

FLINTLOQUE

« L'ESSENTIEL »



Règles d'Escarmouches « Napoléoniques »
dans le monde de Valon

FLINTLOQUE

« L'ESSENTIEL »



« A force de se faire tirer l'oreille, les grognards l'ont pointue ! », Casus Belli.

Traduction : Pascal « Raskal » Saradjian
Lionel « TiYo » Mounier

Illustrations : Alternative Armies
TiYo

Bienvenue, vous tenez entre vos mains les règles condensées et gratuites pour Flintloque le jeu d'Alternative Armies. Cette version des règles ne contient pas les règles sur l'Artillerie et les Roquettes, ni le background sur le Monde de Valon et les Guerres Mordrediennes, ni de scénarios : vous devrez vous procurer « Flintloque Reloaded », la version complète des règles (en anglais), pour accéder à ces informations.

Si vous avez des questions, remarques, critiques, etc. N'hésitez pas à nous contacter par e-mail aux adresses suivantes :

- raskal@saradjian.org
- letiyo@wanadoo.fr

SOMMAIRE

- TERMES & DÉFINITIONS	1
- Niveau d'Expérience	1
- Statut de l'Unité	1
- Autres Termes	2
- Création d'Unités	3
- Les Armes à Poudre Noire	3
- LES RÈGLES DE CAMPAGNE	4
- Création d'Unités pour Jouer en Campagne	4
- Gérer l'Expérience	4
- Fiche d'Unité	4
- Compétences & Niveau d'Expérience	5
- Acquérir des Compétences	5
- RÈGLES DE JEU	5
- Tour de Jeu	5
- Les Phases	5
- Phase de Déclaration des Ordres & Utilisation de la Feuille d'Ordres	6
- Phase de Déclaration des Ordres	7
- Phase d'Initiative	8
- Phase de Charge	9
- Phase de Moral	9
- Phase de Tir Visé	12
- Phase de Mouvement	13
- Phase de Tir	14
- Phase de Mêlée	16
- ANNEXE I « Peuples et Armes de Valon »	19
- Les Combattants	21
- Les Armes à poudre noire	26
- ANNEXE II « Aides de Jeu »	29
- Fiche de Référence	31
- Feuille d'Ordre	33
- Pions d'Ordres, Blessures & Moral	34

Alternative Armies
PO Box 8207
Girvan
KA26 0YB
+44 (0)1465 841677
sales@alternative-armies.com

FLINTLOQUE

« L'ESSENTIEL »

TERMES & DÉFINITIONS

Un jeu d'escarmouche comme Flintloque permet aux joueurs de recréer des affrontements héroïques au niveau individuel, ou chaque figurine représente un combattant unique ayant ses propres compétences, armes et motivations.

Pour représenter les différents degrés de compétences des combattants, chacun se voit attribuer un Niveau d'Expérience ainsi qu'un Statut d'Unité. Ceux-ci sont directement notés sur la Fiche d'Unité pour permettre d'en conserver la trace durant le jeu.

NIVEAU D'EXPÉRIENCE

Celui-ci représente l'expérience acquise, en matière de combat, par le combattant au fur à mesure qu'il monte au feu. Il existe 4 différents Niveaux d'Expérience pour les combattants dans Flintloque, ceux-ci sont, par ordre décroissant : Vétéran, Expérimenté, Aguerri et Recrue.

Le Niveau d'Expérience affecte la capacité de combattre du combattant ainsi que sa résolution même lorsque le sort s'acharne contre son camp. Plus le combattant prend part aux combats, meilleures sont ses chances durant la bataille. Le Niveau d'Expérience augmente de la façon suivante : pour chaque série de 3 parties auxquelles le combattant survit sans avoir dérouter, son niveau d'expérience grimpe d'un cran. Par contre pour passer du niveau Expérimenté à celui de Vétéran, le personnage doit survivre à 6 parties sans dérouter.

VÉTÉRAN

Un Vétéran est un combattant très expérimenté qui a réussi à se sortir de tout ce que l'ennemi pouvait lui envoyer dans les pattes. Chefs naturels et combattants redoutables, les Vétérans sont les meilleurs soldats présents sur le champ de bataille. Votre unité n'aura que très rarement plus d'un Vétéran dans ses rangs, ces derniers étant peu nombreux et de fait les vrais héros de cette guerre.

Règles spéciales concernant les combattants Vétérans

1. Bonus d'un décalage de 2 colonnes vers la gauche pour les Tirs.
2. Bonus de +3 en Mêlée.
3. Bonus de +4 aux Tests de Moral.
4. Le combattant peut ignorer les Tests de Moral « Touché pour la première fois ».

EXPÉRIMENTÉ

Un combattant Expérimenté a également pris part à de nombreuses batailles, mais n'a pas encore acquis le petit plus qui ferait de lui un Vétéran. Les combattants Expérimentés sont d'excellents soldats et sont bien au dessus des simples fantassins normaux.

Règles spéciales concernant les combattants Expérimentés

1. Bonus d'un décalage d'1 colonne vers la gauche pour le Tir.
2. Bonus de +2 en Mêlée.
3. Bonus de +2 aux Tests de Moral.

AGUERRI

Les combattants Aguerri sont habitués au champ de bataille, seulement ils n'ont pas encore participé à suffisamment de combats pour être préparés à tout... Solides et fiables ils sont bien équipés pour affronter leurs adversaires.

Il n'y a pas de règles spéciales pour les combattants Aguerri.

RECRUE

Les Recrues sont les troupes les moins expérimentées présentes sur le champ de bataille. Ils ont tendance à être imprévisibles durant les combats et, surtout, ont tendance à perdre courage si l'affrontement tourne en leur défaveur.

Règles spéciales concernant les Recrues

1. Malus d'un décalage d'1 colonne vers la droite pour le Tir.
2. Malus de -2 en Mêlée.
3. Malus de -2 aux Tests de Moral.

Expérience	Tir	Mêlée	Moral
Vétéran	+2	+3	+4
Expérimenté	+1	+2	+2
Aguerri	-	-	-
Recrue	-1	-2	-2

STATUT DE L'UNITÉ

Le Statut de l'Unité varie en fonction de plusieurs facteurs différents qui sont, en règle générale, relatifs à la qualité de l'entraînement qu'a reçu le combattant ou du style de combat auquel il est habitué. Il y a sept différentes catégories de troupes dans Flintloque.

ÉLITE

La crème de la crème dans toutes les armées. Les troupes d'Élite sont entraînées au plus haut niveau et leur ardeur est si grande qu'elles choisissent plutôt la mort que le déshonneur...

Règles spéciales concernant les troupes d'Élite

1. Elles peuvent résoudre leurs tirs avant ceux des miliciens durant la phase de Tir.
2. Bonus de +2 en Mêlée.
3. Bonus de +2 aux Tests de Moral.

RÉGULIÈRE

Les troupes Régulières sont la piétaille de toutes les armées. Ce sont les troupes les plus communes sur les champs de batailles de Valon.

Il n'y a pas de règles spéciales pour les troupes Régulières.

MILICE

Ce sont les infortunés conscrits qui reçoivent une formation réduite au minimum... Maladroites sur le champ de bataille et promptes à prendre la fuite, les Milices sont considérées comme des troupes inférieures par les unités régulières.

Règles spéciales concernant les miliciens

1. Malus de -1 en Mêlée.
2. Malus de -1 aux Tests de Moral.

GUÉRILLA

Ce sont les guérilleros ou bien les bandits sans pitié qui ont pour eux la connaissance du terrain sur lequel ils se battent. Rapides et mortelles, les unités de Guérillas n'ont peut être pas un entraînement militaire formel, mais elles compensent cela par des compétences acquises au combat. Certains combattants non militaires peuvent aussi être classés comme de la Guérilla.

Règles spéciales concernant les guérilleros

1. Résolution de leurs Tirs avant tous les autres combattants, y compris les troupes d'Élite.
2. Bonus de +1 en Mêlée.

MARINES

Troupes régulières ayant reçues un entraînement plus poussé dans le corps à corps, dans le cadre du combat maritime et notamment des abordages.

Les Marines reçoivent un bonus de +2 en Mêlée.

INFANTRIE LÉGÈRE

L'Infanterie Légère est une sous-catégorie. Vous pouvez avoir de l'Infanterie Légère d'Élite, Régulière ou de Milice. Si votre unité est de l'Infanterie Légère, appliquez simplement les modificateurs suivants en plus de ceux de son Statut d'Unité initial.

Règles spéciales concernant l'Infanterie Légère

1. Bonus de +1 aux Tests de Moral.
2. Bonus de +1 au Jet d'Initiative.
3. Augmenter de +20% (arrondi à l'inférieur) la Capacité de Mouvement de leur race.

INFANTRIE IRRÉGULIÈRE

Ces gars là sont des combattants émérites individuellement mais, n'ayant aucun entraînement ou concept en matière de manoeuvre, ils ne sont pas en mesure d'utiliser des formations complexes et ont des difficultés à rester en ligne face aux salves ennemies.

Règles spéciales concernant les troupes Irrégulières

1. Malus de -1 aux Tests de Moral.
2. Bonus de +1 en Mêlée.
3. Peuvent toujours ignorer les Tests de Moral pour « repoussé en mêlée ».
4. Classifier les troupes Othari dans cette classe est gratuit dans le système de budget.

AUTRES TERMES

FACTEUR DE DÉFENSE

Le Facteur de Défense (FD) est utilisé pour déterminer la difficulté de blesser un personnage avec une arme de tir. Plus ce nombre est élevé, mieux c'est ! Voir le paragraphe sur la Phase de Tir pour plus de détails.

FACTEUR D'ATTAQUE

Ce nombre représente la capacité de dommage d'une arme à projectile lors d'un Tir réussi, le FA varie en fonction de la distance entre le tireur et sa cible. Plus de détails dans le paragraphe concernant la Phase de Tir.

BLESSURES

Chaque combattant possède un certain nombre de Blessures, ce nombre variant en fonction de sa race. Un Elfe, par exemple, débute le jeu avec 2 Blessures. S'il perd les deux durant la partie, il meurt. Les combattants mortels récupèrent 1 Blessure entre chaque scénario s'ils étaient blessés.

Les troupes ramenées à la vie comme les zombis possèdent

plus de Blessures, pour représenter la difficulté de les abattre, par contre elles ne récupèrent aucune Blessure entre les scénarios. Une fois arrivées à 0 elles s'écroulent sur place.

POURCENTAGE ET D10

Pour jouer à Flintloque vous devrez utiliser des dés à 10 faces, ou **D10**. Pour effectuer un jet de D10, lancez simplement un dé possédant des faces numérotées de 0 à 9, 0 étant considéré comme 10. Pour un jet de pourcentage, lancez deux D10 : l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, cela donne un résultat entre 01 et 100 (0 et 0 sur les deux dés).

En plus de D10 pour jouer, il vous faudra également un mètre ruban pour mesurer les distances.

CRÉATION D'UNITÉS

Les joueurs vont créer leurs unités respectives en utilisant un système de budget. Ce système est conçu de manière à permettre aux joueurs de concevoir des unités aux capacités et compétences similaires, mais aussi d'avoir un jeu équilibré. Les troupes de base possèdent un coût variable en fonction de leurs race et armement. Une série de modificateurs de coût permet de personnaliser les personnages : expérience et qualité.

L'Annexe I « Peuples & Armes de Valon » fournit toutes les informations relatives à la création d'unité : caractéristiques des races et coûts en points de budget.

LES ARMES À POUVRE NOIRE

La majorité des soldats dans le monde de Valon sont équipés de toutes sortes d'armes à poudre noire. Certaines races ont développées des armes à feu propres à leur espèce, cela est reflété dans la liste des armes disponibles.

Cette liste se trouve dans l'Annexe I « Peuples & Armes de Valon ».

En regardant cette liste vous verrez que certaines armes sont classées comme « standard » alors que d'autres sont spécifiques à certaines races, par exemple « Mousquet Ferach » et « Orc Bessie ». Vous noterez également qu'il y a deux valeurs en points de coût pour chaque arme spécifique à une race. La première valeur, dans la colonne de gauche, correspond au coût pour équiper un soldat appartenant à la race spécifique, tandis que la valeur dans la colonne de droite correspond au coût pour équiper un combattant d'une autre race (encore faut-il qu'il puisse la porter ou tirer avec !). Les armes standards ont le même coût quelle que soit la race du combattant.

