

AVALON

Règle d'initiation
au jeu de bataille
avec figurines fantastiques

v.1

Auteur : Yvan Hochet
Club Histoire et Sortilèges
<http://histoiresortilege.free.fr/>

1, Rue de la gare
14550 Carpiquet

© 2006

Pourquoi cette règle ?

Cette règle a pour but d'initier au monde passionnant du jeu de bataille avec des figurines fantastiques, dès l'âge de 10 ans.

Les jeux avec figurines sont assez connus depuis quelques années, surtout dans les univers médiéval - fantastique ou futuriste. Une marque domine largement ce marché. Les autres tentatives ont connu des succès variables. Mais toutes ces règles sont relativement complexes et permettent rarement des parties rapides. La tentative la plus louable d'offrir une règle simplifiée dans un univers fantasy souple a été HOTT (Hordes Of The Things, WRG, édition 2, 2002), mais elle reste en anglais et son système de jeu n'est pas si clair que cela.

La règle « Avalon » reprend celle de « En Avant ! » écrite pour le jeu d'histoire. Comme sa grande soeur, elle se veut d'abord simple : des principes de jeu logiques (pour autant qu'ils puissent l'être avec des orcs et des magiciens...) et valables pour un univers libre, le moins de jets de dés possible et peu de calcul mental. Elle est jouable avec un nombre limité de figurines et avec toutes les figurines disponibles. Une partie peut prendre moins d'une heure et se jouer sur une table de cuisine. La règle est rédigée de la manière la plus claire possible, mais l'expérience de plusieurs parties est irremplaçable pour assimiler le fonctionnement d'une bataille. Il est donc normal de ne pas maîtriser toutes les règles dès le début. Enfin, ce fascicule comprend conseils pratiques pour que la table de jeu soit aussi belle à regarder qu'à pratiquer. Il n'est pas nécessaire de posséder « En Avant ! » pour jouer à « Avalon ».

N'oublions pas enfin que ce n'est qu'une règle de jeu et que les joueurs y prendront et modifieront tout ce qu'ils veulent car il y aura sûrement des situations imprévues... à condition que les deux soient d'accord évidemment, car le plaisir du jeu est en grande partie dans le fair-play ! Ultime précision, mais elle est d'importance : il s'agit bel et bien d'un jeu, en aucun cas d'une glorification de la guerre.

Notes de conception

à l'usage de ceux qui connaissent déjà (bien) le jeu avec figurines.

Les choix d'une telle règle peuvent surprendre : encore une règle ? Une règle valable sans univers défini ? Un facteur de combat unique ? Des listes d'armées limitées ? Une magie si peu sophistiquée ? Scandale ! Risible !

C'est oublier qu'il s'agit ici d'une règle d'initiation, destinée en particulier aux plus jeunes qui se lanceraient dans l'aventure, souvent entre eux, sans forcément bénéficier de notre incommensurable expérience et de l'impressionnant matériel d'un club. Il est en effet souvent arrivé qu'à la suite d'une démonstration publique qui avait déclenché l'enthousiasme des néophytes, nous n'ayons rien à leur proposer de concret pour qu'ils puissent rejouer chez eux des batailles fantastiques.

La règle est écrite de manière didactique, de façon à être comprise par un débutant. Cela explique sa longueur. Les joueurs confirmés pourront se contenter de découvrir la feuille de résumé du jeu pour comprendre l'essentiel. Tout avoir sous la main en un seul fascicule est également indispensable pour ne pas décourager les bonnes volontés .

« Avalon » peut être jouée avec des figurines de 6, 15, 20, 25 ou 35 mm. Les sociages importent peu tant que les adversaires utilisent les mêmes, bien sûr...

L'esprit de cette règle doit évidemment beaucoup à l'excellente règle anglaise « D.B.A. » (De Bellis Antiquitatis) et aux diverses adaptations réalisées, entre autres par le magazine français Vae Victis. Tous nos remerciements à ces inspirateurs ainsi qu'aux testeurs de la règle au club Histoire et Sortilèges de Carpiquet (Calvados).

TABLE DES MATIÈRES

La règle de jeu :	p.4
1 - La préparation du jeu :	p.4
1.1 De quoi a-t-on besoin pour jouer ?	p.4
1.2 Comment gagner ?	p.4
1.3 Quels sont les différents types de troupes ?	p.5
1.4 Comment socler les figurines ?	p.5
1.5 Quelles sont les échelles de jeu ?	p.6
1.6 Quels sont les différents éléments de terrain possibles ?	p.7
2 - La mise en place du jeu :	p.8
2.1 Quelles troupes s'affrontent ?	p.8
2.2 Sur quelle surface jouer ?	p.9
2.3 Comment déterminer l'attaquant et le défenseur ?	p.9
2.4 Comment déterminer les objectifs territoriaux ?	p.9
2.5 Comment regrouper les socles en unités ?	p.10
2.6 Comment placer ses unités sur le terrain ?	p.11
2.7 Qui joue en premier ?	p.12
3 - Le tour de jeu :	p.12
3.1 Combien de tours de jeu dure la partie ?	p.12
3.2 Comment se déroule le tour de jeu ?	p.12
3.3 Première action possible : changer de formation.	p.13
3.4 Deuxième action possible : déplacer les unités.	p.15
3.5 Troisième action possible : réorganiser une unité.	p.16
3.6 Quatrième action possible : tirer.	p.17
3.7 Cinquième action possible : monstres et magiciens	p.22
3.8 Comment combattre au corps à corps ?	p.22
3.9 Comment évolue la combativité ?	p.25
3.10 Quand se termine le jeu ?	p.25
Annexes :	p.27
1 : les réglattes de mesure (déplacement et tir).	p.27
2 : tableau récapitulatif du tour de jeu.	p.28

L A R È G L E D U J E U

Le jeu oppose deux armées de figurines sur un champ de bataille. Les figurines d'infanterie (à pied), de cavalerie (à cheval ou sur d'autres montures) ou d'artillerie (catapultes, canons ...) ou de héros (généraux, guerrier, magicien, monstre) sont représentées par des socles de figurines, regroupés en unités. Chaque socle représente des troupes plus nombreuses en réalité.

Le but du jeu est de faire chuter la combativité de l'adversaire tout en maintenant la sienne au plus niveau.

1 - LA PRÉPARATION DU JEU

1.1 De quoi a-t-on besoin pour jouer ?

Il faut au moins :

- deux armées de figurines soclées de manière égale.
- plusieurs dés à 6 faces (abrégés « d6 » dans la règle).
- des jetons (de couleur quelconque) pour indiquer les unités **activées**.
- des jetons d'une autre couleur pour les unités **désorganisées** réduites à un socle.
- de quoi mesurer avec les **réglettes** fournies en annexe.
- une surface de jeu. Sa surface dépend de la taille et du nombre des figurines.
- d'éléments de terrains pour varier la surface du camp de bataille : villages, forêts, collines, cours d'eau, champs, haies ... Ces éléments peuvent être obligatoires et ils rendent la partie plus intéressante et plus visuelle.

1.2 Comment gagner ?

Il existe deux moyens de gagner :

- soit atteindre les objectifs spécifiques définis dans le scénario.
- soit démoraliser l'armée adverse en faisant tomber sa **combativité** à 1.

La **combativité** exprime la combinaison de l'expérience, de la fatigue, de la discipline et du moral d'une armée.

Elle simule la capacité à appliquer les ordres et à encaisser les chocs. La combativité va de 2 (armée au bord de la déroute) à 5 (armée d'excellente qualité, en pleine forme et motivée). La combativité de 1 exprime une déroute : les derniers combattants de l'armée fuient. La partie est alors finie.

La combativité est donc variable selon les armées et peut même changer au cours de la partie, en fonction des réussites ou des échecs de chaque camp. Il est possible de faire chuter la combativité adverse en détruisant une partie de son armée, ou en éliminant son général, ou en prenant d'assaut son camp, ou en occupant des objectifs territoriaux.

Les joueurs connaissent la combativité de leur adversaire dès le début de la partie.

1.3 Quels sont les différents types de troupes ?

Il existe quatre type de troupes : l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie et les héros.

L'**infanterie** englobe toutes les troupes à pied. L'infanterie peut avoir trois niveaux de qualité : **inférieure** (troupes peu armées et mal entraînées), ou **normale** (la majorité des troupes) ou **supérieure** (les troupes d'élite).

L'infanterie peut éventuellement tirer.

La **cavalerie** englobe toutes les troupes montées (à cheval mais aussi sur n'importe quelle monture), ainsi que les chars de guerre tirés par des animaux.

Comme l'infanterie, la cavalerie a trois niveaux de qualité : elle est **inférieure** (comme les cavaleries légères destinées au harcèlement), ou **normale** (comme la plupart des cavaleries) ou **supérieure** (comme la cavalerie lourde).

Certaines cavaleries peuvent tirer.

L'**artillerie** englobe tout le matériel de guerre qui ne sert qu'à tirer à distance : les catapultes, les balistes et évidemment les canons.

L'artillerie peut également être de qualité **inférieure**, ou **normale** ou **supérieure**. Cette qualité indique sa puissance de feu et sa portée.

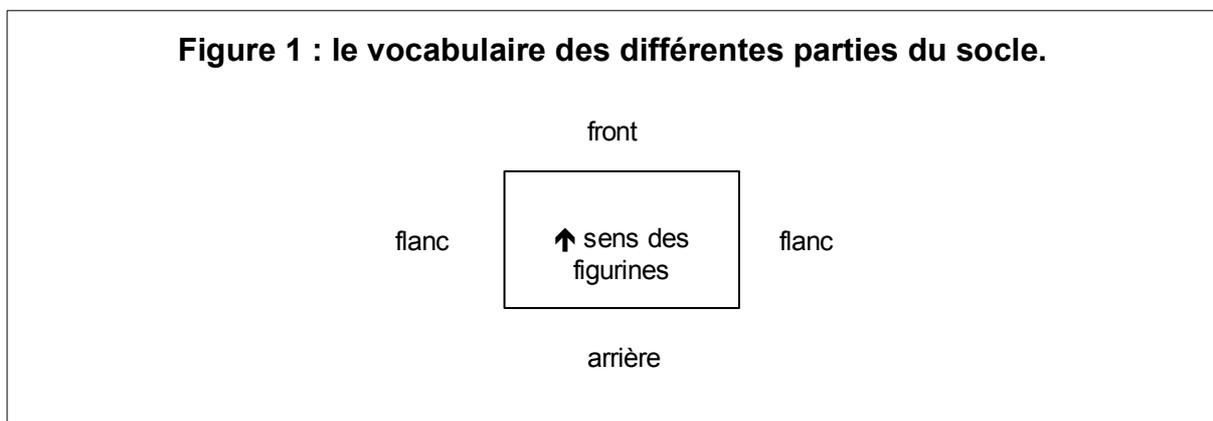
Les **héros** sont soit des magiciens, un général (un par armée), des guerriers ou des monstres. Ils sont sociés individuellement. Ils n'ont pas différents niveaux de qualité.

