

*Warhammer Escarmouches* constitue un annexe du livre de règles de WFB6 publié en 2000. Ces cinq pages (p. 242 à 246), à quelques détails près, reprennent les règles de Mordheim. Cet annexe est tout à fait transposable telles quelles pour WFB7, WFB8 ou WTOW. Attention, ces pages seules ne permettent pas de jouer, il vous faut également le livre de règles de l'une des éditions susmentionnées.

Scribe Patatovitch pour le Verrah Rubicon

# WARHAMMER ESCARMOUCHES

Si vous n'avez pas le temps de jouer une vraie bataille, ou si vos armées ne sont pas entièrement peintes, les règles qui suivent vous permettent de jouer des escarmouches impliquant de petits contingents.

Les règles d'escarmouches permettent de jouer des batailles entre de petites forces d'une douzaine de figurines. Au début de la partie, vous pouvez décider qui joue en premier, quel décor utiliser, etc. à l'aide des règles de base de Warhammer, ou en vous mettant d'accord avec l'adversaire.

Toutes les règles de Warhammer s'appliquent lors d'une escarmouche, à part les quelques exceptions et modifications qui suivent.

*Mordheim : La Cité des Damnés* (disponible chez tous les distributeurs de produits Games Workshop) est un jeu complet basé sur les escarmouches dans le monde de Warhammer.

## Force d'Escarmouches

Les règles qui suivent fonctionnent mieux avec de petits contingents, disons 100-250 points par camp. Les objets magiques et Sorciers (limités au niveau 1) devraient être rares, voire absents. Choisissez un personnage de votre liste d'armée pour servir de chef. Les Héros font de parfaits chefs de forces d'escarmouche, dont les règles sont expliquées plus loin. Pour le reste, vous pouvez choisir n'importe quelles troupes adaptées au scénario joué, sans limitation concernant les unités de base, spéciales ou rares.

La plus grande différence entre une partie normale de Warhammer et une escarmouche, c'est que dans cette dernière, chaque figurine constitue une unité à elle seule, plutôt que de se mettre en rang dans une unité.



"Les dieux sourient aux armées ayant l'infanterie la plus disciplinée, la cavalerie la plus rapide, les archers les plus précis et les meilleurs généraux."

Attribué à  
Annuriel de Cothique

## Scénarios d'Escarmouches

Les parties d'escarmouches sont bien plus amusantes si vous inventez un scénario qui justifie la bataille. Il peut s'agir d'un incident frontalier, de patrouilles qui se croisent, de miliciens qui défendent leur village face à des bandits, ou d'une expédition partie piller la sépulture d'un roi mort-vivant. N'hésitez pas à être créatifs pour faire vos scénarios.

## PHASES

Pour savoir qui fait quoi et quand, chaque tour est divisé en quatre phases. C'est la **Séquence de Tour**.

### Séquence de Tour

#### 1. Ralliement

Durant la phase de ralliement, vous pouvez tenter de rallier les individus en fuite et relever les figurines *à terre* ou *sonnées*.

#### 2. Mouvement

Durant la phase de Mouvement, vous pouvez déplacer vos guerriers selon les règles de la section Mouvement.

#### 3. Magie

Vos Sorciers peuvent lancer des sorts durant la phase de Magie.

#### 4. Tir

Durant la phase de Tir, vous pouvez tirer avec toute arme appropriée comme les règles de tir le décrivent.

#### 5. Corps à corps

Durant la phase de Corps à Corps, toutes les figurines engagées au corps à corps peuvent combattre. Notez que les deux camps se battent lors de la phase de Corps à Corps, quel que soit le joueur dont c'est le tour.

## PHASE DE RALLIEMENT

Durant la phase de ralliement, vous pouvez tenter de rallier toutes vos figurines qui ont perdu leur calme. Pour faire un test de Ralliement, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de la figurine, celle-ci cesse de fuir et est ralliée; tournez-la dans la direction de votre choix. La figurine ne peut ni bouger ni tirer pour le reste du tour, mais peut lancer des sorts si elle en est capable. Si le résultat est supérieur au Commandement de la figurine, elle continue à fuir vers le bord de table le plus proche.

