facilement. Les **Fossés** disponibles sont définis par le scénario.

Les **Fossés** sont des **Obstacles** et un **Ouvrage Défensif**. Ce ne sont pas une **Cible**. Un Hex contenant des **Fossés** doit être considéré un **Terrain Accidenté** s'il n'était pas **Difficile** ou **Impassable**.

Les **Fossés** apportent une protection au **Combat au Choc** à une **Unité** située dans le même Hex et de **même Orientation** que les **Fossés**. Une **Unité** bénéficiant de la protection des **Fossés** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement (cas 2)**.

3.5.7 Pieux



Les **Pieux** sont des troncs ou de grosses branches aux extrémités effilées plantées en terre, très efficaces pour briser les charges. Très prisées par certains types de troupes comme les Archers, ces pieux sont déplacés lorsque ces Unités se meuvent. Les **Pieux** disponibles sont définis par le scénario qu'ils soient plantés ou transportés.

Les **Pieux** sont des **Obstacles** et un **Ouvrage Défensif**. Ils ne sont pas une **Cible**. Un Hex contenant des **Pieux** coûte +0,5 Point de Mouvement (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**)

Les **Pieux** apportent une protection à une **Unité de Classe d'Arme Infanterie** située dans le même Hex et de **même Orientation** au **Combat au Choc** si l'**Unité** qui l'Attaque est une **Unité de Cavalerie** ou **Massive**,

Une **Unité** bénéficiant de la protection des **Pieux** bénéficie automatiquement d'un bonus de -1 au **Tests d'Engagement Défensif**.

Les **Pieux** ne peuvent pas être **Mis à Feu** et ne rendent pas un Hex **Inflammable**.

Note de Conception : Dans les Règles Avancées, nous verrons qu'il est aussi possible de retirer, déplacer, planter ou détruire des pieux.

3.5.8 Pièges



Les **Pièges** sont des trous dans le sol garnis de pieux qui peuvent être éventuellement recouverts d'une couverture végétale qui les masquent. Très dangereux pour les Unités qui ignorent leur présence, ils n'offrent sinon qu'une protection limitée à l'arrêt des charges. Le scénario indique combien de **Pièges** et de leurres de pièges sont disponibles.

Les **Pièges** sont des **Obstacles**, mais ce ne sont pas des **Ouvrages Défensifs**. Les **Pièges** n'ont pas d'**Orientation** et ne sont pas des **Cibles**.

Toute **Unité** qui entre dans un Hex contenant des **Pièges** autrement que par un **Mouvement Minimal** est attaquée par les **Pièges** (attaque au **Choc** avec **Avantage** égal à 0, sauf pour la Cavalerie : **Avantage** : +4). Le **Recul** n'est pas autorisé : tout doit être pris en **Perte de Pas**. En cas de **Perte**, le mouvement s'arrête immédiatement.

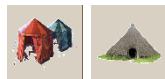


Une ligne de cavaliers se rue sur une ligne d'Archers. A gauche, des pièges ont été révélés. Ailleurs sur la ligne, ils sont juste suspectés. En fait, le centre n'est pas piégé (sous le pion de Camouflage figure un autre pion Camouflage), mais la droite l'est (il y a un pion Piège sous le pion Camouflage). En (1), les Pièges étant révélés, l'Hex est considéré comme un **Obstacle** et la Charge doit être retirée avant (+1 Niveau d'Essoufflement). Le cavalier (1) décide d'avancer en utilisant le **Mouvement Minimal** pour ne pas se faire Attaquer par le Piège (+1 Niveau d'Essoufflement). Les Cavaliers en (2) Chargent sans rencontrer de problème : les pions Camouflage sont retirés. Les Cavaliers en (3), tombent sur le piége en Chargeant. Le Piège est révélé, la Charge est annulée (+1 Niveau d'Essoufflement) et une Attaque avec un Avantage de +0.

Un Hex contenant des **Pièges Révélés** est un **Terrain Accidenté** (s'il n'était ni **Difficile**, ni **Impassable**). Les **Pièges** peuvent être **Cachés** et ne sont révélés que lorsqu'une **Unité** entre dans l'Hex contenant les **Pièges**.

Les **Pièges** ne peuvent pas être **Mis à Feu** et ne rendent pas un Hex **Inflammable**.

3.5.9 Tentes/Huttes



Les tentes comme les huttes des villages sont des obstacles hautement inflammables mais aussi très convoités par des troupes peu disciplinées. Les batailles pour lesquelles des effectifs importants se sont soustraits aux combats pour piller ne se comptent plus/ Les Lames Maudites se devaient de rendre justice à ce phénomène. Les **Tentes et Huttes** présentes sur un champ de bataille sont définis par le scénario

Les **Tentes/Huttes** sont des **Obstacles** sans **Orientation**. Ce ne sont pas des **Ouvrages Défensifs** Elles n'apportent aucune protection. En revanche ce sont des **Cibles** de choix. Les **Tentes/Huttes** peuvent être détruites lorsqu'un ennemi pénètre dans l'Hex (il doit s'y arrêter). Elles sont alors remplacées par des **Débris**.

Note de Conception : C'est une version simplifiée du pillage. Les Règles Avancées, proposeront quelque chose plus élaboré.

Un Hex avec des **Tentes/Huttes** est **Inflammable**.

3.5.10 Charrettes



Le matériel roulant est à la fois un **Obstacle**, une richesse. Les **Charrettes** se jouent à l'instar d'une **Unité**, mais la seule **Action** possible et le **Mouvement** sans pouvoir devenir volontairement **Adjacent** à un ennemi. Elles doivent s'éloigner d'un ennemi **Adjacent** si possible. Si

elles sont **Engagées**, elles doivent lancer 2D6. Sur un 8 ou plus, les **Charrettes** restent sur place et le pion est **Activé**. Les **Charrettes** présentes sur un champ de bataille sont définis par le scénario

Les **Charrettes** sont un **Obstacle** mais ne sont pas un **Ouvrage Défensif**. En revanche, elles sont une **Cible**. Les **Charrettes** ont une **Orientation**. Un Hex contenant des **Charrettes** coûte +1 Point de Mouvement (quel que soit la Classe de Mouvement de l'Unité).

Les **Charrettes** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Elles ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**. Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Charrettes**, elle s'en empare (le pion **Charrettes** passe au **Joueur** propriétaire de l'Unité).

Les **Charrettes** peuvent être détruites lorsqu'un ennemi pénètre dans l'Hex (il doit s'y arrêter). Elles sont alors remplacées par des **Débris**.

Note de Conception : C'est une version simplifiée de la destruction des Charrettes. Les Règles Avancées, proposeront quelque chose plus élaboré.

Les **Charrettes** peuvent prendre feu, mais en **Terrain non Inflammable**, ce feu est limité à **Départ de Feu**. Ces **Départs de Feu** sur **Charrettes** ne s'éteignent pas spontanément (les ignorer dans la procédure de propagation du feu).

3.5.11 Wagons et Wagons de Guerre



Les **Wagons** sont des véhicules utilisés pour transporter des personnalités ou des fonds. Ils sont donc beaucoup plus solides que des **Charrettes** et peuvent servir d'**Ouvrage Défensif**. Les **Wagons** présents sur un champ de bataille sont définis par le scénario

Les **Wagons** se jouent à l'instar d'une **Unité**, mais la seule **Action** possible et le **Mouvement**. Un **Wagon de Guerre** peut devenir volontairement **Adjacent** à un ennemi pas un **Wagon** normal. Un **Wagon** doit s'éloigner d'un ennemi **Adjacent** si possible, s'il n'est pas accompagné par une **Unité amie**. Si elles sont **Engagées**, elles doivent lancer 2D6. Sur un 8 ou plus, les **Wagon** restent sur place et le pion est **Activé**.

Les **Wagons** sont des **Obstacles** et un **Ouvrage Défensif**. Ce sont aussi une **Cible**.

Les **Wagons** ont une **Orientation**. Une **Unité** qui n'a pas l'**Orientation** des **Wagons** ou l'**Orientation** contraire (180°) et qui entre sur un Hex contenant des **Wagons** doit modifier l'**Orientation** des **Wagons** afin que ceux-ci s'**orientent** comme elle ou prennent l'**Orientation** contraire. Les **Wagons** apportent une protection à une **Unité de Classe d'Arme d'Infanterie** située dans le même Hex.

Un Hex contenant des **Wagons** coûte +1 Point de Mouvement (quel que soit la Classe de Mouvement de l'Unité). Les **Wagons** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Ils ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**.

Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Wagons**, elle s'en empare (le pion **Wagon** passe au **Joueur** propriétaire de l'Unité).

Les **Wagons** peuvent être détruites lorsqu'un ennemi pénètre dans l'Hex (il doit s'y arrêter). Elles sont alors remplacées par des **Débris**.

Note de Conception : C'est une version simplifiée de la destruction des Wagons. Les Règles Avancées, proposeront quelque chose plus élaboré.

Les **Wagons** peuvent prendre feu, mais en **Terrain non Inflammable**, ce feu est limité à **Départ de Feu**. Ces **Départs de Feu** sur **Wagons** ne s'éteignent pas spontanément (les ignorer dans la procédure de propagation du feu).