En règle générale les joueurs équiperont leurs combattants avec les armes correspondant à celles visibles sur leurs

figurines. La grande majorité des figurines pour Flintloque sont équipées d'un mousquet, quel qu'en soit le type. Un Elfe serait armé d'un Mousquet Ferach, un Orque d'un « Orc Bessie », un Nain avec l'une des deux variantes de Mousquet Nain, etc.

Certaines troupes de spécialistes comme les Jägers seront armées de Fusils, d'autres de Tromblons. En général les miliciens sont équipés des armes de plus mauvaise qualité que leur nation possède, tandis que les troupes légères auront accès aux meilleures.

La taille de certaines armes ne permet pas à tous les combattants de pouvoir les porter et encore moins de pouvoir tirer avec ! Par exemple seuls les Orques des Marais, Ogres ou Trolka sont suffisamment fort pour porter et surtout faire feu avec un Kannonderbuss... Quant aux Halfings aucune arme à feu n'est adaptée à leur petite taille !



Le Capitaine Angus McBam - 44th Strathcarnage & Killmore Highlanders.

LES RÈGLES DE CAMPAGNE

CRÉATION D'UNITÉS POUR JOUER EN CAMPAGNE

Durant le jeu vos unités subiront des pertes, morts au combat ou désertion... Ces règles sont destinées à permettre de jouer plusieurs parties qui s'enchaînent, une campagne donc, et ainsi de permettre à vos combattants de s'élever du statut de simple Recrue inexpérimentée à celui de Vétéran endurci. Pour jouer un scénario isolé, les forces en présences seront créées avec le système de budget, par contre pour le jeu en campagne les choses sont un peu différentes. Même si au départ les différentes unités seront de valeurs à peu près égales en points, il est possible que certains combattants survivent et gagnent également de l'expérience.

Vous aurez besoin d'utiliser l'Annexe I « Peuples & Armes de Valon » pour créer une section ou une unité de combattants. Suivez les instructions du livret pour choisir la race de votre unité, statut, expérience de départ, armement et en calculer la valeur en points.

Pour commencer, une section standard aura un effectif de dix « hommes », comprenant un combattant Expérimenté (généralement le chef de section), deux ou trois combattants Aguerri et les restants seront des Recrues.

GÉRER L'EXPÉRIENCE

Si vos troupes progressent en expérience au fil des combats auxquels elles participeront, cela ne représentera pas de coût supplémentaire pour faire progresser un combattant. Par exemple si l'un de vos combattant progresse de Recrue à Aguerri, le coût pour le faire jouer la partie suivante sera toujours celui de Recrue. Par contre si le combattant est tué, le joueur l'ayant perdu récupère la valeur en points correspondante à son dernier Niveau d'Expérience.

FICHE D'UNITÉ

Lorsque vous aurez choisi le type et la taille de votre unité, vous pourrez commencer à personnaliser chacun des combattants dans vos rangs. Il suffira pour cela de remplir une Fiche d'Unité, qui vous permettra de conserver par écrit l'évolution de votre unité durant sa participation aux différentes actions de la campagne.

En règle générale trois scénarios consécutifs, auxquels prendront part le même groupe de soldats, formeront une campagne. Comme votre section survivra aux différents

combats, les combattants individuels qui en font partie deviendront plus expérimentés, ceux qui seront tués au cours des combats seront quant à eux remplacés par de nouvelles recrues.

Pour conserver la trace de vos pertes, remplacements et Niveaux d'Expérience des combattants composant votre unité, vous devrez tenir à jour une fiche d'unité, selon les modalités suivantes :

N°	Grade	Cinque Bras	Slaughterloo
01	Sergent	Blaggard (exp/reg)	Blaggard (exp/reg) <i>B</i>
02	Caporal	Szurzball (ag/reg)	Graznack (ag/reg)
03	Soldat	Dogzlegz (ag/reg)	Dogzlegz (ag/reg)
04	Soldat	Graznack (ag/reg)	Oddsbrain (rec/reg)
05	Soldat	Fugazi (rec/reg)	Fugazi (rec/reg)
06	Soldat	Rozwell (rec/reg)	Roswell(rec/reg) <i>RB</i>
07	Soldat	Brazum (rec/reg)	Brazum(rec/reg) <i>2B</i>
08	Soldat	Sicos (rec/reg)	Kallack (rec/reg)
09	Soldat	Nuttir(rec/reg) <i>B</i>	Nuttir (rec/reg) <i>R</i>

Numéro : C'est le numéro d'identification pour la figurine représentant le combattant sur la table. Pour faciliter le jeu il est recommandé de reporter ce numéro sur le socle de la figurine.

Grade : La plupart de vos « hommes » seront de simples soldats, votre unité aura un chef de section à sa tête : ce dernier sera un officier ou un sous-officier (dans l'exemple c'est le sergent Blaggard). Le chef de section aura un gradé comme adjoint, un sous-officier ou un caporal (ici le caporal Szurzball).

(Nom du Personnage) : Le nom que vous avez choisi pour chacune de vos figurine est ensuite inscrit dans la colonne suivante, cette dernière ayant pour en-tête le nom de la prochaine bataille à laquelle participeront vos glorieux trouffions. Chaque soldat qui survit à une bataille (même sévèrement blessé) voit son nom reporté dans la colonne de la bataille suivante. Vous pouvez bien sur décider de promouvoir un combattant, pour remplacer un gradé qui se serait fait tuer au cours du dernier combat.

Les combattants tués dans une bataille seront identifiés en entourant leur nom d'un cercle noir. Les Blessures seront indiquées d'une lettre *B* à côté du nom, si le combattant reçoit plusieurs blessures cela sera indiqué par un nombre (par exemple *2B*). Les combattants qui auront fuis la bataille seront affublés d'un *D* et la bataille ne pourra pas être prise en compte dans les trois requises pour monter le Niveau d'Expérience.

COMPÉTENCES & NIVEAUX D'EXPÉRIENCE

Quelques combattants dans Flintloque se révèlent être des individus particulièrement doués qui possèdent des compétences supplémentaires bien utiles, obtenues soit par l'entraînement soit simplement acquise sur le tas. C'est ainsi qu'en plus d'améliorer leur prouesse au combat et leur habileté au tir, nombreux sont ceux qui apprennent également soit à recharger leur arme plus rapidement, soit à soigner ou encore à tirer partie d'une situation délicate. Ces compétences et talents permettent de façonner des individus à part entière.

Pour qu'un combattant puisse posséder un niveau plus élevé dans n'importe quel talent spécial, il doit obligatoirement avoir acquis tous les niveaux inférieurs dans ce talent.

ACQUÉRIR DES COMPÉTENCES

A chaque fois qu'un combattant monte d'un Niveau d'Expérience (de Recrue à Aguerri, Aguerri à Expérimenté, etc.) il obtient une nouvelle compétence en plus de l'amélioration de ses capacités martiales. Il y a toute une liste de compétences disponibles pour les combattants avançant en expérience.

Quand un combattant passe de Recrue à Aguerri il y a cinq options possibles parmi lesquelles il peut choisir une compétence, de même pour le passage d'Aguerri à Expérimenté et finalement à Vétéran.

Si un Vétéran survit à six batailles, il peut à nouveau choisir une nouvelle compétence parmi toutes celles disponibles dans les différents niveaux.

La liste détaillée des compétences et leurs effets en jeu se trouve dans la version complète des règles de Flintloque.



Nain de la Garde – Krautia.

RÈGLES DE JEU

L'ensemble des règles de Flintloque est on ne peut plus simple et rapide à utiliser.

TOUR DE JEU

Les parties de Flintloque se déroulent dans une succession de Tours de jeu. Un combattant peut accomplir un certain nombre d'Actions durant un Tour, tel que Tirer, Recharger son arme, Viser, se déplacer.

Les Tours de jeu se subdivisent en plusieurs Phases, les combattants résolvent leurs Actions dans la Phase appropriée. Par exemple un combattant souhaitant courir, cette Action aura lieu durant la Phase de Mouvement ; S'il souhaite combattre un adversaire au corps à corps et bien cela se fera durant la Phase de Mêlée.

LES PHASES

Chaque Tour de jeu se subdivise en huit Phases qui sont les suivantes.

(1) PHASE DE DÉCLARATION DES ORDRES

Durant la Phase de Déclaration, chaque joueur décide en secret quelles Actions ses figurines vont accomplir. Utilisant la Fiche d'Ordres, les joueurs notent si leurs combattants vont Viser (**V**), Recharger leurs armes (**R**), effectuer un Mouvement (**M**) que ce soit marcher ou courir, Charger (**C**) ou Tirer (**T**). Si un joueur a l'intention de faire se déplacer ET tirer un combattant, il doit le noter (**M/T**). Si vous ne voulez pas faire agir l'un de vos combattant ou si vous souhaitez lui faire poursuivre un corps à corps dans lequel il est déjà engagé : laissez la case vide tout simplement.

(2) PHASE D'INITIATIVE

Les joueurs effectuent un Jet d'Initiative pour savoir dans quel ordre seront résolus les déplacements. Le Jet d'Initiative n'affecte que les Mouvements, pas les Tirs.

(3) PHASE DE CHARGE

Les charges sont déclarées maintenant. Seuls les combattants montés peuvent annoncer une Charge.

(4) PHASE DE MORAL

Certains combattants auront peut être souffert durant le tour précédent, et peut être n'auront ils plus la volonté de poursuivre le combat... Si un combattant a été sévèrement malmené par ses adversaires, il doit alors effectuer un Test de Moral pour voir s'il continue le combat.

(5) PHASE DE TIR VISÉ

Les combattants qui ont passé le tour précédent à Viser une cible résolvent leurs tirs dans cette phase.

(6) PHASE DE MOUVEMENT

Les combattants qui ont reçu un ordre de Mouvement, pour ce tour, accomplissent leurs déplacements selon l'ordre déterminé par le Jet d'Initiative. Un combattant ayant annoncé un Tir, comme Action pour ce tour, peut faire feu et effectuer un Tir d'Interruption durant cette phase si une cible se présente dans sa Ligne de Mire (voir la Phase de Tir pour plus de renseignements).

(7) PHASE DE TIR

Tous les tirs annoncés (autres que les Tirs Visé) sont résolus durant cette étape. A l'exception des guérilleros et des unités d'Élite, tous les Tirs sont résolus simultanément.

(8) PHASE DE MÊLÉE

Finalement, la Phase de Mêlée permet de résoudre tous les corps à corps dans lesquels sont engagés les combattants. Toutes les mêlées sont résolues simultanément.

Une fois que toutes les phases ont été jouées, le Tour de Jeu suivant commence en recommençant par la phase 1.

Pour une description plus détaillée, de ces phases, reportez vous aux différentes sections les concernant dans les pages suivantes.

Fin de la Partie

Une partie de Flintloque est prévue pour durer un certain nombre de tours, chaque tour reprenant les mêmes phases de jeu décrites ci-dessus.

Une fois que le nombre de Tours de Jeu définis pour la partie est écoulé (généralement dix tours), ou si les pertes subies ne laissent qu'un seul joueur avec des figurines sur l'aire de jeu, ou si l'un des deux adversaires a atteint l'objectif fixé à son unité par le scénario, la partie prend fin.

A ce moment les joueurs doivent déterminer qui est le vainqueur de la partie et ensuite allouer les trophées et expérience acquis par leurs combattants avant que ne commence la partie suivante.

PHASE DE DÉCLARATION DES ORDRES ET UTILISATION DE LA FEUILLE D'ORDRES

La Phase de Déclaration des Ordres est le moment de prise de décision pour chaque commandant de Flintloque. Pour vous simplifier les choses, la Feuille d'Ordres est là pour vous aider à conserver la trace des Actions assignées à chacun de vos combattants. La Feuille d'Ordres est utilisée pour noter les actions entreprises par vos combattants, les Blessures subies et les Tests de Moral à effectuer.

LA FEUILLE D'ORDRES

En jettant un coup d'oeil à la Feuille d'Ordres, vous pouvez voir qu'il y a une colonne pour inscrire le Nom du combattant et une pour noter son Niveau d'Expérience ainsi que le statut de son unité d'appartenance.

Faisant suite à ces deux premières colonnes, vous trouvez les colonnes de « Tours » numérotées de un à cinq. Chacune de ces colonnes est elle même subdivisée en trois parties : une première intitulée **TM** pour les Tests de Moral requis, la suivante intitulée **Action** pour inscrire l'ordre donné au combattant pour le Tour correspondant et la dernière intitulée **B** pour conserver la trace des **Blessures** subies par votre combattant.

