

Règles avancées Warhammer Battle. (par Zwaenepoel Thibaut.)

- Après avoir participé à nombre de batailles de WHB et après avoir consulté un nombre de joueurs et joueuses vétéran(te)s (ceux qui ont commencé avec les wargames historiques ou les premières versions du jeu.); plusieurs idées me sont venues à l'esprit à fin de recréer des règles avancées pour WHB, apparues dans la 3^{ème} édition. Les règles concernaient des poussées d'unités, manœuvres et formations spéciales, règles de bagages d'armée, de contre charges et autres aspects intéressants d'un champ de bataille en pleine action.

Poussées d'unités :

- Une unité perdant le combat (résultat du corps à corps) et qui réussit son test de moral, sera quand même repoussée directement en arrière du nombre de ps. égal à la différence du corps à corps. L'unité vainqueur est obligée de réengager l'adversaire.
- Au cas où le joueur désire garder sa position, l'unité vainqueur peut rester sur place, si elle réussit un test de commandement. Dans ce cas, l'unité adverse n'est pas repoussée.
- Un ennemi derrière un obstacle défendu ne sera jamais repoussé et ne repoussera pas son adversaire.
- Sur un pont les règles de repoussement sont un peu plus radicales. L'unité gagnante repousse son adversaire de 4ps et la réengage automatiquement.
- Si une unité d'infanterie rentre en contact avec une unité amie repoussée (infanterie uniquement) et que l'ennemi poursuit le combat, cette unité sera considérée en support (voir les règles de support) à l'unité repoussée. Toute autre unité reculera et se placera à 1ps derrière l'unité repoussée.
- Si une unité repoussée rentre en contact avec une unité ennemie, les deux unités seront engagées au corps à corps. L'unité ennemie sera considérée comme ayant chargé. Néanmoins, si l'unité ennemie serait déjà engagé au corps à corps, les figurines alors au contact frapperont par ordre d'initiative.
- Les unités immunisées à la psychologie ne sont jamais repoussées.

Support :

- Les règles de support ne concernent que l'infanterie. Ce qui veut dire qu'une unité d'infanterie uniquement peut supporter une autre unité d'infanterie. Pour une unité d'un autre type (cavalerie, centaures, créatures volantes, etc.), au cas où elle serait en support du à un mouvement aléatoire, elle reculera automatiquement et se placera derrière l'unité (1ps) qui causa son recul.
- Une unité déjà engagée au corps à corps peut être supportée par une unité amie non-engagée. L'unité non-engagée peut faire un mouvement de support à l'arrière de l'unité déjà engagée. Ce mouvement se déclare au moment de déclarer les charges et se font de la même manière que les charges. Notez qu'aucun bonus de charge est accordée à aucune unité.
- Une unité en support ajoute ses rangs et étendard (max. +1) à l'unité qu'elle supporte, pour un bonus maximale de +4 au résultat de combat.
- ◆ Il est possible que deux unités s'entremêlent au cours d'un support (ceci est tout à fait parfait et jouable), dès que possible placer ses deux unités séparément après la phase de corps à corps.

Mur de Boucliers :

- ◆ Un mur de boucliers est une manœuvre complexe. Ceci demande un test de commandement, si celui-ci est réussi, une unité d'infanterie équipée de boucliers ajoute +1 à son jet de sauvegarde en réaction de tir à l'ennemi. Notez que les murs de boucliers se font une fois tous les tirs de l'adversaire déclarés.
- ◆ En faisant la manœuvre du mur de boucliers, une unité ne peut faire de marche forcée, ni charger, ni supporter une unité et subi un malus de -1 au tir à son tour prochain.
- ◆ Une unité qui rate son test subira quand même les malus du à la manœuvre.

Contre Charge :

- ◆ Un unité de cavalerie ou d'infanterie (centaures, ogres, dragons ogres aussi !) peut déclarer une contre charge si l'unité ennemie se trouve à plus de la moitié de sa portée de charge (comme une réaction de tir.). Ceci est considéré comme une manœuvre complexe (test de commandement.). Si l'unité réussit, elle peut avancer de 4ps. vers l'unité ennemie pour la confronter. Au corps à corps les unités tapent par ordre d'initiative (les armes à deux mains aussi.).
- ◆ Une contre charge demande beaucoup d'énergie et de volonté de combattre à une unité. Au premier tour de combat, l'unité ajoute un bonus de rang de max. +2 au résultat de combat.
- ◆ Une unité qui rate son test de commandement ne subira aucune pénalité.
- ◆ Si l'unité se trouve derrière un obstacle, elle ne peut déclarer cette action.

