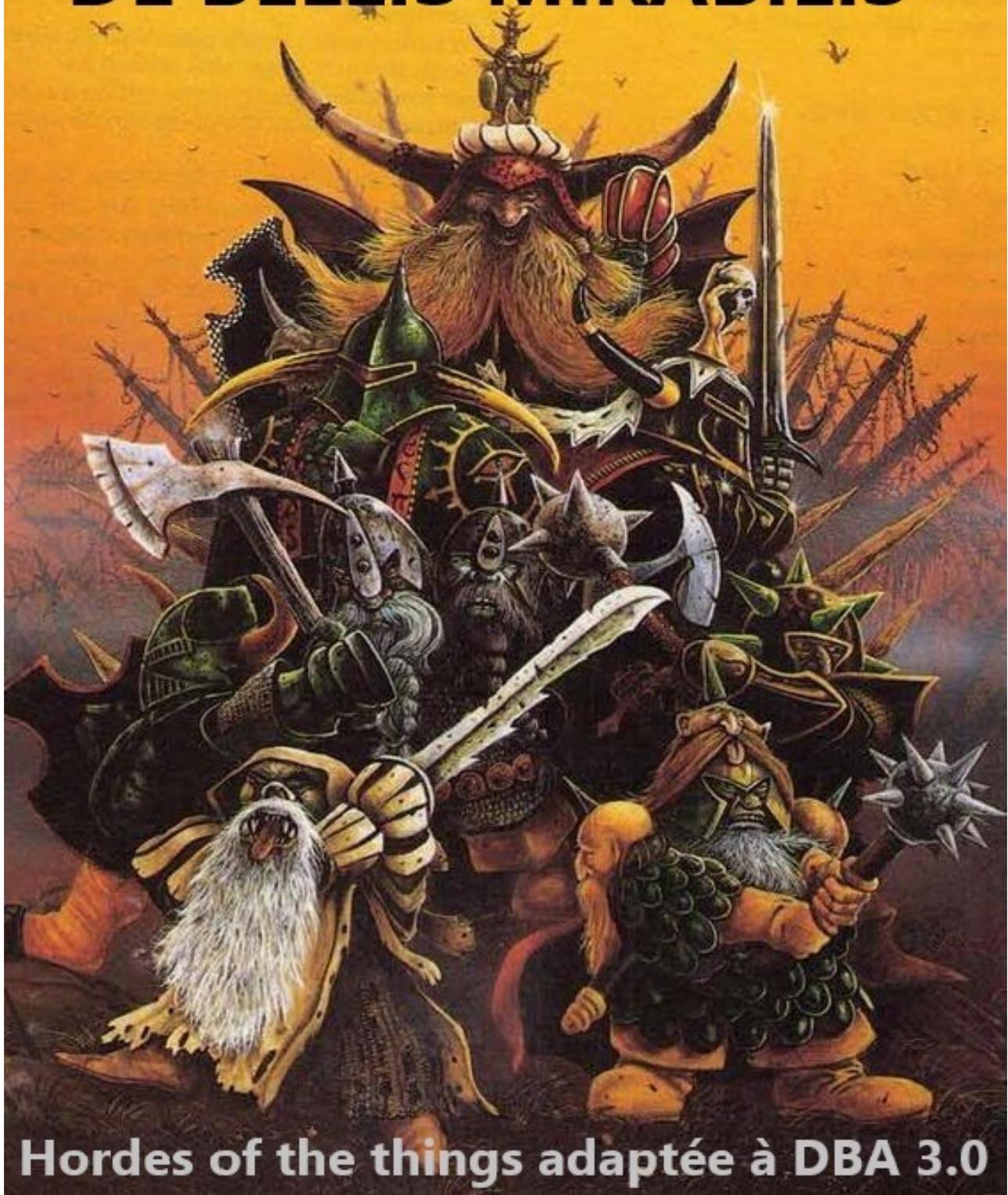


# DE BELLIS MIRABILIS



Hordes of the things adaptée à DBA 3.0

## Table des matières

Les numéros de page indexés à la fin de chaque titre de chapitre renvoient à la règle de DBA.



PHILOSOPHIE DU JEU.....	3
TROUPES SUPPLEMENTAIRES (P.7).....	5
CONSTITUTION DE SON ARMEE - COUT DES TROUPES.....	11
DETERMINATION DES PIPs (P.15).....	13
DEPLACEMENT TACTIQUE (P.16).....	15
TRAVERSER UNE RIVIERE OU UN ELEMENT AQUATIQUE (P.17).....	15
INTERPENETRATTION - PASSER SUR, SOUS OU A TRAVERS DES TROUPES AMIES OU ENNEMIES (P.17).....	15
ZONE DE MENACE (P.18).....	15
MOUVEMENT TACTIQUE SE TERMINANT AU CONTACT D'UN ENNEMI (P.18).....	17
ATTAQUE MAGIQUE (Ensortellement).....	17
TIRS (P.19).....	17
COMBAT AU CORPS A CORPS (P.19).....	17
MODIFICATEURS TACTIQUES (P.20).....	19
RESULTAT DU COMBAT (P.21).....	19
ENSORCELLEMENT.....	21
ELEMENTS DETRUIITS (P.21).....	21
RECULER OU ETRE REPOUSSE (P.22).....	21
POURSUITE (P.22).....	21
ELEMENT PERDUS (P.23).....	21
GAGNER ET PERDRE UNE BATAILLE.....	23

## PHILOSOPHIE DU JEU

### Notes de conception de la règle HOTT par Phil Barker et de Sue Laffin-Barker

Le but principal d'une règle de wargame fantastique est de permettre de jouer des batailles entre des armées similaires à celles qui sont dépeintes dans les œuvres de fantasy, situées dans une culture pré-technologique imaginaire ou dans une ère passée. Les types de troupes décrits dans ces sources correspondent souvent de près à ceux des temps historiques, ou se comportent d'une manière suffisamment similaire pour qu'on les traite de la même façon. Les différences principales résident dans l'ajout de la magie, de héros surhumains, de créatures volantes, de monstres, et de vastes hordes peu efficaces d'orques, ou autres créatures similaires auxquelles nous rendons hommage dans notre titre. Nous visons la plus grande fidélité possible envers ces œuvres et envers les contes populaires, et nous avons tendance à manquer de sympathie pour les créateurs de jeu qui compensent leur manque de lecture par des inventions de toutes pièces, qui transforment l'amical lutin (NdT : brownie) solitaire de la maison en une meute de démons miniatures, tirent le troll (NdT : boggart) de sous son pont, qui laissent des vierges chevaucher les licornes, et qui fabriquent de toutes pièces monstres et machines étranges.