Un exemple de Feuille d'Ordre est donné ci-dessous, avec les colonnes de Nom et Statut complétées.

Nom	Statut	Tour 1			Tour 2		
		TM	ACTION	B	TM	ACTION	B
Blaggard	Exp/Reg						
Szurzball	Ag/Reg						
Dogzlegz	Ag/Reg						
Graznack	Ag/Reg						
Fugazi	Ag/Reg						

TM correspond à Test de Moral. Si le combattant a été blessé, repoussé en mêlée, chargé, touché pour la première fois ou si son Chef de Section a été tué, il devra effectuer un test pour voir s'il continue le combat. Voir la « Phase de Moral » pour plus de détails.

ACTION : les combattants doivent noter dans cette case l'ordre reçu pour ce tour, cela peut être Viser, Tirer, effectuer un Mouvement ou tout autre Action autorisée.

B : Si un combattant est blessé vous devez noter dans cet espace le nombre de Blessures encaissées.

PHASE DE DÉCLARATION DES ORDRES

Pendant la Phase de Déclaration des Ordres les joueurs décident quelles sont les Actions qu'ils veulent faire accomplir à leurs combattants. Les Actions qui peuvent être choisies sont au nombre de cinq : Viser, Recharger, effectuer un Mouvement, Tirer ou Charger.

VISER

Si un combattant annonce qu'il passe ce tour à Viser il ne peut pas accomplir une autre Action pour le reste de ce tour, mais il pourra faire feu durant la Phase de Tir Visé du prochain tour, avec le bonus de visée appliqué au jet pour toucher. Cela signifie qu'il pourra faire feu avant la Phase de Tir normale et donc blesser ou tuer sa cible avant qu'elle ne puisse répliquer.

Mais le combattant peut perdre sa visée : s'il est interrompu durant le tour ou s'il est forcé de bouger, suite à un Test de Moral durant le tour où aurait dû être résolu son Tir. Si le combattant est attaqué au corps à corps ou blessé durant le tour où il est en train de Viser, ou s'il devient sujet à certaines restrictions suite à un Test de Moral avant la Phase de Tirs Visés du tour dans lequel son tir devrait avoir lieu, le combattant perd le bonus de visée bien qu'il puisse poursuivre le tour normalement.

RECHARGER

Si le combattant doit Recharger une arme à feu, c'est cet ordre qui doit lui être donné. Le combattant doit rester immobile et ne rien faire d'autre durant la durée en Tours de Jeu nécessaires pour Recharger son arme.

S'il est attaqué au corps à corps, blessé ou forcé de bouger suite à un Test de Moral : l'arme ne peut pas être rechargée.

Si l'arme demande plusieurs tours pour être rechargée, le combattant doit alors rester immobile le nombre de tours nécessaires consécutifs sans interruption.

Un combattant peut recharger son arme durant le même tour s'il a tiré durant la Phase de Tir Visé, tout en restant immobile pour le restant du tour.

MOUVEMENT ET TIR

Si un combattant souhaite effectuer un Mouvement et/ou Tirer, il faut le préciser dans la case d'Action de la Feuille d'Ordres. Un combattant peut marcher durant la Phase de Mouvement et ensuite faire feu avec son arme durant la Phase de Tir, par contre il n'est pas possible de Tirer si le combattant a choisi de courir durant son Mouvement.

Par contre un combattant ayant tiré durant la Phase de Tir Visé peut courir s'il le veut. Il peut même Tirer avec une deuxième arme s'il en possède une.

Si un combattant ne déclare qu'un Tir, c'est à dire qu'il ne va

pas se déplacer pendant tout le tour, il devient sujet à certaines opportunités de Tir. En effet si un combattant ennemi se présente dans sa Ligne de Mire, il peut effectuer un Tir d'Interruption (voir la section sur la Phase de Tir).

CHARGER

Seuls les combattants montés, ou cavaliers, peuvent annoncer une Charge. La procédure d'une Charge est détaillée dans la section consacrée à la Phase de Charge, un peu plus loin. Les charges inscrites sur la Feuille d'Ordres doivent clairement être déclarées avant la Phase de Moral du Tour dans lequel elles vont avoir lieu.



Lapin de la République de Burrovia - Infanterie de Ligne.

PHASE D'INITIATIVE

La Phase d'Initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les joueurs vont pouvoir déplacer leurs troupes. Les tirs étant généralement simultanés, l'initiative ne concerne donc que les Mouvements.

Qui se déplace en premier n'est pas une question de vitesse : c'est une question d'initiative. L'initiative est quelque chose qui s'acquiert à travers l'entraînement et l'expérience, et les troupes qui excellent dans ces traits seront plus à même de réagir aux décisions de leurs adversaires.

Pour déterminer l'initiative, chaque camp lance 1D10 et ajoute ou soustrait les modificateurs suivants :

RAISON	MODIFICATEUR
Plus de la moitié de l'unité a le Statut	
d'Élite	+2
de Guérilla	+1
d'Infanterie Légère	+1
de Milice	-1
de Mort-vivant	-2
Pour chaque combattant de l'unité	
Expérimenté	+1
Vétéran	+2

Le joueur obtenant le score le plus élevé remporte l'initiative, il peut alors choisir à quel moment de la Phase de Mouvement déplacer ses troupes.

Par exemple, trois joueurs ayant chacun une unité sous leurs ordres s'affrontent dans une partie. Le joueur n°1 a une unité de six Rifle Orques d'Élite, dont un combattant Expérimenté. Le joueur n°2 a douze Voltigeurs Elfes (Infanterie Légère) dont deux combattant Expérimentés. Quant au joueur n°3, il a une unité de neuf guérilleros, dont un est Expérimenté.

Leurs modificateurs au Jet d'Initiative sont donc les suivants :

JOUEUR 1	Élite +2, Infanterie Légère +1, combattant Expérimenté (x1) +1 = +4
JOUEUR 2	Infanterie Légère +1, combattants Expérimentés (x2) +2 = +3
JOUEUR 3	Guérilla +1, combattant Expérimenté (x1) +1 = +2

Les joueurs lancent tous 1D10 et ajoutent leurs bonus au résultat. Selon les Actions que le joueur envisage d'accomplir, il peut choisir d'agir en premier, second ou troisième.

Donc, dans notre exemple, si le joueur 1 obtient un score total de 7, le joueur 2 un score de 6 et que le troisième a un score de 8, et bien le joueur 3 peut (lors de la Phase de Mouvement) choisir de déplacer ses figurines en premier, second ou dernier. Le joueur 1 pourra alors choisir l'une des deux options restantes, quant au joueur 3 il devra se contenter du dernier choix disponible.

Les joueurs doivent bien faire attention à propos de leur choix dans l'ordre de résolution des déplacements. Certains voudront d'abord voir ce que vont faire leurs adversaires ; Si tel est leur choix, ils devront assumer les conséquences de leur décision. Cela signifie que si vous choisissez « d'attendre pour voir » et si votre adversaire se déplace en premier et engage certains de vos « hommes » au corps à corps, **ILS NE POURRONT PAS SE DÉPLACER CE TOUR CI** ayant étaient engagés au corps à corps, de plus ils **DOIVENT** combattre en mêlée au moins pendant un Tour de Jeu.



Rat des Highlands de Joccia - Infanterie de Ligne.

PHASE DE CHARGE

Les cavaliers, qui ont annoncé une Charge pour ce tour, sont maintenant concernés. Ils doivent désigner la figurine adverse, à portée de Charge, qui sera leur cible pour cette Charge : un cavalier ne peut pas simplement annoncer une Charge pour parcourir du terrain.

Si la cible de la Charge est un fantassin, il doit noter dans la colonne TM, de ce Tour qu'il est chargé par un cavalier. Cela exige d'effectuer un Test de Moral durant la Phase de Moral du Tour.

Les charges sont résolues après que la Charge ait été annoncée et que tout Test de Moral nécessaire soit effectué.

Le cavalier ne bouge pas jusqu'à la Phase de Mouvement. Si le combattant qui est la cible de sa Charge, s'est enfuit suite au résultat de son Test de Moral et se trouve, suite à cela, hors de portée, le cavalier **DOIT** quand même se déplacer de sa distance de Mouvement totale en direction du fuyard. Cela signifie que les cavaliers ont intérêt à charger lorsqu'ils se trouvent assez près, pour avoir la possibilité de rattraper leur adversaire s'il vient à s'enfuir.

Certaines conditions s'appliquent à un cavalier souhaitant charger :

1. Sa monture doit avoir couru le Tour précédent
2. Il ne peut pas charger dans un bâtiment ou à travers un mur.
3. Il ne bénéficie du bonus de charge en Mêlée que s'il engage la cible désignée.



Hussard Nain - Horde Noire de Brewswick.

PHASE DE MORAL

Pour simuler le désir, au combien naturel, que peut avoir chaque soldat de rester en vie, certaines situations exigent d'effectuer un Test de Moral pour voir si le combattant a toujours envie de poursuivre le combat. Les Mort-vivants peuvent également avoir à effectuer des Tests de Moral, mais dans leur cas il s'agit de voir s'ils ne deviennent pas trop confus.

La Phase de Moral permet de déterminer les réactions des combattants face aux événements survenus dans le Tour de Jeu précédent.

Par exemple un combattant s'étant fait tirer dessus et ayant été blessé durant le Tour 3, devra passer un Test de Moral au début du Tour 4 pour déterminer son attitude suite à tout cela. Il pourra très bien opter pour une fuite éperdue, chercher à se mettre à l'abri ou bien encore ignorer la douleur et continuer le combat.

Il faut donc noter sur la Feuille d'Ordres, dans la case TM, quelle est la condition qui impose un Test de Moral.

Souvenez vous que, la Phase de Déclaration des Ordres précédant la Phase de Moral, vous devez annoncer l'Action du combattant avant qu'il ne passe un Test de Moral.

Il se peut donc que quelque fois l'Action choisie ne puisse pas être accomplie du fait des conditions imposées par le résultat du Test de Moral.

Nom	Statut	Tour 4			Tour 5		
		TM	ACTION	B	TM	ACTION	B
Blaggard	Exp/Reg		M/T	1	B	M/T	
Szurzball	Ag/Reg		M/T			M	
Dogzlegz	Ag/Reg		M/T			M	
Graznack	Ag/Reg		T			R	
Fugazi	Ag/Reg		V			R	

Le Sergent Blaggard s'est fait tirer dessus durant le Tour 4 et a subi une Blessure suite à ce tir. Le fait qu'il soit maintenant blessé est noté d'un 1 dans la case B de la colonne du Tour 4, et un B est inscrit dans la case TM de la colonne du Tour 5. Ainsi le joueur sait que Blaggard qui est blessé doit passer un Test de Moral durant le Tour 5 et pour quelle raison. Notez que le joueur a quand même donné un ordre à Blaggard dans le cas où son Test de Moral serait réussi.

CHARGES DE CAVALERIE

Il existe une exception à la règle qui prévoit qu'un combattant doit effectuer un Test de Moral pour un incident survenu durant le Tour précédent : c'est si il est chargé par un cavalier. Un combattant désigné comme cible d'une Charge par un cavalier dans le Tour 2, devra effectuer son Test de Moral au cours de la Phase de Moral de ce même Tour.

Pour effectuer un Test de Moral , lancer 1D10 et appliquer les modificateurs suivant :

LES COMBATTANTS DOIVENT PASSER UN TEST DE MORAL DANS LES SITUATIONS SUIVANTES :

1. Blessé durant le Tour précédent.
2. Repoussé en Mêlée durant le Tour précédent.
3. Chargé par un cavalier dans ce Tour.
4. Le Chef de Section a été tué durant le Tour précédent.
5. Touché pour la première fois par une arme de Tir durant le Tour précédent.

Si un combattant se retrouve dans une situation où il doit passer plusieurs Tests de Moral durant le même tour, il n'effectue qu'un seul jet en utilisant la colonne de situation la plus à gauche dans la Table de Test de Moral. Par exemple, un combattant ayant été chargé par un cavalier et blessé durant le même tour, le Test de Moral se fera sous la condition « Chargé par Cavalerie ».

Les résultats sont donnés pour Mortels/Mort-vivants (« G/F », par exemple, doit être lu comme G pour les combattants vivants et F pour les Mort-vivants).