Colonne de marche :

- ◆ La colonne de marche est une manœuvre simple (comme une roue ou une réformation.) qui permet de tripler son mouvement pour une marche forcée. La manœuvre suit toutes les autres règles concernant la marche forcée et se fait uniquement quand l'unité a adopté une formation avec un front de 3 figurines.
- ◆ Les machines de guerre, les monstres, les créatures volantes, les personnages indépendants, les nuées et les chariots ne peuvent faire cette manœuvre.
- ◆ Notez que les unités de créatures sur des socles de 40mm sur 40mm peuvent faire cette manœuvre en ayant un front de 2 figurines.
- ◆ Si la cavalerie légère désire marcher en colonne, elle ne bénéficiera plus de sa réformation gratuite.

Roue centrale :

- ◆ Une roue centrale est considérée comme une manœuvre complexe (test de CD). Aucun autre mouvement n'est alors permis à l'unité pendant sa phase de mouvement. L'unité peut faire une roue complète de son mouvement, à partir du centre de l'unité.
- ◆ Notez que la moitié de l'unité pourra reculer de son mouvement complet due à cette manœuvre.

Mantelets à Warhammer Battle :

- ◆ Les règles de siège précisent que les mantelets sont pas utilisés dans les « batailles rangées ». Mais certains scénarios pourraient faire facilement exception à la règle, là où des défenseurs attendent l'ennemi de pied ferme, par exemple. Ceci est laissé à l'appréciation des joueurs.
- ◆ Equiper une unité de mantelets coûte +2pts. par figurine et confère les mêmes bonus que dans les règles de siège.

Piques de bois :

- ◆ Une unité de tireurs à pied ou une machine de guerre peut être équipée de piques de bois pour +2pts. par figurine. Les piques de bois sont une défense, si elle s'en écarte elle ne bénéficiera plus de ces avantages.
- ◆ Une unité de cavalerie perdra 1D6ps de son mouvement de charge. Si elle arrive au contact elle frappera en dernier au premier tour de corps à corps.

Bagages d'armée :

- ◆ Les bagages représente l'approvisionnement des troupes : la nourriture, les soins, les civiles ou esclaves désignés pour les besoins, les tentes, les armes de réserve, etc. Si les deux joueurs sont d'accords, ils peuvent utiliser les règles de bagages.
- ◆ Les bagages ajoutent +10% de valeur d'armée en troupes de base.
- ◆ Une unité ennemie passant par le bord de table de l'adversaire, peut piller ou capturer les bagages de l'ennemi. L'unité ne revient pas sur le champ de bataille (elle est trop occupée par le pillage de butin), mais ne compte pas comme points de victoire pour l'adversaire.
- ◆ A la fin de la partie le joueur ayant capturé les bagages ennemis, peut réclamer 200 points de victoire à son adversaire.
- ◆ Les créatures morts vivantes et les démons n'ont pas de bagages.

Le carré :

- ◆ Les unités d'infanterie ayant au moins un CD de base de 7, peuvent se réformer en carré. Ceci compte comme un manœuvre complexe (test de CD). L'unité n'as ni flancs, ni arrière mais quatre fronts. Positionnez les figurines sur quatre fronts le plus égale possible, plusieurs rangs sont permis.
- ◆ Aussi veillez à ce que le carré aie le centre vide (aucune figurine). C'est à dire que le plus petit carré comporte un maximum de 9 figurines. Si elle se retrouve avec 8 figurines au moins, elle perd automatiquement cette formation.
- ◆ Un carré ne repousse jamais l'ennemi, ni peut il être repoussé
- ◆ Un carré est interdit de marche forcée, de charge et de support. De plus tous les déplacements de l'unité se font à la moitié du mouvement.
- ◆ Un carré augmente le résultat de combat de l'unité de +1 contre la cavalerie.