Le joueur qui sera en défense devra en plus avoir un **camp** (des tentes, des chariots, un campement...) qui représente son point de départ et de ravitaillement. Ce camp doit être protégé sous peine de faire chuter sa combativité s'il est pris par l'adversaire.

1.4 Comment socler les figurines ?

Les figurines sont groupées par 2, 3 ou 4 (ou individuellement pour les héros) sur des bases de carton fort (le socle) qui doivent avoir une largeur fixe (la profondeur peut être plus variable). Les figurines doivent être toutes orientées dans le même sens.

Figure 1 : le vocabulaire des différentes parties du socle.



Tant que les deux camps adverses utilisent le même soclage et que chaque joueur peut identifier clairement toutes les unités en jeu (les siennes et celles de l'adversaire), le soclage est libre.

Si les joueurs n'ont pas encore soclé leurs figurines, il est possible de suivre ce tableau.

Tableau 2 : les soclages

Pour des figurines de ...	15 mm	20 mm	25-35 mm
La largeur du socle doit être de...	4 cm	6 cm	8 cm

Le nombre de figurines n'est pas une obligation, mais il permet de reconnaître facilement une unité.

	La profondeur doit être de...			Nombre de figurines par socle
	en 15 mm	en 20 mm	en 25-35 mm	
infanterie inférieure	2 cm	3 cm	4 cm	2 ou 3 figurines
infanterie normale	2 cm	3 cm	4 cm	3 figurines
infanterie supérieure	1,5 cm	2 cm	3 cm	3 figurines
cavalerie inférieure	3 cm	4 cm	5 cm	2 figurines
cavalerie normale	3 cm	4 cm	5 cm	2 ou 3 figurines
cavalerie supérieure	3 cm	4 cm	5 cm	2 ou 3 figurines
artillerie	4 cm	6 cm	8 cm	1 figurine + servants
héros	4 cm	6 cm	8 cm	1 figurine

Pour des figurines de 6 mm, il est conseillé de prendre les tailles du 15 mm et de doubler (au moins) le nombre de figurines.

1. 5 Quelle sont les échelles de jeu ?

Il ne faut pas confondre l'échelle des figurines (15 mm = environ 1/100, 20 mm = environ 1 / 72, 25 mm = environ 1 / 50) et ce que représente un socle en réalité :

- un socle d'infanterie représente environ 200 hommes en réalité.
- un socle de cavalerie représente environ 150 cavaliers en réalité.
- un socle d'artillerie représente une batterie complète (entre 5 et 10 canons ou autres matériels) en réalité.

On considère que la largeur d'un socle représente quelques dizaines de mètres au plus.

Un tour de jeu représente environ quelques minutes de la réalité.

Les distances pour le mouvement et le tir sont mesurées à l'aide des réglettes.

1. 6 Quels sont les différents éléments de terrains possibles ?

Les éléments de décor ne sont pas seulement décoratifs. Ils ont une double importance : ils peuvent modifier le déplacement des unités (soit l'élément de décor accélère, soit il ralentit, soit il empêche le déplacement des unités) et ils peuvent modifier les tirs pour un ou plusieurs socles qui sont placés dedans (ils sont des abris légers ou forts pour les cibles des tirs).

Tableau 3 : les éléments de terrains

type de terrains	effet sur le déplacement	le terrain bloque-t-il la vue ?	modification sur les tirs
plaine	aucun	non	aucune
route	accélère	non	aucune
champs labourés, terrain boueux	ralentit	non	aucune
herbes hautes, champs de blé, broussailles, vergers ...	ralentit	oui	abri léger
bois	ralentit	oui	abri fort
marais	impassable	oui	abri léger
rivière, fleuve, lac	impassable	non	aucune
gué de rivière	ralentit	non	aucune
colline douce, dune	ralentit	oui	voir règle du tir
ville, village, hameau	ralentit	oui	abri fort
rochers, éboulement	ralentit ou impassable	oui	abri fort
haies, murets, palissades	ralentit	oui	abri léger
fossés, tranchées	ralentit ou impassable	non	abri fort
colline forte, montagne	ralentit ou impassable	oui	voir règle du tir
sable	ralentit	non	aucune

Quand un élément de décor « ralentit », le mouvement de l'unité devient celui de l'unité plus lente (exemples : sur un champ labouré, la cavalerie se déplace comme de l'infanterie). Quand de l'infanterie se trouve ralentie par un terrain, elle se déplace jusqu'à la ligne pointillée la plus basse de la règle de mouvement.

La route n'accélère le mouvement que s'il commence et se termine sur la route. Dans ce cas, on avance l'unité d'un socle supplémentaire.

En posant les différents éléments de décor, il faut bien être d'accord sur leur effet sur le mouvement et sur la nature de l'abri qu'ils offrent.

Les obstacles linéaires (murs, haies, palissades, barrières...) ralentissent de manière spéciale : l'unité qui veut en traverser un se déplace pour arriver à son contact puis s'arrête, quel que soit le mouvement restant. Au tour suivant, elle le franchit, mais doit rester en contact avec lui.

Les bois et les villages, villes et hameaux sont des terrains particuliers. Ils doivent être parfaitement définis au sol (par une zone découpée par exemple) et ils peuvent porter des éléments de décors (arbres ou maisons). Compte tenu de l'échelle, chaque arbre ou chaque maison en représente plusieurs en réalité. C'est pour cela que lorsqu'une unité entre sur un de ces terrains, il est possible de déplacer voire d'enlever les éléments de décors : une fois sur le terrain, toute la zone est un bois ou une zone construite. Peu importe la localisation des arbres ou des maisons, les modèles sont juste là pour rendre le terrain plus visuel.

2. LA MISE EN PLACE DU JEU

Les joueurs choisissent leur armée. Ils disposent le terrain, positionnent le ou les objectifs territoriaux puis déploient leurs troupes en les regroupant par unités.

2. 1 Quelles troupes s'affrontent ?

Chaque joueur choisit une armée.

Il faut noter la combativité de chaque armée (qui est connue de l'adversaire). Il faut aussi compter son nombre de socles et calculer combien représente un quart de socles de cette armée (arrondir au chiffre entier inférieur), pour calculer la perte de combativité dans la partie. En revanche, la qualité de chaque unité (inférieure, normale ou supérieure) n'est pas connue (elle n'est révélée qu'au moment des combats).

Quand il n'y a pas de scénario, les adversaires peuvent avoir des armées d'une même puissance en calculant le budget :

- un socle d'infanterie : 1 point
- un socle de cavalerie : 2 points
- un socle d'artillerie : 3 points
- selon la qualité : + 1 point si le socle est « normal », + 2 point si le socle est « supérieur ».
- +1 si le socle peut tirer (on ne compte pas ce bonus pour l'artillerie)
- héros : 5 points

L'écart de valeur entre les socles est donc de 1 (infanterie inférieure sans arme de tir) à 5 (artillerie supérieure, héros).

Ceci doit permettre de constituer des armées équilibrées. Ainsi deux armées de 100 points qui s'affrontent pourront être complètement différentes (entre autres pour le nombre de socles), mais avoir autant de chances de l'emporter.

Pour faire une partie rapide et sur une petite surface, il est conseillé de ne pas dépasser 50 points. Une bataille avec deux armées de 100 points risque de durer quelques heures et il est raisonnable de jouer sur une grande surface à plusieurs joueurs dans chaque camp.

Il est aussi possible d'avoir des armées « déséquilibrées », notamment une armée plus forte mais avec une plus faible combativité que l'adversaire. Dans ce cas, pour ne pas avantager l'un ou l'autre camp, chaque joueur multiplie la valeur en points de son armée par sa combativité et les deux doivent arriver à un total identique.

Exemple : une armée de 40 points de combativité 5 ($40 \times 5 = 200$) vaut une armée de 50 points de combativité 4 ($50 \times 4 = 200$).

2.2 Sur quelle surface jouer ?

Quand elle n'est pas fixée par le scénario, la surface de jeu qui représentera le champ de bataille dépend de la taille des figurines et du nombre d'unités.

Pour des petits combats (moins de 20 socles dans chaque champ), on peut jouer sur un carré d'environ :

- 60 cm de côté pour des figurines de 15 mm,
- 100 cm de côté pour des figurines de 20 mm,
- 120 cm pour des figurines de 25-35 mm.

Pour des batailles plus importantes, une surface de 120 cm de profondeur et de 180 cm de largeur constitue un bon compromis pour toutes les échelles.

2.3 Comment déterminer qui est l'attaquant et qui est le défenseur ?

Les deux joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le plus décide qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur.

Le défenseur devra ajouter un camp dans son armée.

Puis le défenseur lance à nouveau le dé pour déterminer combien d'éléments de décors sont placés sur la surface de jeu. S'il obtient 6, aucun élément de décor n'est placé, le terrain est complètement dégagé. Puis il les place librement sur le terrain.

L'attaquant choisit son bord d'arrivée. Le défenseur se place sur le bord opposé en posant son camp.

2.4 Comment déterminer les objectifs territoriaux ?

Les objectifs territoriaux sont les parties de terrain à prendre pour faire chuter la combativité adverse.

Ces objectifs peuvent être fixés par le scénario.

Sinon, on cherche l'élément de terrain le plus central. Il devient objectif territorial. En cas de doute avec un autre élément de terrain, on départage au dé.

S'il n'y a aucun élément de terrain pouvant constituer un objectif, il n'y a aucun objectif territorial (la bataille devient alors une lutte purement frontale).