3.5.12 Civils



Les **Civils** sont les grands oubliés des wargames ! Même s'ils ont le réflexe de fuir la violence des combats, dans bien des situations, leur présence influera sur les combats, soit en perturbant le mouvement des **Unités**, soit en devenant des proies. Les **Civils** présents sur un champ de bataille sont définis par le scénario

Les **Civils** sont un **Obstacle** et une **Cible**. Ce ne sont pas un **Ouvrage Défensif** Les **Civils** représentent 4 Points d'Empilement. Ils gênent le mouvement : un Hex contenant des **Civils** coûte +0,5 Point de Mouvement (quel que soit la Classe de Mouvement de l'Unité).

Les **Civils** peuvent être **Activées** comme des **Unités** mais la seule **Action** autorisée est l'**Action de Mouvement**. Ils ne peuvent entrer dans un Hex **Adjacent** à une **Unité** ennemie. Des **Civils Adjacents** à une **Unité** ennemie doivent s'en éloigner si c'est possible. S'ils quittent un Hex ou ils étaient **Engagés**, lancer 2D6. Si 8 ou + est obtenu, les **Civils** restent immobiles. Les **Civils** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Ils ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**.

Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Civils**, elle s'en empare (le pion **Civil** passe au **Joueur** propriétaire de l'Unité).

Note de Conception : Il est possible de massacrer des **Civils**. Les Règles Avancées présente la procédure.

3.5.13 Troupeaux



Les **Troupeaux** très visibles au Moyen Age, sont comme les **Civils**, une gêne au mouvement et une richesse (donc une proie). Les **Troupeaux** présents sur un champ de bataille sont définis par le scénario

Les **Troupeaux** sont un **Obstacle** et une **Cible**. Ce ne sont pas un **Ouvrage Défensif** Les **Troupeaux** représentent 4 Points d'Empilement. Ils gênent le mouvement : un Hex contenant des **Troupeaux** coûte +1 Point de Mouvement (quel que soit la Classe de Mouvement de l'Unité).

Les **Troupes** peuvent être **Activées** comme des **Unités** mais la seule **Action** autorisée est l'**Action de Mouvement**. Ils ne peuvent entrer dans un Hex **Adjacent** à une **Unité** ennemie. Des **Troupes Adjacentes** à une **Unité** ennemie doivent s'en éloigner si c'est possible. S'ils quittent un Hex ou ils étaient **Engagés**, lancer 2D6. Si 8 ou + est obtenu, les **Troupes** restent immobiles. Les **Troupes** peuvent utiliser le **Mouvement Minimal** sans se **Fatiguer**. Ils ne peuvent jamais utiliser le **Mouvement supplémentaire**.

Dès qu'une **Unité** pénètre dans un Hex qui ne contient que des **Troupes**, elle s'en empare (le pion **Troupes** passe au *Joueur* propriétaire de l'**Unité**).

Note de Conception : Il est possible de massacrer des Troupes. Les Règles Avancées présente la procédure.

3.5.14 Embarcations

Les petites **Embarcations** sont avant tout un moyen pour des Unités de traverser des zones couvertes d'eau. Elles sont aussi des Obstacles. Les **Embarcations** disponibles sur un champ de bataille sont définies par le scénario

Les **Embarcations** ne sont pas un **Ouvrage Défensif** et n'ont pas **d'Orientation**. Ce ne sont pas non plus une **Cible** Un Hex contenant des **Embarcations** coûte **+0,5 Point de Mouvement** (quel que soit la **Classe de Mouvement** de l'**Unité**)

Les **Embarcations** peuvent manipuler que par des **Unité de Classe d'Armes Infanterie**. Elles se déplacent ensemble sur **Terrain Clair** uniquement à l'aide du **Mouvement Minimal**. Sur l'Eau elles se déplacent avec la **Capacité de Mouvement** des **Embarcations** Les **Embarcations** ne peuvent être déplacées qu'au cours d'une **Action de Mouvement** (ni **Repli**, ni **Fuite**). Sur terre ferme, elles peuvent être manipulées ou abandonnées à tout instant au cours de l'**Action de Mouvement**.

Les **Embarcations** peuvent être détruites lorsqu'un ennemi pénètre dans l'Hex (il doit s'y arrêter). Elles sont alors remplacées par des **Débris**.

Note de Conception : C'est une version simplifiée de la destruction des Embarcations. Les Règles Avancées, proposeront quelque chose plus élaboré.

Les **Embarcations** peuvent prendre feu, mais en **Terrain non Inflammable**, ce feu est limité à **Départ de Feu**. Ces **Départs de Feu** sur **Embarcations** ne s'éteignent pas spontanément (les ignorer dans la procédure de propagation du feu).

4 Les Règles Avancées

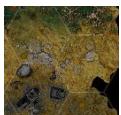
Les **Règles Avancées** ajoutent aux *Règles intermédiaires*, des mécanismes nouveaux, mais moins systématiquement utilisés :

4.1 L'environnement

Les batailles des *Lames Maudites* peuvent se dérouler sur des environnements aussi divers que Plaine, Forêt Européenne, Montagne, Jungle, Désert, Glaciers, mais aussi Enfer et... Souterrain. En fait, les *Lames Maudites* définissent deux grandes catégories d'**Environnements** :



Ouvert : Il s'agit des **Planches** qui représentent des espaces à l'air libre. C'est l'environnement qui présente le moins de contraintes. Les environnements Plaine, forêt, désert, neige et enfer sont **Ouverts**.



Souterrain : Il s'agit des **Planches** qui représentent des espaces caverneux (sous terre). Dans cet environnement, le mouvement est parfois entravé.

Les environnements **Ouverts**, les plus nombreux, sont ceux pour lesquels l'espace aérien n'est pas limité, mais où l'espace souterrain est plus restreint. Les environnements **Souterrains** offrent davantage d'opportunités d'infiltration mais restreignent les mouvements des créatures volantes.

Le type d'**Environnement** est indiqué dans le scénario. A défaut l'**Environnement Ouvert** doit être utilisé.

4.1.1 Environnement et mouvement

Le coût en **Point de Mouvement** de certains types de terrain dépend de l'environnement, comme indiqué dans la **Table des Terrains**. Le chiffre donné est applicable aux environnements **Ouverts**. Il est aussi applicable aux environnements **Souterrains** sauf si dans la cellule du tableau apparaît une mention libellée (**Cave** : N), ou c'est le chiffre N qui s'applique à la place.

Ci-après figure l'extrait de la **Table de Mouvement** contenant ces mentions :

Classe de Mvt	Terrain Clair – Air Libre	Terrain Accidenté	Terrain Difficile	Eau
	1	1,5	2	-
	0,5 (Cave :1)	1,5	Mvt Minimal	-
	0,5	1,5	2	-
	Mvt Minimal	-	-	-
	1 (Cave :2)	1 (Cave :2)	1 (Cave :2)	1 (Cave :2)
	-	-	-	1

4.1.2 L'Adaptation en Cave

Lorsque l'environnement est **Souterrain**, les **Unités** (comme les **Skavens**) qui disposent de la faculté **Adaptation en Cave** (↗), bénéficient de nombreux avantages :

- +2 d'**Avantage** si l'**Unité** attaque au **Choc** ou au **Tir** et -4 d'**Avantage** si l'**Unité** est attaquée par le **Choc** ou le **Tir**
- L'**Unité** peut se **Cacher**, même si elle est **Adjacente** à une **Unité** ennemie qui n'a pas, elle l'**Adaptation en Cave** (Cache et Leurre) sont expliquées à la fin des *Règles Avancées*)
- L'**Unité** ne perd pas son état **Cachée** lorsqu'elle est en **Cave**, même si elle est **Adjacente** à une **Unité** ennemie qui n'a pas, elle l'**Adaptation en Cave**
- L'**Unité** bénéficie de l'**Infiltration** sur un **Hex** de **Cave** ou sur un **Hex Adjacent** à un **Hex** de **Cave** (l'**Infiltration** est décrite dans le Chapitre **Position** de ses *Règles Avancées*)

4.1.3 Environnement et position

L'environnement a aussi un impact sur l'occupation des **Positions** d'un Hex. Les **Positions** sont expliquées juste à la suite de ce Chapitre.

4.2 Les Positions

Tout serait plus simple, si tout le monde avait les deux pieds sur terre. Hélas, nous sommes dans un monde fantastique et il y a des **Unités** qui volent... et d'autres, vicieuses, qui se glissent dans les anfractuosités souterraines... Bref, les affrontements sont en trois dimensions.

Un Hex sur la carte ne peut être juste un unique emplacement. Considérez que chaque Hex sur la carte en représente en fait cinq superposés, appelés **Positions** :



Une **Unité** en **En Vol Lointain** ne peut attaquer et être attaquée que par d'autres **Unités** :

- **En Vol** adjacentes (**Vol Distant** et **Vol Rapproché**)
- Par le **Tir**

Une **Unité** de **Tireurs** en **Vol Lointain** peut **Tirer**.



Une **Unité** en **Vol Rapprochée** peut attaquer et être attaquée par d'autres **Unités** :

- **En Vol** (**Loin** et **Rapproché**) adjacentes
- **Au Sol** sur le même **Hex**
- Par le **Tir**

Une **Unité** de **Tireurs** en **Vol Rapprochée** peut **Tirer**.

Pas de Marqueur de Position

Une **Unité** **Au Sol** peut attaquer et être attaquée par d'autres **Unités** :

- **Au Sol** adjacentes
- **En Vol Rapproché** sur le même **Hex**
- **En Infiltration Rapproché** sur le même **Hex** ou un **Hex** Adjacent
- Par le **Tir**

Une **Unité** de **Tireurs** au **Sol** peut **Tirer**.