Notez qu'une figurine ne peut pas se rallier si la figurine la plus proche d'elle est un ennemi (les figurines en fuite, *sonnées*, *à terre* et cachées ne sont pas prises en compte).

Durant la phase de Ralliement, les guerriers de votre bande qui ont été *sonnés* passent *à terre* à la place, et ceux qui étaient *à terre* peuvent se relever (voir la section Blessures).

## PHASE DE MOUVEMENT

Durant la phase de Mouvement, les figurines sont déplacées dans l'ordre suivant :

### 1. Charges

Si vous voulez que l'une de vos figurines charge une figurine ennemie et l'attaque au corps à corps, vous devez la déplacer au début de la phase de Mouvement, avant de bouger d'autres figurines.

Lorsque vous chargez une figurine ennemie, déclarez-le à votre adversaire en précisant qui est attaqué.

### 2. Mouvements obligatoires

Une figurine est parfois obligée de se déplacer d'une certaine manière. Cela s'appelle un *mouvement obligatoire*. Par exemple, un guerrier qui perd courage doit courir dans la direction opposée à son adversaire pour aller se mettre à couvert.

Effectuez tous les mouvements obligatoires de vos figurines avant les autres mouvements.

### 3. Autres mouvements

Après vos charges et vos mouvements obligatoires, vous pouvez déplacer le reste de vos guerriers.

### Mouvement

Durant leur tour, les figurines peuvent se déplacer de leur valeur de Mouvement dans n'importe quelle direction. Elles peuvent monter et descendre des échelles et des escaliers (même en course ou en charge), et franchir de petits obstacles comme des caisses, des tonneaux, etc.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser tout son mouvement, ni même de se déplacer. Les éventuelles exceptions sont décrites plus tard et impliquent invariablement une charge ou un mouvement obligatoire.

## Course

La valeur de Mouvement normale représente un guerrier se déplaçant à une allure relativement rapide mais qui lui permet de tirer avec une arme et d'observer les alentours. Si vous le désirez, une figurine peut aller bien plus vite : elle peut courir ! Un guerrier qui court peut se déplacer au double de sa vitesse normale (par exemple 8 ps au lieu de 4 ps). Notez que la course est différente de la charge car elle ne permet pas d'engager l'ennemi au corps à corps.

Une figurine ne peut courir que si aucun ennemi ne se trouve à moins de 8 ps d'elle au début de son tour (les figurines en fuite, *sonnées*, à terre et cachées ne comptent pas). Vérifiez cette distance après toutes les déclarations de charge. Si un ennemi se trouve à moins de 8 ps, la figurine se préparera au combat et ne pourra pas courir. Une course peut ensuite amener une figurine à moins de 8 ps de l'ennemi.

Toute figurine qui court perd la possibilité de tirer pour le tour. Son attention est accaparée par la course et elle n'est pas prête au combat car ses armes sont au fourreau ou à l'épaule. Indiquez les figurines qui courent afin que les deux joueurs sachent qu'elles ne pourront pas tirer lors de ce tour. Les figurines qui courent peuvent lancer des sorts.

## Charges

Si vous voulez qu'une figurine engage l'ennemi au corps à corps, vous devez effectuer un mouvement spécial appelé *charge*. Sans mesurer la distance, déclarez que votre figurine charge en indiquant l'ennemi attaqué. Vous pouvez charger n'importe quelle figurine ennemie du moment qu'une ligne dégagée peut être tracée jusqu'à cette dernière. Si votre guerrier veut charger une figurine située à moins de 4 ps (derrière un coin par exemple) qu'il ne voit pas, mais qui n'a pas été déclarée cachée, il doit réussir un test d'Initiative pour la repérer. En cas d'échec, le guerrier ne peut pas charger mais peut se déplacer, tirer et lancer des sorts.