Traditionnellement, les batailles fantastiques sont disputées entre les forces de l'Ordre (ou de la Lumière) et celles du Chaos (ou des Ténèbres). Nous ne voyons pas de raison pour qu'il en soit toujours ainsi, puisque les malentendus et la rivalité sont toujours possibles. Les alliances fantastiques sont fragiles et sujettes à l'avidité et la trahison du côté des Ténèbres, et aux préjugés réciproques du côté de la Lumière. Les dirigeants maléfiques sont enclins à faire des plans contre les autres pour prendre le pouvoir, tandis que les nains se méfient des elfes, et que les deux sont persécutés par des humains intolérants. Cela permet que des batailles multi joueurs générées par notre système de campagne ou des batailles entre 4 ou 6 protagonistes, soit d'intéressantes alternatives au jeu normal à deux joueurs. Parce qu'un supplément passé de l'une de nos règles historiques WRG avait été accusé de « ne pas prendre la magie suffisamment au sérieux », il nous appartient de préciser ici son rôle. Dans nos règles historiques, la magie n'a pas d'autre rôle que le fait que les troupes sont supposées y croire fermement, leur attitude étant comparable à celle que nous avons envers l'énergie nucléaire, c'est à dire « Je n'ai pas de preuve directe et personnelle de son existence, elle est parfois réputée bénéfique, est certainement souvent malfaisante, et, plus loin j'en suis, mieux je me porte ! ».

Dans les mondes fantastiques, la magie fonctionne réellement, quoiqu'elle soit apparemment plus efficace à une échelle individuelle que dans l'affrontement des armées. Par exemple, le seul effet discernable sur la bataille décrit par Tolkien, dans l'œuvre moderne la plus célèbre, est d'aider à la reconnaissance, de dégrader le moral de l'ennemi et peut-être de faire une brèche dans des fortifications. Sprague de Camp, dans ses romans, suggère une influence analogue à celle de la guerre électronique moderne, la magie des deux camps s'annulant en grande partie, mais ajoutant à la complexité générale. Dans cette règle, les magiciens et leur magie sont grosso modo traités comme de l'artillerie puissante à longue portée, mais avec une possibilité de désastre pour les praticiens incapables, de ratage en présence de clerics, et l'introduction de contraintes de mouvement pour le camp de son utilisateur.

Dans la plupart des règles de wargames fantastiques actuelles, les magiciens et les sortilèges sont puissants. Les créatures du chaos sont plus formidables que les humains, et les notions d'armée et de commandement sont largement ignorées. C'est radicalement différent à la fois de la mythologie traditionnelle et des auteurs modernes de fantasy, pour lesquels les magiciens existent surtout pour offrir aux héros un bon combat avant de perdre. Nous suivons cette seconde école en croyant que le mal ne devrait jamais pouvoir triompher trop facilement de la vaillance humaine, même dans un wargame, et nous avons donc tenté de garder un équilibre approprié.



## TROUPES SUPPLEMENTAIRES (P.7)

Les **Aériens** peuvent être des **Dieux, Dragons, Vaisseaux, Volants ou Héros**.

Les **Montés** peuvent être des **Héros, Paladins, Béhémoths ou Bêtes**.

Les **Piétons** peuvent être des **Embusqués, Espions, Magiciens ou Clercs**.

### **DIEUX (Gods)**

Tous les dieux ou déesses païens polythéistes comme ceux de l'Olympe, mais pas ceux d'Asgard qui provoquaient les batailles des mortels plutôt que simplement y prendre part. Ces dieux sont presque invulnérables, inconstants, mais jamais assez éthiques pour qu'on compte leurs prêtres comme des Clercs. Il ne faut les invoquer qu'en cas de besoin réel, sinon ils finissent par s'ennuyer et partent trop tôt. Les religions monothéistes éthiques ne peuvent être représentées que par leurs Clercs et Paladins.

### **DRAGONS (Dragons)**

Comprennent seulement les traditionnelles grandes bêtes cuirassées, intelligentes et ailées. Ils sont trop arrogants et imprécis dans leurs méthodes de combat pour coopérer avec les autres formes de vie, et surtout pas avec les autres dragons. Ils craignent les Héros et les Magiciens, mais sont à peu près invulnérables aux autres troupes. Comme ils vivent très longtemps, ils ont beaucoup à perdre, et donc paniquent facilement quand ils sont en réel danger de mort.

### **VAISSEAUX (Airboats)**

Tous les grands véhicules volant, en bois, métal ou tissu, lévitant par magie, anti gravité ou gaz, avec un équipage de combattants spécialisés et capables de lâcher des projectiles, tels que les vaisseaux aériens de Barsoom et Kregen, ou leurs équivalents vivants comme les baleines des vents de la Plaine de la Peur. Leur fonction principale est d'attaquer les troupes au sol et d'aider les volants.

### **VOLANTS (Flyers)**

Toutes les autres créatures ailées, intelligentes ou servant de monture, tels que les chevaux ailés, les oiseaux géants ou les ptérodactyles, mais aussi les walkyries et les petits tapis volants ou les machines de Léonard de Vinci. Ils servent surtout à mener des raids, harceler les arrières de troupes terrestres engagées, ainsi qu'à contrer les Espions.

### **HÉROS (Heroes)**

Tous les champions charismatiques rendus presque imbattables au combat rapproché par leur force ou leurs talents exceptionnels, des armes magiques, ou le favoritisme des dieux ou de l'auteur. Ils peuvent chevaucher des montures terrestres ou aériennes, ou bien aller à pied. Mais en final ils comptent comme montés car ils trouvent toujours un cheval excellent lorsqu'ils en ont besoin. Ils peuvent éviter tout danger d'un simple bond puissant, et plutôt que d'être tués par les magiciens, ils sont plus susceptibles d'être ensorcelés par eux, et gardés en une captivité enchantée, s'échappant souvent au pire moment, parfois pour prendre une place forte depuis l'intérieur. Ne confondez pas les femmes héros avec les héroïnes, qui hurlent, s'évanouissent, se cramponnent, et demandent qu'on les secoure.

On suppose que les héros sont accompagnés sur le champ de bataille par des conducteurs de char, compagnons, supporters ou troupes inspirées. Mais ils n'ont pas à être représentés, car de toute façon les troubadours et les poètes oublient généralement de les mentionner. S'ils sont représentés, ils doivent être plus petits, et positionnés un peu en arrière, respectueusement, avec probablement un harpiste pour la publicité. Exemples incontestables de Héros : Achille, Hector, Hippolyte, le roi Arthur, Lancelot, Conan, Sonya la Rouge, John Carter et Dray Prescott. Les Héros sont bien adaptés au combat contre les dragons ou les magiciens, et aussi à la conduite de troupes inférieures.



### **PALADINS (Paladins)**

Tous les guerriers humains saints, aussi forts que dix hommes parce que leur cœur est pur, et presque insensibles à la magie, tels que Galahad ou Saint Georges, et également les vraies licornes et les lions magiques. Il faut représenter les humains immaculés, dans des armures d'argent étincelant, montant des chevaux superbes magnifiquement bichonnés. Les Paladins ne peuvent pas être généraux car ils sont trop détachés du monde pour faire de la politique.

### **BÉHÉMOTHS (Béhémoths)**

Toutes les créatures ou machines terrestres d'une taille exceptionnelle et d'une force physique ou magique hors du commun, telles que les plus grands géants humanoïdes, les afrites, ogres, les groupes de grands trolls, éléphants, mammouths, dinosaures, tortues géantes, les thomplods de Kregen, les lézards géants Paluans, les bosquets d'arbres animés, les blindés et les voitures tortues de Léonard de Vinci. La solution finale pour enfoncer brutalement un centre ennemi, mais susceptible d'être tournés s'ils sont sur les ailes.