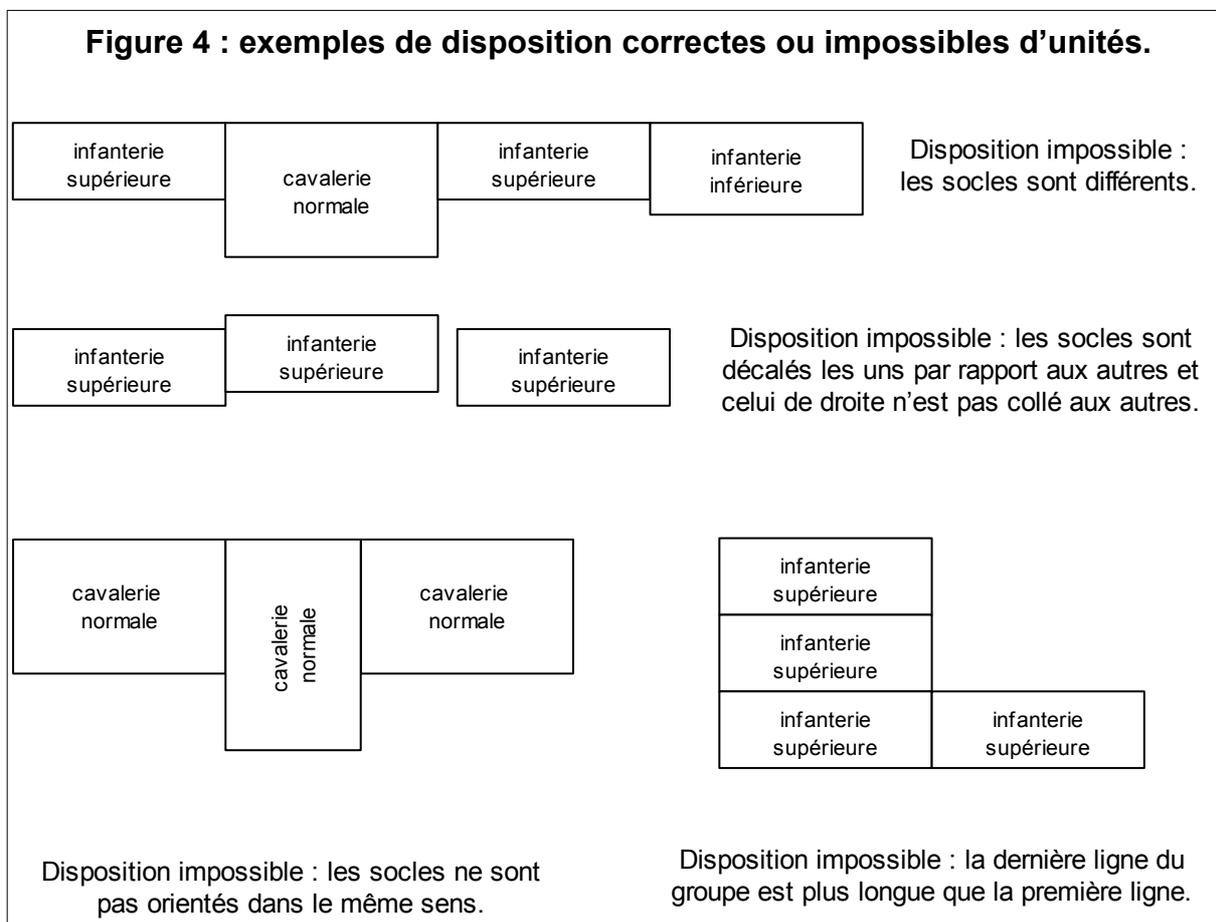
2.5 Comment regrouper les socles en unités ?

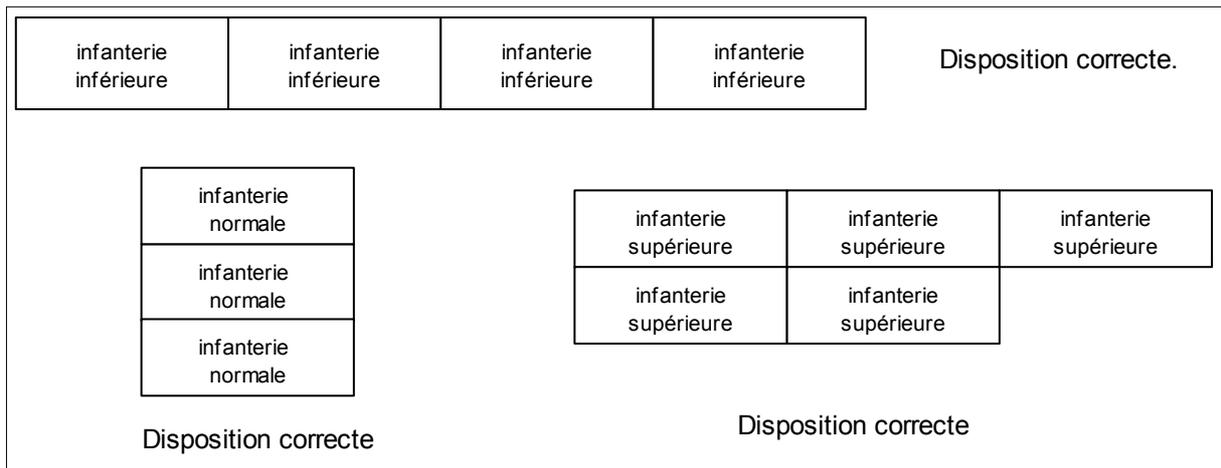
Il n'est pas possible de regrouper n'importe comment les socles de figurines.

Les socles de figurines sont en effet regroupés en **unités**. Ces unités doivent suivre quelques règles de disposition :

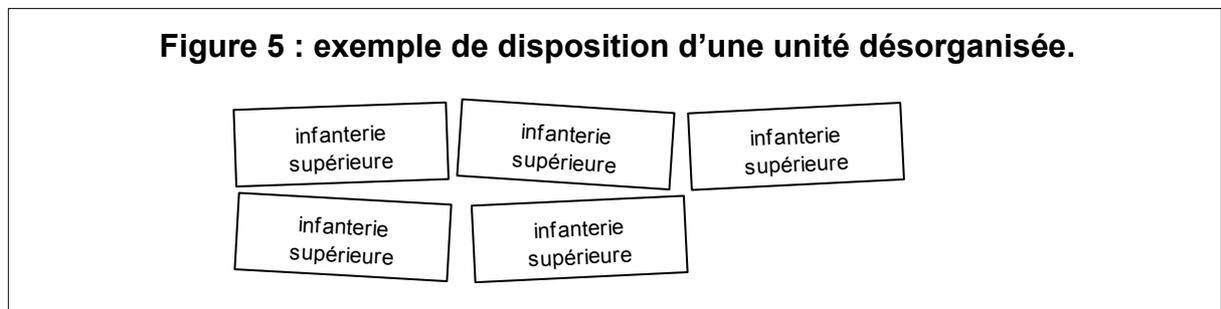
- les socles doivent se toucher, par n'importe quel côté (front, flanc ou arrière). Pas de socles séparés !
- les socles doivent être alignés (pas de socles décalés).
- les socles doivent être du même type : soit de la cavalerie, soit de l'infanterie, soit de l'artillerie (pas de mélange).
- les socles doivent être des troupes de même qualité : soit inférieure, soit normale, soit supérieure (pas de mélange).
- les socles doivent être tous orientés dans le même sens (pas de directions différentes).
- si l'unité est disposée sur plusieurs rangs, tous les rangs doivent comporter le même nombre de socles (sauf le dernier qui peut être moins long).
- dans la mesure du possible et pour éviter toute contestation, l'unité doit se trouver entièrement sur le même type de terrain (exemple : l'unité se trouve seulement dans un bois en évitant de déborder en dehors du bois).
- les unités constituées au début du jeu ne peuvent plus être changées en cours de partie (il est par exemple impossible de séparer une unité en deux lors d'un mouvement ou d'un changement de formation).

Une unité peut se composer d'un seul socle.



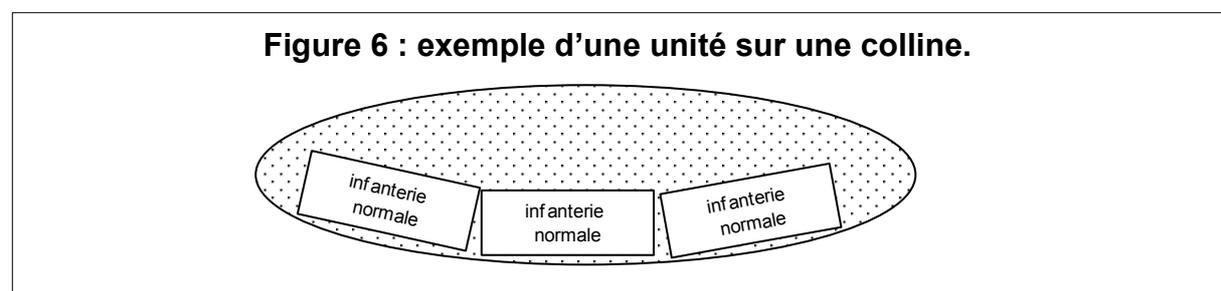


Les unités dont les socles sont légèrement séparés les uns des autres indiquent une **désorganisation** (il est aussi possible de les obliquer légèrement).



Seules exceptions :

- un socle de héros peut toucher une unité sans respecter les règles de groupe. Il peut quitter ou rejoindre une unité au cours du jeu (à condition de disposer du mouvement nécessaire). Seuls les héros monstres ne peuvent pas se joindre à une unité de chevaux (qu'ils effraient).
- si une unité se dispose pour longer un terrain courbe, elle peut suivre la forme de ce terrain. Si les socles sont en file indienne, ils peuvent ne pas être parfaitement alignés s'ils suivent une route sinueuse par exemple (mais les socles doivent se toucher).



2.6 Comment placer ses unités sur le terrain ?

Les deux joueurs lancent chacun 1d6. Celui qui obtient le plus décide qui se déploie en premier.

Le joueur qui déploie peut utiliser toute la largeur de son côté. Il déploie son armée en une fois, dans la profondeur d'une règle au plus.

2.7 Qui joue en premier ?

Les deux joueurs lancent chacun 1d6 pour déterminer l'initiative. Celui qui obtient le plus décide qui joue en premier.

3. LE TOUR DE JEU

Chacun son tour, le joueur a le choix de déplacer un nombre limité d'unités, ou changer leur formation ou les faire tirer ou les réorganiser. Quand les socles ennemis arrivent au contact, il y a combat : on recherche d'abord quel joueur a l'avantage, puis ce joueur lance un ou plusieurs dés qui déterminent les résultats du combat (échec, recul, destruction). Ces résultats font diminuer ou augmenter la combativité de chacun, déterminant au bout d'un certain nombre de tours la victoire ou la défaite.

3.1 Combien de tours de jeu dure la partie ?

La partie dure le nombre de tours indiqué par le scénario, ou bien jusqu'à ce que la combativité d'un des deux joueurs tombe à 1.

Il faut prévoir de quoi se souvenir du nombre de tours joués (papier, jetons...).

3.2 Comment se déroule le tour de jeu ?

Le joueur qui active ses unités est le **joueur actif**. L'autre est le **joueur passif**.

Le joueur actif active un nombre d'unités inférieur ou égal à sa combativité (exemple : si sa combativité est de 4, il peut activer entre 1 et 4 unités). Il est obligé d'activer au moins 1 unité pour continuer à jouer; s'il n'en active aucune, son tour est fini et l'adversaire peut activer toutes ses unités d'un coup.

Pour chacune de ses unités, il a le choix entre cinq actions :

- soit changer de formation (par exemple passer d'une ligne à une colonne).
- soit bouger (avancer, effectuer un virage ...).
- soit tirer, si l'unité est équipée en armes de tir.
- soit tenter de réorganiser une unité, c'est à dire de la remettre en ordre après un choc (elle a été désorganisée).
- soit lancer un sort avec un magicien (ou se désenvouter).