Une charge ressemble à une course et s'effectue au double du Mouvement normal, mais l'attaquant emprunte le chemin le plus direct pour aller au contact de la figurine ennemie. Dès que leurs socles se touchent, les figurines sont engagées au corps à corps.

Elles le sont aussi même si un muret ou un obstacle les sépare et empêche les socles d'être physiquement en contact.

Une figurine peut charger tout ennemi à portée, sauf si un autre ennemi qui n'est pas engagé au corps à corps se trouve à moins de 2 ps de l'itinéraire de charge (voir le schéma). Elle serait sans aucun doute interceptée si elle tentait de passer en courant sous le nez d'un ennemi.

Dans une telle situation, déplacez l'intercepteur sur le trajet de charge.

L'attaquant engage alors ce dernier au lieu de la cible initiale. La figurine qui a chargé compte toujours comme ayant chargé pour déterminer l'ordre de frappe, les bonus d'armes, etc.

Il arrive qu'un guerrier qui charge ne puisse pas atteindre l'ennemi car vous avez mal estimé la distance : il n'avance alors que de son Mouvement normal vers l'ennemi. Ceci s'appelle une *charge ratée*. La figurine ne pourra pas tirer lors du même tour, mais pourra lancer des sorts normalement.

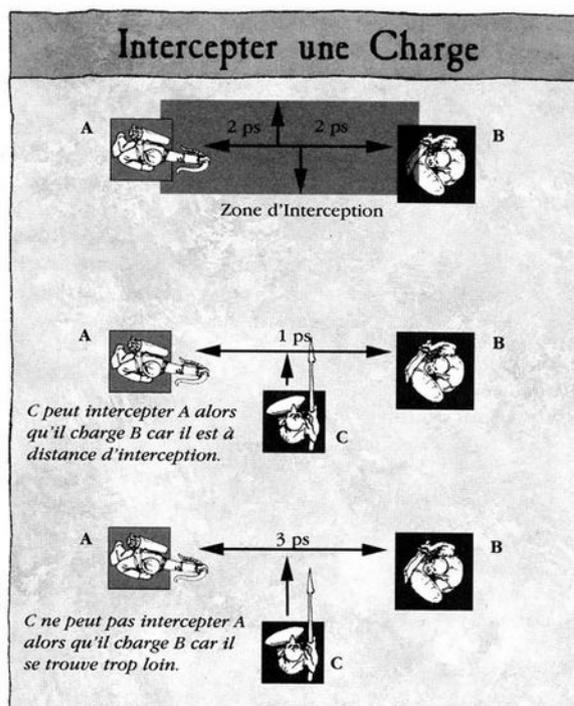
Des figurines ne peuvent pas être engagées au corps à corps sans une charge préalable : tout mouvement qui amène un guerrier au corps à corps est une charge par définition.

## Charger plusieurs adversaires

Si vous parvenez à placer votre guerrier au contact avec plus d'une figurine lors de sa charge, il peut les charger en même temps. Cela peut être risqué car il devra combattre deux ennemis à la fois !

## Se cacher

Cette règle représente les guerriers qui se cachent d'une manière que nos figurines rigides à la posture épique ne peuvent pas illustrer. Un guerrier caché reste immobile en ne jetant que quelques coups d'œil prudents.



Une figurine peut se cacher si elle termine son mouvement derrière un muret, une colonne ou autre obstacle assez grand pour cela. Le joueur doit signaler que son guerrier se cache en plaçant un pion à côté (une pièce, un dé ou autre) afin d'indiquer clairement que la figurine est cachée.

Une figurine qui court, qui fuit, qui est *sonnée* ou qui charge n'a pas le temps de se cacher et ne le peut pas.