Une **Unité** en **Infiltration Rapprochée** ne peut attaquer et être attaquée que par d'autres **Unités** :

- **En Infiltration** (**Profonde** et **Rapprochée**) adjacentes
- **Au Sol** sur le même **Hex** ou sur un **Hex** Adjacent

Elle ne peut être attaquée par le **Tir**. Une **Unité** de **Tireurs** en **Infiltration Rapprochée** ne peut pas **Tirer**.



Une **Unité** en **Infiltration Profonde** ne peut attaquer et être attaquée que par d'autres **Unités** en **Infiltration Profonde** comme **Rapprochée** adjacentes

Elle ne peut être attaquée par le **Tir**. Une **Unité** de **Tireurs** en **Infiltration Profonde** ne peut pas **Tirer**.

Une **Position** ne peut contenir que des **Unités** d'un même camp, mais les trois **Positions** n'un même **Hex**, peuvent contenir des **Unités** de camps différents. Il est donc possible d'avoir des Dragons Elfiques en **Vol Distant** qui affrontent des

4.2.1 Positions et Empilement



En **Vol Lointain** :

- **L'Empilement** n'est pas limité
- La **Traversé d'Unités** amies n'est pas soumise à un **Test de Traversée**



En **Vol Rapproché**, l'**Empilement** est limité à une **Grande Unité** plus une **Petite Unité**

La **Traversé d'Unités** amies ne s'applique pas puisque l'**Empilement** est limité à une seule **Grande Unité**

Pas de Marqueur de Position

Au **Sol** :

- **L'Empilement** n'est pas limité
- La **Traversé d'Unités** amies est soumise à un **Test de Traversée**



En **Infiltration Rapprochée**, l'**Empilement** est limité à une **Unité** (**Grande** ou **Petite**)

La **Traversé d'Unités** amies ne s'applique pas puisque l'**Empilement** est limité à une seule **Unité**



En **Infiltration Profonde**, l'**Empilement** est limité à une **Grande Unité** plus une **Petite Unité** ou jusqu'à cinq **Petites Unités**
La **Traversé d'Unités** amies ne s'applique pas puisque l'**Empilement** est limité à une seule **Grande Unité**

4.2.1.1 Unités Adjacentes et Engagement

Deux **Unités** sont **Adjacentes**, si :

- Elles occupent le même Hex ET
- L'une d'entre elle est en **Position Au Sol** et l'autre est en **Vol Rapproché** ou en **Infiltration Rapprochée** OU
- L'une d'entre elle est en **Vol Rapproché** et l'autre est en **Vol Distant** OU
- L'une d'entre elle est en **Infiltration Rapprochée** et l'autre est en **Infiltration Profonde**

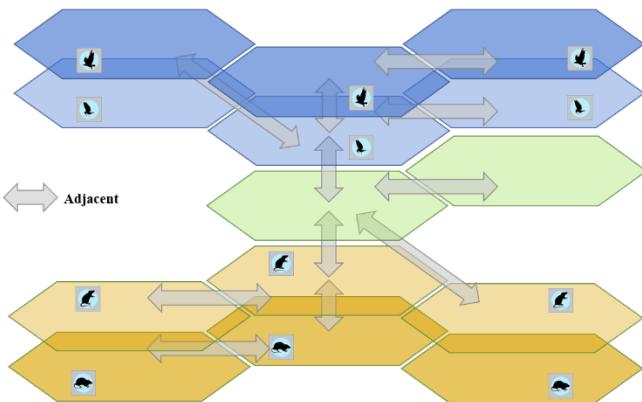
OU

- Elles occupent des Hex Adjacents ET
- Elles occupent la même **Position** OU
- L'une d'entre elle est en **Position Au Sol** et l'autre est en **Infiltration Rapprochée** OU
- L'une d'entre elle est en **Vol Rapproché** et l'autre est en **Vol Distant**

Attention : Si les Unités occupent des Hex Adjacents MAIS :

- L'une est **Au Sol** et l'autre est en **Vol Rapproché** OU
- L'une est en **Infiltration Distante** et l'autre est en **Infiltration Rapprochée**

Elles NE sont PAS adjacentes.



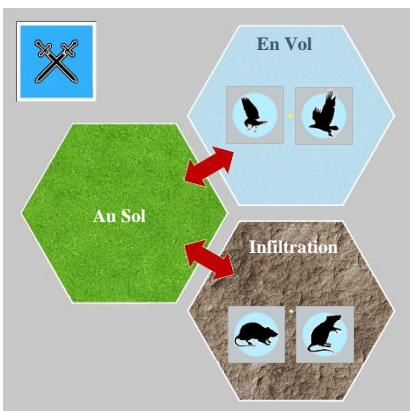
Un dessin valant mille mots, en voici un qui montre quelques Hex/Positions en « 3D » avec les flèches en gris pour l'adjacence.

Une **Unité Engage** une **Unité ennemie** si elle est **Adjacente** à cette **Unité** et :

- Les deux **Unités** occupent le même Hex (quelque soient les **Orientations** des deux Unités)
- Les deux **Unités** occupent des Hex différents et l'**Unité Engagée** est dans la **Zone Avant** de l'**Unité** qui l'**Engage**.

4.2.2 Mini-Plateaux

La plupart du temps, pour un Hex donné, une seule de ces positions est occupée (et c'est dans l'immense majorité des cas, la position **au Sol**). Dans ce cas, un **Marqueur de Position** (ou son absence) : sur le ou les **Unités** sur l'Hex suffit.



Mais parfois, ça se complique si plusieurs **Positions** d'un même **Hex** sont occupées : par exemple, au **Sol** on trouvera de l'**Infanterie**, mais en **Vol Rapproché**, un dragon.



Dans ce cas, divers mini-plateaux sont fournis pour éviter les empilements de pions hasardeux. Chacun d'eux est paire avec un

Marqueur de Position. Ce **Marqueur** permet de désigner l'**Hex** qui est représenté par le mini-plateau, ainsi que l'**Orientation** de celui-ci. Les **Marqueurs de Positions** se distinguent les uns des autres par leur couleur. A chacun d'eux correspond un mini-plateau

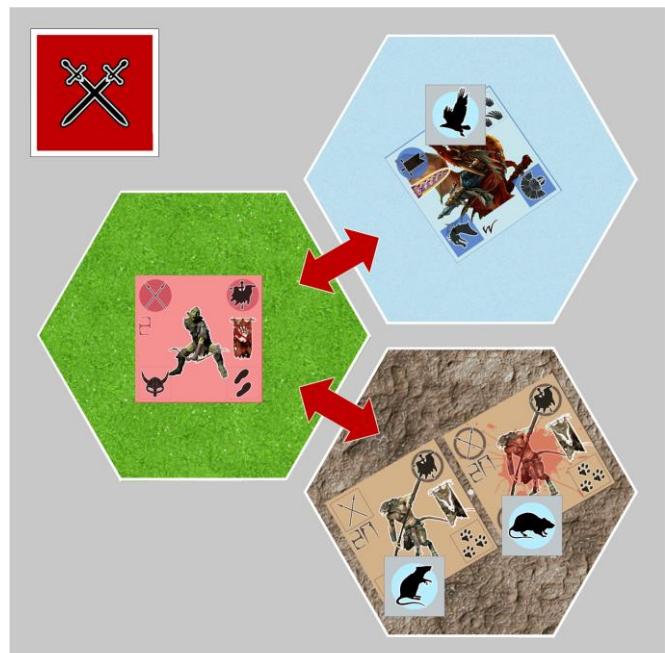
Voici un exemple (probablement fort rare du fait du nombre d'**Unités** impliquées...) mais permettant d'éclairer le propos.

Sur la carte, l'**Hex** entre les deux groupes d'orc est remplacé par le mini-plateau rouge :



Il faut noter :

- L'**orientation** du marqueur donne l'**orientation** du mini-plateau et par voie de conséquence, celle des **Unités** qui sont posées dessus.
- Le Dragon elfique de l'Hex 1009 n'est pas sur un mini-plateau car étant seul sur son Hex, le marqueur suffit à indiquer qu'il occupe la position **en Vol**, la seule utilisée pour cet Hex
- Le Dragon n'est pas **Adjacente** aux Orcs car bien qu'une Unité de ceux-ci se trouvent dans sa **Zone Avant**, étant en **Vol Distant**, il ne leur est pas **Adjacente**.



Le mini-plateau montre que l'**Hex** contenant le Marqueur est occupé :

- Par un autre Dragon elfique sur la position en **Vol Rapproché**
- Une Troupe d'archers gobelins au **Sol**
- Deux Troupes de tirailleurs skavens sous **terre** dont un seul (celui possédant le marqueur) est proche du sol et peut agresser les archers gobelins.

Noter, concernant le dragon elfique, que son orientation n'est pas la même que celui de la carte, du fait de l'orientation du mini-plateau indiqué par son marqueur. En fait, le dragon elfique du mini-plateau est orienté vers l'Hex contenant la pile de deux unités orcs.

Concernant l'empilement :

- Les archers goblins ont une capacité de commandement inférieure, donc ils ne peuvent s'empiler avec personne
- Même chose pour le dragon elfique
- La position en **Infiltration** est occupée par deux Troupes skavens qui occupent des Positions différente, chacune d'elle ne pouvant contenir qu'une Grande Unité.

L'Unité de Skavens qui n'est pas diminué Engage les Gobelins (car ils occupent le même Hex et sont En Infiltration Rapprochée). Les Skavens Diminués en revanche ne peuvent pas Engager les Gobelins car ils sont en Infiltration Distante.