[Note](#) : Les créatures plus grandes qu'un homme mais plus petites qu'un Béhémoth (comme des Ogres, Trolls des cavernes...) peuvent également être classés comme « [Eléphants](#) » selon la terminologie de DBA.

### **BÊTES (Beasts)**

Toutes les meutes de carnivores sans arme autre que des dents et des griffes, tels que les chiens de chasse, les loups, les chiens de l'enfer ou les lions non magiques, accompagnés ou non de chasseurs ou dompteurs. Elles peuvent aussi être utiles pour nettoyer du terrain difficile ou attaquer des piétons. Des joueurs fantaisistes ont suggéré qu'elles déconcertent les armées de squelettes en leur volant des os pour les enterrer.

### **EMBUSQUÉS (Lurkers)**

Tous les êtres qui se cachent dans les endroits sombres ou les bois pour capturer leurs proies avec des toiles, des javelines, des dards empoisonnés, des piqûres ou de fausses indications, tels que araignées géantes, hommes singes, esprits des bois, brigands, pygmées, essaims d'abeilles ou de guêpes sauvages, et aussi les grandes pieuvres, crocodiles ou lorelei qui sont embusqués dans des éléments de terrain aquatique. Les Embusqués terrestres et aquatiques ne sont pas déployés au moment habituel, mais peuvent être mis en contact de tout élément qui vient d'entrer en terrain difficile ou dans l'eau.

[Les embusqués terrestres sont Solides, les embusqués aquatiques sont Rapides](#)

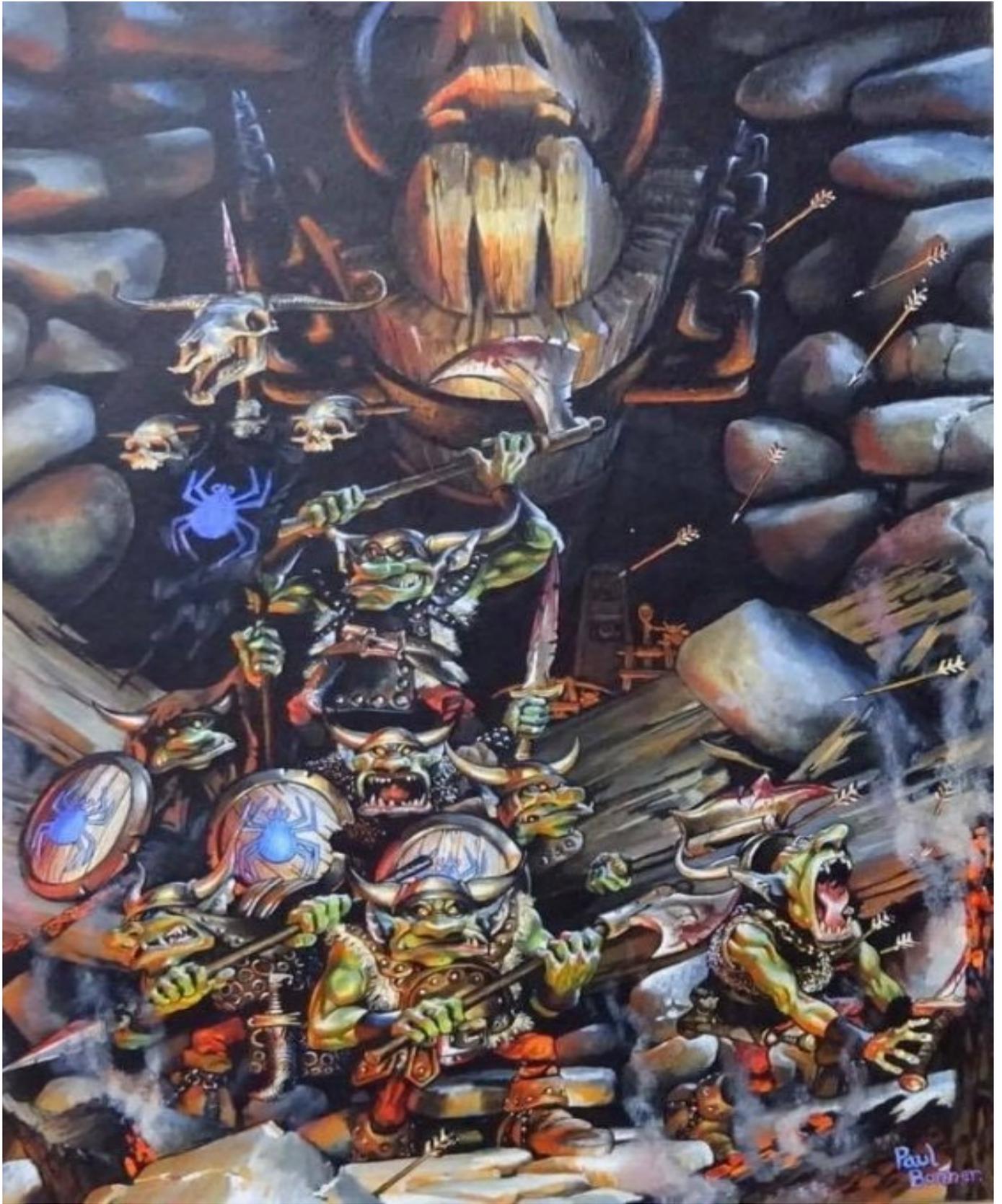
### **ESPIONS (Sneakers)**

Tous ceux qui s'infiltrèrent à pied, tels que porteurs d'anneau magique, maîtres voleurs, assassins, ninjas ou spectres. Ils ne combattent pas mais peuvent pénétrer derrière les lignes ennemies pour capturer une place forte, ou attaquer un général, si des précautions ne sont pas prises.

[Les espions sont tout le temps considérés comme Rapides](#)

### **MAGICIENS (Magicians)**

Tous les humains instruits ou les êtres surnaturels utilisant une magie offensive, tels que les magiciens, nécromanciens, sorcières, druides, shamans et prêtres maléfiques. Ils sont classés comme piétons, puisque leurs gestes cabalistiques et la lecture des parchemins exigent une certaine stabilité, mais on suppose qu'ils se déplacent avec une rapidité magique, bien que finie. Bien qu'ils soient souvent bons Lames, ils ont besoin de la protection de troupes conventionnelles. Lancer des sorts est rendu difficile, mais pas impossible, par l'eau courante, probablement à cause des petits courants électriques générés. L'eau courante inclut les torrents, rivières, mers, et les lacs qui ont une arrivée ou un départ d'eau. Les magiciens résidaient parfois sur des îles au milieu de lacs, et des magiciens celtes réussirent en partie à intimider une flotte romaine qui traversait le détroit



du Menai. Lancer des sorts n'est pas sans danger pour le magicien, et peut pénaliser le reste de l'armée. A utiliser donc avec modération.

Les Mages de Bataille capables de combattre efficacement en même temps que lancer des sortilèges, sont classés comme Solides ; Les autres sont Rapides.

### CLERCS (Clerics)

Tous les saints prêtres, prêtresses, mullahs, ermites, ou les chefs militaires d'une religion éthique organisée, avec des pouvoirs psychiques protecteurs plutôt qu'offensifs. Ils gênent la magie dans leur entourage et peuvent défier et même intimider les dieux païens. Ils comptent comme Piétons, même si on les a représentés montés, parce qu'ils doivent mettre pied à terre pour prier, mener des cérémonies ou combattre virilement parmi leurs ouailles.