Une figurine peut rester cachée pendant plusieurs tours, même en se déplaçant, du moment qu'elle prend soin de ne pas sortir de sa cachette. Si un ennemi se déplace de manière à pouvoir la voir, elle n'est plus cachée et le pion est retiré. Il n'est pas possible de voir, prendre pour cible ou charger un guerrier caché.

Une figurine cachée ne peut ni tirer ni lancer de sort sans révéler sa position. Si une figurine cachée tire, ou se déplace à découvert, elle n'est plus considérée comme cachée et peut se faire tirer dessus normalement.

Une figurine ne peut pas se cacher trop près d'une figurine ennemie : elle serait probablement vue ou entendue. Une figurine verra ou entendra toujours un ennemi caché à une distance égale en pas à son Initiative. Une Initiative de 3 permet donc de repérer automatiquement tous les ennemis cachés à moins de 3 ps.

## Grimper

Les bâtiments en ruine et autres ne sont pas toujours dotés d'escaliers ou d'échelles, et vos guerriers doivent grimper pour se mettre en hauteur.

Toute figurine (sauf les animaux!) peut escalader un mur ou autre pour y monter ou en descendre. Elle doit être à son contact en début de phase de Mouvement et peut grimper de tout son Mouvement en un seul tour (on ne peut pas courir en grimpant). Tout mouvement restant peut être utilisé normalement. Si la hauteur est supérieure à son Mouvement, la figurine ne peut pas escalader le mur.

Un test d'Initiative est requis pour grimper. En cas d'échec pour monter, la figurine ne peut pas bouger lors de ce tour. En cas d'échec pour descendre, elle tombe de l'endroit où elle a commencé sa descente (voir Chutes).

## Se laisser tomber

Un guerrier peut se laisser tomber du haut de lieux élevés (hauts de 6 ps au maximum), tels que passerelles ou balcons, à n'importe quel moment de son mouvement. Faites un test d'Initiative pour chaque tranche complète de 2 ps de hauteur. Si l'un des tests est raté, la figurine tombe de là où elle a sauté, subit des dégâts (voir Chutes) et ne peut plus bouger pour le reste de la phase de Mouvement. En cas de succès, la figurine finit son déplacement (se laisser tomber ne compte pas dans la distance parcourue).

## Charge plongeante

Vous pouvez charger tout ennemi situé sous un balcon ou un promontoire occupé par votre figurine. S'il est à moins de 2 ps de l'endroit où atterrit votre figurine, elle peut effectuer une charge plongeante contre lui. Faites un test d'Initiative pour chaque tranche complète de 2 ps de hauteur sautée, jusqu'à un maximum de 6 ps, comme pour un saut normal. Si un seul est raté, votre figurine tombe, subit des dégâts et ne peut plus charger ni bouger pour le reste de la phase de mouvement. Si elle réussit, la figurine obtient +1 en Force et +1 pour toucher pour la phase de corps à corps suivante uniquement.

## Saut en longueur

Les figurines peuvent sauter pour franchir des trous (jusqu'à un maximum de 3 ps) et des rues, (par exemple, d'un toit à un autre).

Déduisez la distance sautée du mouvement de la figurine, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas faire de mesures avant de sauter. Si votre figurine n'a pas assez de mouvement pour faire le saut, elle tombe. Si elle peut franchir la distance, elle doit réussir un test d'Initiative pour ne pas tomber. Une figurine peut sauter par-dessus un trou et quand même tirer

avec une arme si elle ne court pas. Elle peut aussi sauter pendant son mouvement de charge ou de course.

## Guerriers à terre ou sonnés

Si un guerrier est mis à terre ou *sonné* (voir la section Tir) à moins de 1 ps d'un bord de toit ou de bâtiment, il risque de glisser et tomber.

Faites un test d'Initiative. En cas d'échec, la figurine tombe jusqu'au sol et subit des dommages comme indiqué ci-dessous.