Modificateurs des Combattants	
Le combattant est classé Élite	+2
Le combattant est classé Infanterie Légère	+1
Le combattant est classé Milice	-1
Le combattant est un Vétéran	+4
Le combattant est Expérimenté/Défraichi	+2
Le combattant est une Recrue/Frais	-2
Par blessure (pour les Mortels)	-2
Par blessure (pour les Morts-vivant)	-1

Modificateurs de Situation	
50% de l'unité en Déroute ou Tués	-2
Infanterie contre Cavalerie en terrain dégagé	-2
Cavalerie contre Infanterie dans les bois ou dans un village	-2

Les termes Défraichi et Frais font référence au niveau « d'expérience » des Mort-vivants.

Notez que les combattants Mort-vivants ne souffrent que d'un modificateur de -1 par Blessure, contrairement aux combattants Mortels qui ont un -2 par Blessure !

TABLE DE TEST DE MORAL

JET	Mort du Chef de Section	Chargé par Cavalerie	Blessé	Repoussé en Mêlée	Touché pour la 1ère fois
1	G/F	G/F	G/F	G/F	E/E
2	G/F	F/F	F/F	G/E	E/D
3	G/E	F/E	F/E	F/D	D/D
4	F/E	E/D	D/D	F/D	D/C
5	F/D	E/D	D/C	E/C	C/C
6	E/D	D/D	C/C	E/C	B/B
7	E/C	C/B	B/B	E/B	B/B
8	D/C	B/A	B/B	A/B	B/A
9	C/B	A/A	A/A	A/A	A/A
10	A/A	A/A	A/A	A/A	A/A

TABLES DE RÉSULTATS DES TESTS DE MORAL

Il y a deux tables : une pour les Mort-vivants et une autre pour tous les combattants Mortels, y compris ceux des Witchlands (Goules , Vampires , Spectres etc...)

Prenez simplement la Lettre correspondant au résultat sur la Table de Test de Moral et reportez vous à la ligne correspondante dans la Table des Résultats des Tests de Moral.

Tous les résultats d'un Test de Moral sont appliqués immédiatement, y compris les Mouvements qui pourraient en découler.

RÉSULTATS TESTS DE MORAL (MORTELS)

A	Test réussi , pas d'effet négatif.
B	Peut se déplacer normalement , mais ne doit pas terminer son mouvement à moins de 5 cm d'un combattant adverse.
C	Partiellement « figé ». Pour ce tour ne peut pas bouger et ne peut tirer que sur un combattant adverse s'approchant de lui.
D	Complètement « figé ». Ne peut rien faire d'autre que ce défendre au corps à corps pour ce tour.
E	Fait immédiatement mouvement , en marchant , vers son bord de table , tout en faisant face à l'ennemi et reste là jusqu'à la fin du tour. Il ne peut rien faire d'autre pour ce tour.
F	Cours vers l'abri le plus proche , à distance , et y reste jusqu'à la fin de ce tour et du suivant. Durant cette période il ne peut rien faire d'autre.
G	Déroute ! La figurine est retirée du jeu.

RÉSULTATS TESTS DE MORAL (MORT-VIVANTS)

A	Test réussi , pas d'effet négatif.
B	Un peu confus. Reçoit , pour ce tour , les malus supplémentaires suivants : décalage de 1 colonne à gauche aux mouvements et de 1 à droite pour les tirs.
C	Modérément confus. Ne peut pas tirer durant ce tour et reçoit en plus un malus d'un décalage de 2 colonnes à gauche aux mouvements.
D	Très confus et figé pour ce tour , ne peut rien faire d'autre que de se défendre en mêlée et avec un malus supplémentaire de -2.
E	Sévèrement confus ! Figé sur place jusqu'à la fin de la partie. A moins d'être «remotivé» par un représentant du KGB.
F	Spectaculaire désintégration cérébrale !! S'écroule sur place. Retirer la figurine du jeu.

Lorsqu'un combattant s'enfuit du champ de bataille, il encourt le risque d'être rattrapé par le Corps des Prévôts, ou Police Militaire, et pendu pour désertion. Le pourcentage de (mal)chance que cela lui arrive est de :

- 40% pour une Recrue
- 20% pour un combattant Aguerri
- 10% pour un combattant Expérimenté
- 05% pour un combattant Vétéran

Pour motiver un combattant Mort-vivant, une Liche lui inflige 1 Blessure (sans Test de Moral !), le combattant réprimandé peut alors continuer d'agir normalement. La Liche n'a pas de limitation de portée pour faire cela, tant qu'elle est en jeu elle a la capacité de le faire sur toute la table. La Liche ne peut pas accomplir d'autre Action durant le tour où elle utilise ce pouvoir, hormi un Mouvement.



Orques d'Albion - Régiment d'Infanterie.

PHASE DE TIR VISÉ

Les combattants qui ont passé le tour précédent à Viser peuvent tirer durant la Phase de Tir Visé de ce tour. Cela leur permet de faire feu avant que toutes autre Action (hormis les Tests de Moral) ne puisse avoir lieu, cela leur permet également de tirer avec plus de précision en plus de faire feu avant leurs adversaires.

Les Tirs Visés sont résolus de la même manière que les tirs normaux, reportez vous à la section sur la Phase de Tir pour plus de détails. Néanmoins les combattants faisant feu durant cette phase peuvent encore accomplir des actions dans les phases restantes du tour.

APRÈS AVOIR FAIT FEU DURANT LA PHASE DE TIR VISÉ, ON PEUT PENDANT LE RESTE DU TOUR :

1. Effectuer un déplacement normal durant la Phase de Mouvement (y compris Courir).OU
2. Recharger l'arme avec laquelle on a fait feu, cela reste sujet aux restrictions habituelles : pas de Mouvement, Mêlée, etc. OU
3. Faire feu avec une deuxième arme durant la Phase de Tir, si le tireur en possède une prête à tirer.

Un combattant qui est en train de Viser depuis le tour précédent peut choisir de faire feu durant la Phase de Tir et non durant la Phase de Tir Visé. Toutefois le combattant doit faire son choix avant que son adversaire ne débute sa Phase de Mouvement.

Cela peut permettre : soit de rendre le Tir plus facile si la cible vient à se rapprocher du tireur, soit au contraire rendre le Tir impossible si la cible s'éloigne hors de portée de l'arme ou se met à couvert.

Cela signifie également que, le Tir ayant lieu dans la Phase de Tir, un combattant ennemi peut très bien avoir la possibilité de faire feu avant le combattant en train de Viser : ce dernier perdrait donc le bonus de sa visée pour le Tir en plus de risquer d'être blessé.

CHOISIR SA CIBLE

Un combattant qui vise n'a pas à annoncer sa cible, mais si la cible qu'il a choisit se déplace hors de sa ligne de vue durant le tour où la visée a lieu ou suite à un Test de Moral, alors le tireur perd l'avantage de la visée. Si la cible sort de sa ligne de vue il ne peut pas reporter son Tir Visé sur une autre cible, il peut toutefois faire feu durant la Phase de Tir, mais sans le bonus de Tir Visé.

PHASE DE MOUVEMENT

Les Capacités de Mouvement sont variables dans le monde de Valon, elles sont fonction de la race du combattant.

Chaque race voit sa Capacité de Mouvement varier en fonction du type de déplacement choisi, il existe six types de déplacement possibles.

Le déplacement de base est Marcher : cela permet au combattant d'accomplir certaines actions comme Tirer durant le même tour.

Le déplacement le plus rapide est Courir, la course permet au combattant de parcourir une plus grande distance ; Mais l'empêche d'accomplir une autre Action.

Un combattant qui souhaite Ramper peut se déplacer couché au sol et ainsi utiliser au mieux le couvert du terrain.

Le seul moment où un combattant utilisera l'un des trois autres types de déplacement sera quand son Mouvement sera sujet à des modificateurs liés aux conditions de son déplacement.

Le type de terrain traversé et les Blessures peuvent affecter la Capacité de Mouvement d'un combattant. Par exemple, si un combattant veut traverser une pente accidentée, il devra faire plus attention où il met les pieds pour ne pas se blesser ou négocier certains obstacles.

Choisissez le type de Mouvement le plus approprié à l'Action que vous voulez faire accomplir à votre combattant : ce peut être Courir, Marcher ou Ramper. La Capacité de Mouvement de base pourra être affectée par une série de modificateurs qui vous obligeront à la réduire par un décalage de colonnes comme indiqué dans le tableau ci-contre.

Tous ces modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, si vous voulez Courir à travers un terrain broussailleux, vous utiliserez votre Capacité de Mouvement décalée d'une colonne à gauche, étant gêné par le terrain : votre combattant court mais la distance qu'il peut parcourir est la même que s'il avait marché en terrain dégagé. Un combattant blessé voulant Marcher pour traverser une rivière subit un décalage de trois colonnes vers la gauche à son Mouvement (une pour la blessure plus deux pour traverser la rivière), au final on utilise donc sa colonne Ramper pour déterminer la distance qu'il peut parcourir.

Se Trainer est la distance minimum qu'un combattant peut parcourir durant un Mouvement après l'application des modificateurs, quelque soit le nombre de ces derniers.

Les obstacles comme les haies coûtent un certain nombre de centimètres au Mouvement d'un combattant souhaitant les traverser. Franchir un mur bas ou une haie coûte 4 cm, alors que franchir un mur haut coûte 8 cm.

MODIFICATEURS DE MOUVEMENT

DÉCALER D'UNE COLONNE À GAUCHE

Par blessure

Terrain légèrement enneigé

Terrain broussailleux

En cas de brouillard

Pour ramasser ou porter un objet

DÉCALER DE DEUX COLONNES À GAUCHE

Terrain légèrement boisé

Traverser une rivière

Terrain recouvert par neige épaisse

DÉCALER DE TROIS COLONNES À GAUCHE

Bois dense

Déplacement dans un bâtiment

Traverser un marais

La plupart des combattants ne peuvent pas Courir deux tours consécutifs.

Un combattant ayant couru ne peut pas faire feu durant la Phase de Tir.

Un combattant Othari peut Nager, même vitesse que courir, aussi longtemps qu'il est dans l'eau.

Un combattant Todorini peut Sauter (comme Courir) tout les quatre Tours, cela lui permet de bondir au dessus du terrain sans en appliquer les modificateurs.

Les Loups et Loup-garous peuvent Courir pendant deux Tours consécutifs ; Les Halfings le peuvent durant trois Tours.

Un cavalier ne peut Charger que s'il courait dans le Tour précédent.

Une créature volante ne peut utiliser sa Capacité de Mouvement Marcher que si elle est effectivement au sol ; Tant qu'elle est dans les airs, elle doit utiliser sa capacité Courir.

PHASE DE TIR

Les combattants peuvent faire feu avec leurs armes à poudre noire à partir du moment où elles sont chargées et que les combattants n'ont pas couru lors de la Phase de Mouvement. Le Tir est basé sur un système de pourcentage simple où la chance de toucher et la possibilité de faire des dégâts varient avec la portée. Les combattants appliquent un ensemble de modificateurs à la chance de toucher en fonction des circonstances auxquelles ils font face.

Par exemple, un combattant blessé éprouva plus de difficulté à tirer qu'un compagnon indemne.

PORTÉES D'UN MOUSQUET ELFE						
Portée (cm)	0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
% de Tou./FA	80/5	70/4	60/3	45/3	25/2	15/2

La Table de Tir donne le pourcentage de chance de toucher (le nombre à gauche du « / ») et le Facteur d'Attaque (le nombre à droite du « / ») pour chaque portée.

Par exemple, un Mousquet Haut Elfe à 23cm avec aucun modificateur aura 60% de chance de toucher avec un Facteur d'Attaque de 3. La portée maximale est la portée 60-75 cm. Le tir est modifié par le couvert et les conditions sous lesquelles le tir s'effectue. Tous les modificateurs se cumulent. On détermine le nombre de colonnes à décaler et ensuite on applique le résultat.

Par exemple, un Elfe Expérimenté (un décalage vers la gauche pour être un Elfe et un autre pour être Expérimenté) tire à une distance de 26cm sur une cible dans des Bois Denses (trois décalage vers la droite). Les décalages ramènent le tir à une portée effective de 30-45cm, donnant à l'Elfe 45% de chance de toucher et un Facteur d'Attaque de 3.

Si, après que tous les modificateurs aient été appliqués, la colonne effective pour le tir est hors de portée ou hors du tableau (pas de pourcentage pour toucher ou de Facteur de d'Attaque sur la Table de Tir), le combattant ne peut pas toucher sa cible.