Les Prêtres Bandes Guerrières avec de vraies aptitudes martiales (Grand Maître Templier...) sont classés comme Solides ; Les autres sont Rapides.

Echelle :	25/28 mm		10/15 mm		Mvt en terrain Dégagé / Non Dégagé / Rivière	FC vs Piétons	FC vs Montés / Aériens
	Largeur de front :		40 mm				
	Prof.	Nbre fig.	Prof.	Nbre fig.			
Dragon	80mm	1	60mm	1	8	+6	+6
Vaisseau	80mm	1	60mm	1	8	+5	+3
Béhémoth	60mm	1-4	40mm	1-4	3	+4	+5
Bêtes	60mm	2-4	40mm	2-4	4/4/1	+3	+4
Magiciens Solides	60mm	1-3	40mm	1-4	3/3/1	+4	+4
Magicien Rapides	60mm	1-3	40mm	1-3	4/4/1	+4	+4
Dieu	60mm	1	30mm	1	8	+6	+6
Volants	40mm	1-3	30mm	1-3	8	+2	+2
Héros Aérien	40mm	1-3	30mm	1-3	8	+5	+5
Héros	40mm	1-3	30mm	1-3	4/1/1	+5	+5
Paladin	40mm	1-3	30mm	1-3	4/1/1	+6	+6
Clercs Solides	40mm	1-3	30mm	1-4	2/2/1	+4	+4
Clercs Rapides	40mm	1-3	30mm	1-3	3/3/1	+4	+4
Embusqués terrestre Solide	40mm	1-3	30mm	1-3	2/2/1	+2	+2
Embusqués aquatiques Rapide	40mm	1-3	30mm	1-3	2/2/2	+2	+2
Espions Rapide	30mm	1-3	20mm	1-3	3/3/1	+5	+3

Comme les fabricants de figurines sont à peu près aussi prévisibles que les Seigneurs du Chaos, les profondeurs de socles demandées sont un minimum. Des socles plus profonds peuvent être envisagés pour de grandes créatures, en particulier pour les Aériens, les Héros sur des montures aériennes et les Béhémoths. Le nombre de figurines est celui dont nous pensons qu'il donne le meilleur effet visuel, mais reste seulement une recommandation. Il peut être nécessaire de réduire le nombre de figurines par socle pour en placer de plus grandes.



## CONSTITUTION DE SON ARMEE - COUT DES TROUPES

Le jeu se joue entre deux armées, **chacune constituée d'éléments représentant au plus 24 points d'armée** (APs -Army Points) et contrôlées par un seul général représentant un joueur. Il n'existe pas de liste d'armée comme à DBA. Chaque joueur peut donc constituer l'armée de ses rêves en recrutant les éléments qu'il souhaite, ou amender son armée fétiche de DBA voire la jouer telle quelle. La liste des troupes disponibles à DBA est rappelée en page 11 de la règle.

Type	AP - Coût par élément
Héros aérien.	6
Dieu, dragon, paladin, béhémoth, magicien et autre héros.	4
Vaisseau, espion, clerc.	3
Volant, bête, toutes les troupes DBA.	2
Embusqué.	1

Le joueur peut également gratuitement (toutefois leur perte coûtera plus cher) :

- Équiper ses archers (Bw) d'arbalètes, d'arcs longs ou d'arquebuses (ces armes ont les mêmes règles à savoir tuer plus facilement les chevaliers ou les chameaux sur un résultat égal en combat rapproché)
- Double baser des éléments (Lance (8Sp), Lames (6Bd), Archers (8Bw), Cavalerie (6Cv) ou Chevalier (6Kn))
- Donner la capacité à ses éléments (non double basés) de Kn, Cv ou LH de démonter :
  - o Kn : En Lame (4Bd) ou Lance (Sp)
  - o Cv : En Lame (3Bd) ou Archers (3Bw)
  - o LH : En Ps ou en Archers (3Bw)

⇒ Le choix de l'élément démonté doit être choisi au moment de la constitution de l'armée.

La somme du coût des éléments de 6 AP, 4 AP et 3AP, d'artillerie, de fourgon de guerre, de char à faux, d'éléphants, d'éléments double-basés ou pouvant démonter d'une armée ne doit pas dépasser la moitié de ses APs.

Un élément est choisi pour être le Général de l'armée. Cela ne peut pas être un Dieu, un Dragon, un Paladin, un Espion ou un Embusqué.

Chaque armée doit également contenir gratuitement un campement comme décrit dans la règle (voir P.14).

### DEPLOIEMENT (P12 et P15)

L'agressivité n'est pas prise en compte. Chacun des deux joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le résultat le plus petit est le défenseur. Le type de terrain est, soit choisi par les 2 joueurs et correspondant le mieux à l'armée du défenseur, soit tiré au dé par le défenseur :

2D6	2-4	5	6	7	8	9	10-12
Terrain	Steppe	Tropical	Littoral	Arable	Forêt	Sec	Montagne

Si l'armée de l'attaquant contient des embusqués aquatiques, l'attaquant peut obliger le défenseur à poser un terrain aquatique (rivière, oasis, marais ou marécage) parmi les éléments de terrain optionnels même si le type de terrain sélectionné ne le permet normalement pas. Le joueur attaquant doit fournir cet élément de terrain. Les aériens peuvent se déployer jusqu'à 2 LB du bord de table du joueur. Les béhémoths, vaisseaux, volants, dragons et dieux ne peuvent pas non plus être mis en réserve pour se déployer le long d'une zone navigable.



## DETERMINATION DES PIPs (P.15)

Ces PIPs pourront aussi être utilisés pour invoquer des Dieux, déployer des Dragons ou des Embusqués, désensorceler un Héros ou un Magicien dans n'importe quel ordre. Les magiciens peuvent lancer leurs sorts (en utilisant des PIPs) pendant la phase de tir, dans l'ordre décidé par le joueur dont c'est le tour.

### DEPLOYER LES DIEUX

Un Dieu n'est pas déployé sur table tant que le joueur qui le contrôle ne l'invoque pas avec succès en dépensant 6 PIPs. Il est alors placé n'importe où dans la moitié du champ de bataille appartenant au joueur qui l'invoque, mais pas à moins de 2 LB d'un élément ennemi. Tout jet de PIP de 1 par un joueur oblige le premier arrivé de ses Dieux de l'armée actuellement sur table à quitter le champ de bataille, sans possibilité de retour au cours de cette bataille. Si les deux camps ont le même Dieu, le premier à l'invoquer le gagne pour lui, l'autre le compte comme perdu.

### DEPLOYER LES DRAGONS

Les dragons ne sont déployés sur la table que s'ils sont appelés avec succès par le joueur les contrôlant en dépensant 6 PIPs. Quand ils sont invoqués, tous les dragons d'une armée, mais pas ceux d'un contingent allié, sont déployés, la partie arrière de leur socle en contact avec le bord du joueur auquel ils appartiennent, mais pas à moins de 2 LB d'un ennemi.