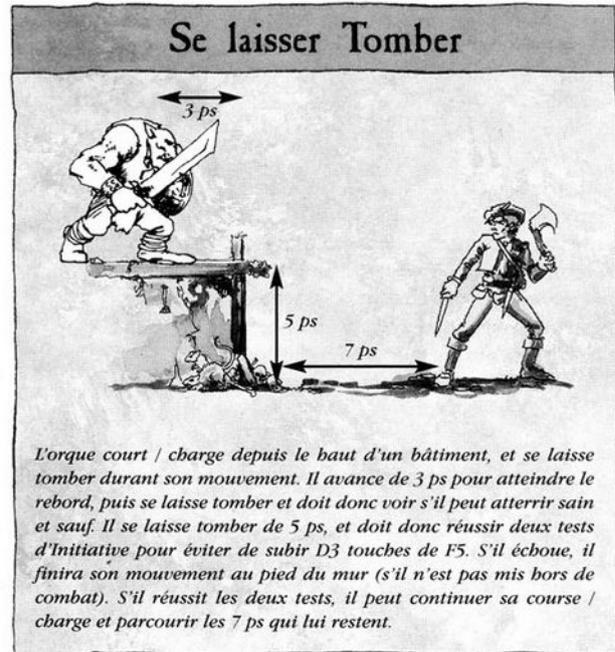
## Chutes

Une figurine qui tombe subit D3 touches d'une Force égale à la hauteur de chute en pas, sans sauvegarde d'armure (par exemple, elle subit D3 touches de Force 4 en tombant de 4 ps). Une chute ne cause jamais de coup critique (voir le chapitre Corps à Corps pour les règles de coups critiques).

Une figurine qui a chuté ne peut plus ni bouger ni se cacher pour le reste du tour, même si elle est indemne.

## PHASE DE MAGIE

Durant la phase de Magie, les Sorciers peuvent lancer des sorts comme décrit en détail dans la section Magie. En ce qui concerne les sorts prenant pour cible des unités entières, toutes les figurines ennemies situées à moins de 2 ps les unes des autres peuvent être affectées comme si elles formaient une unité.



## PHASE DE TIR

A part les exceptions qui suivent, toutes les règles normales de tir de Warhammer s'appliquent :

Pendant la phase de Tir de votre tour, chacune de vos figurines peut effectuer un tir avec l'une de ses armes. Elle a donc la possibilité de tirer à l'arc, à l'arbalète, ou de lancer un couteau par exemple.

Résolvez les tirs un par un. Désignez la figurine qui va tirer ainsi que sa cible, puis déterminez si elle touche et le cas échéant, les blessures causées. Passez ensuite au tireur suivant. Vous pouvez tirer dans l'ordre que vous voulez, mais vous devez bien noter quelles figurines l'ont déjà fait.

## Qui peut tirer?

Chaque figurine peut tirer une fois par phase de Tir, à condition de pouvoir voir une cible et de posséder une arme appropriée.

Il est impossible de tirer dans les circonstances suivantes : si le tireur est engagé au corps à corps, s'il a couru ou raté une charge pendant la phase de Mouvement, s'il s'est rallié lors du même tour, ou s'il a été *sonné* ou mis à terre.

Pour viser une cible, la figurine doit pouvoir la voir. Le seul moyen de se rendre compte si c'est le cas ou non consiste à se pencher au-dessus de la surface de jeu pour se placer dans l'axe de vision de la figurine.

Les combattants peuvent voir tout autour d'eux (à 360°), et pivoter dans n'importe quelle direction avant de tirer. Notez que pivoter sur place ne compte pas comme un déplacement.

### Cible la plus proche

Vous devez tirer sur l'ennemi le plus proche car c'est le danger le plus imminent, et il constitue donc une cible prioritaire aux yeux de votre figurine. Mais vous pouvez tirer sur une cible plus éloignée si cette dernière est plus facile à toucher ou si les plus proches sont *sonnées* ou à terre (voir le schéma plus bas).