L'Unité de Dragons Engage non seulement les Gobelins, mais aussi les deux Unités d'Orcs Empilés posés sur la carte (voir la vignette précédente) car elle est en Vol Rapproché et les Orcs sont sur un Hex Adjacent.

Changer de **Position** est un déplacement au même titre que changer d'Hex et le coût associé à un changement de **Position** est donné dans la **Table de Mouvement**.

Classe de Mvt	Changement de Position	Changement d'Hex et de Position
	Tous (infiltration)	-
	-	-
	Tous (infiltration)	-
	-	-
	1	1,5
	-	-

4.2.3 Le Vol

Le **Vol** est un type de mouvement qui permet à des **Unités** de se déplacer dans les airs et donc de faire fi des obstacles au sol. Le **Vol** est possible sur tout Hex (extérieur ou **Cave**) accessibles. Les Hex non accessibles sont les Hex de **Cave** représentant de la roche et donc intégralement noir ou presque.

Aucune **Formation** ne peut s'**Envoler**. De plus, aucune **Formation** ne peut se former en **Vol** (ce n'est pas la Bataille d'Angleterre !).

En **Vol**, une **Unité** peut être en altitude (**Position Vol Distant**) et donc ne pouvoir ni attaquer, ni être attaquée au **Choc** par une **Unité** qui n'est pas elle-même en **Vol** (le **Tir**, lui, reste possible, depuis ou vers une **Unité** en **Vol**). Pour pouvoir interagir avec une **Unité** au **Sol**, l'**Unité** doit s'en approcher (placement **Vol Rapproché**).

En **Position Vol Distant**, l'**Unité** est toujours visible par les **Unités** en **Terrain Clair** et peut les voir en retour. En **Vol Rapproché**, les règles de **Ligne de Vue** des **Unités au Sol** s'appliquent.

En environnement de **Cave** les **Unités** ne peuvent jamais être en **Placement Vol Distant**. Seul le **Placement Vol Rapproché** est possible.

4.2.3.1 Vol et Combat

Les **Unités En Vol Distant**, ne peuvent être attaquées au **Choc** par, ou attaquer au **Choc** que des **Unités** qui sont aussi en **Vol Distant** sur un Hex **Adjacent ou en Vol Rapproché** sur le même Hex. Les **Unités En Vol Rapproché**, ne peuvent être attaquées au **Choc** par, ou attaquer au **Choc** que des **Unités** qui sont aussi en **Vol Rapproché** sur un Hex **Adjacent ou en Vol Distant** sur le même Hex. Une **Unité en Vol (Distant ou Rapproché)** qui attaque une autre **Unité en Vol (Distant ou Rapproché)** peut **Charger** ou **Soutenir l'Attaque au Choc**. En cas d'**Attaque** sur le même Hex, ne pas tenir compte des **Orientations**

En **Vol Rapproché**, elles peuvent EN PLUS attaquer ou être attaquée par une **Unité Au Sol** sur le même Hex (mais pas sur un Hex Adjacent). Une **Unité Au Sol** peut **Soutenir l'Attaque ou Charger**, même si elle ne peut pas **Voler**.

Donc une **Unité en Vol Rapproché** sur un Hex peut attaquer une **Unité ennemie Au Sol** sur son Hex ou une **Unité ennemie en Vol** qui se trouve sur un **Hex de sa Zone Avant**.

La différence de **Position** offre aussi quelques Bonus/Malus :

- Une **Unité En Vol Rapproché** attaque au **Choc** une **Unité Au Sol** avec un bonus à l'**Avantage** de +2.
- Une **Unité Au Sol** attaque au **Choc** une **Unité En Vol Rapproché** avec un malus à l'**Avantage** de -2.
- Une **Unité En Vol Distant** attaque au **Choc** une **Unité En Vol Rapproché** avec un bonus à l'**Avantage** de +2.
- Une **Unité En Vol Rapproché** attaque au **Choc** une **Unité En Vol Distant** avec un malus à l'**Avantage** de -2.

Concernant le **Tir**

- Une **Unité en Vol Distant** bénéficie toujours de l'**Avantage** due à l'**Altitude** face à un adversaire (Cible ou Tireur) en **Vol Rapproché** ou **Au Sol**.
- Une **Unité en Vol Distant** ne bénéficie jamais de la **Protection du Terrain**.

- Une **Unité en Vol Rapproché** a les mêmes **Avantages/Protections** qu'une **Unité Au Sol**.

4.2.3.2 Vol, Recul et Avance

Une **Unité en Vol** qui doit **Reculer** peut, pour se faire, changer d'Hex et/ou **Changer de Position** à condition :

- Que le mouvement soit autorisé (voir ci-dessus),
- Que l'**Unité** après le **Recul** ne soit plus **Adjacente à l'Unité** qui l'**Attaque**
- Que l'**Unité** après le **Recul** ne soit pas **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière**.

Une **Unité Au Sol** peut **Soutenir** une **Attaque** contre une **Unité En Vol Rapproché** même si elle ne peut pas **Voler**. L'**Avance** après combat, dans ce cas est impossible.

Une **Unité** qui **Soutient** une **Attaque** et qui peut prendre la **Position de l'Unité Attaqué Avance** sur cette **Position**, sauf :

- Une **Unité en Position Vol Rapproché**, qui attaque une **Unité Au Sol**. Elle reste sur la **Position Vol Rapproché**.
- Une **Unité Au Sol** non **Volante** qui **Attaque** une **Unité en Vol Rapproché**. Elle reste sur la **Position Au Sol**.

4.2.3.3 Vol et Mouvement

Une **Unité en Vol Distant** considère tous les **Terrains** comme **Terrains Clairs**

Une **Unité en Vol Rapproché** considère :

- Tous les **Terrains Impassables** comme **Terrains Difficiles**,
- Tous les **Terrains Difficiles** comme **Terrains Accidentés**
- Tous les **Terrains Accidentés** comme **Terrains Clairs**.

Une **Unité en Vol Distant** peut **Charger**, si :

- Elle respecte les conditions de **Charge** définies dans les **Règles de Base** OU
- Elle passe de la **Position Vol Distant** à la **Position Vol Rapproché** ou à la **Position au Sol** (même si elle ne change pas d'Hex)

Une **Unité en Vol Rapproché** peut **Charger** en respectant les conditions définies dans les **Règles de Base**.

4.2.3.4 Vol et Récupération

Une **Unité En Vol (Distant et Rapproché)** ne peut ni se **Reposer**, ni **Recharger**. Elle peut, en revanche se **Réorganiser**. En **Déroute**, elle peut **Rallier**.

4.2.3.5 Vol et Commandement

Le **Commandement** est plus simple si le **Personnage** émet des ordres depuis une **Position en Vol Distant** OU s'il veut atteindre une **Unité en Vol Distant**.

- **Test de Commandement** :
 - Si le **Personnage** peut **Voler**, pour toutes les Actions qui nécessitent un **Test de Commandement**, considérer tous les Hex entre le **Personnage** et l'**Unité** comme **Terrain Clair**.
 - Si le **Personnage** ne peut pas **Voler**, pour toutes les Actions qui nécessitent un **Test de Commandement**, considérer tous les Hex entre le **Personnage** et l'**Unité Volante** comme **Terrain Difficile**.
- **Coût d'un Ordre Particulier** : considérer tous les Hex entre le **Personnage Volant** et l'**Unité** comme **Terrain Clair**.
- Un **Personnage** qui ne peut pas **Voler** ne peut pas donner **d'Ordre Particuliers** à une **Unité en Vol Distant**

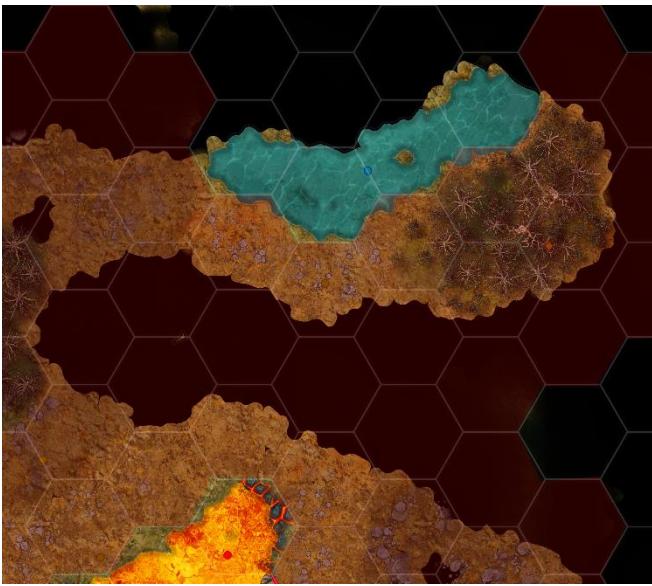
Un **Personnage en Vol Rapproché** a les mêmes avantages/limites qu'un **Personnage Au Sol**. Une **Unité En Vol Rapproché** est considérée comme **Au Sol** pour tout ce qui concerne le **Commandement**.

4.2.3.6 L'Infiltration

L'infiltration est un mécanisme qui permet à des **Unités** de se faufiler dans les passages souterrains. Les skavens, en particulier, possèdent cette aptitude, ce qui les rend particulièrement dangereux dans un environnement **Souterrain**.

Les **Unités** autorisées à utiliser l'**Infiltration** doivent soit avoir l'**Adaptation en Cave** (comme les Skavens), soit être désignés comme pouvant utiliser l'**Infiltration** par le scénario.

