

CLASH ! - Version Test Public

CLASH !

Avant-Propos

« CLASH ! » est un système de jeu d'Histoire avec figurines qui se place comme un pont entre joueurs de niveau, d'expérience et même de de périodes différentes. « CLASH ! » ne prétend pas être une règle « meilleure » ou plus historique qu'une autre. Il ne manque pas, par ailleurs, d'excellentes règles qui vous permettront de recréer des batailles historiques dans le plus grand détail.

« CLASH ! » n'a pas non plus vocation à être utilisée en compétition, ni par des joueurs faisant passer leur volonté de vaincre avant celle de passer un bon moment amical avec leur adversaire. Pour prévoir et prévenir toute contestation, tout en gardant un minimum de vraisemblance, elle devrait être BEAUCOUP plus longue.

« CLASH ! » ne place pas le joueur dans la peau d'un général en chef qui voit se dérouler passivement le plan qu'il a conçu au départ avec peu ou pas de possibilités de le faire évoluer. Le joueur incarne au contraire toute son armée et prend des décisions à la place de chaque officier. Des

règles d'ordre seront prochainement proposées en option dans un supplément pour ceux qui préfèrent mettre l'accent sur la chaîne de commandement

« CLASH ! » ne met pas l'accent sur les formations de combat. Vous verrez à l'usage que dans l'essentiel des cas, adopter une formation historique est tout simplement la meilleure manière et la plus efficace de placer vos unités.

« CLASH ! » se veut avant tout facile à apprendre, amusante, facile à jouer, ouverte à tous. L'idée est de poser les figurines dont vous disposez sur la table et de jouer contre n'importe quel adversaire contemporain ou non.

« CLASH ! » laisse une part d'improvisation aux joueurs. A plusieurs endroits, la règle PROPOSE des solutions, mais si cette solution ne semble pas adapté à leur situation, il leur est aussi chaleureusement recommandé d'y déroger d'un commun accord.



Cette règle est divisée en 3 parties : la première partie, la règle proprement dite, est volontairement la plus courte possible. Toutes les définitions, les précisions et les cas particuliers sont renvoyées dans la deuxième partie, les annexes. Pour toute interrogation, c'est là qu'il faudra vous reporter. Enfin, la troisième partie, les options, regroupe des ajouts et des variantes particulières qui généralement ne vous seront utiles que très occasionnellement.

Important : pour une première lecture, il est conseillé de commencer par lire les annexes B, C et D pour se familiariser avec les troupes.

CLASH ! - Version Test Public

Règle

« CLASH ! » est une règle avec une base simple. Elle se joue à la figurine, regroupées en unités constituées. Chaque figurine représente un certain nombre d'hommes réels et une unité de ce fait peut représenter depuis une troupe jusqu'à un régiment ou plus, généralement une compagnie, un escadron ou équivalent.



Préparation du jeu

Vous aurez préparé votre jeu à l'aide de l'Annexe A qui comprend tout, depuis le choix des troupes et la préparation de la table jusqu'au déploiement. En particulier, l'annexe A4 indique le matériel nécessaire au jeu, en particulier la règlette appelée « mesure ».

Rappel : une fiche pour chacune des unités est très utile mais non obligatoire. Dans tout ce qui suit, on supposera que l'on se référera à cette fiche, ou à une liste équivalente. **Voir à l'annexe F.**

Déroulement du jeu

Le jeu est alternatif avec une capacité de réaction. Le joueur dont c'est le tour de jeu est appelé le joueur « en phase ». Chaque tour de jeu se déroule ainsi :