Par exemple, la cible la plus proche peut être difficile à toucher si elle est à couvert, tandis qu'une cible plus éloignée mais à découvert sera plus facile à toucher.

Vous pouvez tirer sur des figurines en fuite, à terre ou *sonnées*, mais vous pouvez aussi choisir de les ignorer car elles ne constituent pas une menace immédiate. Il est préférable de tirer sur le plus proche ennemi encore debout.

Notez qu'il est impossible de tirer sur des figurines engagées au corps à corps, car le risque de toucher un camarade est trop grand.

### Tirer depuis une hauteur

Une figurine située sur une hauteur (tout ce qui s'élève à plus de 2 ps de la surface de la table, comme l'étage d'une maison) peut choisir librement n'importe quelle cible visible. La seule exception à cette règle intervient si des ennemis sont présents dans le même bâtiment et que le tireur peut les voir : il doit alors tirer sur eux car ils représentent le danger le plus immédiat.

### CORPS A CORPS

A part les exceptions qui suivent, toutes les règles normales de corps à corps de Warhammer s'appliquent :

#### Qui peut combattre

Les figurines dont les socles se touchent sont engagées au corps à corps, ce qui ne peut se produire qu'après une charge, car elles ne sont pas autorisées à entrer en contact en d'autres circonstances.

Les combats rapprochés sont résolus durant la phase de corps à corps, au cours de laquelle toutes les figurines se battent, pas seulement celles du joueur dont c'est le tour. Un guerrier peut affronter des ennemis devant lui, derrière lui, et sur ses flancs, car

en réalité, les combattants bougent, esquivent et se fendent sans arrêt.

Les figurines au corps à corps ne peuvent pas tirer pendant la phase de Tir. Elles sont concentrées sur leur combat, et tout tir de pistolet à bout portant est traité comme une attaque de corps à corps (voir la section Armes & Armures).

#### Qui se bat

Une figurine peut se battre si son socle touche celui d'un ennemi. Même celles qui sont attaquées dans le dos ou par le flanc peuvent se battre.

S'il est au contact de plusieurs ennemis, un guerrier peut choisir qui attaquer, et même répartir ses attaques comme il le désire, tant que les choses sont définies avant d'effectuer les jets pour toucher.

### Toucher l'ennemi

Pour savoir si vous touchez, lancez un D6 pour chaque attaque de chaque figurine se trouvant engagée dans le corps à corps.

Le résultat à obtenir pour toucher dépend des CC respectives. Comparez la CC de l'attaquant avec celle de son adversaire, puis consultez le tableau des jets pour toucher ci-dessous pour connaître le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour toucher.

### Coups critiques

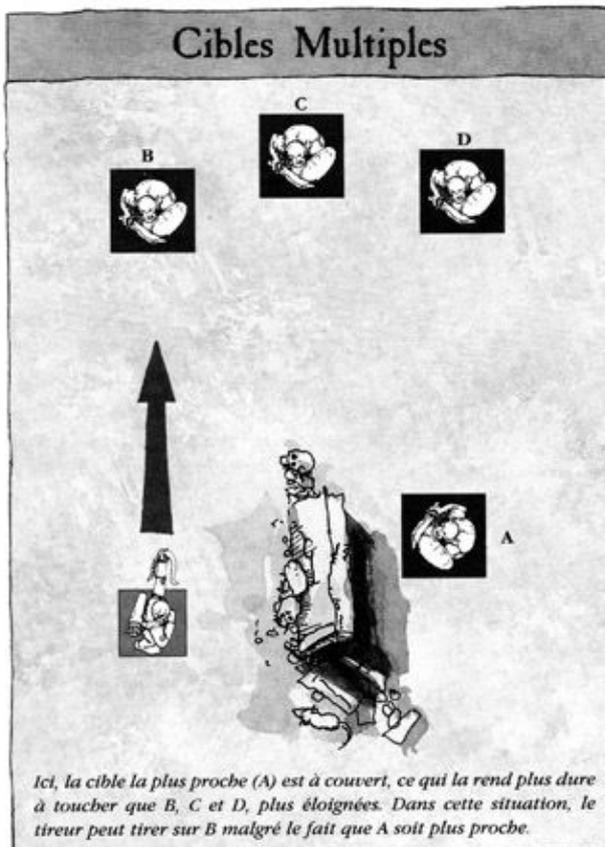
Si vous obtenez un 6 pour blesser (au corps à corps ou au tir uniquement), vous infligez un **Coup Critique**, qui compte comme 2 touches ignorant les sauvegardes d'armure. Si l'attaquant ne peut normalement blesser sa cible que sur des 6, il lui est impossible de causer un coup critique. L'ennemi est bien trop coriace pour qu'une créature aussi faible puisse lui infliger une blessure d'une telle gravité!