L'**Infiltration** est possible sur tout Hex **Souterrain** accessible **non bâti** qui ne soit **ni Lave, ni Eau**, ainsi que tous les Hex **Souterrain** non accessibles mais adjacents à un Hex accessible. Sur cette dernière catégorie (Hex non accessibles), seules les **Positions** d'infiltration (**Infiltration Rapproché, Infiltration Distante**) sont disponibles (pas de **Position Au Sol ou en Vol**).



En rouge, les Hex sur lesquels une Position d'Infiltration existe

L'Infiltration n'est disponible en environnement **Ouvert** que sur les Hex désignés comme tel par le scénario.

Aucune **Formation** ne peut entrer **En Infiltration**. De plus, aucune **Formation** ne peut se former en **Infiltration**.

En **Infiltration**, une **Unité** peut être :

- Au cœur de la structure souterraine (Position Infiltration Profonde) et donc ne pouvant ni attaquer, ni être attaquée de quelque manière que ce soit par une **Unité** qui n'est pas elle-même **Infiltrée**.
- Près de la surface pour pouvoir interagir avec une **Unité** à l'extérieur, (Position Infiltration Rapprochée).

La **Ligne de Vue** d'une **Unité** en **Infiltration** se limite aux **Hex Adjacents**. Mais le **Tir** n'est jamais possible contre ou par une **Unité** en **Infiltration** que ce soit **Profonde** ou **Rapprochée**.

4.2.3.7 Infiltration et combat

Les **Unités Infiltrées** ne peuvent pas être attaquées par le **Tir**, ni utiliser le **Tir** tant qu'elles restent en **Infiltration**.

Infiltration Profonde : Elles ne peuvent être attaquées au **Choc** par, ou attaquer au **Choc**, que des **Unités** qui sont en **Infiltration Profondes** sur un **Hex Adjacent** ou **En Infiltration Rapprochée** sur le même **Hex**

Infiltration Rapprochée : Une **Unité** peut attaquer ou être attaquée par une **Unité Au Sol** sur le même **Hex** ou un **Hex Adjacent**. Elles ne peuvent être attaquées au **Choc** par, ou attaquer au **Choc**, que des **Unités** qui sont en **Infiltration Rapprochée** sur un **Hex Adjacent** ou **En Infiltration Profonde** sur le même **Hex**.

Une **Unité** en **Infiltration** ne peut jamais **Charger** ni être **Chargée**. Elle peut en revanche **Soutenir** une **Attaque** et être la cible d'une **Attaque Soutenue** (même si l'attaque vient d'une **Unité Au Sol**)

Tous les combats entre **Unités** en **Infiltration** (**Profonde** ou **Rapprochée**) bénéficient de l'**Avantage** sur **Terrain Difficile**. Les combats entre une **Unité Au Sol** et une **Unité** en **Infiltration Rapprochée** bénéficié de l'**Avantage** de l'**Hex** occupé par l'**Unité Au Sol**.



Dans cet exemple, un parti de « couteaux » Skavens surprend des mineurs Nains en pleine exploration. Les Skavens en (1) peuvent attaquer les Nains en (2) car ils sont sur le même Hex en Infiltration Rapprochée. Du fait qu'ils ont un Marqueur Contact, ils Attaquent Au Choc sur le Flanc. Les Skavens en (3) peuvent aussi Attaquer au Choc

(2) ou (4), mais le fait d'avoir un Marqueur Contact ne leur permet pas de bénéficier de l'Attaque de Flanc car ils ne sont pas sur l'Hex de (2) ou (4). Ceci dit, l'Orientation de (2) permet une Attaque de (3) par le Flanc. (5) ne peut Attaquer (4) car les Skavens sont in Infiltration Distante et non Rapprochée. Ils ne peuvent pas non plus Attaquer (6) car (6) est en Infiltration Rapprochée et n'est pas sur le même Hex.

Une **Unité** en **Infiltration Rapprochée** qui **Attaque Au Choc** une **Unité** adverse **Au Sol**, sur le même **Hex** :

- Utilise l'**Attaque de Flanc** si elle a un **Marqueur Contact** (pour marquer la surprise)
- Utilise l'**Attaque par Devant** si elle n'a pas de **Marqueur Contact**

4.2.3.8 Infiltration, Recul et Avance

Une **Unité** en **Infiltration** qui doit **Reculer** peut, pour se faire, changer d'**Hex** et/ou **Changer de Position** à condition :

- Que le mouvement soit autorisé (voir ci-dessus),
- Que l'**Unité** après le **Recul** ne soit plus **Adjacente** à l'**Unité** qui l'**Attaque**
- Que l'**Unité** après le **Recul** ne soit pas **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière**.

Une **Unité Au Sol** qui **Soutient** une **Attaque** contre une **Unité En Infiltration Rapproché** et qui ne peut pas **S'Infiltrer** n'**Avance** pas après combat. Si elle peut s'**Infiltrer**, elle DOIT **Avancer**.

Une **Unité En Infiltration Rapprochée** qui **Soutient** une **Attaque** contre une **Unité Au Sol** DOIT avancer sur la **Position Au Sol** si celle-ci devient vacante (l'attaquant sort de sa cachette !).

4.2.3.9 Infiltration et Mouvement

En **Infiltration**, une **Unité** peut changer soit d'**Hex**, soit de **Position**, mais pas les deux à la fois.

Une **Unité** en **Infiltration** peut se déplacer en gardant sa **Position** sur un **Hex Adjacent** en utilisant le **Mouvement Minimal** uniquement et l'**Errement**. Le type d'**Errement** diffère du **Position** de l'**Unité** :

- **En Infiltration Rapprochée**



- **En Infiltration Distante**



Une **Unité** peut **Changer de Position d'Infiltration** sans changer d'**Hex** en utilisant TOUS ces **Points de Mouvement**. Attention : il ne s'agit pas de **Mouvement Minimal**. Elle ne subit pas d'**Errement**.

En Infiltration Rapprochée peut EN PLUS se déplacer sur la **Position au Sol** du même **Hex** ou d'un **Hex Adjacent** au coût de la position de l'**Hex** ciblé et sans utiliser l'**Errement**.

Une **Unité au Sol** peut se déplacer sur la **Position En Infiltration Rapprochée** sur le même **Hex** ou sur un **Hex Adjacent** en utilisant tous ces **Points de Mouvement**.

Attention : il ne s'agit pas de **Mouvement Minimal**. Elle ne subit pas d'**Errement**.

Il est possible à une **Unité en Infiltration** (**Profonde** ou **Rapprochée**) de **Changer d'Orientation** en utilisant tous ces **Points de Mouvement**.

Le tableau suivant résume les divers cas de figure possibles (les cas non autorisés sont absents) :

Au Sol	En Infiltration Rapprochée, même Hex ou Hex Adjacent	Tous les points de Mouvement
En Infiltration rapprochée	Au Sol, même Hex ou Hex Adjacent	Mouvement normal sur l'Hex
En Infiltration Distante, Rapprochée	En Infiltration Distante, même Hex	Tous les Points de mouvement
En Infiltration Distante	En Infiltration Rapprochée, même Hex	Tous les Points de mouvement
En Infiltration Rapprochée	Réorientation uniquement	Tous les Points de mouvement
En Infiltration Distante	Réorientation uniquement	Tous les Points de mouvement
En Infiltration Rapprochée	En Infiltration Rapprochée, Hex Adjacent	Mouvement Minimal + Errement :
En Infiltration Distant	En Infiltration Distant, Hex Adjacent	Mouvement Minimal + Errement :

4.2.3.10 Infiltration et Récupération

Une **Unité** **En Infiltration** (**Profonde** ou **Rapprochée**), peut se **Reposer**, peut se **Réorganiser** mais ne peut pas **Recharger**. En **Déroute**, elle peut **Rallier**.

4.2.3.11 Infiltration et Commandement

Le **Commandement** est plus difficile si le **Personnage** émet des ordres depuis une **Position en Infiltration** ou s'il veut atteindre une **Unité en Infiltration**.

- **Test de Commandement** : pour toutes les **Actions** qui nécessitent un **Test de Commandement** :
 - Ajouter +2 si le **Personnage** est en **Infiltration (Profonde ou Rapprochée)**
 - +2 si l'**Unité ciblée** est en **Infiltration (Profonde ou Rapprochée)**.
 - Considérer tous les **Hex Impassables** sauf par **Infiltration** comme du **Terrain Difficile**.
 - Les **Hex Impassables** et non **Infiltrables** restent interdits
- **Coût d'un Ordre Particulier** :
 - Baisser d'un cran la **Capacité de Commandement** du **Personnage** s'il est en **Infiltration (Profonde ou Rapprochée)**.
 - Ajouter +2 au **Coût de l'Ordre**, si l'**Unité ciblée** est en **Infiltration (Profonde ou Rapprochée)**.
 - Considérer tous les **Hex Impassables** sauf par **Infiltration** comme du **Terrain Difficile**
 - Les **Hex Impassables** et non **Infiltrables** restent interdits



Regardons ce que peut faire le Chef Skaven en (1). S'il veut changer sa Consigne d'Ordre, il doit déterminer quel est le Malus le plus défavorable avec toutes les Unités de son Aile. Ce Malus est de +2 (+2 : Personnage en Infiltration) avec les deux Unités en (2). Il est de +4 (+2 : Personnage en Infiltration, +2 Unité Ciblée en Infiltration) avec l'Unité en (3). Il est de +3 (+2 : Personnage en Infiltration, +1 : Tranche de 4 Hex entre le Personnage et l'Unité, sachant que l'Unité est à 1+2(Terrain Difficile) +2 (Terrain Difficile) = 5 Equivalent Hex du Chef. Le Malus final – le plus défavorable – est donc de 4. Le chef devra donc faire faire 5 ou moins avec 2D6 pour pouvoir changer de Consigne d'Ordre.