Le joueur actif active ses unités dans l'ordre qu'il veut.

On ne peut pas cumuler ces actions sur la même unité en même temps (exemple : soit l'unité bouge, soit elle tire).

Une fois qu'une unité est activée, il est conseillé de placer un marqueur derrière afin de s'en souvenir.

Le joueur actif choisit librement les unités qu'il peut activer. Mais certaines activations sont obligatoires :

- quand une (ou plusieurs) d'entre elles est en fuite.
- quand une (ou plusieurs) est engagée en combat.

Puis le joueur actif résout ses combats au corps à corps.

C'est ensuite à l'autre joueur de devenir le joueur actif. Une fois que ce second joueur a activé ses unités, l'autre joueur active les unités qui n'ont pas encore été activées (celles qui n'ont pas de marqueur).

Le tour de jeu est terminé quand les deux joueurs ont activé toutes leurs unités qu'ils souhaitent.

Pour qu'il n'y ait aucune contestation et aucun retard, la règle suivante est conseillée: on annonce l'unité à activer à l'adversaire, on indique quelle action on lui applique puis on la joue sans avoir la possibilité de changer d'avis.

Exemple : le joueur A dispose de 8 unités (de combativité 4) et le joueur B de 12 (de combativité 3). Le joueur A joue en premier (il est le joueur actif): il active 4 unités (qu'il fait toutes avancer). Puis le joueur B en active 3 (deux unités avancent et une change de formation). C'est à nouveau au joueur A d'activer ce qui lui reste d'unités non activées (soit 4) : il fait alors encore bouger ses 4 dernières unités. Il reste 9 unités à activer au joueur B. Comme le joueur A n'a plus rien à activer, le joueur B active en une seule fois ses 9 unités restantes. C'est la fin du premier tour. Ceci montre que le joueur A, qui a moins d'unités mais d'une meilleure combativité (donc des ordres mieux appliqués), a activé ses unités avant le joueur (dont la combativité est plus faible).

Le lancement de sort du magicien est la seule activation qui peut se faire pendant le tour adverse.

Si le général est placé de façon à voir toutes ses unités (sauf héros), il peut activer une unité de plus que la combativité. Il commande toutes les unités à moins de 2 réglettes ; au-delà, l'activation d'1 unité coûte 2 points (sauf s'il est plus haut).

3.3 Première action possible : changer de formation.

Le joueur actif peut changer la formation de toutes les unités qu'il peut activer à son tour.

Changer de formation consiste à modifier la disposition des socles au sein de l'unité. Cela permet de réduire le front d'une unité (elle passe d'une ligne à une colonne), ou de l'étendre (elle passe d'une colonne à une ligne) ou de changer de direction (effectuer un demi-tour soit pivoter de 180° sur place ou un quart de tour soit pivoter de 90° sur place). Bouger un seul socle dans l'unité est un changement de formation.

Ce changement de formation est impossible si :

- l'unité est totalement ou partiellement au contact de l'adversaire.
- l'unité est désorganisée.
- l'unité est, même partiellement (un socle suffit), dans la zone de contrôle de l'ennemi.

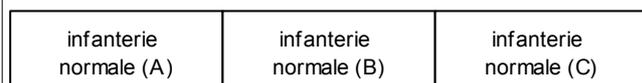
Le changement de formation doit se faire sans avancer l'unité vers l'adversaire : il s'effectue par rapport à un socle de référence qui ne bouge pas (les autres socles bougent par rapport à lui, sans mesurer leur distance de déplacement). Le changement de formation ne doit pas amener l'unité à se séparer en plusieurs unités.

Figure 7 : exemples de changements de formation

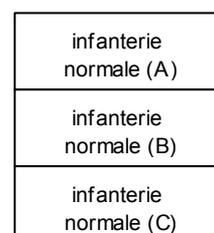
Exemple 1 : passage d'une ligne à une colonne.

Situation de départ

(le socle de référence est le A)



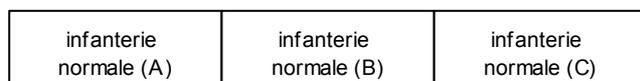
Situation d'arrivée



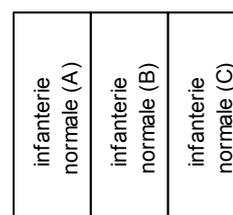
Les socles B et C se sont rangés derrière le socle A et le groupe n'a pas avancé.

Exemple 2 : quart de tour vers la droite (faire pivoter de 90°).

Situation de départ

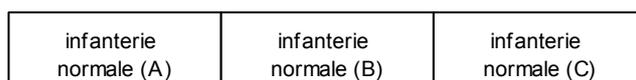


Situation d'arrivée après un quart de tour

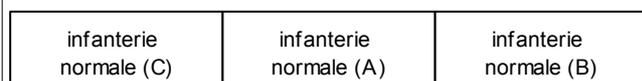


Exemple 3 : glissement latéral

Situation de départ



Situation d'arrivée : le socle C est passé à gauche (cette manoeuvre est limitée à 1 socle).



Attention : changer de formation est une action complète (l'unité ne peut pas se déplacer ou tirer en même temps).

3.4 Deuxième action possible : déplacer les unités.

Le joueur actif peut déplacer toutes les unités qu'il peut activer à son tour.

Pour déplacer une unité, il suffit de poser la réglette le long du ou des socles du premier rang de l'unité et de l'avancer de la longueur voulue. Les autres socles suivent.

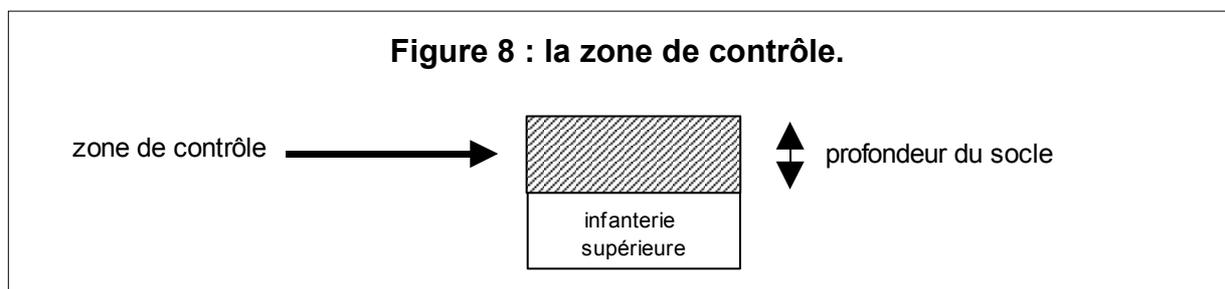
Les réglettes (cf. annexe 1) indiquent les mouvements possibles pour la cavalerie, l'infanterie et les héros. L'artillerie se déplace comme de l'infanterie.

Le joueur actif peut déplacer ses unités d'une distance inférieure ou égale à celle de la réglette. Les héros ignorent les terrains difficiles et les zones de contrôle adverses.

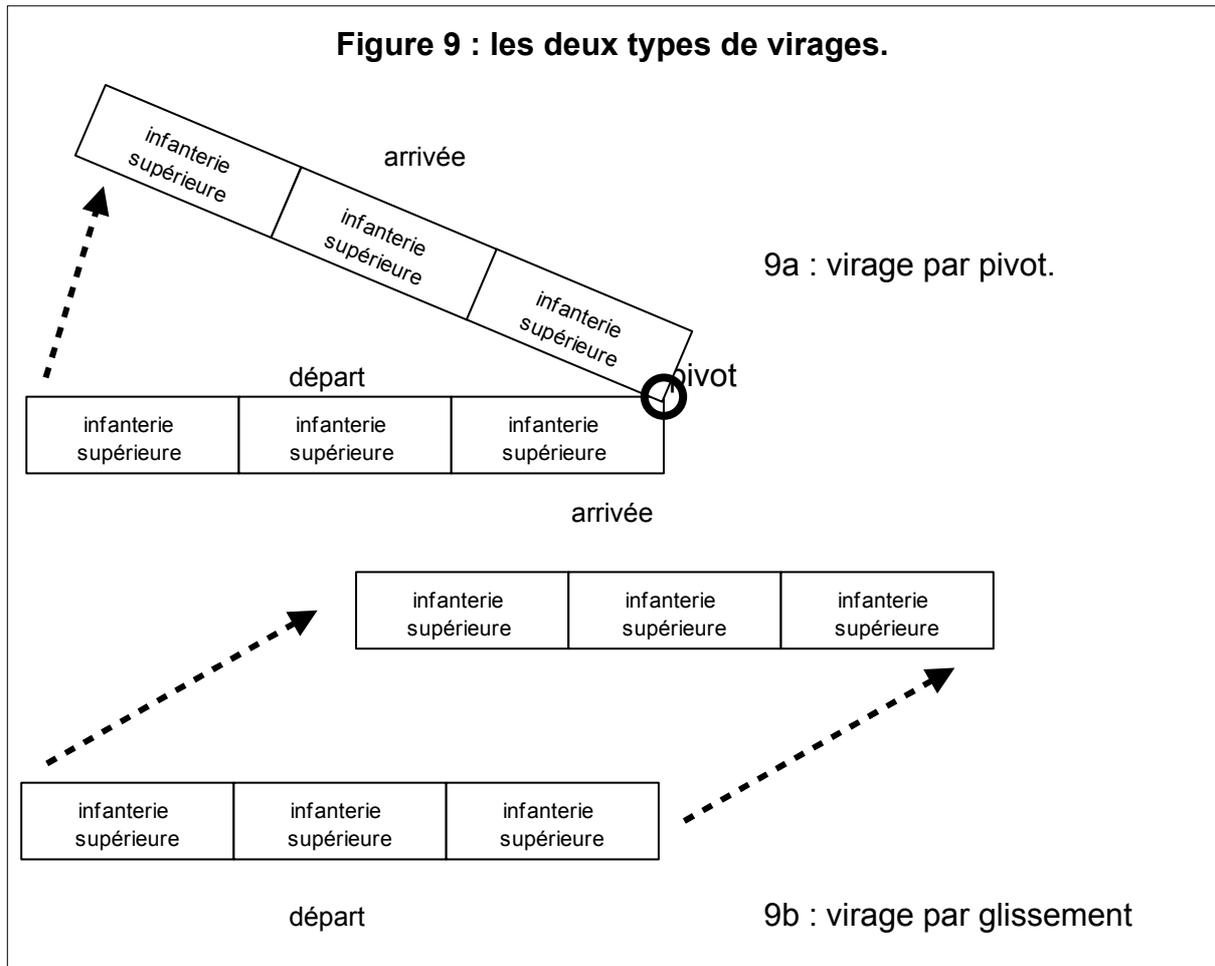
Le mouvement ne doit pas entraîner une séparation de l'unité qui bouge en plusieurs groupes.