INFLIGER UNE BLESSURE

Chaque combattant possède deux Caractéristiques, l'une qui mesure la difficulté à le blesser et l'autre la quantité de dégâts qu'il peut encaisser avant de mourir. Ce sont, la caractéristique Facteur de Défense (noté **FD**) qui est utilisée pour déterminer les dégâts subis lors d'un tir réussi sur le combattant et la caractéristique Blessures qui mesure combien la figurine peut supporter de dégâts avant de mourir. Par exemple un Elfe a un Facteur de Défense de 2 et une caractéristique Blessures de 2.

Les blessures qui sont infligées par les armes de tir utilisent le système suivant. Si une touche est obtenue, on lance 1D10, on ajoute le Facteur d'Attaque de l'arme, on soustrait le Facteur

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIR

FACTEURS POSITIFS		FACTEURS NEGATIFS	
DÉCALER D'UNE COLONNE			
À GAUCHE		À DROITE	
Tireur est un Elfe		Tireur est blessé (appliqué une fois)	
Tireur a visé		Tireur Recrue/Trolka	
Tireur Expérimenté		Cible allongée ou servant une pièce d'artillerie	
Tireur Mort-vivant « frais »		Tireur Mort-vivant autre que « frais »	
DÉCALER DE DEUX COLONNES			
À GAUCHE		À DROITE	
Tireur Vétéran		Cible à couvert derrière un mur bas (niveau de la taille)	
Tir de nuit depuis une zone sombre sur une cible éclairée		Cible à couvert dans bois léger (partiellement dissimulé)	
		Lumière faible (aube ou crépuscule)	
DÉCALER DE TROIS COLONNES			
À GAUCHE		À DROITE	
Tireur classé Élite		Cible à l'intérieur d'un bâtiment alors que le tireur est à l'extérieur	
		Cible à couvert derrière un mur haut (de la taille à la poitrine)	
		Cible à couvert dans un bois dense (bien dissimulé)	
		Tir de nuit en dehors d'une zone éclairée sur une cible dans les ténèbres	

Défense de la cible, et on consulte la table ci-dessous.

Il est possible qu'aucune blessure ne soit infligée à la cible même si elle a été touchée. Cela signifie que la cible a juste été effleurée.

Il ne faut pas oublier qu'un combattant touché par un tir pour la première fois doit effectuer un Test de Moral, même si l'arme n'a occasionnée aucun dégât.

NOTE : Pour chaque tranche de 3 points au-dessus de 17, on ajoute une blessure supplémentaire. Cela induit que le résultat d'un Jet de Blessures est un jet ouvert.

1D10 + FA - FD	BLESSURES
<4	0
4-9	1
10-11	2
12-13	3
14-17	4

TIR D'INTERRUPTION

Si un combattant a déclaré une Action de Tir pour le tour, il peut tirer sur les combattants ennemis durant leur Phase de Mouvement. Cela est appelé un Tir d'Interruption.

Si un combattant ennemi se place dans la ligne de mire du combattant qui fait feu durant sa Phase de Mouvement, alors le personnage qui fait feu peut essayer de tirer durant le déplacement du combattant ennemi. On utilise habituellement cela pour intercepter des combattants ennemis qui sont à couvert et qui essayent de se déplacer d'un point à un autre. S'il survit au tir, le combattant ennemi peut continuer son déplacement, mais les effets des blessures sont appliqués à partir de ce point.

COUVERTS

Les couverts sont de deux types : durs et légers. Les couverts durs recouvrent les éléments de terrain comme les murs et les bâtiments tandis que les couverts légers comprennent des éléments comme les forêts. Les combattants à couvert bénéficient de leur protection ; par exemple il est plus difficile de toucher un combattant qui est dans un bois que celui qui est à découvert. Cependant, ces deux types de couverts sont gérés différemment.

Couvert léger

Tirer sur un combattant dans un couvert léger est toujours un peu plus difficile. Les branches se mettent devant vos yeux, les racines vous gênent et la nature généralement se met sur votre chemin. Pour ces raisons, les modificateurs de tir sont toujours appliqués aux combattants dans un couvert léger.

Un tir sur des servants d'artillerie ou sur une pièce d'artillerie subie un décalage de colonne vers la droite. Cela est dû au couvert offert à la pièce par la fumée qui se trouve autour.

Couvert dur

Les combattants qui utilisent des couverts durs font parfois des trous dans les murs pour faciliter le tir et même si l'ennemi est techniquement derrière le mur (le mur étant entre les deux soldats), le combattant à couvert gagne un avantage. Pour montrer que le combattant bénéficie d'un couvert dur, la figurine doit être placée au contact socle à socle avec le mur ou le bâtiment. Si le combattant se fait tirer dessus et se trouve en contact avec le couvert, il peut bénéficier des modificateurs de tir. Cependant, si le tireur est aussi en contact socle à socle avec le couvert, aucun modificateur de couvert n'est appliqué pour le tir. Par exemple, un combattant qui utilise un bâtiment comme couvert en se cachant à l'intérieur ne bénéficie d'aucun modificateur si le combattant ennemi se déplace à une fenêtre (contact socle à socle avec le couvert) et tire à l'intérieur.

TIR SUR LA CAVALERIE

On suppose qu'un tireur essaiera toujours de toucher le cavalier plutôt que sa monture. Par conséquent, les montures ne peuvent pas être touchées lors de la résolution des tirs sur la cavalerie. Cependant il est possible dans certains cas de viser les montures. Par exemple, les chevaux possèdent un Facteur de Défense de 5. Ils ont seulement 1 blessure. Si le cheval est tué, le cavalier est jeté à terre. On lance 1D10, on ajoute le Niveau d'Expérience en corps à corps et le modificateur de Statut d'Unité. Cela représente le niveau d'équitation du cavalier. Quelque soit la valeur de la caractéristique Blessures du combattant, une mauvaise chute de cheval peut lui briser la nuque. L'entraînement permet d'empêcher ceci. Si la cible est une Monture Volante et est abattue dans les airs, on retire 2 au jet de dé.

D10	Résultat de la chute
3 ou moins	Cavalier tué
4-9	Cavalier subit 1 Blessure
10+	Cavalier indemne

ROQUETTES

Voir les règles complètes.

ARTILLERIE

Voir les règles complètes.

GRENADES

Les grenades sont soit lancées soit tirées depuis une carabine lance-grenades. Marquer la cible et lancer les dés comme pour un tir normal. Si la cible est touchée, la grenade atterrit directement sur la cible. Si le tir rate, on utilise la procédure suivante.

On lance 1D10. Si le résultat est impair, la grenade atterrit à gauche de la cible et s'il est impair c'est à droite. On double le résultat du dé pour voir combien de centimètres à gauche ou à droite la grenade a dévié. On lance un 1D10 à nouveau. Si le résultat est impair, la grenade tombe plus loin que la cible du lanceur et s'il est pair la grenade tombe vers le lanceur. Une fois encore, on double le résultat du dé pour voir de combien de centimètres la grenade a déviée. Ceci est l'endroit final où la grenade explose !

Tous les combattants qui ont une partie de leur socle à 2,5 cm ou moins du point d'impact sont touchés par l'explosion (un gabarit de 2,5 cm de rayon peut être utile). Chacun d'entre eux subit les dégâts.

RÈGLES GÉNÉRALES SUR LE TIR

1/ Un combattant peut seulement faire feu sur une cible qui est dans sa ligne de mire, définie du centre du socle du tireur au centre de celui de sa cible. Les portées sont mesurées à partir des bords les plus proches des socles des figurines.

2/ Un combattant **ne peut pas** tirer s'il a effectué une Course durant le tour.

3/ Si un combattant se déplace et engage un corps à corps, il ne peut pas tirer pendant ce Tour, mais le combattant qui est attaqué obtient l'opportunité de tirer sur lui à bout portant (0-5cm) s'il n'a pas encore tiré ou couru dans le Tour.

4/ Si un combattant est engagé au corps à corps sous d'autres conditions que celles énoncés lors du point précédent, il ne peut pas tirer.

5/ Les combattants ne peuvent pas faire feu sur une mêlée dans laquelle un combattant de leur camp est impliqué.

6/ Un combattant ne peut tirer qu'avec **une** seule arme à poudre noire par Tour, à moins qu'il n'ait tiré durant la Phase de Tir Visé et qu'il en a une autre pour tirer dans la Phase de Tir. Voir les compétences pour les exceptions.

7/ Tous les tirs sont appliqués simultanément, sauf pour les troupes d'Élites et de Guérillas, qui peuvent tirer en premier et tuer leurs adversaires avant qu'ils ne puissent retourner leur tir.



Stalinov - Liche du Kommissariat Graviski Bureov.

PHASE DE MÊLÉE

Cette phase permet de gérer les échanges de coups de poings sur le champ de bataille. Tout combattant en contact socle à socle avec une figurine ennemie est considéré comme étant en corps à corps avec elle et il est nécessaire de résoudre le combat.

Pour résoudre le corps à corps, chaque combattant lance 1D10 et ajoute différents modificateurs dépendant de sa race, de son Niveau d'Expérience, du Statut de l'Unité, de son armement, mais aussi d'autres facteurs comme ses blessures ou de multiples opposants. Après que tous ces modificateurs aient été appliqués, les deux résultats respectifs sont comparés. Le gagnant de la mêlée est le combattant qui obtient le résultat le plus élevé. La différence entre le plus haut résultat et le plus bas résultat détermine combien de Dégâts ont été subis.

Il est nécessaire d'appliquer tous les modificateurs possibles à la mêlée. Tous ces modificateurs peuvent être trouvés dans les tables de mêlées du livret de Caractéristiques ou dans le livre de règles de Flintloque ; ils comprennent les tables suivantes :

- Tables des Modificateurs Raciaux de Mêlée (le Type Racial du combattant donne un Modificateur de Mêlée)
- Table des Modificateurs d'Armes de Mêlée
- Table des Modificateurs de Mêlée des Montures
- Table des Modificateurs génériques de Mêlée

Et aussi cette table :

CIRCONSTANCES	MODIFICATEURS
Défense d'un couvert léger	+1
Défense d'un couvert dur	+2
Cavalerie chargeant	+2
Par Blessure (Mort-vivant)	-1
Cavalerie (Tour 2+), par Blessure	-2
Attaqué sur le côté	-3
Attaqué dans le dos	-6

Pour combattre en mêlée, les combattants lance 1D10 et appliquent tous les modificateurs pertinents au jet de dé. Tous les modificateurs se cumulent.

Par exemple, un Elfe Elite Aguerri armé avec une épée bénéficie des modificateurs suivants : +2 (Élite), +1 Elfe, +2 (épée) pour un total de +5. Ensuite on compare les résultats finaux respectifs sur la Table de Résultats de Mêlées et les effets sont appliqués immédiatement.

Cela signifie que si un combattant affronte plusieurs adversaires et qu'il est blessé en combattant le premier, les effets de la blessure sont appliqués contre l'adversaire suivant.

Note. Les modificateurs de Mêlée pour les montures s'appliquent seulement si elles ont un cavalier.

TABLE DE RÉSULTAT DES MÊLÉES

DIFFÉRENCE ENTRE LES DEUX D10 MODIFIÉS	RÉSULTAT
0	Égalité
1-3	Perdant recul de 5cm
4-6	Perdant subit 1 Blessure
7-9	Perdant subit 2 Blessures
10-12	Perdant subit 3 Blessures
13+	Perdant subit 4 Blessures

ADVERSAIRES MULTIPLES

Quand un corps à corps implique plus d'un adversaire, chaque affrontement est géré de façon séparée. De multiples combats avec un nombre égal d'adversaires doivent être segmentés en confrontation un contre un.

Par exemple, si un Elfe est attaqué par un Squelette sur chaque côté et qu'un autre Elfe attaque un Squelette dans son dos, le combat doit être séparé en deux combats individuels Elfe contre Squelette.

Le combattant en sous nombre doit compter tous les modificateurs contre chaque adversaire.

Ainsi, par exemple, s'il est attaqué par 3 ennemis à la fois, le personnage subira le malus « Attaqué sur le côté » pour chaque combat séparé.

Les combattants peuvent changer le côté auquel ils font face quand ils sont attaqués, si bien que seuls les combattants attaqués par 4 adversaires subissent le malus « Attaqué dans le dos ».

