

AIDE DE JEU WARMMASTER ANCIENS

SEQUENCE DE JEU

1. Commandement

1. Initiative
2. Ordres
3. Commandants

2. Tir

1. Détermination des attaques
2. Résolution du Repoussement

3. Combat

1. Détermination des attaques
2. Calcul du résultat
 - a) Match nul – Les deux camps reculent
 - b) Défaite – Repli
 - c) Victoire – Tenir, Reculer ou Poursuivre/Avancer
3. Ultérieurement
 - a) Premier round – Combattre un second round
 - b) Second round – Continuer le tour suivant

PENALITES DE COMMANDEMENT

Par tranche complète de 20cm d'éloignement	-1
Chaque ordre successif à la même unité/brigade	-1
Ordre successif pour une unité Lente	-1
Ennemi dans les 20cm	-1
Flanc/Arrière exposé à un ennemi dans les 20cm	-1
Unité en terrain dense	-1
Par socle perdu	-1
Unité non fiable	-1
Tout ordre donné à plus de 20cm pour une armée de Tirailleurs ayant perdu au moins le quart de ses unités	-1
Brigade de 3 ou 4 warbands	+1

VITESSES

Type	Mouvement normal	Demi mouvement
Commandants	60cm	60cm
Cavalerie/Chars	30cm	15cm
Infanterie/Eléphants	20cm	10cm
Artillerie	10cm	5cm

UNITES CONFUSES

1. Elles ne peuvent se déplacer ni par Initiative ni par ordre
2. Elles ne peuvent esquiver (Tirailleurs)
3. Elles perdent 1 attaque par socle en combat
4. Elles ne sont plus confuses à la fin de leur phase de Commandement*
5. Elles deviennent confuses si :
 - a) L'un des dés de Repoussement de tir est un 6
 - b) Elles sont repoussées sur un terrain infranchissable
 - c) Elles sont repoussées sur un ennemi ou sur un combat
 - d) Elles forcent une unité amie à se décaler (sur un 6)
 - e) Elles se décalent (sur un 6)
 - f) Elles sont repoussées sur une unité amie qui ne veut pas se décaler
 - g) Elles ne peuvent pas reculer à plus de 1cm d'une unité ennemi ou d'un combat
 - h) Elles sont des Tirailleurs esquivant à travers des unités amies non Tirailleurs ou une seconde unité de Tirailleurs (sur un 6)
 - i) Elles ne sont pas des Tirailleurs ou si elles sont la seconde unité de Tirailleurs traversée lors d'une esquivé par des Tirailleurs amis (sur un 6)
 - j) Elles se replient face à des Chars à Faux
 - k) Elles sont contactées par des Eléphants affolés (sur un 6).

TERRAIN (Terrain dense : Infanterie uniquement + pénalité de commandement)

Zone dégagée	Pas de restriction
Colline/pentes douces	Pas de restriction (infanterie comptant en défense si ennemi plus bas)
Rivière peu profonde/ruisseau	Pas de restriction (pas de bonus de charge pour une unité défendant la rive ; infanterie défendant la rive comptant en défense)
Zone marécageuse/rocailleuse	
Collines/pentes escarpées	Terrain dense ; infanterie uniquement.
Bois/buissons hauts	Terrain dense ; visibilité à 2cm.
Village/Agglomération	Terrain dense ; visibilité à 2cm.
Rivière/eau profonde	Infanterie en tirailleur uniquement ; ne peut terminer son mouvement dans un tel terrain.
Ravin	Infranchissable
Falaises/montagnes	Infanterie en tirailleur uniquement – Repli si ordre raté. Traiter comme une colline escarpée.
Forêt épaisse/jungle	Infanterie en tirailleur uniquement. Traiter comme un bois.
Route/piste	Permet le mouvement à tous. -1 Cd en terrain dense/ infranchissable.
Ponts/gués	Permet le mouvement à tous sur les rivières/fossés.
Petit obstacle linéaire	Infanterie, cavalerie et éléphants uniquement. Pas de bonus de charge. L'infanterie compte comme défendue.
Grand obstacle linéaire	Infanterie uniquement. Pas de bonus de charge. L'infanterie compte comme fortifiée. Bloque la visibilité.
Ville/murs de forteresse	Infanterie avec échelles uniquement. Pas de bonus de charge. L'infanterie compte comme fortifiée. Bloque la visibilité.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Charger un ennemi à découvert	+1
Eléphants, char lourd, char à faux chargeant un ennemi à découvert	+1
Poursuite	+1
Par tranche entière de 3cm de poursuite	+1
Warband en poursuite	+1
Combattre un ennemi terrifiant	-1
Front ennemi contactant son flanc/arrière	-1
Confus	-1
Warband se repliant	-1

DEROUTE

- Une armée déroute à la fin de la phase si :
 - Le général est tué
 - L'armée a perdu au moins 50% de ses unités 'principales' (si les unités ayant la caractéristiques de Tirailleurs composent la majorité des unités de l'armée, elles comptent comme étant principales)).
- La bataille s'arrête dès qu'une armée déroute.

TABLE DES GAFFES

1 D6 (+1 si subordonné)

- Pas de mouvement. Pénalité de commandement -1
- 3 Recul à vitesse normale face au plus proche ennemi visible à portée de mouvement. Sinon pas de mouvement
- 4-5 Mouvement à mi-vitesse (normale pour des Tirailleurs) sans charge.
- 6+ Mouvement à vitesse normale vers l'ennemi visible le plus proche avec charge si possible. Sinon, ordre réussi.

TABLE D'ESQUIVE

	Tirailleurs	
	Infanterie	Cavalerie, Chars, Chameaux
Infanterie non Tirailleurs, Eléphants	Esquive impossible si : - charge ≤ 10cm et <1 touche	Esquive possible
Tirailleurs (Infanterie)	Esquive impossible	Esquive possible
Cavalerie (non tirailleurs), Chars lourds	Esquive impossible si : - charge ≤ 10cm et <2 touches ou - charge ≤ 20cm et <1 touche	Esquive impossible : - si charge ≤ 10cm et <1 touche
Tirailleurs (Cavalerie, chars, Chameaux)	Esquive impossible	Esquive impossible