- Le joueur en phase pose à côté de chaque unité un nombre de jetons égal au nombre d'actions possibles pour cette unité, puis l'autre joueur pose un jeton à côté de chacune de ses unités.
- Le joueur en phase joue ses unités comme il veut, en dépensant 1 jeton pour faire une action à une unité, jusqu'à avoir joué tous ses jetons. On peut jouer une ou plusieurs actions avec une unité, passer à une autre puis revenir à la première s'il lui reste des jetons. Il est interdit de transférer les jetons d'une unité sur l'autre.
- Avant de faire une action, le joueur annonce à haute voix l'action choisie (cf détail ci dessous)
- Les actions possibles sont de 4 types : Mouvement, manœuvre, tir ou action particulière.
- A sa volonté, au moment où le joueur en phase annonce l'action, l'autre joueur peut faire une interruption, c'est à dire jouer le jeton d'une de ses unités pour faire faire une action à cette unité.
- Certaines actions peuvent être suivies d'un test de moral de telle ou telle unité.
- Quand tous les jetons ont été joués, on passe aux combats

corps à corps.

- Test de moral de fin de phase. Pose des marqueurs de moral.
- Vérification des conditions de victoire éventuelle.
- Actions des figurines isolées
Les figurines isolées (généraux, messagers, etc.) sont considérées comme une unité par elles-mêmes. Elles ont le nombre d'actions de leur type de troupe plus 1 mais ne peuvent faire d'actions de tir. Rappel : si la figurine spéciale se trouve à moins d'1/2 mesure d'une unité de son camp, elle sera comptée avec l'unité pour les tirs ennemis (voir au tir)."
- Passage à la phase suivante (à l'autre joueur).

Action de Mouvement.

Le joueur peut déplacer chacune des figurines de l'unité d'une mesure. Le mouvement se fait à la figurine. Il n'est pas nécessaire que les figurines se touchent mais la baguette est la distance la plus longue possible. Pour l'effet du terrain, voir à l'annexe E.

- Si le terrain est difficile, même une toute petite partie, on utilise la demi-mesure.
- Jamais 2 figurines ou leurs socles ne peuvent se chevaucher, amis ou ennemis. En revanche, on peut « passer par dessus » si on pose la figurine plus loin. De ce fait, une unité ne peut traverser une figurine en contact avec un ennemi puisqu'il n'y a pas de place au-delà.
- Aucune figurine ne peut se déplacer de plus d'une mesure par action, mais aucune n'est obligée de faire toute sa capacité de mouvement.
- Aucune partie du socle de la figurine ne peut se déplacer de plus d'une mesure. (Attention notamment à l'angle extérieur en cas de mouvement tournant.)
- Il appartient au joueur de maintenir (ou pas) la cohésion de son unité.

Dans le cas où une figurine de l'unité est au contact de l'ennemi, aucune figurine de l'unité ne peut plus faire mouvement. Seules les actions de manœuvre sont autorisées (cf ci dessous) ou la rupture de mêlée (voir plus loin).

Pour l'artillerie, ce sont les servants qui se déplacent. On ne représente pas les attelages mais il faut 2 servants collés au moins pour déplacer l'arme.

Action de Manœuvre

La manœuvre concerne toujours un maximum de 6 figurines par unité. Selon le type, l'armure et l'entraînement de l'unité, ces 6 figurines sont partagées entre « redéploiement » et « rotation ». Lorsque le joueur décide de faire une action de manœuvre, il peut faire autant de « redéploiements » et de « rotations » que ce qui est possible pour l'unité selon sa description.

Le redéploiement consiste à prendre une figurine de l'unité et à la reposer ailleurs (ou au même endroit), au contact d'une autre figurine de l'unité, dans la position et l'orientation de son choix, même si cela excède de beaucoup la capacité de mouvement, et cela autant de fois que la capacité de « redéploiement » de l'unité. La rotation est simplement le fait de tourner sur place une figurine de l'unité.

C'est pourquoi la description de l'unité porte toujours deux chiffres dont le total est égal à 6, par exemple 3/3. Si un seul chiffre est indiqué en manœuvre, ce sera celui du « redéploiement » et la « rotation » sera la différence à 6. Si par exemple la liste d'armée note « 2 » en manœuvre, la description de l'unité mentionnera « 2/4 ».