Quelques situations particulières :

- un socle seul peut bouger dans toutes les directions dans la limite de son mouvement. Son pivot est libre en début et en fin de mouvement.
- si une unité recule, elle ne peut le faire que de la largeur d'un socle (elle reste orientée dans le même sens). Pour reculer de tout son mouvement, elle doit d'abord effectuer un demi-tour puis bouger au tour suivant.
- si une unité passe en partie sur un terrain ralentissant, on considère qu'elle fait tout son mouvement sur ce terrain.
- il est impossible de traverser des socles amis ou ennemis. Pour passer entre deux unités amies, il faut au moins la largeur d'un socle entre les deux pour faire passer une unité (qui n'est pas obligée de changer de formation).
- il est impossible de se déplacer trop près du front ennemi. Il y a devant chaque socle une **zone de contrôle** correspondant à la profondeur d'un socle dans laquelle il n'est possible que de reculer, de stopper ou d'aller contacter le socle adverse. Mais si une unité charge (se déplace pour aller contacter l'ennemi), elle peut franchir la distance restante gratuitement s'il lui reste moins d'un socle à parcourir.



- il y a deux manières d'effectuer un virage : le pivot (le front de l'unité change d'orientation : exemple 9a), le glissement (le front de l'unité reste parallèle : exemple 9b).



Remarque : pour réaliser ces virages, il est conseillé de se servir de la règle pour faire coulisser les socles.

Attention : bouger une unité est une action complète (on ne peut tirer ou changer de formation ou se réorganiser) en même temps.

3.5 Troisième action possible : réorganiser une unité.

Une unité **désorganisée** est une unité qui est devenue mal commandée, à la suite d'un tir ou d'un combat au corps à corps ou d'un monstre effrayant.

Une unité désorganisée ne peut plus changer de formation, ne peut plus se déplacer (sauf pour s'éloigner des unités adverses) et ne peut plus tirer.

Cette unité peut présenter un groupe incorrect (des socles non alignés), qu'il faut laisser ainsi (voir figure 5). S'il ne reste plus qu'un socle dans une unité qui devient désorganisée, il est éliminé (cette règle ne s'applique pas si l'unité comptait un seul socle en début de jeu).

Pour **réorganiser** une unité, il faut lancer un dé : si le résultat est inférieur ou égal à la combativité de l'armée, les officiers réussissent la réorganisation. Le joueur reforme alors correctement son unité en alignant ses socles.

Si le général touche l'unité désorganisée, elle se réorganise automatiquement (pas de jet de dé). Mais cela compte pour une activation.

Si l'unité fuyait et que le test de réorganisation échoue, elle continue à fuir.

3.6 Quatrième action possible : tirer.

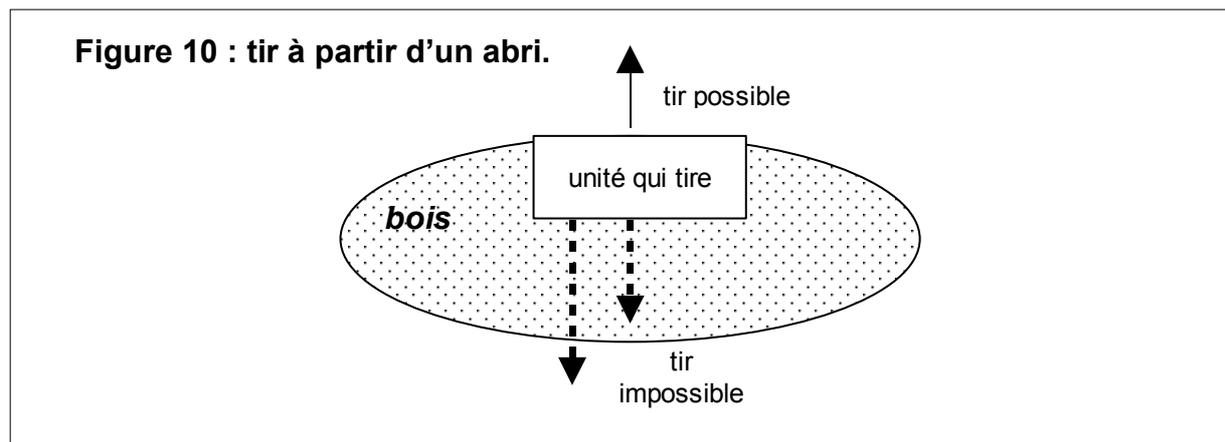
Qui peut tirer ?

Le tir est réservé à l'artillerie ainsi qu'à l'infanterie et la cavalerie équipées pour tirer.

Si l'unité est disposée sur plusieurs rangs, seul le premier rang peut tirer (sauf si le second rang est situé plus haut que le premier et ainsi de suite pour les autres rangs arrières, comme lorsque l'unité est adossée à une colline par exemple).

Une unité peut tirer à partir d'un abri léger ou fort à condition qu'elle soit en limite de celui-ci et qu'elle tire vers l'extérieur de l'abri (voir figure 10).

Certaines armes de jet (comme les javelots) ont des portées de tir trop courtes pour être représentées à l'échelle adoptée par cette règle. Elles sont prises en compte dans la valeur de l'unité.



Quand peut-on tirer ?

Le tir est une des actions possibles quand on active une unité. Il n'est pas obligatoire.

Une unité ne peut tirer qu'une fois dans son tour (un tir dans le jeu représente plusieurs salves de flèches ou de balles).

Une unité ne peut pas en même temps bouger et tirer, ou changer de formation et tirer, ou se réorganiser et tirer.

Une unité ne peut pas tirer si elle est engagée en corps à corps. Une unité ne peut pas tirer sur une unité en corps à corps.

Sur qui tirer ?

Une unité entière peut tirer sur une unité entière. Mais quelques socles d'une unité peuvent aussi tirer sur quelques socles d'une unité adverse.

La cible est forcément l'unité adverse la plus proche. En cas d'hésitation entre deux cibles possibles, il faut choisir la plus dangereuse (celle qui risque de faire le plus de dégâts rapidement) ou départager au dé les cibles potentielles.

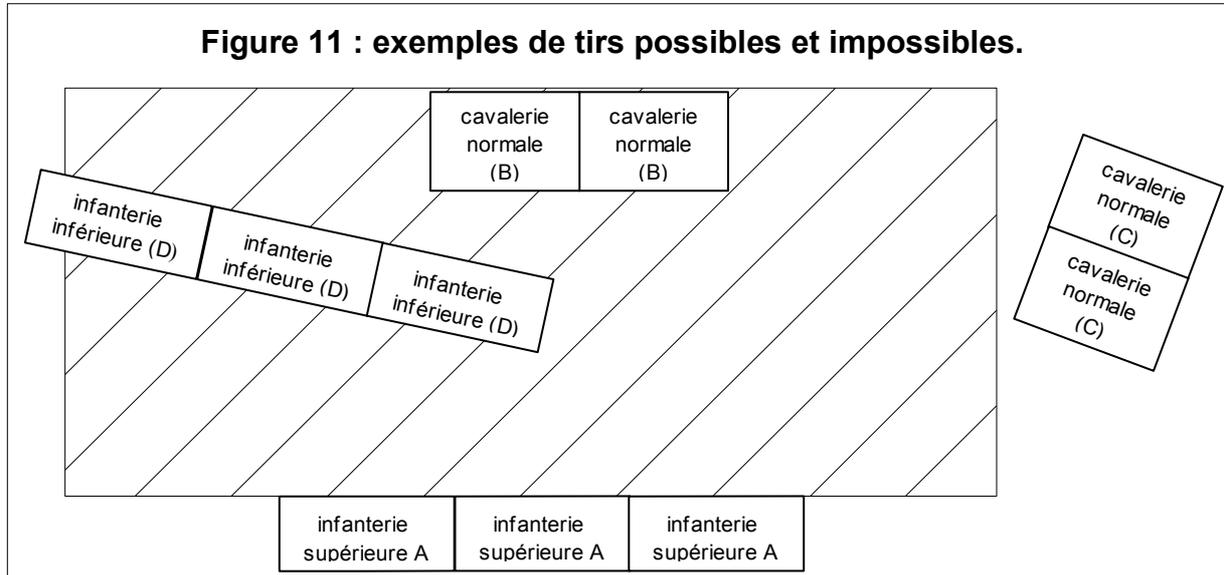
Une unité ne peut pas séparer son tir sur plusieurs cibles différentes. Mais il peut arriver que tous les socles d'une unité ne puissent pas tirer si certains sont gênés. De même, il peut arriver que certains socles de l'unité ciblée soient hors de portée ou à l'abri.

Pour tirer, il faut :

- que l'unité ciblée ou l'unité qui tire ne soient pas engagées en corps à corps.
- que la cible soit à portée du tireur. En longueur, il suffit de consulter la réglette de mouvement qui donne aussi les distances de tir : courte, moyenne, longue ou plusieurs fois la réglette (cf. annexe 1 et tableau 12) : l'artillerie tire beaucoup plus loin que les arquebuses et ceux-ci tirent plus loin que les arcs par exemple. La distance de tir est mesurée à partir du front du tireur (pas des flancs ou de l'arrière).
- qu'un obstacle ne bloque pas la vue de l'unité qui tire. Il faut qu'il n'y ait rien (ni socle ami ou ennemi, ni terrain qui bloque la ligne de vue) entre la largeur du front de l'unité qui tire et la largeur du front de l'unité ciblée (ou au moins entre les socles qui peuvent tirer et ceux qui peuvent être pris pour cibles).

Si l'unité prise pour cible est dans un terrain constituant un abri fort ou léger, elle ne peut être prise pour cible que si elle touche le bord de ce terrain (comme en lisière d'un bois).

Attention ! Le joueur qui tire donne son ordre de tir **puis** mesure si c'est possible. Si ce n'est pas le cas, tant pis ! Il a perdu son action et ne peut en changer.



L'infanterie supérieure A a un champ de tir qui correspond au rectangle hachuré car elle tire à l'arc long, donc à portée moyenne (la zone de tir est mesurée par rapport au front de l'unité qui tire). La cavalerie C est hors du champ de tir : elle ne peut donc pas être prise pour cible. L'infanterie D et la cavalerie B sont dans le champ de tir, mais comme l'infanterie D est plus proche, c'est elle qui sera la cible (même si elle ne se trouve que partiellement dans le champ de tir : le dernier socle de gauche de l'unité D pourra être pris pour cible). Si l'infanterie D était une unité amie du tireur A, l'unité A ne pourrait tirer qu'avec 2 socles (ceux du milieu et de droite) sur le socle de droite de l'unité B (à cause de la gêne de l'unité D).

Avec quelles armes tirer ?

Les armes sont regroupées dans ce tableau selon leur portée. Les portées sont mesurées avec la seconde réglette (cf. annexe 1).

Selon l'armée, ces armes peuvent influencer le résultat du tir car certaines sont plus puissantes, en donnant des avantages au tir.