Que se passe-t-il si ce Chef veut donner des Ordres Particuliers ? Le coût pour donner un Ordre à une des Unité (2) est de 1. Il sera de 3 pour l'Unité en (3) (+2 : Unité en Infiltration). Il sera de 2 (+1 : une tranche de 4 Hex entre le Chef et l'Unité) pour l'Unité en (4). Le Chef étant en Infiltration, il faut réduire sa Capacité de Commandement de 1 cran (). Il aura donc droit à 3D3 points de Commandement, soit de 3 à 9 points.

4.3 La Magie

Seuls certains **Personnages** peuvent lancer des **Sorts Magiques**, la plupart d'entre eux n'en soient pas capables. Les **Troupes** ne le peuvent pas. Pour qu'un **Personnage** puisse lancer des sorts, il doit avoir un **Profil de Magie**.



Profil de Magie

La **Classe du Profil de Magie** indique quel *Art de Magie* est pratiqué par le **Personnage**. La **Capacité** donne son niveau de maîtrise dans cet **Art**.

La Magie dans **Les Lames Maudites** se divise en sept Arts :



L'Art Arcanique : la magie essentielle.



L'Art Pyromantique : la magie des énergies fondamentales.



L'Art Tellurique : la magie de la terre et des éléments



L'Art Biotique : la magie du vivant



L'Art Nécromantique : la magie de la mort, de la possession et de la terreur



L'Art Démonologique : la magie des enfers et des démons



L'Art Théologique : la grâce provenant des Dieux

L'Art de Magie indique quelle liste de sorts, le **Personnage** peut utiliser. Les **Sorts** de chaque **Art** sont décrits dans une **Fiche** (une par **Art**).

4.3.1 Utilisation de la Magie dans les Lames Maudites

Pour lancer un **Sort**, un **Personnage** a besoin d'au minimum **deux tours** :

- Pendant le premier de ces tours, il choisit un **Sort** en exécutant une **Action de Sélection de Sort**. Le joueur prend secrètement un pion représentant ce sort et le place face cachée sous son **Personnage**. Aucun lancé de dés n'est requis.
- Le tour suivant, le joueur lance le **Sort** en effectuant une **Action de Lancer de Sort**. Il doit pour cela réussir son lancé en jetant 2D6 et en consultant la table de **Lancer de sort**.
 - Si il réussit, alors il consulte la rubrique idoine de la fiche **d'Art Magique** correspondante et applique **immédiatement** les conséquences spécifiques du **Sort**. Le **Sort Choisi** est retiré de sous le pion **Personnage**.
 - Si il échoue, le **Personnage** est simplement **Activé**, sans autre conséquence. Le **Sort** reste choisi (ne pas enlever le **Sort** de dessous le personnage) et il pourra à nouveau tenter de le lancer au tour suivant.

Une fois qu'un **Sort** est choisi, le **Personnage** doit exécuter durant les tours suivants, des **Actions de Lancer de Sort** jusqu'à la réussite. S'il fait autre chose, qu'il est empêché de lancer son **Sort** ou s'il ne fait rien, alors la **Sélection de Sort** est annulée (c'est-à-dire qu'il devra recommencer son **Action de Sélection de Sort** pour pouvoir le lancer).



Dans cet exemple, deux sorciers (1) et (2) aident à la défense d'un village. **Vignette gauche, tour 1** : les deux sorciers exécutent chacun une **Action de Sélection de Sort**, (1) pour créer un Pentacle qui lui permettra de plus facilement réussir ses sorts à l'avenir, (2) pour invoquer des Lames Arcaniques qui iront renforcer l'attaque d'une Unité. Les pions de ces deux sorts sont posés face cachée sous les Sorciers. **Vignette droite, tour 2** : Les deux Sorciers exécutent l'**Action Lancer un Sort**. (1) réussit et garde son Sort Pentacle comme Sort Choisi. (2) est plus heureux, il réussit et le Sort est retourné pour être posé sur une Unité de milice (qui en a bien besoin). (2) n'a plus de Sort Choisi.



Vignette gauche, tour 3 : les orcs ayant réussi à enfoncer la ligne des miliciens, ils se retrouvent adjacent au sorcier (1). Celui-ci est Engagé par les orcs et est tenu à effectuer une Action Faire Face, deux raisons qui lui interdisent de retenir l’Action de Lancer de Sort. Il perd donc son Sort Choisi. De son côté, (2) choisit un nouveau Sort et ce sera Pentacle. **Vignette droite, tour 4 :** les orcs sont repoussés, aussi le sorcier (1) peut à nouveau lancer un Sort de Sélection de Sort et choisit le Missile Arcanique. (2) réussit son Pentacle. Celui est retourné et est placé sous le Sorcier. Attention : il ne s’agit plus d’un Sort choisi, mais d’un sort actif, comme l’illustre le fait qu’il ne montre plus sa face cachée.

4.3.2 Les Sorts Magiques

Les Sorts sont nombreux et leurs applications spécifiques et la liste s’allongera encore avec le développement du jeu. Tous ces sorts sont décrits avec précision dans les sept fiches prévues à cet effet. Aussi n’est-il pas utile de les répéter ici. Cependant, certains sont assez généraux et importants pour bénéficier ici d’une présentation. D’autres utilisent des effets que l’on retrouve souvent. Ces effets méritent aussi une courte introduction.

4.3.2.1 Difficulté et crans d’un Sort

Tous les sorts sont représentés en **trois** versions aux difficultés **progressives** et croissantes. L’effet du sort se renforce avec sa difficulté intrinsèque.



Par exemple : Dans sa version la plus simple, la flèche Arcanique frappe sa cible avec un Avantage de +1, la version intermédiaire frappe avec un Avantage +2, la version supérieure frappe avec un Avantage de +3.

On a donc trois séries de difficultés :

- Sort facile :
- Sort moyen :
- Sort difficile :

Si certains sorts ont une durée d’effet éphémère (Flèche Arcanique, Boule de Feu), beaucoup d’autres, ont un effet prolongé (Pentacle, Bouclier, Mur de Feu). Généralement, ces sorts à effet prolongé s’affaiblissent progressivement jusqu’à dissipation du Sort. Cet affaiblissement est réalisé en remplaçant sur la carte, un sort par sa difficulté immédiatement inférieure. Lorsque le Sort a atteint sa difficulté la plus basse et qu’il doit s’affaiblir encore, il disparaît. On parle alors de « crans » du Sort et chacun peut en avoir jusqu’à trois.



Dans cet exemple, un Sorcier des Légions Ecarlates envoie une Pluie de Feu de cran 2 sur un groupe de Trolls qui débouche du bois. La Pluie de Feu Attaque les Trolls qui prennent une perte et décide de reculer pour l’absorber. Un Départ de Feu est posé sur l’Hex.

Au tour suivant, (**vignette gauche**) le Sorcier déplace la Pluie de Feu sur l’Hex adjacent occupé par l’ennemi. Les Trolls qui l’occupent, Attaqués, reculent à leur tour. Un Départ de Feu est aussiposé. Puis, le sort est diminué d’un cran (cran 1). Le tour suivant (**vignette droite**), le Sorcier décide de laisser la Pluie de Feu au même endroit. Le Départ de Feu est transformé en incendie. Le Sort est diminué d’un cran (cran 0), ce qui le termine.

4.3.2.2 Cible et Portée des Sorts

La majorité des **Sorts** sont lancés à portée du **Sorcier**. Cette portée se compte du centre d’Hex du **Sorcier** au centre d’Hex ciblé. Elle dépend de la **Capacité du Profil Magique du Sorcier** :

7 hex 6 Hex 5 Hex 4 hex 3 Hex

Le **Sorcier** doit avoir une ligne de vue sur sa **Cible**.

Les **Sorts** peuvent cibler :

- Le **Sorcier** lui-même.
- Un Hex à **Portée du Sorcier**.
- Une **Unité** amie à **Portée du Sorcier**.
- Une **Unité** ennemie à **Portée du Sorcier**.
- Le Champs de Bataille dans son ensemble.

Le Sort Portail Arcanique permet d’étendre la **Portée des Sorts du Sorcier**. Tous les Hex à portée normale du **Sorcier** ainsi que tous les Hex qui seraient à portée du **Sorcier** s’il occupait l’Hex du portail, sont à portée effective du **Sorcier**.

Lorsqu’un **Portail Arcanique** est utilisé lancer **2D6**. En cas de **Double**, le niveau du Portail est diminué d’un cran. Le **Portail** se referme (retirer le Pion) lorsque le dernier cran est perdu.

4.3.2.3 Les Sorts Persstants

Si le sort est **Persistent**, retourner le pion et le placer sur sa cible (Hex ou **Unité**). Si la cible est le **Champs de Bataille** lui-même, placer le **Pion** près du **Pion Météo**. Un Sort placé sur une Unité se déplace avec elle. Un Sort placé sur un Hex est toujours placé sur la **Position Au Sol** et ne peut être déplacé.

4.3.2.4 Les Pentacles

Tous les **Arts Magiques** sauf l’**Art Théologique** possède leur version du sort **Pentacle**. C’est un sort difficile qui, lorsqu’il est réussi, donne un bonus de +1/+2/+3 pour la réussite des sorts suivants.