### DEPLOYER LES EMBUSQUÉS

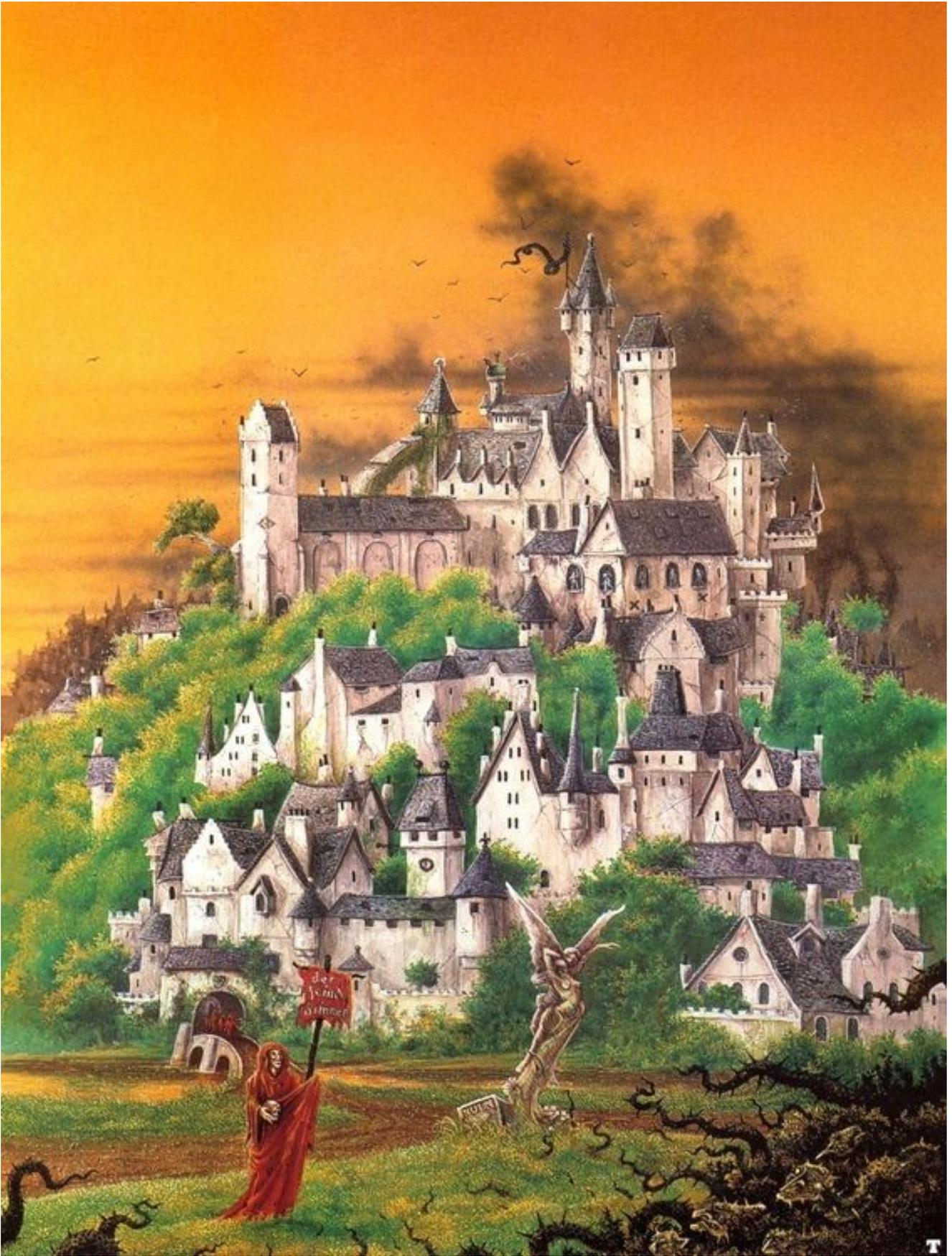
Les embusqués ne sont pas déployés sur la table avant qu'un élément ennemi n'entre dans le terrain qui convient, comme décrit ci-dessous :

- Les embusqués terrestres doivent être placés dans un terrain difficile **ou accidenté**, de front, en combat rapproché avec un élément ennemi qui vient juste d'entrer ou d'être déployé dans ce terrain. Cela peut être dans le premier tour de jeu du joueur qui les contrôle, où dans le tour qui suit un déploiement ou un déplacement ennemi dans ce terrain difficile **ou accidenté**.
- Les embusqués aquatiques doivent être placés dans un élément de terrain aquatique (rivière, **marais, marécage, oasis ou zone navigable**), de front, en combat rapproché avec un élément ennemi qui a au moins une partie de sa base dans ou sur le terrain aquatique, **ou au contact d'une zone navigable**. Ils peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction dans un milieu aquatique.
- Si l'élément ennemi est de type aérien et dans une des situations ci-dessus, les embusqués ne peuvent être déployés que si cet élément aérien est déjà en combat rapproché sur son front.

Déployer les embusqués la première fois coûte 1PIP. Ils ne peuvent effectuer de mouvement tactique dans le tour où ils sont déployés. Quand ils sont déployés, les embusqués doivent au moins avoir une partie de leur base sur l'élément de terrain où ils apparaissent. Ils ne peuvent quitter complètement et volontairement l'élément de terrain dans lequel ils apparaissent, sauf s'ils fuient ou s'il n'y a pas d'ennemi à moins de 6 LB. Ils sont alors retirés et peuvent être utilisés une deuxième fois pour 2 PIPs, ou une troisième et dernière fois pour 3 PIPs, pas nécessairement dans le même élément de terrain. S'ils sont forcés de quitter leur élément de terrain en reculant face à un ennemi, ils ne peuvent faire de mouvement tactique excepté pour y retourner **par le chemin le plus court**.

### DÉSENSORCELER LES HÉROS OU LES MAGICIENS

Désensorceler un Héros ou un Magicien coûte 6 PIPs. Un héros désensorcelé réapparaît au contact **du campement adverse**, s'il y en a un, et doit le combattre à la phase de combat rapproché suivante. Si l'ennemi **n'a pas ou plus de campement**, le héros réapparaît avec l'arrière de son socle le plus près du centre du bord de plateau ennemi, dans les limites des éléments de terrain.



Si un élément ennemi bloque l'arrivée d'un héros désensorcelé, cet élément est déplacé, pivoté, reculé (et si nécessaire, le héros est avancé), suffisamment pour que les deux éléments se retrouvent en situation de combat rapproché (front contre front).

Un magicien désensorcelé réapparaît exactement là où il a été ensorcelé, faisant face dans la même direction, comme l'indiquait son marqueur. Un magicien ensorcelé peut seulement être désensorcelé si aucun autre élément de troupe, ami ou ennemi, ne recouvre, même partiellement son marqueur. S'il est désensorcelé suite à la destruction ou à la fuite de l'élément responsable de son enchantement et si son marqueur est partiellement recouvert par un autre élément de troupe, le magicien est détruit.

### **COÛT EN PIP SUPPLEMENTAIRES (P.16)**

Dépensez un PIP supplémentaire :

3. si le mouvement inclus des magiciens ou des aériens.

### **DEPLACEMENT TACTIQUE (P.16)**

Les aériens ne peuvent former des groupes qu'avec d'autres aériens.