Tableau 12 : les portées des armes et leurs avantages

armes	portées	avantages
arc court (des gobelins...)	courte	aucun
arc normal (des humains, des orcs...)	courte	+1
arbalète, arc long (des elfes), mousquet	moyenne	+1
artillerie inférieure, monstre tireur	longue	+2
artillerie normale	2 réglettes	+3
artillerie supérieure	3 réglettes	+4

Comment résoudre un tir ?

Il faut suivre la procédure suivante :

- le joueur actif indique clairement quelle unité tire et indique clairement quelle unité est la cible.
- les joueurs vérifient que le tir est possible (distance, obstacles, nombre de socles pouvant tirer, nombre de socles pouvant être pris pour cible).
- le joueur actif compte ses **avantages** (cf. figure 13, colonne « tireur »).
- le joueur passif compte les siens (cf. figure 13, colonne « défenseur »).
- le joueur actif lance autant de dés qu'il a d'avantages (il lance toujours au moins 1 dé) **moins** les avantages de sa cible : pour chaque résultat supérieur ou égal à la combativité de l'adversaire, il compte un **impact**.

Attention : quand il obtient un 6, soit le joueur actif le conserve (et c'est donc un impact car la combativité ne peut jamais dépasser 5), soit il prend le risque de le relancer. S'il obtient avec ce nouveau lancer un résultat inférieur à la combativité adverse, l'impact est perdu. S'il obtient avec ce nouveau lancer un résultat supérieur ou égal à la combativité adverse, il gagne un impact de plus. Et s'il obtient un nouveau un 6, il gagne un impact de plus et peut encore relancer le dé en suivant le même principe.

Il se peut que le joueur passif (la cible) n'ait aucun avantage.

Tableau 13 : les avantages du tireur

avantages à ajouter pour le tireur	avantages à soustraire au tireur
1 avantage si le tireur est plus haut que la cible	- 1 avantage si le général touche l'unité ciblée
1 avantage si le tir est un tir d'enfilade (le socle du tireur est entièrement sur un des côtés ou derrière la cible)	- 1 avantage si la cible est dans un abri léger
1 avantage par socle supplémentaire qui tire par rapport au nombre de socle(s) visé(s)	- 2 avantages si la cible est dans un abri fort
1 avantage si la cible est « inférieure »	- 1 avantage si la cible est « supérieure »
1 avantage si le tireur est « supérieur »	- 1 avantage si le tireur est « inférieur »
1 avantage si l'unité ciblée est désorganisée	
2 avantages si l'unité ciblée est en fuite	
1 avantage si la cible est volumineuse (cavalerie) ou 2 si la cible est très grosse (bâtiment, éléphant ...)	
X avantages selon l'arme utilisée (voir tableau 12)	

Exemple (reprise de l'exemple 11) :

L'infanterie A tire sur l'infanterie D : 3 socles tirent sur 3 socles. Le tireur compte 2 avantages : l'infanterie A est supérieure (1 avantage) et l'infanterie D est inférieure (1 avantage). Le tireur lance donc 2 dés. L'unité ciblée ne compte aucun avantage donc le tireur n'a rien à soustraire.

Si plusieurs unités tirent sur une même cible, on résout autant de tirs différents (on ne cumule pas les dés).

Quel est le résultat des dés ?

Pour chaque impact obtenu par le joueur actif, l'unité ciblée doit :

- être désorganisée.
- OU perdre un socle.
- OU reculer de la profondeur d'un socle.

Si l'unité ciblée reçoit un impact, son joueur choisit une des trois solutions (désorganisation ou perte ou recul). Si l'unité reçoit deux impacts, son joueur choisit deux solutions différentes sur trois (désorganisation + perte, ou désorganisation + recul, ou recul + perte). Si l'unité reçoit trois impacts, elle doit cumuler les trois solutions (désorganisation + recul + perte). Si l'unité ciblée reçoit plus de trois impacts, son joueur applique les trois solutions différentes puis il choisit librement les solutions supplémentaires. Exception : on ne peut être désorganisé qu'une seule fois.

Comment appliquer la désorganisation ?

Les socles sont très légèrement écartés et disposés avec un léger désordre (cf. figure 5). S'il ne reste qu'un seul socle dans l'unité, on place un marqueur d'un couleur derrière pour s'en souvenir.

Rappel : l'unité ne pourra plus ensuite se déplacer vers une unité ennemie, ne pourra plus tirer et ne pourra pas changer de formation tant qu'elle ne sera pas réorganisée.

Comment appliquer la perte d'un ou plusieurs socles ?

Il faut enlever le ou les socles des derniers rangs ou aux extrémités d'une ligne (cela simule les pertes comblées par les hommes qui montent en première ligne ou qui se resserrent autour du centre).

Si une unité est entièrement détruite, l'unité amie non activée la plus proche doit tester son moral : elle doit faire moins ou autant que sa combativité. Si elle échoue, elle doit fuir. Si elle réussit, elle reste sur place. Dans les deux cas, elle devient activée.

Comment appliquer un recul ?

Quand le recul est choisi par l'unité ciblée, c'est toute l'unité qui recule de la profondeur d'un ou plusieurs socles. Exemple : une unité qui subit deux impacts peut enlever un socle puis reculer de la largeur d'un socle.

La cible qui doit reculer dans une direction qui l'éloigne du tireur, sur le terrain le plus facile à parcourir. Si elle a reçu un tir latéral, elle effectue un glissement latéral (figure 7, exemple 3) à l'opposé du tireur.

Quand une unité doit reculer, il faut que l'espace de recul soit complètement libre de tout socle ou de tout obstacle infranchissable. Sinon, l'unité qui devait reculer est détruite. Exception : si de la cavalerie recule sur de l'infanterie (qui est orientée dans un autre sens), ce sont les socles d'infanterie qui sont détruits.

Attention : l'artillerie ne peut pas reculer (seuls les servants partent, les canons restent) ainsi que les unités désorganisées. Elles doivent appliquer seulement des pertes.

Comment appliquer une fuite ?

Quand une unité subit autant ou plus d'impacts que sa combativité, elle doit fuir : elle applique d'abord les impacts puis ce qui reste de socles fait demi-tour, parcourt la totalité de son mouvement vers le bord le plus sécurisant (celui par lequel elle est arrivée, ou bien le bord le plus proche si cela ne la rapproche pas d'unité ennemie) et elle est désorganisée à l'arrivée. Elle effectue ce mouvement en ligne droite (le plus possible), quelque soit le terrain. Si elle ne peut fuir (terrain infranchissable derrière, unités gênantes), elle est détruite.

S'il y a beaucoup d'unités en jeu, il est conseillé de mettre un marqueur spécial derrière pour se souvenir de la fuite.

La fuite est contagieuse : si une unité fuit, l'unité amie non activée la plus proche (qui peut voir l'unité qui fuit) doit tester son moral : elle lance un dé et doit obtenir moins ou autant que sa combativité (elle ajoute 1 à son dé si elle est inférieure, elle enlève 1 si elle est supérieure). Si elle réussit, elle reste sur place. Si

elle échoue, elle panique à son tour et se met à fuir dans les mêmes conditions. Dans les deux cas, elle devient activée.

Au tour suivant, toute unité qui fuit doit passer avec succès un test de réorganisation sinon, elle continue à fuir dans les mêmes conditions. Cette action est obligatoire. Si elle sort du terrain, l'unité est considérée comme définitivement perdue.

3.7 Cinquième action possible : monstres et magiciens

Les héros monstres et magiciens peuvent aussi agir individuellement.

Quand un **monstre** avance, on considère qu'il fait peur à l'unité adverse non activée à une distance maximale d'une réglette.

Cette unité effrayée doit tester son moral (cf. fuite) et devient activée.

Le **magicien** peut lancer des sorts qui anulent une action amie ou ennemie.

Il est le seul qui peut être activé pendant le tour adverse, immédiatement après l'activation d'une unité ennemie.

Ses sorts ont une portée d'une réglette, même s'il y a des obstacles, ou de deux réglettes si le magicien voit l'unité dont il veut annuler l'action.

Annuler une action peut consister à empêcher un déplacement, une réorganisation, un tir, un changement de formation. Dans ce cas, l'unité visée par le sort est activée mais ne peut pas effectuer son action et reste donc au même endroit, dans le même état. Le sort peut également obliger à relancer des dés pour une unité amie ou une unité ennemie. Le sort peut aussi empêcher un magicien adverse de lancer un sort.

Le sort ne fonctionne que sous deux conditions :

- lancer un dé : si le résultat est 4-5-6, le sort réussit; si le résultat est 2-3, le sort échoue; si le résultat est 1, le sort échoue et le magicien est envouté. Dans tous les cas, le magicien est activé. Un magicien envouté ne peut plus lancer de sort. Il peut tenter de se désenvouter en lançant un dé et réussit sur un 6.

- imaginer une description du sort et de ses effets, décrit à haute voix.

3.8 Comment combattre au corps à corps ?

Quand y a-t-il corps à corps ?

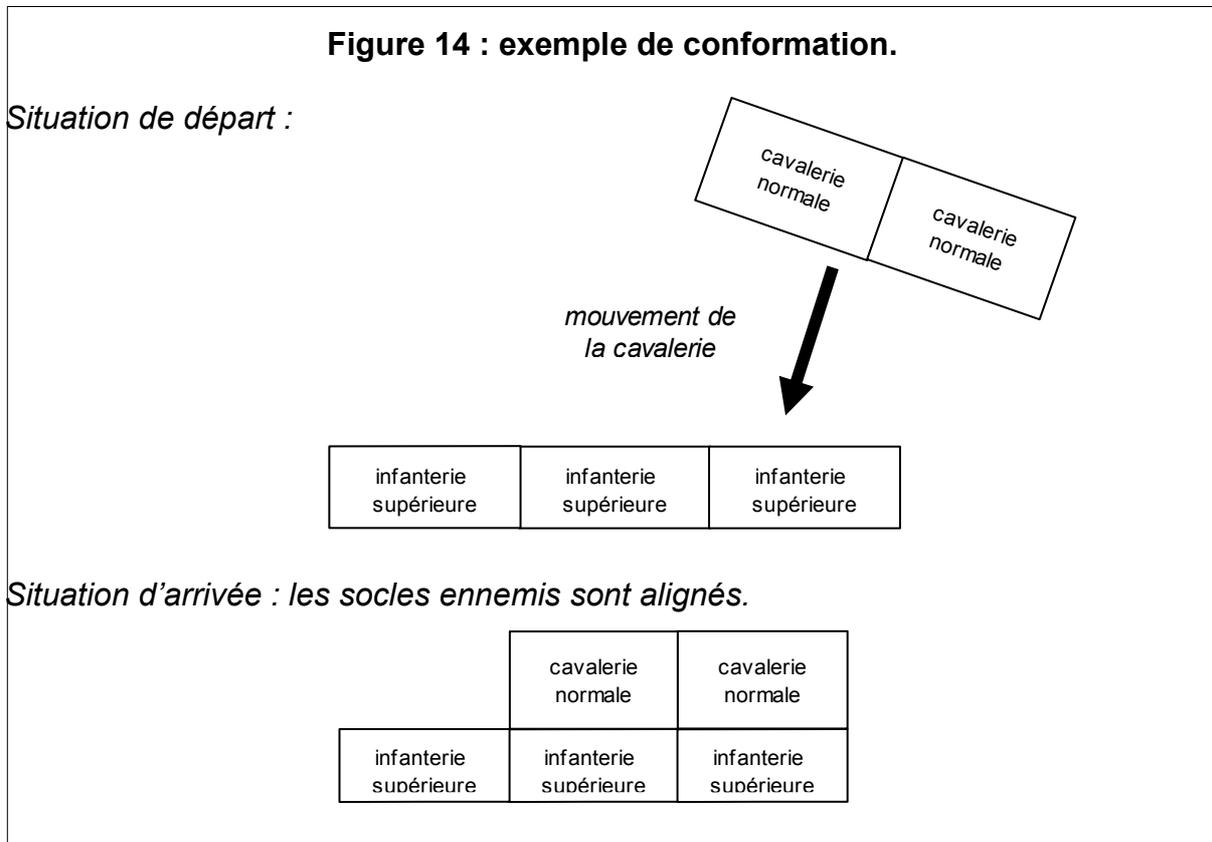
Le corps à corps a lieu quand des unités adverses se touchent, à la suite d'un mouvement.