Lorsque le Sort est lancé, retourner le pion et le placer sous le **Sorcier**. Tous les sorts lancés par le **Sorcier** tant qu’il reste dans l’Hex, bénéficient du bonus indiqué par les icônes figurant en haut, à gauche du pion.

Pour chaque tentative de lancer de Sort, un **Double** réduit le Pentacle d’un cran.

Le sort équivalent dans l’**Art Théologique** est la **Prière**. C’est un **Sort Facile** qui donne +1/+2/+3 de bonus pour la réussite de la prochaine tentative de lancer de sort uniquement. La **Prière** est alors dépensée.

Noter que **Pentacle** est un **Sort Persistent** placé sur l’Hex du **Sorcier** et non le **Sorcier** lui-même. Il est inamovible. La **Prière** est placée sur le **Sorcier** et peut donc se déplacer avec lui.

4.3.3 Action de Sélection de Sort

Un **Personnage** peut choisir un **Sort** s’il n’est ni en **Déroute**, ni **Ebranlé**, ni **Adjacent** à une **Unité** ennemie et seul dans un Hex. Pour cela, le joueur sélectionne le pion **Sort** qui lui convient et le place face cachée

sous le **Personnage**. Cette **Action** ne nécessite aucun test (c'est le lancement du sort qui peut réussir ou échouer, pas la sélection).

On ne peut **Choisir** que des **Sorts** de/des **Art(s)** de Magie maîtrisé(s) par le **Personnage**.

Il est licite d'exécuter une **Action Lancer un Sort**, même si un **Sort** a déjà été choisi. Le sort **Choisi** est simplement remplacé.

Noter que certains **Sorts** (pentacles, cercles) permettent de placer des pions **Sorts face visible** sous le pion **Personnage**. Ces pions **Sorts** – qui représentent des sorts réussis et en cours d'effet - doivent être bien distingués des **Sorts choisis** non encore lancés.



4.3.4 Action de Lancement d'un Sort

Un **Personnage** peut lancer un **Sort** précédemment choisi, s'il n'est ni en **Détruite**, ni **Ebranlé**, ni **A Bout De Souffle**, ni **Adjacent** à une **Unité** ennemie et seul dans un Hex.

Le **Joueur** calcule un **Avantage** qui dépend de sa **Difficulté intrinsèque** et de la **Capacité du Profil de Magie du Sorcier**

	+2 +1 +0 -1 -2		-2 -1 +0 +1 +2
--	----------------------------	--	----------------------------

Retirer 1 si le **Sorcier** est **Essoufflé**, ajouter le bonus si le Sorcier est sûr son **Pentacle** ou bénéficie de la **Prière**. Lancer 2D6 et consulte la **Table de Lancé de Sort** :

2D6	-3 -&	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5/+6	+7/+8
2	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
3		o	o	o	o	o	o	o	o	o
4			o	o	o	o	o	o	o	o
5				o	o	o	o	o	o	o
6					o	o	o	o	o	o
7						o	o	o	o	o
8							o	o	o	o
9								o	o	o
10									o	o
11										o
12										

En abscisse, figure l'**Avantage** calculé plus haut, en ordonné le résultat de Jet de Dé. Les cellules grises indiquent les cas où le Sort est réussi. Noter qu'un 2 est systématiquement une réussite et 12, un échec.

En cas d'échec, le Sort reste choisi et pourra être retenté au tour suivant.

4.4 L'Action de Manipulation

Il existe de multiples **Actions** que les **Unités** peuvent entreprendre pour consolider leur position ou la nettoyer. Toutes ces **Actions** sont réunies dans une Action génériques appelée **Action de Manipulation** car elles sont résolues de manière semblable. Une Action de Manipulation permet :

- D'allumer un départ de Feu,
- D'éteindre un départ de Feu,
- De poser des pieux ou de les retirer,
- D'abattre ou de réparer une palissade,
- De détruire des obstacles,
- De massacrer des civils ou des troupeaux.

Et la liste ne s'allongera avec le développement du jeu.

Toutes les **Actions de Manipulation** se résolvent de la même manière. Ce qui les distingue, est :

- La difficulté intrinsèque de l'**Action** entreprise,
- La conséquence à appliquer en cas de réussite.

Pour qu'une **Unité** puisse entreprendre une **Action de Manipulation**, l'**Unité** ne doit pas être en **Formation** et ne doit être ni **Ebranlé**, ni **Essoufflée**, ni **A Bout De Souffle**. La **Manipulation** ne peut concerner que l'Hex où se trouve l'**Unité**.

Une **Action de Manipulation** nécessite de réussir un **Test de... Réussite** ! Pour cela, lancer 2D6, rajouter les **Modificateurs aux Dés**. Selon la **Capacité d'Arme** de l'**Unité**, il faut obtenir :

10 ou - 9 ou - 8 ou - 7 ou - 6 ou -

Un **2 naturel** est toujours une **Réussite**. Un **12 naturel** est toujours un **Échec**.

Les **Modificateurs Aux Dés** sont :

- La **Difficulté de l'Action** qui s'exprime comme un **Bonus/Malus** (exemple : poser des Pieux : +1),
- Le **Profil d'Arme** : -2 pour des **Monstres** , -4 pour des **Dragons** , +2 pour des Unités **Bestiales** , +0 pour les autres.
- Un **Malus** de +2 pour les **Petites Unités**.
- Un **Malus** de +1 pour chaque **Grande Unité** présente dans l'Hex au-delà d'une **Grande Unité**.

4.4.1 Allumer un feu

Mettre le **Feu** à un Hex **Inflammable** sans **Départ de Feu** est une **Action de Manipulation** dont la **Difficulté** dépend des conditions **Météo** :



Canicule : difficulté : +2



Beau Temps : Difficulté : +3



Nuageux/Couvert : Difficulté : +4



Pluie/Tempête : Difficulté : +6

En cas de **Réussite**, un **Départ de Feu** est posé sur l'Hex. Noter qu'il n'est pas possible d'intensifier un **Départ de Feu** (en un **Incendie**) par cette **Action**.

4.4.2 Eteindre un feu

Eteindre un **Départ de Feu** sur un Hex **Inflammable** contenant un **Départ de Feu** est une **Action de Manipulation** dont la **Difficulté** dépend des conditions **Météo** :



Canicule : difficulté : +4



Beau Temps : Difficulté : +3



Nuageux/Couvert : Difficulté : +2



Pluie/Tempête : Difficulté : +0

En cas de **Réussite**, le **Départ de Feu** est retiré de l'Hex. Noter qu'il n'est pas possible d'agir sur **Incendie** par cette **Action**.

4.4.3 Poser/Retirer des pieux

Poser/retirer des pieux est une **Action de Manipulation** dont la **Difficulté** dépend du **Terrain** :



Terrain Clair : Difficulté : +2 pour planter, +0 pour retirer



Terrain Accidenté : Difficulté : +3 pour planter, +1 pour retirer



Terrain Difficile : Difficulté : +4 pour planter, +2 pour retirer

La pose de pieux n'est possible qu'en **Environnement Extérieur**, sauf si le scénario indique autre chose.

Pour poser des pieux, l'**Unité** DOIT porter un **Marqueur Pieux** (ce marqueur est alors placé sur l'**Unité**). En cas de réussite de l'**Action**, le **Marqueur Pieux** est placé sur l'Hex, c'est-à-dire sous la pile des **Unités**.

C'est bien sûr l'opération inverse qui est exécutée si l'on veut retirer des pieux. Noter qu'une **Unité** peut porter plusieurs **Marqueurs Pieux** (mais un Hex, lui, ne peut en posséder qu'un).

4.4.4 Destruction de palissades



Il est possible de détruire une **Palissade** par une **Action de Manipulation** de **Difficulté +4**. En cas de réussite, la **Palissade** est diminuée d'un cran. Si le dernier cran est retiré, la **Palissade** devient **Débris**.

4.4.5 Mise à feu de palissades



Un Hex contenant une **Palissade** devient **Inflammable**.

4.4.6 Destruction d'obstacles

La plupart des obstacles peuvent être détruits. Cette destruction engendre parfois la création de débris (pose d'un **Marqueur Débris** sur l'Hex). La destruction de ces obstacles est de difficulté variable :



La difficulté pour détruire des **Mantelets** est de **+2**. Ils sont alors remplacés par des **Débris**.



La difficulté pour détruire des **Pavois** est de **+2**. Ils NE sont PAS alors remplacés par des **Débris**.



La difficulté pour détruire des **Pièges** est de **+1**. Ils NE sont PAS alors remplacés par des **Débris**.



La difficulté pour détruire des **Tentes** ou des **Huttes** est de **+0**. Ils sont alors remplacés par des **Débris**.



La difficulté pour détruire des **Charrettes** est de **+1**. Ils sont alors remplacés par des **Débris**.



La difficulté pour détruire des **Wagons** est égal au support défensif de ces wagons. Ils sont alors remplacés par des **Débris**.



La difficulté pour détruire des **Embarcations** est de **+2**. Ils sont alors remplacés par des **Débris**.

4.4.7 Massacre



Massacer des civils ou abattre des troupeaux est possible par une **Action de Manipulation**. La difficulté est de **+0**. En cas de réussite, le pion **Civils** ou **Troupeaux** est retiré de la carte. En cas d'échec, le pion est définitivement donné au camp adverse.