Les aériens peuvent survoler les troupes terrestres, une zone bâtie ou n'importe quel terrain, mais ne peuvent pas terminer leur mouvement dans un bois, [une oasis](#) ou dans une zone bâtie. [Les aériens ne peuvent pas bénéficier des règles de déplacement sur route.](#)

### **TRAVERSER UNE RIVIERE OU UN ELEMENT AQUATIQUE (P.17)**

Les aériens peuvent traverser les éléments aquatiques ([rivière](#), [marais](#), [marécage](#), [oasis](#), [Zones Navigables](#)) dans n'importe quelle direction et peuvent terminer leur [tour au-dessus d'eux \(sauf oasis\)](#).

Les embusqués aquatiques peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction dans un élément aquatique ([zone navigable](#), [oasis](#), [marais](#), [marécage](#) et [rivière](#)).

### **INTERPENETRATION - PASSER SUR, SOUS OU A TRAVERS DES TROUPES AMIES OU ENNEMIES (P.17)**

- Les Espions peuvent traverser ou être traversés par tout ami ou ennemi.
- Les Magiciens peuvent traverser tout ami.
- Les Dieux peuvent traverser tout ami ou ennemi.
- Toutes les troupes terrestres peuvent passer sous des Volants ou des Héros aériens ennemis, ou tout aérien ami, s'ils ne sont pas déjà en combat rapprochés.
- Les aériens peuvent passer au-dessus de toute les troupes terrestres sauf lorsqu'ils reculent

Quand le résultat du mouvement d'un élément ne permet pas de dégager le socle d'un autre élément qu'il est en train de traverser, par-dessous ou par-dessus, il est placé dans le premier espace inoccupé qui se trouve derrière cet autre élément. Mais si sa distance maximale de mouvement tactique est insuffisante, il ne peut pas le traverser.

### **ZONE DE MENACE (P.18)**

*Rajouter la possibilité de mouvement suivante pour un élément confronté à une ZM ennemie :*

- Pour passer à travers, par-dessus ou par-dessous un élément ennemi. Le mouvement doit laisser libre le socle ennemi.



## **MOUVEMENT TACTIQUE SE TERMINANT AU CONTACT D'UN ENNEMI (P.18)**

Les aériens peuvent engager les troupes terrestres au combat rapproché, mais ne peuvent pas être engagés au combat rapproché par des troupes terrestres autres qu'un héros ou un paladin, **ou qu'un clerc engageant un Dieu**, sauf s'ils sont déjà en combat rapproché sur leur front. Dans d'autres circonstances, un élément aérien dont la base est physiquement au contact avec un élément de troupe terrestre n'est pas considéré être en contact excepté que les aériens peuvent compter comme un débordement. Un élément aérien en contact physique avec un élément de troupe terrestre mais pas encore engagé en combat rapproché, peut engager ce dernier dans son propre tour, sans dépenser de PIP.

Aussitôt qu'un élément aérien est en combat rapproché sur son front (même contre d'autres aériens), toutes les troupes terrestres actuellement en contact physique approprié (y compris les dépassements) engagent également le combat. Celui-ci continue jusqu'à ce que tous les contacts physiques (excepté les dépassements) soient rompus après que les mouvements résultant de l'issue des combats aient été effectués.

## **ATTAQUE MAGIQUE (Ensortellement)**

Pendant la phase de tir, un élément de Magicien non en combat rapproché peut lancer un sortilège sur un élément ennemi (ou **campement/zone bâtie**) à moins de 6 LB pendant un tour. **Il peut lancer un sort même s'il apporte un débord coin à coin**. Cette action coûte 2 PIPs. Un 2ème ou 3ème élément de magiciens qui lance un sortilège sur la même cible aide le sortilège du premier (jeteur de sorts principal) et ne résout pas son action séparément. Un PIP supplémentaire est dépensé pour chaque 2ème ou 3ème magicien. La portée est calculée à partir du magicien jusqu'à la cible. Les magiciens peuvent localiser leur cible par des moyens magiques, ainsi, d'autres éléments ou éléments de terrains ne peuvent empêcher un enchantement. Le lancement d'un sort est autorisé, même si la cible est déjà engagée en combat rapproché. A part le fait que les adversaires ne sont pas en contact, les effets d'un sortilège sont résolus exactement comme pour les autres combats.

## **TIRS (P.19)**

Les aériens peuvent être pris pour cible par-dessus des troupes terrestres.

## **COMBAT AU CORPS A CORPS (P.19)**

### **En situation de débord ou débordé (P.19)**

Les Dragons ne peuvent donner ou recevoir de dépassements amis.

### **Corps à corps contre une cité, un fort ou un campement (P.20)**

**Ce type d'élément de terrain** ne peut être capturé par un aérien seul mais peut l'être par un aérien aidé d'autres troupes au sol.



## MODIFICATEURS TACTIQUES (P.20)

+1	Si élément du Général sauf s'il lance un enchantement En position surélevée/ défendant une berge sauf contre aérien
+2	Si l'élément est la cible d'un enchantement et que la ligne la plus courte depuis le lanceur de sorts principal traverse de l'eau courante (rivière ou voie navigable) ou passe à moins de 6 LB de tout clerc ou paladin ou qu'il se trouve dans un bois, une oasis ou dans une zone bâtie.
-1	Pour chaque deuxième ou troisième élément aidant un sortilège
-2	Pour tout élément (excepté : archers, bandes guerrières, embusqués, bêtes, <b>auxiliaire, psiloi</b> ) qui se trouve en terrain difficile au corps à corps, en train d'enchanter une cible ou de subir un enchantement Pour les aériens qui ont un côté en contact avec le front d'un élément ennemi qui se situe dans un bois, <b>une oasis</b> ou dans une zone bâtie Pour une troupe (excepté les embusqués aquatiques) qui ont un bord en contact avec le front d'un élément d'embusqué aquatique ennemi Pour un élément qui lance un sortilège sur un magicien ennemi qui est à moins de 6 LB de son campement.

