

## COMPOSITION DES ARMEES

En plus des règles de composition habituelles, chaque armée peut avoir jusqu'à 2 divisions composées uniquement de 1+ unité(s) de cavalerie, chars, volants, mastodonte ou unités attachées à l'un de ces types.

### 7+ et au delà !

Cette règle prend le pas sur la règle réussite automatique. Si une unité se retrouve avec un jet pour toucher au delà de 6, elle devra sacrifier un ou plusieurs dés d'attaques pour pouvoir attaquer. Le nombre de dés "à sacrifier" est égale à l'écart entre 6 et la valeur du jet pour toucher. Par exemple, si une unité se retrouve avec un jet de 8 pour toucher, elle devra "sacrifier" deux dés d'attaques pour pouvoir toucher sur des 6.

## I - PHASE DE MOUVEMENTS

### Commandement raté de 1

Afin de fluidifier la phase de mouvement, une unité qui n'avait pas la possibilité de faire un mouvement d'initiative et qui rate son jet de commandement de 1 point (au-dessus) du commandement requis, pourra tout de même effectuer 1 mouvement, mais cela mettra fin au tour de ce commandement comme pour un échec.

Attention pour les unités avec la règle *milice*, cela restera un échec automatique et ne donnera aucun mouvement.

### Mouvement

Les distances de mouvement ont été réajustées de la façon suivante afin de coller à l'échelle Battle :

<b>Mouvement HC en PS</b>	4,5	6	7,5	9	12	18	24	36	48
<b>Mouvement HCF en PS</b>	3	4	5	6	8	12	16	24	36

Les armées peuvent donc être séparées de 24 ps au déploiement si vous choisissez cette seconde échelle.

Toutes les règles et tous les mouvements sont par défaut en échelle Hail Caesar. Si vous souhaitez passer en échelle Hail Caesar Fantasy, se référer à ce tableau pour convertir les distances.

### Mouvement des tirailleurs

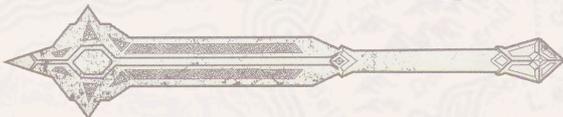
Les unités de type tirailleurs ont la règle mouvement (7,5").

### Traverser des unités alliées et test de désorganisation.

1) Une unité de type infanterie est désorganisée sur 1-3 si elle est traversée par une autre unité d'infanterie suite à un test de panique, sur 1-4 si c'est des unités du type infanterie monstrueuse/cavalerie/char, sur 1-5 pour des unités de type mastodonte.

2) Une unité de type infanterie monstrueuse est désorganisée sur un résultat de 1-2, si elle est traversé par de l'infanterie, 1-3 par une unité d'infanterie monstrueuse/cavalerie/char, 1-4 par une unité de type mastodonte.

3) Une unité de type mastodonte est désorganisée sur 1 par une unité de type infanterie, sur 1-2 par une unité de type infanterie monstrueuse/cavalerie/char et 1-3 par une unité de type mastodonte.



## II - PHASE DE TIR

### Magie

Les sorts sont lancés lors de cette phase. Un même sort ne peut affecter ou prendre pour cible une unité deux fois lors de la même phase. Chaque sorcier ou grand sorcier peut lancer 1 sort par phase sauf exception.

### Moral

Ignorer la règle du livre de HC p47a sur la sauvegarde bonus de 6+

## III - TESTS DE PANIQUE

### Test de panique au tir et au corps à corps

1) Pour les unités qui ne sont pas ébranlées le test se fait sur 3D6 en prenant les deux meilleurs avec les malus habituels

2) Pour les unités qui sont ébranlées, le test se fait sur 2D6 comme d'habitude.

## IV - CAPITAINES

### Général tyrannique

Un général tyrannique n'a pas besoin de commander une division spécifique.

Si c'est un lanceur de sorts, il peut lancer ses sorts sur n'importe quelle unité (sous réserve de ne pas lancer le même sort sur la même cible deux fois dans un tour)

Cependant, ils peuvent commander une division, mais ils n'ont pas à suivre cette dernière si elle est en déroute, ils peuvent naviguer entre les divisions de l'armée comme s'ils n'avaient pas d'affectation.

Les généraux tyranniques ont le plus souvent un Cd de 8 et peuvent donner des ordres (avec leur relance) à n'importe quelle division de l'armée.

### Risque pour les capitaines

Les montures et les objets magiques, ajoutent leurs attaques bonus au jet de risque.

La partie la plus basse de la plage de valeurs représente toujours la monture, la plage haute le commandant (puisque un objet magique s'ajoute au commandant)

Exemple : il faut faire plus de 12 pour blesser un commandant.

Un commandant (+2 attaques en temps normal) dispose d'une épée magique (+1 attaque) et est monté sur un char (Choc+2, Mêlée+1) ça fait un total de +5 en tout. Il participe au premier tour de combat et on teste. Donc le jet est raté dans l'absolu sur un jet de 8+. Le char a +2 en Choc donc les deux premiers chiffres de la plage de valeurs (8-9) signifieront que c'est lui qui est touché (et détruit) si on les obtient. Les 3 derniers chiffres de la plage (10,11 et 12) représenteront le commandant (2 attaques + 1 de son épée). En résumé : 8-9 char détruit, 10-12 commandant blessé/tué comme d'habitude.