SE DÉSENGAGER D'UNE MÊLÉE

Si un combattant est engagé dans un corps à corps et décide qu'il ne doit pas continuer la lutte, il peut essayer de se désengager de son adversaire. Cependant, il doit avoir combattu au moins un tour au corps à corps avant de pouvoir se désengager.

Par exemple, si un combattant engage un ennemi lors de la Phase de Mouvement avant que son adversaire ne se soit déplacé, alors les combattants sont considérés comme étant engagés en corps à corps et le combattant qui n'a pas encore bougé perd la possibilité de le faire. Il doit combattre au moins un tour au corps à corps avant de sortir de cette situation.

Si un combattant désire se désengager, il peut essayer de le faire mais son ennemi peut le stopper s'il gagne la Phase d'Initiative. Cela est résolu de la façon suivante : Le joueur 1 est engagé au combat avec le joueur 2. Le joueur 1 désire quitter le combat mais le joueur 2 désire combattre. Le joueur 1 déclare un Mouvement dans sa Phase de Déclaration.

Cependant le joueur 2 gagne la Phase d'Initiative et comme il désire continuer le combat, le joueur 1 doit continuer la lutte. Si le joueur 1 avait gagné l'Initiative, il aurait pu se désengager.

COUVERTS

Les couverts sont de deux types : dur et léger. Les couverts durs recouvrent les éléments de terrain comme les murs et les bâtiments tandis que les couverts légers comprennent des éléments comme les arbres. Être à couvert fournit un bonus aux combattants qui défendent le couvert.

Couvert léger

Si un combattant ennemi se déplace au contact socle à socle avec un combattant qui est dans un couvert léger, alors le combattant qui est attaqué peut ajouté +1 au résultat de Mêlée pour sa défense du terrain.

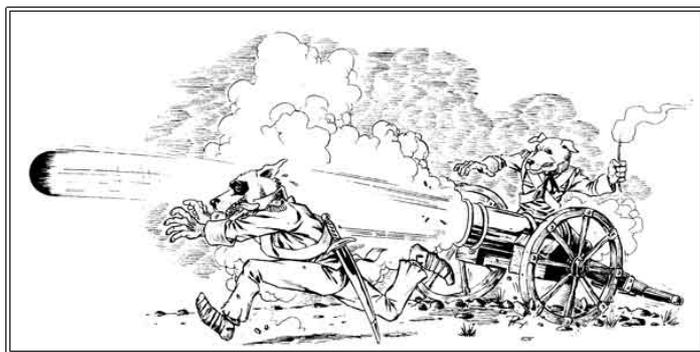
Couvert dur

Les combattants qui sont en contact socle à socle avec un couvert dur peuvent en tirer bénéfice.

En mêlée, celui qui est en contact socle à socle le premier avec l'élément de terrain peut réclamer un bonus de +2 en Mêlée. Par exemple ; le fantassin Orque, Joe Bluggs défend un mur contre Junot Saquais, un voltigeur Elfe. Bluggs remporte la Phase d'Initiative et se déplace au contact du mur pour le défendre. Junot décide qu'il lui est nécessaire de passer par le mur et se déplace pour attaquer Bluggs. Bluggs est compté comme défendant le terrain et reçoit un modificateur de couvert dur de +2. Les bonus pour un couvert dur ne sont appliqués qu'au premier tour de la mêlée.

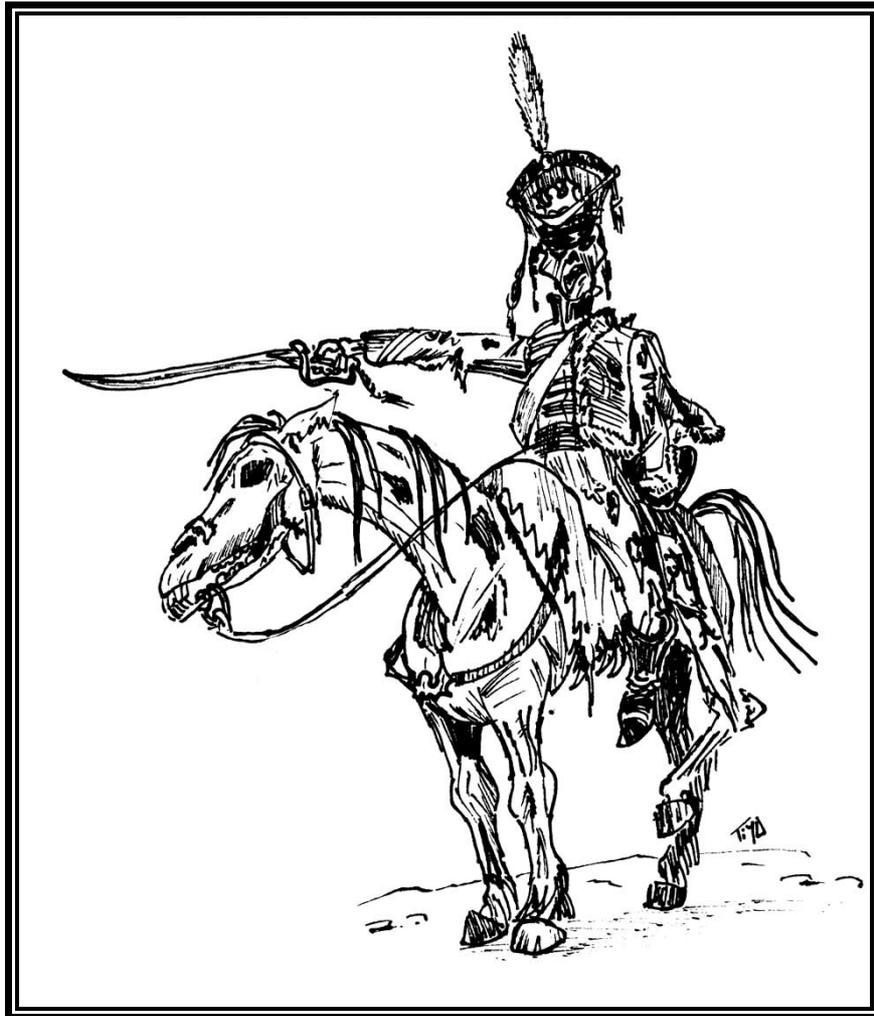
Se déplacer sur un terrain défendu par un adversaire

Les combattants qui désirent passer sur un combattant ennemi défendant un terrain offrant un couvert dur, trouveront cela plus dur que de courir autour normalement. Si un combattant ennemi est en contact socle à socle avec un élément de terrain et que vous voulez le traverser, vous devez défaire en premier le combattant gardien dans un combat au corps à corps. Les éléments de terrains défendus sont très difficiles à traverser.



Chiens d'Ôstaria - Artillerie de Ligne.

FLINTLOGUE



ANNEXE I

Peuples et Armes de Valon Statistiques et Budget

Les Nations de Valon

Les Nations de la Terre

La Grande Alliance

La Grande Britorgne

Albion , terre des Orques – l'Angleterre

Joccia , terre des Rats – l'Écosse

Guinalea , terre des Orques des Marais – l'Irlande

Taffsea , terre des Hobgobelins – le Pays de Galles

Régiments Étrangers au Service de la Grande Britorgne

Krautian Giant Legion (K.G.L), Ogres – Hanovre
Honourable East Valonian Company (H.E.V.C), Halfings – Zoulou/l'Afrique du Sud

Korsuca , terre des Elfes – la Corse

La Horde Noire de Brewswick , Nains – le Duché de Brunswick

Alliés de la Grande Alliance

Al-Garvey , terre des Gobelins – le Portugal

Catalucia , terre des Elfes Noirs – l'Espagne

Krautia , terre des Nains – la Prusse

Ôstaria , terre des Chiens – l'Autriche (Empire des Hapsbourg)

Hungary , protectorat d'Ostaria – la Hongrie

Bohundia , protectorat d'Ostaria – la Bohème

Armorica l'Empire Ferach

Armorica , terre des Elfes Ferach – la France

La Confédération de Finklestein – la Confédération du Rhin

(États Mineurs – Variés : diverses Cités États et Principautés)

(Beervaria , Nains – la Bavière)

(Duché de Saxhunde , Chiens – la Saxe)
 (Hunvaria , Ogres – Hanovre sous occupation française)
 (Pudigrochumsberg , Chiens – Salzbourg)
 (Kartoffelburg , Nains - Ville Libre de Dantzig, Prusse Orientale)

Nepolise , terre des Todorini – Le Royaume de Naples

La Légion Guinalean , Orques des Marais – Rebelles Irlandais
 au Service de la France

Skandavia, terre des Trolls (Trolka & Trolkin) – la Suède
Diberia et le Duché de Coltz, Loups-garou – la Pologne et le Duché de Varsovie

La République Swizzic, Elfes des Montagnes & Gnomes – la

République Helvétique

La République de Burrovia, terre des Lapins – la Belgique &
 les Pays-Bas

Les Légions du Czar Sombre

L'Empire du Spectre Maudit des Witchlands – la Russie
Loups-garou de Diberia – Rebelles polonais combattant les français

L'Empire Otharmann

Le Royaume d'Isstanbal , terres des Otharis – l'Empire Ottoman

Les Otharis d'Aégypte – Armée d'occupation du Vizir Ottoman

Les Mamalukes Halfings – Mamelouks Égyptiens

Déserteurs et Brigands

L'Armée de Déserteurs d'Obidiah – déserteurs anglais , français et autres en Espagne

Les Corsaires de Barfry – Pirates de Barbarie de l'Afrique du Nord

TABLEAU 1 – Coût en Points des Combattants (Mortels)

RACE	RECRUE	AGUERRI	EXPÉRIMENTÉ	VÉTÉRAN	MILICE	ÉLITE	INFANTERIE LÉGÈRE	GUÉRILLA	MARINE	IRRÉGULIER	PRÉVÔTÉ
Centaure	15	19	26	30	-3	+6	+5	+3	-	+3	+3
Chien	13	17	21	25	-2	+3	+3	+2	+2	-	+3
Elfe des Montagnes	12	15	19	23	-2	+3	+4	+2	+3	+3	+3
Elfe Ferach	12	16	20	24	-2	+3	+3	+2	+4	+2	+3
Elfe Noir	10	13	16	19	-1	+2	+4	+1	+5	+1	+3
Elfe Sauvage	13	17	21	25	-2	+5	+5	-	-	-	+3
Gnome	3	4	5	8	-1	+2	-	+1	-	+1	+3
Gobelin	9	12	15	18	-1	+2	+4	+1	+4	+2	+3
Halfing	7	10	13	16	-1	+2	-	+1	-	+2	+3
Hobgobelin	11	14	19	22	-2	+3	+3	+2	+3	-	+3
Lapin (Grand)	15	19	23	27	-2	+4	+4	+3	+3	-	+3
Lapin (Petit)	10	13	18	20	-1	+3	+3	+2	+3	-	+3
Loup-garou (Grand)	22	26	32	37	-3	+5	+6	+3	-	+3	+3
Loup-garou (petit)	14	18	22	26	-2	+3	+4	+2	-	+2	+3
Nain	12	16	21	24	-2	+3	+4	+2	+6	-	+3
Ogre	21	26	31	36	-3	+4	+5	+3	+5	+3	+3
Orque	15	19	23	27	-2	+3	+4	+2	+4	-	+3
Orque des Marais	17	21	25	29	-2	+3	+3	+2	+2	+1	+3
Othari	9	12	15	18	-1	+2	+6	+1	+4	+0	+3
Rat (Highland)	16	20	24	28	-2	+3	+3	+2	+3	+3	+3
Rat (Lowland)	9	11	13	15	-1	+2	+3	+1	+2	+3	+3
Todorini (Grand)	13	16	19	21	-	+5	+5	+3	+5	+3	+3
Todorini (Petit)	9	11	13	15	-	+4	+4	+2	+3	+3	+3
Trolka	30	36	43	50	-5	+11	+9	+8	+12	-	+3
Trolkin	15	19	23	27	-2	+3	+4	+2	+4	-	+3

TABLEAU 2 – Coût en Points des Combattants Mort-vivants

RACE	RECRUE	AGUERRI	EXPÉRIMENTÉ	VÉTÉRAN	MILICE	ÉLITE	INFANTERIE LÉGÈRE	GUÉRILLA	MARINE	IRRÉGULIER	PRÉVÔTÉ
Gargouille	14	17	20	24	-2	+4	+4	-	+3	-	-
Golem	18	24	28	32	-	-	-	-	+3	-	-
Goule	16	20	24	28	-4	+4	+3	-	+3	-	-
Liche	-	17	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Loup	-	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Spectre	16	20	24	28	-3	+5	+4	-	-	-	-
Vampire (Nain)	17	22	28	34	-	+6	-	-	-	-	-
Vampire (Normal)	20	26	32	38	-	+8	-	-	-	-	-

TABLEAU 3 – Coût en Points des Combattants Mort-vivants (Réanimés)

RACE	DÉCATI	USÉ	FRAIS	PAR BLESSURE
Squelette (Nain)	4	6	7	+1
Squelette (Normal)	5	7	9	+1
Zombie (Nain)	5	7	8	+1
Zombie (Normal)	6	8	10	+1
Zombie (Ogre)	10	12	14	+3
Zombie (Orque des Marais)	8	10	12	+2
Zombie Momifié	6	8	11	+1

Un combattant Mort-vivant réanimé ne possède qu'une seule Blessure pour le coût indiqué. Chaque blessure supplémentaire, jusqu'à concurrence du maximum autorisé suivant le type de Mort-vivant (voir tableau 6), doit être payée selon le coût donné dans la colonne « Par Blessure ». Par exemple, le coût total d'un Zombie (Normal) Frais ayant 6 Blessures serait de 15 points (8 de base + 5 pour les blessures).