## RESULTAT DU COMBAT (P.21)

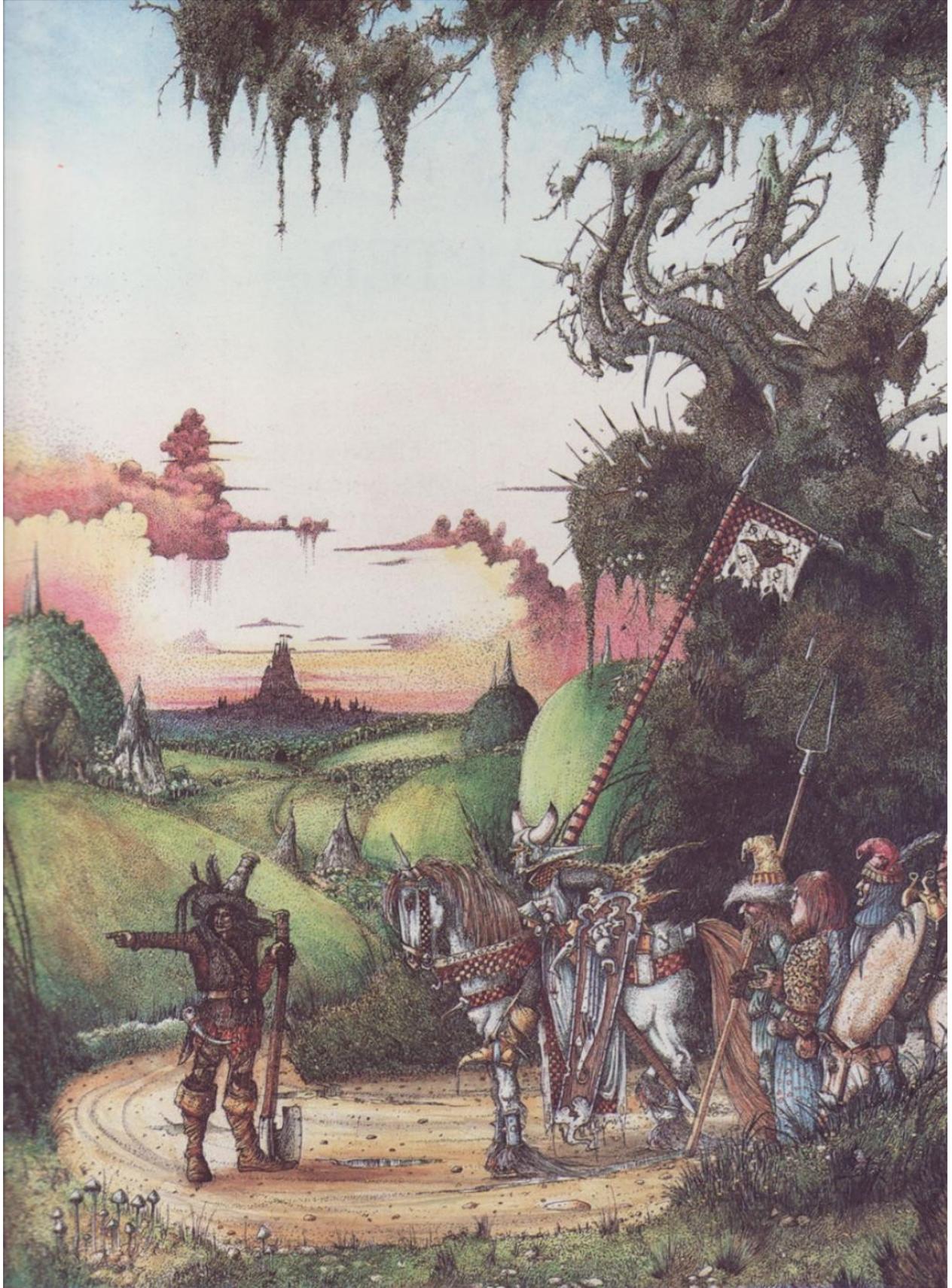
Les éléments ignorent un résultat défavorable dans les circonstances suivantes :

- Quand un magicien lance un sortilège sur un autre élément, excepté un autre magicien ou un dieu
- Quand un magicien aide un autre magicien à lancer un sortilège
- Quand un élément se bat contre un espion (sauf généraux, **zones bâties/campements** et autres espions).

Les troupes de DBA utilisent leur facteur tactique contre les montés pour combattre les aériens.

<b>Si son total est égal à celui de l'ennemi :</b>	
Si Héros contre Héros Si Paladin contre Magicien	Les deux sont détruits s'ils sont au combat au contact et que leurs totaux sont impairs.
<b>Si son total est plus petit que celui de l'ennemi, mais supérieur à la moitié :</b>	
Dieu	Fuit en dehors du champ de bataille contre Dieu, Magicien ou Clerc. <b>Sinon pas d'effet.</b>
Dragon	Détruit par Héros ou Paladin. Sinon, fuit hors du champ de bataille.
Vaisseaux, Volants.	Fuit contre Magicien. Sinon recule.
Héros	Ensorcelé par Magicien. Détruit par Héros, Paladin ou Artillerie. Sinon, recule.
Paladin	Détruit si en contact. <b>Sinon pas d'effet.</b>
<b>Béhémoth (*)</b>	Fuit contre Magicien, Dragon ou Artillerie. Sinon recule.
Bêtes	Détruits par les éléments de type Montés au contact. Sinon reculent.
Clercs	Détruits par Chevaliers si en terrain clair. Détruits par Bandes Guerrières. Sinon reculent
Embusqués	Fuient en dehors du champ de bataille
Espions	Fuient
Magiciens	Ensorcelé par Magicien. Détruit par Héros, Paladin, Dragon ou Dieu. Sinon recule
<b>Si son total est la moitié ou moins de celui de l'ennemi :</b>	
Volants	Détruits par Héros, Magicien, <b>Paladins</b> , Aériens ou Archers. Sinon fuient
Autres	Détruits

(\*) Les troupes battues par un Béhémoth sur un résultat supérieur (ou doublement supérieur) subissent les mêmes résultats que si elles avaient été battues par un Eléphant (ex : Un Psiloi dont le résultat est la moitié de celui d'un Behemoth reculera).



## ENSORCELLEMENT

Un Héros ou un Magicien ensorcelé par un Magicien hostile est temporairement retiré jusqu'à ce qu'il soit désensorcelé en dépensant 6 PIPs ou par la destruction, l'ensorcellement, ou la fuite de l'ensorceleur.

Un magicien qui obtient 1 à son dé de sortilège (de combat), et qui a déjà obtenu 1 auparavant, s'ensorcelle lui-même. D'autres magiciens l'aidant ne sont pas affectés. Un magicien qui s'ensorcelle lui-même peut seulement se désensorceler en dépensant 6 PIPs.

Un magicien ensorcelé, de n'importe quelle manière, est remplacé par un marqueur plat de mêmes dimensions que le socle du magicien. Ce marqueur doit contenir soit une grenouille ensorcelée, un insecte ou quelque chose de similaire, soit avoir une figurine appropriée placée dessus. Le modèle fournit ne doit pas être fixé sur le marqueur. Ainsi, il peut être enlevé si un autre élément de troupe devait terminer son mouvement sur le marqueur. Le marqueur ne compte pas comme un élément de troupe, ne peut pas bouger, ne peut pas bloquer le mouvement d'autres troupes ou un tir et ne peut pas être la cible d'un sortilège, d'un tir ni être impliqué dans un combat rapproché.

## ELEMENTS DETRUIITS (P.21)

Un ou des Espion(s) sur le flanc et/ou l'arrière d'un élément ennemi n'est pas une condition suffisante pour détruire l'élément reculant, repoussé, fuyant ou faisant parti d'une colonne dont l'élément de tête est détruit SAUF SI L'ELEMENT SUSMENTIONNE EST LE GENERAL.

Note : Cela veut dire qu'un/des Espion(s) seul(s) ne peu(ven)t pas provoquer de prise de flanc sauf contre un Général. Ne pas oublier qu'un Espion peut traverser ou être traversé par n'importe quelle troupe.

## RECULER OU ETRE REPOUSSE (P.22)

Les Béhémoths, Dragons ou Dieux ne peuvent être repoussés que par des Béhémoth ou des Dragons.

Les troupes (amies ou ennemies) dans le chemin de recul d'un Béhémoth, d'un éléphant ou d'un Dragon sont détruites (à l'exception des Béhémoths, aériens ou espions).