### Combat héroïque

Pour simuler une approche plus héroïque (et sanglante) du combat nous avons décidé d'augmenter les risques pour les personnages au combat. L'emphase a été mise sur les risques et la tension à un âge ou le destin d'un individu en dépendait. Par exception aux règles de base, lorsque des capitaines seront impliqués dans un combat, au lieu de effectuer un seul jet de risque pour eux, il faudra en lancer un par attaque. Ainsi un capitaine qui a effectué trois attaques devra lancer trois fois pour les risques (de la façon habituelle). Cette règle drastique rend les attaques multiples très dangereuses et devra accentuer la tension et confronter le joueur à des dilemmes.



## OBJETS MAGIQUES

Un seul exemplaire par armée. Chaque personnage ne peut porter qu'un seul objet.

### **Heaume de commandement** +15 points **Général uniquement**

Le heaume peut être activé une fois par bataille pendant un tour entier (le joueur doit annoncer au début du tour qu'il compte faire usage du heaume). La valeur de commandement du général est alors augmentée de 1 jusqu'à un maximum de 10.

### **Orbe du destin** +10 points **Capitaine ou Général uniquement**

L'orbe peut être utilisé une seule fois par partie pour relancer un unique jet de commandement raté. Le nouveau jet se fera avec un commandement de base de 8 et ce même si le commandant a normalement une valeur plus haute, et en y ajoutant les bonus/malus éventuels. Si la relance donne un succès, l'ordre est passé et le commandant peut continuer à donner d'autres ordres avec son commandement habituel (mais l'orbe aura épuisé son pouvoir que la relance ait réussi ou échoué).

### **Anneau de protection** +3 points

Un personnage peut utiliser le pouvoir de l'anneau une fois par partie contre une unique attaque de tir (ou un sort) afin de d'augmenter la valeur de moral de son unité d'un point contre les blessures issues de cette attaque.

### **Champ de force** +15 points **Capitaine ou personnage indépendant**

Utilisable une fois par partie quand le porteur subit les effets d'un risque pour lui-même (mais pas pour son éventuelle monture) au tir comme au combat. Permet au porteur d'en ignorer les effets.



### **Bâton du mage** +10 points

#### **Sorcier ou Grand Sorcier uniquement**

Un sorcier ou un grand sorcier possédant ce bâton est capable d'utiliser son pouvoir une fois par partie pour lancer un unique sort. Le lancement du sort est alors réussi automatiquement sans avoir à lancer les dés et le pouvoir du bâton est ensuite épuisé.

### **Parchemin de Sort** +2 points

#### **Sorcier ou Grand Sorcier uniquement**

Utilisable une fois par partie avant de lancer un sort. Confère un bonus de +1 pour le jet de lancement de ce sort.

### **Parchemin de dissipation** +5 points

#### **Sorcier ou Grand Sorcier uniquement**

Utilisable une fois par partie lorsqu'un sort est lancé depuis ou dans un rayon de 18ps du porteur. Le porteur lance alors un dé : sur 4+ le sort est contré et ne produit aucun effet (mais il est compté comme lancé).

### **Cape de Brumes** +10 points

#### **Sorcier ou Grand Sorcier sans monture uniquement**

Peut être utilisée une fois par partie au début d'un combat avant que toute attaque ne soit portée pour permettre au porteur de se téléporter n'importe où dans un rayon de 12ps (mais pas dans un combat ou dans une unité engagée)

## ARMES MAGIQUES

Les armes magiques peuvent être portées par les capitaines et les personnages indépendants. Chaque arme magique est unique par armée. Les capitaines qui utilisent de telles armes au corps à corps subissent les risques dus au combat.

### **Épée de Choc** +1 point

Usage unique. Au premier tour du premier combat d'une unité, une unité portant cette épée ajoute +1 à sa valeur de *Choc*. Cette épée augmente les risques pour son porteur.

### **Épée de chance** +2 points

Utilisable uniquement en corps à corps. Une unité portant cette épée peut relancer un dé d'attaque raté à chaque tour de combat.

### **Épée de carnage** +3 points

Utilisable uniquement en corps à corps. Une unité ennemie combattant l'unité portant cette épée doit relancer un jet de sauvegarde réussi à chaque tour de combat. Une seule unité à la fois peut être affectée.

### **Épée de frappe** +3 points

Une unité portant cette épée ajoute un bonus de +1 à ses valeurs de *Choc* ou *Mêlée*. Cette épée augmente les risques pour son porteur.

## BANNIÈRES MAGIQUES

Les bannières magiques peuvent être portées par les unités. Un seul exemplaire de chaque bannière peut être présent dans une armée.

### **Bannière de Résolution** +4 points

Confère à l'unité qui la porte la règle *Déterminés*

### **Bannière de Vaillance** +6 points

Confère à l'unité qui la porte la règle *Vaillants*

### **Bannière de Ténacité** +12 points

Confère à l'unité qui la porte la règle *Tenaces*.

### **Etendard de Férocité** +4 points

Confère à l'unité qui la porte la règle *Guerriers émérites*

### **Bannière épouvantail** +2 points

Confère à l'unité qui la porte la règle *Peur (Destrier)*.