Une figurine ne peut causer qu'un seul coup critique par phase de corps à corps (voir la section Corps à corps). Si elle possède plusieurs attaques, c'est toujours le premier 6 obtenu qui inflige le coup critique.

### Jet de dégâts

La plupart des guerriers n'ont qu'un seul Point de Vie, mais certains peuvent en avoir deux ou plus. Si une cible possède plusieurs Points de Vie, retirez-lui en un à chaque fois qu'elle subit une blessure. Tenez bien le décompte de ses Points de Vie sur une feuille de papier. Tant que la figurine conserve au moins un Point de Vie, elle peut continuer à se battre.

Dès que les Points de Vie d'un guerrier tombent à zéro, il faut faire un jet pour déterminer l'étendue des dégâts. Le joueur qui a fait perdre le dernier Point de Vie lance alors 1D6 pour la blessure qui a amené la figurine à zéro Point de Vie, et 1D6 supplémentaire pour chaque Point de Vie perdu en plus. Si une figurine subit plusieurs blessures en un tour, lancez pour chacune d'entre elles et appliquez le résultat le plus élevé.



## Tableau des Dégâts

### D6 Résultat

#### 1-2 A terre

La force du coup jette le combattant au sol. Placez la figurine sur le dos pour montrer qu'elle a été mise à terre.

#### 3-4 Sonné

La victime s'écroule, blessée et à peine consciente. Placez la figurine sur le ventre pour montrer qu'elle a été *sonnée*.

#### 5-6 Hors de combat

La cible a été sérieusement blessée et perd connaissance. Elle ne pourra plus prendre part à cette bataille et doit être immédiatement retirée du jeu.

### A terre

Un guerrier qui a été mis à terre tombe au sol, soit à cause de la force du coup qu'il a reçu, soit parce qu'il a glissé, ou encore parce qu'il a plongé pour éviter d'être blessé. Placez la figurine sur le dos pour montrer qu'elle a été mise à terre.

Les figurines à terre peuvent ramper de 2 ps durant leur phase de Mouvement, mais ne peuvent ni combattre au corps à corps, ni tirer, ni lancer de sorts.

Une figurine à terre en contact socle à socle avec un ennemi peut ramper de 2 ps pour s'éloigner, mais seulement si son adversaire est engagé au corps à corps avec un autre combattant, sinon, elle doit rester sur place. Elle ne peut pas riposter au corps à corps et l'ennemi a de bonnes chances de la mettre *bors de combat*.

Un guerrier qui a été mis à terre peut se relever au début de son prochain tour. Il pourra alors se déplacer à demi-vitesse, tirer et lancer des sorts, mais ne pourra ni charger ni courir. S'il est engagé au corps à corps, il ne pourra pas reculer et frappera toujours en dernier sans tenir compte des armes et de l'Initiative. Après ce tour, le guerrier pourra bouger et combattre normalement, bien qu'il ne lui reste plus aucun PV. Si la figurine subit encore une blessure, un nouveau jet de dégâts devra être fait, comme si elle venait de perdre son dernier Point de Vie.