Exceptions : l'infanterie ne peut jamais venir attaquer de la cavalerie (sauf si celle-ci est déjà engagée dans un corps à corps ou si elle est désorganisée) et l'artillerie ne vient jamais volontairement en corps à corps (elle ne se déplace pas pour venir contacter une unité adverse).

Les unités qui arrivent en corps à corps doivent se **conformer** (les socles doivent être alignés parfaitement les uns en face des autres). C'est l'unité qui a le front le moins long qui s'aligne sur l'autre (en cas de même longueur, c'est l'unité qui

attaque qui se conforme). Si la conformation entraîne un dernier virage pour l'unité qui attaque, celui-ci est gratuit (il n'est pas compté dans le mouvement total).

Une unité qui subit un corps à corps devient activée.



Exceptions :

- s'il n'y a pas assez de place pour que l'unité qui attaque puisse se conformer, l'attaque ne peut avoir lieu ce tour (l'unité qui attaque devra d'abord changer de formation avant de se lancer au corps à corps).
- si l'unité qui attaque fait entièrement son mouvement sur un des flancs de l'unité attaquée ou entièrement sur son arrière, l'unité attaquée ne se retourne pas pour ce corps à corps (on considère qu'elle a été surprise). Elle subit alors un fort malus pour le combat. Elle ne pourra se retourner qu'au prochain tour.
- il est possible de contacter une unité ennemie qui est déjà engagée en corps à corps en allant se placer là où il y a de la place pour le front de l'unité qui attaque.

Comment résoudre le corps à corps ?

Résoudre le corps à corps est obligatoire (ce n'est pas une action au choix).

Le corps à corps est résolu dès que des unités ennemies sont en contact.

La procédure à suivre est presque la même que pour les tirs. Dans les corps à corps, la cavalerie est plus forte que l'infanterie. L'artillerie n'est pas faite pour des combats au corps à corps : elle est donc inférieure à la cavalerie et à l'infanterie.

Pour chaque corps à corps, chaque joueur compte le nombre d'avantages dont il dispose (cf. tableau 15). Ce tableau est unique pour l'attaquant comme pour le défenseur.

Tableau 15 : les avantages en corps à corps

QUI VIENT D'ATTAQUER ?
1 avantage pour celui qui vient d'attaquer (s'il vient de se déplacer pour venir attaquer)
DE QUOI SE COMPOSENT LES UNITES ?
1 avantage pour celui qui emploie de la cavalerie pour attaquer de l'infanterie
1 avantage pour la troupe la plus nombreuse (celle qui compte le plus de socles)
2 avantages pour celui qui emploie de la cavalerie ou de l'infanterie pour attaquer de l'artillerie
QUELLES SONT LES UNITES DE MEILLEURE QUALITE ?
1 avantage pour celui qui emploie une troupe de qualité supérieure
1 avantage si l'adversaire a une troupe de qualité inférieure
1 avantage pour l'unité qui comprend un monstre ou un guerrier
1 avantage si l'adversaire est un magicien
QUELLES SONT LES UNITES LES MIEUX PLACEES ?
1 avantage pour celui qui est plus haut que l'adversaire
1 avantage pour le défenseur s'il est en abri léger
2 avantages pour le défenseur s'il est en abri fort
1 avantage pour l'infanterie qui se bat en terrain accidenté contre de la cavalerie
1 avantage si l'ennemi est pris sur 1 flanc (cumulable)
1 avantage si l'ennemi est pris sur l'arrière (cumulable avec les flancs)
1 avantage pour l'unité qui le front le plus long
AUTRES AVANTAGES LIES AU MORAL
1 avantage si le général ou le héros guerrier touche l'unité au combat
1 avantage si l'unité ennemie est désorganisée
2 avantages si l'unité ennemie est en fuite ou si c'est un magicien envouté

Remarques sur les avantages :

- l'avantage lié à l'attaque (cf. premier avantage du tableau) n'est valable que lors du premier tour d'attaque. Si le combat dure plus d'un tour, il disparaît.
- aucun camp ne lance moins d'un dé (même si un des deux ou les deux adversaires sont à 0 avantage).

Chaque joueur lance les dés et applique les mêmes résultats que pour le tir : pour chaque résultat supérieur ou égal à la combativité adverse, l'unité ennemie doit subir :

- une désorganisation
- OU un recul
- OU un socle de perte.

Les mêmes règles que pour le tir s'appliquent (tirage des 6, cumul des impacts, désorganisation, perte, recul, fuite...). Cependant, il existe quelques contraintes supplémentaires :

- une unité qui subit une prise de flanc ou une attaque de dos ne peut pas reculer.
- si une des unités recule, l'unité adverse qui la combattait peut si elle le désire avancer d'un socle (si elle-même n'a subi aucun impact) en direction de l'unité qui recule : c'est la **poursuite**. Si après une poursuite, les unités adverses sont encore en contact, on procède immédiatement à un nouveau combat.

Comment arrêter un corps à corps ?

Si une unité veut reculer alors qu'elle est encore en corps à corps, elle doit faire un test de combativité (lancer un dé et faire moins que sa combativité). Si le test réussit, elle peut reculer de la profondeur d'un socle dans l'ordre. Si le test échoue, elle se retrouve désorganisée et elle ne recule pas.

Une unité désorganisée ne peut tenter de rompre le combat.

Si le combat n'est pas achevé (il reste des unités adverses en contact après le combat), celles-ci sont considérées comme activées au prochain tour.

3.9 Comment évolue la combativité ?

Au cours du jeu, les armées fatiguent, se découragent ou sont galvanisées : leur combativité évolue.

Le joueur dont la combativité tombe à 1 a perdu la partie.

Comment gagner de la combativité ?

- prise d'un objectif territorial (une unité l'occupe sans être au corps à corps au moins pendant un tour) : +1
- ou selon le scénario (par exemple, arrivée de renforts)

Mais la combativité ne pourra jamais dépasser 5. Si le joueur est déjà à 5 et qu'il gagne un nouveau point de combativité, c'est l'adversaire qui perd 1 point.

Comment perdre de la combativité ?

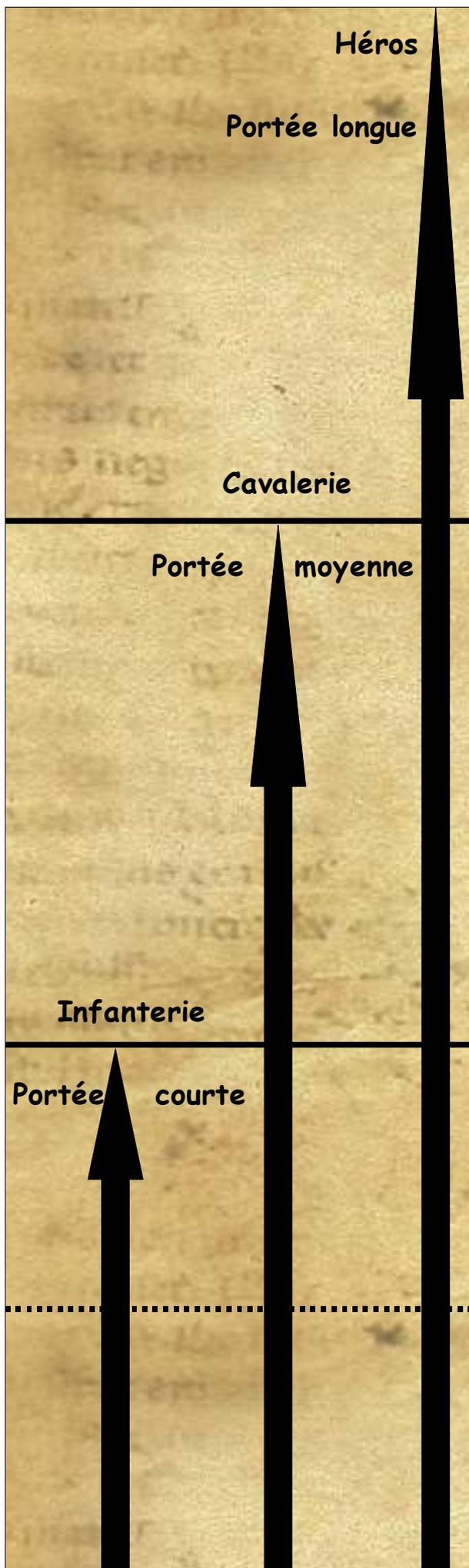
- perte de socles : -1 par quart de pertes (exemple : sur une armée de 40 socles, sa combativité diminue de 1 si elle perd 10 socles).
- perte du camp de départ : -2
- perte du général : -3
- fatigue au bout de 10 tours de jeu : -1 (puis -1 à nouveau s'il y a 10 tours), pour les deux camps à partir du début du 11^e tour.
- perte du magicien ou du guerrier : -1
- perte du monstre : +1 pour le vainqueur

3.10 Quand se termine le jeu ?

Le jeu peut se terminer de plusieurs façons :

- une des armées voit sa combativité tomber à 1.
- les objectifs du scénario sont atteints.
- les deux joueurs en ont assez et se mettent d'accord pour mettre fin à la bataille : celui qui conservé la plus haute combativité gagne. En cas d'égalité de combativité,

on compte le nombre de pertes. En cas d'égalité dans les pertes, on pondère les pertes par la valeur de chaque socle (cf. le budget des troupes). En cas d'égalité dans la valeur des pertes, on mesure la surface occupée par chaque armée. En cas d'égalité de la surface occupée...euh...match nul !