TABLEAU 4 – Statistiques des Combattants (Mortels)

RACE	Capacité de Mouvement (en Centimètres)						Statistiques de Combat		
	Se Trainer	Ramper	Chanceler	Tituber	Marcher	Courir	Facteur de Défense (FD)	Blessures (B)	Modificateur Mêlée
Centaure	-	-	16	22	32	48	4	2	+1
Chien	2	5	10	15	20	28	3	3	+1
Elfe des Montagnes	2	5	10	15	20	28	3	2	+1
Elfe Ferach	3	6	12	18	24	36	2	2	+1
Elfe Noir	3	6	12	18	24	36	2	2	0
Elfe Sauvage	2	5	10	15	20	28	3	3	+1
Gnome	1	3	6	9	13	17	1	1	-1
Gobelin	2	5	10	15	20	28	2	2	0
Halfing	2	5	10	15	20	28	1	1	+3
Hobgobelin	3	6	12	16	22	32	2	2	+1
Lapin (Grand)	2	6	12	17	24	32	3	3	+1
Lapin (Petit)	2	3	7	11	14	21	2	2	0
Loup-garou (Grand)	2	4	8	13	17	26	4	4	+2
Loup-garou (petit)	3	6	12	18	24	36	2	2	+3
Nain	2	3	7	11	14	21	3	3	+1
Ogre	2	3	7	11	14	21	4	4	+3
Orque	2	4	8	12	16	24	3	3	+2
Orque des Marais	2	4	8	12	16	24	3	3	+3
Othari	2	5	10	15	20	28	2	2	+1
Rat (Highland)	2	5	10	15	20	28	3	3	+2
Rat (Lowland)	2	5	10	15	20	28	2	2	0
Todorini (Grand)	2	4	8	12	16	24	3	3	+3
Todorini (Petit)	2	5	10	15	20	28	2	2	+2
Trolka	1	2	6	10	14	18	4	7	+5
Trolkin	2	5	10	15	20	28	3	3	+1

TABLEAU 5 – Statistiques des Combattants Mort-vivants

RACE	Capacité de Mouvement (en Centimètres)						Statistiques de Combat		
	Se Trainer	Ramper	Chanceler	Tituber	Marcher	Courir	Facteur de Défense (FD)	Blessures (B)	Modificateur Mêlée
Gargouille	3	6	14	20	26	32	2	2	+1
Golem	2	4	8	12	14	22	4	2	+3
Goule	2	5	10	15	20	28	3	3	+1
Liche	2	4	8	12	16	24	2	6	+4
Loup	3	6	12	18	24	36	1	1	+4
Spectre	2	5	10	15	20	28	3	3	+2
Vampire (Nain)	3	4	9	14	18	26	3	6	+2
Vampire (Normal)	3	6	12	18	24	36	4	8	+3

TABLEAU 6 – Statistiques des Combattants Mort-vivants (Réanimés)

RACE	Capacité de Mouvement (en Centimètres)						Statistiques de Combat		
	Se Trainer	Ramper	Chanceler	Tituber	Marcher	Courir	Facteur de Défense (FD)	Blessures (B)	Modificateur Mêlée
Squelette (Nain)	2	4	6	10	14	20	2	4	-1
Squelette (Normal)	2	4	8	12	16	24	2	5	-1
Zombie (Nain)	2	4	6	10	14	20	2	5	0
Zombie (Normal)	2	4	8	12	16	24	2	6	0
Zombie (Ogre)	1	2	4	6	10	14	4	8	+2
Zombie (Orque des Marais)	1	2	6	8	12	16	3	6	+1
Zombie Momifié	2	3	6	10	14	18	3	5	0

TABLEAU 7 – Statistiques et Coûts des Montures

TYPE	Capacité de Mouvement (en Centimètres)				Coût en Points	Statistiques de Combat		
	Marche	Trot	Galop	Charge		Facteur de Défense (FD)	Blessures (B)	Modificateur Mêlée
Cheval (Léger)	16	32	48	64	14	5	1	0
Cheval (Lourd)	12	24	36	48	14	5	1	+2
Cochon	11	22	33	44	12	5	1	0
Dodo	12	24	36	48	13	5	1	+1
Élan	12	24	36	48	28	10	1	+4
Hippo Pygmée	12	24	36	48	16	7	1	+2
Lézard (Léger)	15	30	45	60	16	7	1	+1
Lézard (Lourd)	12	24	36	48	16	7	1	+3
Licorne	18	34	52	70	14	5	1	+2
Molosse d'Aegypt	20	36	56	74	12	3	1	0
Ours	12	24	36	48	12	5	1	0
Poney	16	32	48	64	14	5	1	0
Rhinocéros	12	24	36	48	28	10	1	+4
Vache de Joccia	12	24	36	48	19	9	1	+3
Montures Réanimées								
Cheval (Squelette)	16	32	48	64	15	5	1	+1
Cheval (Zombie)	14	28	42	56	16	5	2	0
Monture Volante	14	28	42	56	30	4	2	+3

TABLEAU 8 – Statistiques et Coûts des Armes de Mêlée

ARME	Modificateur en Mêlée au Premier Tour	Modificateur en Mêlée Tours suivants	COÛT EN POINTS
Mains nues/Désarmé	-3	-3	-
Crosse de Pistolet/Petite Arme Improvisée	-2	-2	-
Crosse d'Arbalète/Arc/Massue en Bois/Tambour	-1	-1	-
Crosse de Mousquet ou Carabine/Baïonnette (à la main)/Couteau/Poing « américain »	0	0	2 (à moins que l'arme ne soit déjà payée :Mousquet)
Baïonnette au Canon/Lance/GrandeArme Improvisée/Hampe de Porte-drapeau	+1	+1	3
Épée/Hache/Marteau de Guerre/Masse	+2	+2	4
Hallebarde/Esponton/Lance	+3	+3 (Lance -1 Après le Premier Tour de Mêlée)	5
Arme de Mêlée de qualité supérieure	(+2 Supplémentaire)	(+2 Supplémentaire)	+4 au coût de l'arme normale

Quelque soit leur taille, les Armes Improvisées n'ont aucun Coût.

TABLEAU 9 – Coûts des Armes à Poudre Noire

ARME	RACE	AUTRE	ARME	RACE	AUTRE
MOUSQUETS			CARABINES		
Mousquet Standard	5	-	Carabine Standard	3	-
Mousquet Ferach	5	9	Carabine Ferach	3	5
Mousquet Nain Mk I	2	5	Carabine Orques des Marais Rebelles	3	7
Mousquet Nain Mk II	4	5	Carabine Lance Grenade	9	-
Grand Bessie Ogre	9	13	PISTOLETS		
Bessie Orque	5	10	Pistolet Standard	4	-
Mousquet Court de Joccia	4	5	Pistolet Ferach	3	6
Mousquet de Dragon Ferach	4	6	Pistolet d'Artillerie Orque	3	6
Mousqueton Elfe Noir	4	6	Pistolet Ogre	5	9
Mousquet à Double Canons Ogre	9	13	Pistolet des Corsaires de Barfry	5	10
Jezail Otharmann	4	8	TROMBLONS		
Mousquet Othari	4	-	Tromblon Standard	7	-
Mousquet Gobelin	2	5	Tromblon de Grenadier Chien	7	10
Mousquet de Coltzen	8	13	Fusil de Chasse	5	-
Bessie Orque de Marine	6	11	Fusil à 7 Canons	8	14
FUSILS			Kännonderbüss Ogre	9	-
Fusil Standard	7	-	Kännonderbüss Trolka	10	-
Fusil Bakur Orque	7	15	GRENADES		
Fusil de Jäger Nain	6	9	Grenade Standard	4	-
Fusil à Air à Répétition d'Ostaria	6	10	Grenade Orque	4	6
Fusil à Volaille (Amerka)	5	-	Grenade Incendiaire Ferach	4	7
Fusil Ogre	10	15	Grenade en Terre Cuite Othari	4	8
Fusil Skandavian	11	18	Grenade Fumigène	4	-

Quand vous sélectionnez une arme, pour votre combattant, vous devez payer le coût en points assigné. Si votre combattant appartient à la Nation ayant créé cette arme, le coût est celui indiqué dans la colonne **RACE** sinon il faut utiliser celui de la colonne **AUTRE**..

Dans le cas de combattants alliés à la Nation créatrice de l'arme et si cela est en accord avec le scénario alors utilisez le coût de la colonne **RACE**.

TABLEAU 10 – Statistiques des Armes à Poudre Noire
(pourcentage de chance de toucher/Facteur d'Attaque)

ARME	0-5cm	>5-15cm	>15-30cm	>30-45cm	>45-60cm	>60-75cm	Recharger Debout	Recharger A Genou (Couché +2 trs)
MOUSQUETS								
Mousquet Standard	70/5	65/4	50/3	30/3	15/2	-	1 Tour	2 Tours
Mousquet Ferach	80/5	70/4	60/3	45/3	25/2	15/2	1 Tour	2 Tours
Mousquet Nain Mk I	55/4	50/4	30/3	15/3	-	-	1 Tour	2 Tours
Mousquet Nain Mk II	60/5	55/4	40/3	25/3	10/2	-	1 Tour	2 Tours
Grand Bessie Ogre	65/7	55/7	40/5	25/4	05/3	-	1 Tour	2 Tours
Bessie Orque	70/7	65/5	40/4	20/3	10/3	-	1 Tour	2 Tours
Mousquet Court de Joccia	60/5	55/4	35/3	20/2	10/2	-	1 Tour	2 Tours
Mousquet de Dragon Ferach	70/5	60/4	45/3	25/2	10/2	-	1 Tour	2 Tours
Mousqueton Elfe Noir	70/5	65/4	35/3	10/2	-	-	1 Tour	2 Tours
Mousquet à Double Canons	70/5	65/4	40/3	25/3	10/2	-	2 Tours	4 Tours
Jezail Otharmann	80/5	70/4	55/3	40/3	25/2	10/2	1 Tour	2 Tours
Mousquet Othari	70/5	60/4	30/3	15/2	-	-	1 Tour	2 Tours
Mousquet Gobelin	65/5	60/4	40/3	30/3	20/2	05/2	1 Tour	2 Tours
Mousquet de Coltzen	75/7	65/6	55/5	40/4	20/3	05/2	1 Tour	2 Tours
Bessie Orque de Marine	70/7	55/7	40/4	20/3	10/3	-	1 Tour	2 Tours
FUSILS								
Fusil Standard	80/5	70/4	60/3	45/2	25/2	15/1	2 Tours	4 Tours
Fusil Bakur Orque	80/7	70/5	60/4	45/3	30/3	15/2	2 Tours	4 Tours
Fusil de Jäger Nain	75/7	65/5	55/4	40/3	25/3	10/2	2 Tours	4 Tours
Fusil à Air à Répétition d'Ostaria (chargeur 20 coups)	75/5	60/4	35/3	20/3	10/1	-	0 Tours	0 Tours
Fusil à Volaille (Amerka)	80/5	70/4	65/3	50/2	35/2	20/1	2 Tours	4 Tours
Fusil Ogre	70/8	60/7	50/6	40/5	20/4	10/3	2 Tours	4 Tours
Fusil Skandavian	70/10	65/9	55/7	45/6	25/5	10/4	2 Tours	4 Tours
CARABINES								
Carabine Standard	60/4	55/3	30/3	25/3	10/2	-	1 Tour	1 Tour
Carabine Ferach	65/4	60/4	40/3	30/3	20/2	05/2	1 Tour	1 Tour
Carabine Orques des Marais Rebelles	55/4	45/4	25/3	15/2	-	-	1 Tour	1 Tour
Carabine Lance Grenade	65/6	50/6	35/6	-	-	-	1 Tour	1 Tour

