

## Troupes cachées à Warmaster

### **Attaquant et défenseur :**

Ne jetez pas le dé pour qui joue d'abord, mais pour savoir qui défend et qui attaque, celui qui gagne le jet peut choisir d'être l'un ou l'autre.

### *Attaquant :*

Peut choisir de quel côté il se déploie, il se déploie en dernier et joue en premier, il peut cacher des unités dans son aire de déploiement.

### *Défenseur :*

Le défenseur doit se déployer d'abord. Il peut cacher jusqu'à 30 % de son armée sur la moitié de la table (c'est-à-dire sur 180x60 avec une table de 180x120) là où il y a des éléments de terrain. Les unités non cachées peuvent se déployer dans les 30cm de son bord de table.

### **Dissimulation :**

Celui qui cache des unités doit pouvoir passer un moment pour réfléchir à son placement et mesurer les éléments de terrain pendant que l'autre va ailleurs...

Il peut cacher une unité si tous les socles de l'unité peuvent entrer entièrement dans l'élément de terrain.

Un type d'unité donné peut seulement se cacher dans un élément de terrain où il peut se déplacer en temps normal ou derrière un élément de terrain coupant les lignes de vue.

Les volants ne peuvent pas se cacher.

Il doit prendre note de la position, la formation et la direction de l'unité sur un papier et doit faire aussi une carte sommaire du champ de bataille pour voir où les unités sont cachées exactement par rapport aux éléments de terrain.

### **Révélation des unités :**

Une unité cachée est placée sur le terrain si :

1. Elle se déplace.
2. Elle tire.
3. L'adversaire se déplace sur l'élément de terrain où elle est cachée
4. Les mouvements de l'adversaire sur le terrain font qu'elle entre dans sa ligne de vue.

« Hide & Seek » d'Andy Hillier, Warmaster Magazine N°10 p.42, traduit par Christophe Sicard  
<http://chsic.free.fr/>