### Sonné

Un guerrier *sonné* est soit gravement blessé, soit juste assommé. Placez-le sur le ventre pour montrer qu'il a été

*sonné*. Il ne peut alors strictement rien faire du tout. Le joueur pourra tourner la figurine sur le dos lors de sa prochaine phase de ralliement, et le guerrier sera alors considéré comme étant à terre.

### Hors de combat

Un guerrier qui a été mis *bors de combat* est éliminé. Retirez la figurine de la table immédiatement. Il est impossible pour le moment de dire s'il est vivant ou mort, mais cela n'affecte pas la suite de la partie.

### Fuir le combat

Un guerrier cédant à la *panique* pendant un corps à corps cessera le combat pour prendre la fuite comme indiqué dans la section Psychologie.

Un guerrier qui fuit le combat se retourne pour prendre ses jambes à son cou. Ses adversaires lui infligent alors chacun 1 touche automatique, résolue immédiatement.

Un guerrier ne peut pas fuir un combat de son plein gré.

### Seul contre tous

Se battre seul contre plusieurs adversaires met les nerfs de tout guerrier à rude épreuve.

Un guerrier qui se bat seul contre deux adversaires ou plus, sans aucune figurine amie à moins de 6 ps (celles qui sont à terre, *sonnées* ou en fuite ne comptent pas), doit faire un test sous son Commandement avec 2D6 à la fin de sa phase de combat.

Le guerrier tient bon s'il obtient un résultat inférieur ou égal à son Commandement sur les 2D6.

S'il obtient un résultat supérieur à son Commandement sur les 2D6, il rompt le combat et prend la fuite, permettant ainsi à chacun de ses adversaires de lui infliger une touche automatique. Si la figurine survit, elle parcourt 2D6 ps dans la direction opposée à celle de ses adversaires.

Le guerrier doit faire un autre test de Commandement au début de chacun de ses tours. En cas de succès, il s'arrête mais ne peut rien faire d'autre que lancer des sorts pendant son tour. S'il échoue ou s'il est chargé, il court de 2D6 ps vers le bord de table le plus proche, en évitant toute figurine ennemie. S'il atteint le bord de table avant d'avoir retrouvé son calme, il est retiré du jeu.

Si un guerrier est chargé pendant qu'il fuit, l'attaquant est mis au contact comme d'habitude, mais le fuyard avance à nouveau de 2D6 ps vers le bord de table avant qu'il ne puisse recevoir de coups.

### Chefs

Un guerrier à moins de 6 ps de son chef peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses propres tests de Commandement. Cela représente la capacité du chef à encourager et à motiver ses guerriers pour qu'ils dépassent leurs limites.

Un chef ne peut pas conférer ce bonus s'il est lui-même à terre, *sonné* ou en fuite. La vue d'un chef qui court se mettre à l'abri n'est pas vraiment encourageante pour ses hommes!

### Test de déroute

Un joueur doit faire un test de Déroute au début de son tour si le quart (25%) ou plus de ses guerriers sont *bors de combat*. Par exemple, une force de douze guerriers doit tester si trois ou plus de ses membres sont *bors de combat*. Même les armées habituellement immunisées à la psychologie (comme les morts vivants) doivent tester.

Si le test de Déroute est raté, la force perd la bataille automatiquement. La partie prend fin immédiatement et les guerriers survivants quittent la zone. La majorité des parties se terminent par un test de Déroute raté.

Pour effectuer un test de Déroute, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement du chef, le joueur a passé le test avec succès et peut continuer le combat.

Si le chef est *bors de combat* ou *sonné*, le joueur ne peut pas utiliser son Commandement pour tester. Il utilise à la place le Commandement le plus haut parmi les guerriers qui ne sont ni *sonnés* ni *bors de combat*.



"N'oubliez pas  
compagnons, nous  
nous battons pour  
la vertu de cette  
demoiselle, qui ne  
l'a elle-même que  
très peu défendue!"

Chevalier Bretonnien anonyme