TABLEAU 10 – Statistiques des Armes à Poudre Noire (suite)
(pourcentage de chance de toucher/Facteur d'Attaque)

ARME	0-5cm	>5-15cm	>15-30cm	>30-45cm	>45-60cm	>60-75cm	Recharger Debout	Recharger A Genou (Couché +2 trs)
PISTOLETS								
Pistolet Standard	60/4	55/3	20/2	-	-	-	1 Tour	2 Tours
Pistolet Ferach	80/5	65/4	30/3	15/2	-	-	1 Tour	2 Tours
Pistolet d'Artillerie Orque	55/5	40/4	10/3	-	-	-	1 Tour	2 Tours
Pistolet Ogre	70/6	50/5	30/4	15/3	05/2	-	1 Tour	2 Tours
Pistolet de Barfry	65/4	55/3	25/2	05/2	-	-	1 Tour	2 Tours
TROMBLONS								
Tromblon Standard	80/7	50/7	30/5	15/5	-	-	1 Tour	2 Tours
Tromblon de Grenadier Chien	80/10	60/7	40/5	15/5	-	-	1 Tour	2 Tours
Fusil de Chasse	60/4	40/3	15/2	-	-	-	1 Tour	2 Tours
Fusil à 7 Canons	80/9	70/7	35/7	15/5	-	-	2 Tours	2 Tours
Kännonderbüss Ogre (mitraille)	80/7	60/7	45/5	30/3	15/2	-	1 Tour	2 Tours
Kännonderbüss Ogre (balle)	80/10	55/7	35/5	20/4	-	-	1 Tour	2 Tours
Kännonderbüss Trolka (balle)	80/12	60/8	45/6	30/4	15/3	05/2	1 Tour	2 Tours
GRENADES (lancées à la main)								
Grenade Standard	55/6	45/6	30/6	-	-	-	-	-
Grenade Orque	50/8	40/8	25/8	-	-	-	-	-
Grenade Incendiaire Ferach	55/4	45/4	35/4	-	-	-	-	-
Grenade en Terre Cuite Othari	60/3	55/3	45/3	-	-	-	-	-
Grenade Fumigène	50/na	40/na	25/na	Ne peut pas infliger de Blessures mais bloque la Ligne de Vue				

Fusil à 7 Canons : Tout combattant situé à moins de **2cm** de la cible peut également être touché par la dispersion du Tir. Il faut donc effectuer un test pour toucher pour chaque victime supplémentaire potentielle : prendre le pourcentage de chance de toucher la cible de base, mais avec **-10%** au pourcentage de base.

Kännonderbüss Ogre : Lors d'un Tir à mitraille tout combattant, dont un bord de socle est à moins de **3cm** de la cible du Tir, peut être également touché. Effectuer un jet pour toucher séparé pour chaque cible potentielle.

Les Grenades ont une aire d'effet d'un diamètre de 5cm.

Flintlogue



ANNEXE II Aides de Jeu

Flintlogue

« L'ESSENTIEL »

TOUR DE JEU	
1 – PHASE D'ORDRES	Recharger, Viser, Tirer, Marcher & Tirer, Mouvement (Courir ou Marcher), Charger
2 – PHASE D'INITIATIVE	
3 – PHASE DE CHARGE	
4 – PHASE DE MORAL	
5 – PHASE DE TIR VISÉ	
6 – PHASE DE MOUVEMENT	
7 – PHASE DE TIR	
8 – PHASE DE MÉLÉE	

INITIATIVE (1D10 + modificateurs)	
Plus de la moitié de l'unité est :	
Elite	+2
Guérilla	+1
Infanterie légère	+1
Milice	-1
Mort-vivant	-2
Pour chaque combattant :	
Expérimenté	+1
Vétéran	+2

MODIFICATEURS DE MOUVEMENT	
DÉCALER D'UNE COLONNE À GAUCHE	
Par blessure	
Terrain légèrement enneigé	
Terrain broussailleux	
En cas de brouillard	
Pour ramasser ou porter un objet	
DÉCALER DE DEUX COLONNES À GAUCHE	
Terrain légèrement boisé	
Traverser une rivière	
Terrain recouvert par neige épaisse	
DÉCALER DE TROIS COLONNES À GAUCHE	
Bois dense	
Déplacement dans un bâtiment	
Traverser un marais	



CAVALIER DÉSARÇONNÉ	
1D10 + modificateurs d'expérience et de statut d'unité du Cavalier pour le Corps à Corps. Créature Volante abattue dans les airs : malus de -2 au jet.	
3 ou moins	Cavalier tué
4 – 9	Cavalier subit 1 blessure
10	Cavalier ne subit aucun dommage

AUTRES ACTIONS	
ACTION	COUT
Recharger arme	Selon arme
Franchir muret / haie	4cm
Franchir mur haut	8cm

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIR	
DÉCALER D'UNE COLONNE	
À GAUCHE	À DROITE
Tireur Expérimenté / Mort-vivant « frais »	Tireur Recrue / Troika
Tireur à visé	Tireur blessé / Mort-vivant autre que « Frais »
Tireur est un Elfe	Cible couchée
	Cible est servant d'une pièce d'artillerie
DÉCALER DE DEUX COLONNES	
À GAUCHE	À DROITE
Tireur vétéran	Cible abritée par un mur bas
Tir de nuit depuis une zone sombre sur une cible éclairée	Cible dans un bois léger
	Cible légèrement éclairée
DÉCALER DE TROIS COLONNES	
	À DROITE
	Cible abritée dans un bâtiment/bois dense
	Cible abritée par un mur haut
	Tir de nuit en dehors d'une zone éclairée sur une cible dans le noir
	Pour chaque tranche de 3 points au-dessus de 17 ajouter 1 blessure supplémentaire.

1D10 + FA – FD BLESSURES	
<4	0
4-9	1
10-11	2
12-13	3
14-17	4

MODIFICATEURS DE CORPS A CORPS	
STATUT DE L'UNITÉ	Elite +2 Guérilla +1 Régulier 0 Irrégulier +1 Milice -1 Marines +2
EXPÉRIENCE	Vétéran +3 Mort-vivant « frais » +2 Expérimenté +2 Mort-vivant « décrépité » -2 Aguéri - Recrue -2
AUTRES	Cavalerie chargeant +2 Par blessure -2/-1 Attaqué dans le dos -6 Défendant abri dur +2 Cavalerie (tour 2+) -2 Défendant abri léger +1 Attaqué sur le côté -3
MONTURE	Attaqué dans le dos -6 Cavalerie lourde +2 Monture squelettique +1 Petit lézard +1 Vache de Joccia +3 Rhinocéros +4 Licorne +2 Elan +3 Gros lézard +3 Monture volante +3

RESULTATS MELEE						
Différence des jets de dés	0	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Résultat	Égalité	Perdant recul de 5cm	Perdant subit 1 blessure	Perdant subit 2 blessures	Perdant subit 3 blessures	Perdant subit 4 blessures

TABLE DE TEST DE MORAL					
JET	Mort du Chef de Section	Chargé par Cavalerie	Blessé	Repoussé en Mêlée	Touché pour la 1ère fois
1	G/F	G/F	G/F	G/F	E/E
2	G/F	F/F	F/F	G/E	E/D
3	G/E	F/E	F/E	F/D	D/D
4	F/E	E/D	D/D	F/D	D/C
5	F/D	E/D	D/C	E/C	C/C
6	E/D	D/D	C/C	E/C	B/B
7	E/C	C/B	B/B	E/B	B/B
8	D/C	B/A	B/B	A/B	B/A
9	C/B	A/A	A/A	A/A	A/A
10	A/A	A/A	A/A	A/A	A/A

TABLEAU DES MODIFICATEURS	
Combattant classé Élite	+2
Combattant classé Infanterie Légère	+1
Combattant classé Milice ou Irrégulier	-1
Combattant Vétéran	+4
Combattant Expérimenté	+2
Combattant Recrue	-2
Mort-vivant « frais »	-2
Mort-vivant « défraîchi »	+2
Par blessure (pour les Mortels)	-2
Par blessure (pour les Mort-vivants)	-1
50% de l'unité en Déroute ou Tués	-2
Infanterie attaquée par Cavalerie en terrain dégagé	-2
Cavalerie attaquée par Infanterie dans village ou bois	-2

Kommissariat Graviski Bureov. Une Liche peut remotiver un mort-vivant en utilisant son pouvoir : la cible reçoit une blessure (sans test de moral) mais peut agir normalement. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour et sans limitation de portée, à part un mouvement la Liche ne peut pas accomplir d'autre action pour le restant du tour.

RÉSULTATS TESTS DE MORAL (MORTELS)	
A	Test réussi, pas d'effet négatif.
B	Peut se déplacer normalement, mais ne doit pas terminer son mouvement à moins de 5 cm d'un combattant adverse.
C	Partiellement « figé ». Pour ce tour ne peut pas bouger et ne peut tirer que sur un combattant adverse s'approchant de lui.
D	Complètement « figé ». Ne peut rien faire d'autre que ce défendre au corps à corps pour ce tour.
E	Fait immédiatement mouvement, en marchant, vers son bord de table tout en faisant face à l'ennemi et reste là jusqu'à la fin du tour. Il ne peut rien faire d'autre pour ce tour.
F	Cours vers l'abri le plus proche, à distance, et y reste jusqu'à la fin de ce tour et du suivant. Durant cette période il ne peut rien faire d'autre.
G	Déroute ! La figurine est retirée du jeu.

RÉSULTATS TESTS DE MORAL (MORT-VIVANTS)	
A	Test réussi, pas d'effet négatif.
B	Un peu confus. Reçoit, pour ce tour, les malus supplémentaires suivants : décalage de 1 colonne à gauche aux mouvements et 1 à droite pour les tirs.
C	Modérément confus. Ne peut pas tirer durant ce tour et reçoit en plus un malus d'un décalage de 2 colonnes à gauche aux mouvements.
D	Très confus et figé pour ce tour, ne peut rien faire d'autre, durant cette période, que de se défendre en mêlée et avec un malus supplémentaire de -2.
E	Sévérement confus ! Figé sur place jusqu'à la fin de la partie. A moins d'être remotivé par un représentant du KGB.
F	Spectaculaire désintégration cérébrale !! S'écroule sur place. Retirer la figurine du jeu.

Feuille d'Ordres

Unité	Nation	Initiative	Coût Total

Membres de l'unité

ID	Nom	Armes	Expérience	Statut	Morale	Notes	Coût
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Portée des armes en cm

Arme	0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75	Rechargement

Déplacement en cm

Se trainer	Ramper	Chanceler	Tituber	Marcher	Courir

Caractéristiques pour le combat et modificateurs de corps à corps

Facteur de défense	Blessures	Modificateur de combat	Arme	Arme	Arme

ID	Tour 1			Tour 2			Tour 3			Tour 4			Tour 5		
	TM	Action	B												
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

ID	Tour 6			Tour 7			Tour 8			Tour 9			Tour 10		
	TM	Action	B	TM	Action	B									
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

Planche de Pions

M	M	M	M	M	M	M	M	M
M	M	M	M	M	M	M	C	C
M	M	M	M	M	M	M	M	M
T	T	T	T	T	T	T	T	T
M	M	M	M	M	M	M	M	M
T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	R	R	R	R	R	R
R	R	R	R	R	R	V	V	V
V	V	V	V	V	V	V	V	V
♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
TM								
TM								
TM	TM	B	B	B	B	B	C	C
C	C	C	D	D	D	D	D	E
E	E	E	E	F	F	F	F	F

La tenue d'une feuille d'Ordres peut, à l'usage, se révéler fastidieux durant le jeu. C'est pourquoi l'option d'utiliser des pions pour l'attribution des Ordres, indiquer les Blessures subies et les Tests de Moral à effectuer (ainsi que leurs effets) permet grandement d'accélérer le rythme de la partie.

FLINTCLOQUE