Si des troupes aériennes reculent par rapport à des troupes terrestres, et que leurs bases restent en contact après que les deux éléments aient effectués leurs mouvements après le résultat du combat, celui-ci continue au prochain tour de jeu.

Un aérien devant reculer ou être repoussé à travers un bois, oasis ou zone bâtie est détruit s'il commence avec son bord arrière en contact d'un tel terrain.

## POURSUITE (P.22)

Les éléments de Béhémoths et de Bêtes poursuivent jusqu'à 1 LB en ligne droite

## ELEMENT PERDUS (P.23)

Un élément compte comme perdu et est enlevé de la partie dans les situations suivantes :

- S'il quitte le champ de bataille (fuite...)
- S'il est actuellement ensorcelé.

Un dieu, un dragon ou un élément d'embusqués qui n'a pas encore été déployé ne compte pas comme perdu.

Un élément d'Embuesqués qui revient, ou un élément ensorcelé que l'on désensorcelle cesse d'être perdu.

Les éléments d'Embuesqués détruits ne peuvent pas revenir. Les éléments d'Embuesqués qui ont été enlevés du champ de bataille parce qu'il ne restait plus d'adversaire à moins de 6 LB ne comptent pas comme perdus, même s'ils avaient fui auparavant ou que c'était la troisième fois qu'ils quittaient le champ de bataille.



## GAGNER ET PERDRE UNE BATAILLE

Contrairement à DBA où il faut 4 éléments de perdu, un camp est vaincu si, à la fin d'un tour, il a perdu **la moitié de ses AP(s)** et a aussi perdu plus de AP que l'autre camp.

Chaque élément perdu coûte sa valeur en AP, hormis les exceptions suivantes :

- Un Général perdu ou un campement mis à sac compte pour 2APs supplémentaires de perdus.
- Une Cité occupée par l'ennemi et utilisée sans campement compte pour 4 APs de perdu, 2 sinon.
- Les éléments double-basés, pouvant démonter, les archers (Bw) équipés d'arcs longs, d'arbalètes ou d'arquebuses comptent pour 3 APs de perdus.
- Enfin les hordes et chars à faux comptent seulement pour 1 AP de perdu.



Modificateurs de PIP	
+1 PIP	Sauf 1er tour si Magicien ou Aériens
6 PIP	Déployer Dragon ou Dieu (s'en va si PIP=1) Désensorceler Magicien ou Héros
1, 2 puis 3 PIP	Déployer les embusqués la 1 <sup>ère</sup> , 2 <sup>ème</sup> puis 3 <sup>ème</sup> et dernière fois (si détruit ne peuvent plus être invoqués)
2 PIP	Ensorceler (phase de tir)
+1PIP	Soutenir un sort (max 2)

Précision mouvement aériens	
-	Ne forme de groupe qu'avec aériens.
-	Peuvent traverser tout terrain et même s'y arrêter (sauf bois, oasis et zone bâtie).
-	Ne peuvent être engagé (sauf par Paladin et Héros ; et les Dieux par les Clercs).
-	Ne bénéficie pas des mouvements sur route.
-	Sont détruits si recul ou repoussé avec arrière en contact d'un bois, oasis ou zone bâtie

Zone de menace (ZM)	
Peut bouger que pour : Pour passer à travers, par-dessus ou par-dessous un élément ennemi. Le mouvement doit laisser libre le socle ennemi.	

Interpénétration	
Aériens	A travers toute troupe terrestre (saut en recul)
Terrestre	A travers tout espion, sous tout aérien ami (non en combat) ou volant/héros aérien ennemi
Espion et Dieu	A travers tout ami ou ennemi
Magicien	A travers tout ami

Tir à distance	
<b>Magicien : 6 LB - Tir possible pendant son tour : à 360° même hors de vue ou si la cible est en CR. Ignore résultat défavorable sauf contre Dieu ou Magicien</b> <i>Si deux « un » sont obtenus, le magicien s'ensorcelle</i>	
<b>Tir sur aériens : Tir possible par-dessus troupes terrestres</b>	

Facteurs tactiques	
Aérien sans soutien de troupe terrestre ne peut capturer zone bâtie ou campement.	
+2	Si cible d'un sort et - Le Sort traverse rivière ou voie navigable - Le sort passe 6 LB Clerc/Paladin - Cible est dans bois, oasis ou zone bâtie
+1	Si Élément du Général (CC ou ciblé au tir/enchantement) Surélevé/berge sauf contre aérien
-1	Pour chaque débord (sauf Dragon qui n'en bénéficie pas ni n'en donne) Pour chaque soutien au sort (max : -2)
-2	En Corps à corps en T. Diff. (sauf Aux, Wb, Bw, Ps, Bête, Embusqué)
	Si Aérien avec côté en contact d'un front ennemi qui est dans bois, oasis zone bâtie
	Si troupe (sauf embusqué aquatique) avec bord en contact d'un front d'un Embusqué aquatique Pour Magicien lançant sort sur Magicien à moins 6 LB de son campement

## Aide de jeu DBA « Mirabilis »

Troupe	Facteurs de combat vs			Mouvement	
	CI	In.	Mo./Ae	TDeg	A/Di
Dieu	Di	+6	+6	8	8
Dragon	Dr	+6	+6	8	8
Héros Aérien	HeAe	+5	+5	8	8
Vaisseau	Va	+5	+3	8	8
Volant	Vo	+2	+2	8	8
Clerc solide	CIS	+4	+4	2	2
Clerc rapide	CIR			3	3
Magicien solid.	MaS	+4	+4	3	3
Magicien rapid.	MaR			4	4
Embusqué soli.	EmS	+2	+2	2	2
Embusqué rap.	EmR			3	3
Espion rapide	Es	+5	+3	3	3
Béhémoth	Beh	+4	+5	3	1
Bête	Bet	+3	+4	4	4
Héros	He	+5	+5	4	1
Paladin	Pa	+6	+6	4	1

Résultat de combat			
Totaux égaux			
Troupe	CI	Détruit par	Sinon
Héros	He/ HeAe	Héros en CR si les 2 résultats impairs	-
Magicien	Ma	Paladin en CR si les 2 résultats impairs	-
Paladin	Pa	résultats impairs	-
Total inférieur mais > à la moitié du résultat adverse			
Troupe	CI	Détruit par	Sinon
Dieu	Di	Ma, CI, Di	-
Dragon	Dr	Tous	-
Vaisseau	Va	-	F si Mg sinon R
Volant	Vo	-	F si Mg sinon R
Héros	He/ HeAe	He, Pa Art	Ens. si Ma, sinon R
Paladin	Pa	Tous en contact	-
Behemo. (*)	Beh	-	F si Mg, Dr, Art sinon R
Bête	Bet	Montés	R
Clerc	CI	Kn en T. dégagé ; Wb	R
Embus.	Em	-	F du CdB
Espion	Es	-	F
Magicien	Ma	Di, Dr, He, HeAe, Pa	Ens. si Ma, sinon R
Total inférieur à la moitié du résultat adverse			
Troupe	CI	Résultat	
Volant	Vo	Détruit si He, HeAe, Dr, Di, Va, Vo, Pa, Ar ; Sinon Fuit	

