

Champs de bataille pour Warmaster:

Le champ de bataille :

Ces terrains sont valables pour les batailles se déroulant dans l'empire et ses environs. On suppose que la plupart des campagnes se déroulent du printemps à l'automne et que les généraux évitent les batailles quand le terrain est trop boueux ou enneigé car alors leurs cavaliers, chars, machines de guerre et artileries ne pourraient pas participer à la bataille.

Tirage et placement des terrains :

Celui qui commence à placer le premier élément de terrain est déterminé aléatoirement. Le joueur choisit une zone du champ de bataille de 60cmx60cm (6 zones sur une table de 173x128) puis jette 2d6 sur la table ci-dessous et place alors le ou les éléments de terrain déterminés par le jet dans la zone choisie (plus de 50% de l'élément de terrain doit se trouver dans la zone), puis l'autre joueur en fait autant et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un jet ait été fait pour chaque zone de 60x60cm.

Si vous n'avez plus de décors d'un type donné, rejetez le dé.

2d6	Terrains	5	Colline	9	Forêt
2	1d3 Collines	6	Ruine	10	Forêt
3	Colline	7	Rivière/haies	11	Forêt
4	Colline	8	Village	12	1d3 Forêts

Haies : Cela correspond à 6 éléments de 4cm de long de murets, haies ou barrières.

Placement d'une rivière:

Celui qui a tiré la rivière place le 1^{er} élément qui doit partir d'un bord de table. Si un des bouts de la rivière aboutit à un bord de table, l'autre joueur à son tour peut placer un élément de rivière s'il le veut (si la rivière n'aboutit pas à un bord de table il doit placer un élément de rivière à la suite du précédent) et ainsi de suite, le dernier élément pouvant être placé doit aboutir à un bord de table.

Etat de la rivière : Jetez 2d6 : 2) Sécheresse : On peut traverser la rivière n'importe où. 3-4) Crue : La rivière est infranchissable sauf par les ponts, de plus, sur 4+, les 5cm autour des berges sont considérés comme du terrain boueux. 5-10) Normal : On peut traverser la rivière par les gués et les ponts. 12) Gelée : Au début d'un mouvement qui permet de la traverser ou si l'on reste dessus, chaque socle de l'unité jette 1d6, sur un 1 le socle est perdu.

Déploiement et début de partie :

Ensuite, on détermine aléatoirement le placement d'un des joueurs (le côté sur le lequel il se déploie), l'autre joueur se déploiera face à lui.

Les deux armées doivent être déployées à 80cm l'une de l'autre.

Celui qui a le plus d'unité commence à placer une unité puis c'est à l'autre joueur; quand un joueur n'a plus d'unité il continue avec ses personnages.

Enfin, un jet de dé détermine celui qui joue en premier.

Fin de partie :

La partie se déroule en un nombre de tour déterminé par les joueurs s'ils tombent d'accord sinon aléatoirement avec 1d6 : 1-2 : 6 tours, 3-4 : 7 tours, 5-6 : 8 tours.

Effets des terrains :

<i>Terrain</i>	<i>Dense</i>	<i>Défensif ?</i>	<i>LDV ?</i>	<i>Autorisées ?</i>
Plaine Gué à sec	<i>Non</i>	<i>Non</i>	<i>Oui</i>	<i>Toutes</i>
Colline	<i>Non</i>	<i>Non sauf si plus haut</i>	<i>Non si plus haut que la cible et le tireur</i>	<i>Toutes</i>
Colline abrupte	<i>Oui</i>	<i>Non sauf si plus haut</i>	<i>Non si plus haut que la cible et le tireur</i>	<i>Infanterie et monstres seulement</i>
Forêt	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>2cm</i>	<i>Infanterie seulement</i>
Muret et haie	<i>Oui</i>	<i>s'il est entre les deux ennemis</i>	<i>Non sauf si la cible est juste derrière l'élément</i>	<i>toutes sauf char et artillerie/machine</i>
Village	<i>Oui</i>	<i>Fortifié.</i>	<i>4cm</i>	<i>Toutes</i>
Ruines	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>4cm</i>	<i>Toutes sauf char, artillerie et cavalerie</i>
Boueux	<i>Oui</i>	<i>Non sauf pour les charges</i>	<i>Oui</i>	<i>Toutes sauf char et artillerie</i>
Marécage Rivière à sec	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Infanterie et monstres seulement</i>
Rivière, Étang, Mer	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>Oui</i>	<i>Aucune, les volants peuvent traverser.</i>
Gué	<i>Oui</i>	<i>Non sauf pour les charges</i>	<i>Oui</i>	<i>Toutes</i>
<i>Terrain</i>	<i>Dense</i>	<i>Défensif ?</i>	<i>LDV ?</i>	<i>Autorisées ?</i>

Hauteur des terrains :

Une unité d'artillerie si elle est placée à un niveau plus élevé que lui peut tirer par-dessus un obstacle.

1	Unité, haie, ruine.	3	Colline niveau 2, forêt, ville.
2	Colline niveau 1, village, jeune forêt.	4	Colline niveau 3, fortification.

Terrains denses :

Une unité dont un demi socle ou plus traverse un terrain dense voit son déplacement divisé par deux (et peut finalement ne pas pouvoir traverser complètement l'élément de terrain en question).

Si elle fini son déplacement sur un terrain dense elle devient désorganisée et subit donc le malus de -1 au commandement et son prochain déplacement est aussi divisé par deux.

Position Défensive :

Seule l'infanterie et l'artillerie peuvent prétendre à une position défensive, déterminé pour chaque socle de l'unité (en défense si la moitié au moins du socle est sur la zone).