4.4.8 Mise à feu d'obstacles

La plupart des **Obstacles** peuvent être mis à feu. La difficulté de cette mise à feu est celle donnée pour les mises à feu des Hex **Inflammables**. En cas de réussite, le **Marqueur Obstacle** est remplacé par un **Marqueur Débris** sur lequel le **Départ de Feu** est posé. Ce **Départ de Feu** ne peut pas devenir **Incendie**, sauf si l'Hex est par ailleurs **Inflammable**.

Les **Obstacles** qui peuvent être mis à feu sont :



Les Débris



Les Mantelets



Les Tentes ou **des Huttes**



Les Charrettes



Les Wagons



Les Embarcations

4.5 Brouillard de Guerre

Le rôle du brouillard de guerre dans une bataille à l'arme blanche est moins important que pour des affrontements plus récents, mais l'Histoire est pleine de surprises, certaines décisives. Aussi **Les Lames Maudites** se devait d'inclure dans ses règles une forme d'incertitude.



L'implémentation consiste – dans certaines conditions – de poser sur des **Unités**, un **Cache**. Trois types de caches sont proposés, afin de s'adapter au scénario (souterrain, forêt, plaine). Ils sont en fait complètement interchangeables et peuvent être utilisés librement dans toutes situations. Il est aussi possible de créer des piles contenant plusieurs caches les uns sur les autres, voir n'être constitués que de **Caches**. On parle alors de **Leurre**.

Il est interdit d'inspecter une pile couverte par un **Cache**.

On ne peut cacher une **Formation**.

Une **Unité Cachée** ou un **Leurre** ne doit pas être pris en compte pour définir l'**Ennemi Le Plus Proche (Mouvement d'Attaque)** ou la **Menace la Plus Proche**.

4.5.1 Les Leurres

Factuellement, un **Leurre** est un **Empilement** de deux Caches.

Un **Leurre** peut être joué comme une **Unité** réelle, le joueur annonçant quel est le « Type » de la pseudo-**Unité** endossée par le **Leurre** et se conformant ensuite à sa déclaration. Evidemment, aucune **Action** ayant un impact autre que sur le **Leurre** n'est possible : on peut bouger un **Leurre**, le **Réorganiser**, le **Reposer**, etc. Mais on ne peut pas le faire **Tirer**, le faire **Combatte**, lui faire **Lancer un Sort**, etc.

Les **Leurres** ne sont pas tenus à se conformer à une **Consigne d'Ordre**. Il est possible de donner un **Ordre Particulier** à un **Leurre** et annoncer un **Coût en Point de Commandement** quelconque, tout ceci afin d'entretenir le doute sur la nature réelle du **Leurre**.

Le nombre maximum de **Leurres** qu'un joueur peut créer est le nombre d'**Unités** qu'il cache. S'il vient à découvrir une **Unité Cachée**, le joueur doit retirer un **Leurre** de la carte si le nombre de **Leurres** dépasse désormais le nombre d'**Unités** qu'il a caché.

4.5.2 Poser un Cache ou créer un Leurre

Si le scénario précise que des **Unités** peuvent être déployées **Cachées**, alors le joueur pose un **Cache** sur ces **Unités** et pour chacune d'elle, il peut poser en plus un **Leurre** dans sa zone de déploiement telle que définie dans le scénario.

Il est possible de poser un **Cache** sur une **Unité non Cachée** au moment où elle est **Activée** si elle n'est pas dans la **Ligne De Vue** d'une **Unité** ennemie au moment où elle est **Activée**. L'**Unité** devient **Cachée**.

Il est possible de poser un **Leurre** **sur** ou **sous** une **Unité Cachée** au moment où elle est **Activée** (elle ne peut pas être dans la **Ligne de Vue** d'une **Unité** ennemie), **en dehors du regard des autres joueurs**. Ensuite, le joueur jouera l'**Unité Cachée** et le **Leurre** à la suite, en commençant par le plus haut dans la pile.

Il est permis de poser un **Leurre** sur une **Unité** qui vient juste d'être **Cachée**, au cours donc de la même **Activation**.

Il est enfin possible de poser un **Leurre** sur un **Leurre**, toujours hors de **Ligne De Vue** des **Unités ennemis** et **du regard des autres joueurs**. Ici aussi, le joueur jouera les deux **Leurres**, l'un après l'autre dans l'ordre de la pile.



Exemple de camouflage : Vignette gauche : une Unité de Skavens est hors de vue de son ennemi « Dents Noires » (les hexes de forêts/bois interrompent la Ligne de Vue). C'est au tour des Skavens de jouer. Vignette centrale : Le joueur décide Cacher l'Unité de Skavens lui permettant de créer un Leurre sur le même hex. Il décide de placer le leurre sous l'Unité. Noter que l'Essoufflement de l'Unité est dupliqué sur le Leurre. Vignette droite : le joueur joue d'abord l'Unité car elle est au-dessus du Leurre. Ensuite, il joue immédiatement derrière le Leurre. Son adversaire doute désormais de la position de l'Unité de Skavens.

4.5.3 Jouer une Unité Cachée ou un Leurre

Une Unité Cachée est Activée et Jouée exactement comme une Unité qui ne l'est pas. Si lors de son Action (en particulier dans le cas d'une Action de Mouvement), l'Unité entre dans la Ligne de Vue d'une Unité ennemie (Cachée ou non) le Cache de l'Unité est immédiatement retiré.

Un Leurre est joué librement tant que ses Actions n'affectent que lui-même. S'il vient à entrer dans la Ligne de Vue d'une Unité ennemie (Cachée ou non) ou d'un Leurre ennemi, il est retiré du jeu.

Une Unité (pas un Leurre) qui en se déplaçant place une Unité adverse Cachée dans sa Ligne de Vue, peut demander au joueur propriétaire de Retirer le Cache (et de Retirer le Leurre lorsqu'il s'agit d'un Leurre).

En cas de découverte simultanée dans les deux camps, deux cas :

- Il s'agit d'un Leurre Activé : retirer celui-ci, les Unités/Leurres du/des joueurs passifs restent Cachés.
- Il s'agit d'une Unité Cachée Activée : les Unités et les Leurres des joueurs passifs se dévoilent en premier. Puis, si l'Unité Cachée Activée est toujours dans la Ligne de Vue d'au moins une Unité ou Leurre ennemi, elle doit se révéler. Sinon, elle peut rester Cachée.



Dans cet exemple, le joueur Skaven qui possède une Unité cachée ainsi qu'un Leurre veut reconnaître le dispositif des « Dents Noires » composé aussi d'une Unité Cachée et d'un Leurre. Vignette gauche : il ne peut pour cela utiliser le Leurre. En le faisant avancer et en mettant en vue de l'une des deux piles « Dents Noires », il serait obligé de le découvrir et de le retirer en pure perte. Vignette centrale : il fait avancer son Unité de Skavens (3) dont il sait qu'elle devra se dévoiler si le dispositif « Dents Noires » contient au moins une Unité réelle. Ceci dit, ce sont cependant les « Dents Noires » qui doivent se dévoiler en premier (et retirer le Leurre (4)). Vignette droite : comme une des Unités « Dent Noires » a une Line de Vue sur l'Unité de Skavens, celle-ci se découvre à son tour.



Reprenons l'exemple précédent, mais cette fois-ci, le dispositif « Dents Noires » est complètement factice (ce que le joueur Skaven ignore). Vignette gauche : le joueur Skaven ne peut pas utiliser son Leurre (2). S'il le faisait avancer, il devrait le retirer sans que pour autant, le joueur « Dents Noires » soit tenu de faire de même ! Vignette centrale : Le joueur Skaven fait avancer son Unité Caché. Le joueur « Dents Noires » découvre son Leurre et le retire du jeu. Vignette Droite : comme le joueur « Dents Noire » n'a plus d'Unités ayant une Ligne de Vue sur l'Unité de Skaven, celle-ci n'est pas tenue de se dévoiler.

Note de Conception : L'idée générale est qu'on ne puisse pas utiliser des Leurres comme moyen d'éclairer le champ de bataille ou pour « verrouiller » la visibilité sur une partie du champ de bataille.

Ce mécanisme nécessite confiance et honnêteté entre les joueurs et à défaut, la présence d'un arbitre.

4.5.4 Adaptation et Brouillard de Guerre

Certaines Unités comme les Elfes Sylvains et les Skavens bénéficient d'une Faculté d'Adaptation (en Forêt pour les Elfes Sylvain, en Cave pour les Skavens) qui leur confèrent, entre autres, des capacités de camouflage sur certains Hex ou dans un environnement approprié.

Une Unité Adaptée ne perd jamais son camouflage (le Cache qui est posée sur elle) sauf si elle entre dans la Ligne de Vue d'une Unité ennemie bénéficiant de la même Adaptation.

Une Unité Adaptée peut donc être en même temps Cachée et dans la Ligne de Vue d'un adversaire : il peut l'Attaquer au Choc ou lui Tirer dessus. Noter que le fait d'être Cachée, n'apporte à l'Unité aucun avantage au combat, ni en attaque, ni en défense (car l'Adaptation apporte un tel avantage par ailleurs).

Si une Unité Adaptée et Cachée est Attaquée au Choc ou au Tir, son joueur propriétaire révèle l'Unité le temps du Combat. Il replace ensuite le Marqueur Cache sur l'Unité dès que le Combat au Choc ou au Tir est terminé.

Les Leurres ne sont jamais Adaptés : s'ils entrent dans la Ligne de Vue d'un adversaire, ils doivent être retirés.