Cette règle indique :

- les capacités de mouvement pour l'infanterie, la cavalerie, les héros. Quand une unité se déplace sur un terrain difficile, elle utilise la distance inférieure (un héros se déplace comme de la cavalerie, la cavalerie comme de l'infanterie et de l'infanterie utilise le trait pointillé).
- les 3 portées d'armes de tir (longue, moyenne, courte).

Il est conseillé d'imprimer cette règle et de la coller sur du carton fort ou du carton plume, en deux exemplaires (une règle par camp).

Ce modèle est prévu pour des figurines de type « Warhammer » (35 mm).

Pour des figurines au 20 mm, la règle doit faire 20 cm de longueur. Pour des figurines de 15 mm, la règle doit faire 15 cm de longueur.

AVALON

Matériel

2 armées + le camp du défenseur, des dés, des jetons de différentes couleurs (activation, désorganisation), les réglettes, une surface de jeu, des éléments de terrain.

Préparation

Annoncer sa combativité (de 2 à 5), placer les éléments de terrain, déterminer les objectifs territoriaux, choisir son côté, regrouper ses socles en unités (socles qui se touchent, alignés dans le même sens et sur la même ligne, seul le dernier rang est plus court, socles homogènes de même troupes de même qualité, unité inséparable). 1d6 : le + choisit qui se déploie en 1er place (dans la profondeur d'une réglette). 1 d6 : le + remporte l'initiative et choisit qui joue en premier.

Tour de jeu

On joue en alternance : chaque joueur active un nombre d'unités inférieur ou égal à sa combativité. Puis l'autre joueur fait de même jusqu'à ce que chacun ait activé toutes ses unités. Il faut au moins activer 1 unité (sinon fin du tour du joueur).

Placer un jeton derrière chaque unité activée.

Activer une unité : la déplacer OU changer sa formation OU tirer OU essayer de la réorganiser OU lancer un sort.

La fuite, les tests de moral et les combats en cours sont obligatoires et comptent comme une activation.

Relancer l'initiative à chaque nouveau tour.

Changer de formation

Manœuvre : étendre ou diminuer ses rangs, changer d'orientation.

Limites : sans se rapprocher de l'adversaire.

Interdit si l'unité est au contact ou dans la zone de contrôle de l'adversaire ou si elle est désorganisée.

Réorganisation

Seulement pour les unités désorganisées. Lancer 1 dé : le résultat doit être inférieur ou égal à la combativité (automatique si le général touche l'unité).

Mouvement

Avec la réglette. Le mouvement peut être inférieur.

Virages possibles : pivot ou glissement ou latéral (1 socle). Recul dans le même sens d'1 socle.

Interdit si l'unité est au contact ou dans la zone de contrôle de l'adversaire ou si elle est désorganisée.

Tir

Qui ? Le 1^{er} rang des unités équipées (seulement les socles qui touchent la limite intérieure d'un abri).

Quand ? Le tir n'est pas obligatoire. L'unité ne tire pas quand elle est en corps à corps. Un seul tir par tour.

Sur qui ? Sur l'unité non engagée en corps à corps la plus proche dans son champ de tir, sans obstacle entre le front du tireur et celui de la cible.

Avec quoi ? Voir le **tableau 1** au dos pour les portées.

Comment ? Le tireur lance autant de dés qu'il a d'avantages (voir **tableau 2** au dos), au moins 1.

Résultat ? La cible reçoit autant d'impacts que de dés du tireur supérieurs ou égaux à la combativité de la cible. Possibilité de relancer les 6.

Effets ? Désorganisation (décaler les socles) OU perte OU recul (s'il est possible). Ces effets sont au choix et cumulables. Fuite si le nombre d'impacts est égal ou supérieur au nombre de socles de l'unité ciblée. La fuite est contagieuse (test pour l'unité amie la plus proche).

Corps à corps

Contact d'unités ennemies à la suite d'un mouvement (l'infanterie ne se déplace pas pour attaquer de la cavalerie et l'artillerie ne se déplace pas pour attaquer au contact).

Si moins d'1 socle : contact (charge)

L'unité qui a le rang le plus court se conforme (aligne ses socles sur l'autre unité).

Le corps à corps est obligatoire. On ne peut rompre le combat qu'en réussissant un jet inférieur ou égal à sa combativité (recul).

Les avantages sont calculés de manière identique pour les deux unités adverses : voir **tableau 3**.

Au moins 1 dé par camp.

Les mécanismes sont les mêmes que pour le tir : voir « résultats » et « effets ».

Possibilité de poursuite pour l'unité qui gagne.

Evolution de la combativité

Le joueur dont la combativité tombe à 1 a perdu la partie (ou celui qui a la plus basse au bout d'un certain nombre de tours).

Gagner de la combativité : prise d'un objectif territorial (une unité l'occupe sans être au corps à corps au moins pendant un tour) : +1 Mais la combativité ne pourra jamais dépasser 5.

Perdre de la combativité : perte de socles (-1 par quart de pertes de socles), perte du camp de départ (-2), perte du général (-3), perte du héros guerrier (-1), perte du héros magicien (-1), perte du monstre (+1 pour la vainqueur), fatigue au bout de 10 tours de jeu (-1 puis -1 à nouveau s'il y a 10 tours, pour les deux camps à partir du début du 11^e tour).

Tableau 1 : les portées des armes et leurs avantages

armes	portées	avantages
arc court (des gobelins, des skinks...)	courte	aucun
arc normal (des humains, des orcs...)	courte	+1
arbalète, arc long (des elfes), mousquet	moyenne	+1
artillerie inférieure, monstre	longue	+2
artillerie normale	2 réglettes	+3
artillerie supérieure	3 réglettes	+4

Tableau 2 : les avantages du tireur

avantages à ajouter pour le tireur	avantages à soustraire au tireur
1 avantage si le tireur est plus haut que la cible	- 1 avantage si le général touche l'unité ciblée
1 avantage si le tir est un tir d'enfilade (le socle du tireur est entièrement sur un des côtés ou derrière la cible)	- 1 avantage si la cible est dans un abri léger
1 avantage par socle supplémentaire qui tire par rapport au nombre de socle(s) visé(s)	- 2 avantages si la cible est dans un abri fort
1 avantage si la cible est « inférieure »	- 1 avantage si la cible est « supérieure »
1 avantage si le tireur est « supérieur »	- 1 avantage si le tireur est « inférieur »
1 avantage si l'unité ciblée est désorganisée	-1 si la cible est en vol
2 avantages si l'unité ciblée est en fuite	
1 avantage si la cible est volumineuse (cavalerie) ou 2 si la cible est très grosse (bâtiment, éléphant ...)	
X avantages selon l'arme utilisée (voir tableau 1)	

Tableau 3 : les avantages en corps à corps

QUI VIENT D'ATTAQUER ?
1 avantage pour celui qui vient d'attaquer (s'il vient de se déplacer pour venir attaquer)
DE QUOI SE COMPOSENT LES UNITES ?
1 avantage pour celui qui emploie de la cavalerie pour attaquer de l'infanterie
1 avantage pour la troupe la plus nombreuse (celle qui compte le plus de socles)
2 avantages pour celui qui emploie de la cavalerie ou de l'infanterie pour attaquer de l'artillerie
QUELLES SONT LES UNITES DE MEILLEURE QUALITE ?
1 avantage pour celui qui emploie une troupe de qualité supérieure
1 avantage si l'adversaire a une troupe de qualité inférieure
1 avantage pour l'unité qui comprend un monstre ou un guerrier
1 avantage si l'adversaire est un magicien
QUELLES SONT LES UNITES LES MIEUX PLACEES ?
1 avantage pour celui qui est plus haut que l'adversaire
1 avantage pour le défenseur s'il est en abri léger
2 avantages pour le défenseur s'il est en abri fort
1 avantage pour l'infanterie qui se bat en terrain accidenté contre de la cavalerie
1 avantage si l'ennemi est pris sur 1 flanc (cumulable)
1 avantage si l'ennemi est pris sur l'arrière (cumulable avec les flancs)
1 avantage pour l'unité qui le front le plus long
AUTRES AVANTAGES LIES AU MORAL
1 avantage si le général ou le héros guerrier touche l'unité au combat
1 avantage si l'unité ennemie est désorganisée
2 avantages si l'unité ennemie est en fuite

Les héros : généraux, magiciens, guerriers, monstres

- déplacement le plus rapide, qu'il soient à pied ou à cheval.
- orientation libre en début. Les zones de contrôle adverses et les terrains difficiles sont ignorés.
- ils se déplacent seuls ou avec une unité, dans le même sens que le reste de l'unité et aligné. Le héros peut quitter ou rejoindre une unité pendant le jeu.
- seuls les monstres peuvent tirer.
- un héros vaut 10 points dans le budget et + 5 s'il tire .
- il est obligatoire d'avoir un seul général, mais autant de guerriers, de magiciens et de monstres que l'on veut.
- eux seuls peuvent se voir assigner une mission spéciale dans le scénario.

Les généraux	Les guerriers	Les magiciens	Les monstres
<ul style="list-style-type: none"> - s'ils contactent une unité désorganisée, la réorganisation est automatique (pas de lancer de dé). - perte du général : combativité -3. - si le général est placé de façon à voir toutes ses unités (sauf héros), il peut activer une unité de plus que la combativité. - en combat seul : se bat comme de la cavalerie supérieure. - commande toutes les unités à moins de 2 réglettes ; au-delà, l'activation d'1 unité coûte 2 points (sauf s'il est plus haut) 	<ul style="list-style-type: none"> - le bonus de +1 au corps à corps (en attaque ou en défense) quand ils sont en 1e ligne de l'unité - perte guerrier : combativité -1. - en combat seul : se bat comme de la cavalerie supérieure. 	<ul style="list-style-type: none"> - seuls à pouvoir lancer des sorts : 1d6 <ul style="list-style-type: none"> → 1 : échec critique (le magicien est envoûté) → 2-3 : échec → 4-5-6 : réussite (l'activation d'une unité adverse est annulée ou les dés lancés pour une de ses unités sont relancés) - distance du sort : 1 réglette (ou 2 réglettes si le magicien a une ligne de vue dégagée vers l'unité visée) - le magicien est la seule unité qui peut être activée pendant le tour adverse - tout seul en corps à corps, le magicien compte comme de l'infanterie inférieure. - perte du magicien : -1 	<ul style="list-style-type: none"> - dès qu'ils arrivent à moins d'une réglette d'une unité adverse, celle-ci doit tester son moral. - en combat seul : se bat comme de la cavalerie supérieure. - perte du monstre : -1 - ils ne peuvent pas se joindre à une unité de cavaliers