A noter que ces manœuvres sont possibles même si la figurine est en contact avec un ennemi, à condition que :

- 1) l'unité ne rompe pas complètement le contact avec chacune des unités ennemies en contact ;
- 2) une figurine ainsi désengagée ne peut revenir en contact ailleurs. L'effet du terrain (Annexe E) ne joue qu'à l'endroit où l'on pose la figurine.

CLASH ! - Version Test Public

Actions spéciales

Monter ou démonter

Une cavalerie ou une infanterie montée peut être remplacée par les figurines correspondantes à pied. Les montures sont considérées rester à disposition. Si l'unité déroute, elle ne pourra jamais remonter. Monter ou démonter prend une action. Si l'unité commence son tour démontée et remonte, elle conserve son nombre d'actions initial, même si le nombre d'actions de l'unité montée est supérieur à celle démontée.

Atteler ou dételé une artillerie et déplacement à la bricole

Pour déplacer une artillerie à roues, il faut d'abord l'atteler, ce qui prend une action. De même l'artillerie doit être dételée (une action) pour être mise en batterie avant de tirer. Cependant, une artillerie sur roues peut être déplacée par au moins 2 servants sur une longueur de socle de servant en la poussant et la tirant « à la bricole », donc sans attelage.

Rupture de mêlée

C'est une action de mouvement spéciale d'une unité qui est en mêlée au début du tour. Cette unité DOIT faire un test de moral. Si elle n'est ni en déroute ni enragée, elle a le droit de faire une ou plusieurs actions de mouvement dans le sens adverse du maximum de ses ennemis, à condition de pouvoir poser toutes ses figurines, mais elle DOIT être positionnée dans le sens de son mouvement, donc dos à l'ennemi, et ce sont les seules actions qu'elle pourra faire ce tour. Si l'unité part en déroute, c'est immédiat. Si elle est « enragée », elle ne peut se désengager. Les unités des 2 camps jouent ensuite normalement.

Ceci est la seule manière pour une unité d'être remplacée en mêlée mais peut permettre à son ou ses ennemis de s'enfoncer dans le front ainsi dégaï.

Action de Tir

C'est une action qui permet aux figurines d'une unité de tirer sur des figurines ennemie. Il y faut des conditions :

- 1) Seule peut tirer une figurine qui dispose d'une arme de tir.
- 2) Le tir est impossible pour une figurine en contact avec un ennemi.
- 3) La figurine tirant a sa cible à portée et a une vue directe sur elle en fonction du terrain (Annexe E).
- 4) Une figurine peut tirer tout autour d'elle-même (il n'y a pas de sens de la figurine).
- 5) Le tir se fait toujours en ligne droite et ne peut jamais passer au-dessus du socle de n'importe quelle figurine amie ou ennemie (sauf pour tirer sur cet ennemi). Donc, si 2 figurines sont côte à côte, cela limite les possibilités de tir.
- 6) Il est toujours possible de diviser le tir d'une unité sur une ou plusieurs unités ennemies mais une figurine ne peut tirer que sur une seule unité ennemie.
- 7) Rappel : pour l'artillerie, ce sont les servants qui comptent, pas le modèle de la pièce.



Pour certaines armes, on compte comme s'il y avait plusieurs tireurs par figurine tirant. Le facteur d'arme, la portée en 1/2 mesures et le nombre possible de tirs dans le tour sont indiqués dans la description de l'unité.

Procédure de tir

Pour tirer, on prend le facteur d'arme du tireur et les modificateurs de celui-ci, puis on ajoute les modificateurs dus à la cible (dont l'armure si l'arme ne l'annule pas). On obtient le facteur modifié.

Tireur vétéran ou d'élite	-1
Tireur recrue	+1
Bout portant (1/2 mesure)	-1
Cible officier	+1
Cible général	+3
Cible ordre dispersé	+1
Cible infanterie en OS (armes légères et si pas d'armure)	+1
Cible infanterie en OS (artillerie)	-1
Cible derrière un couvert léger	+1
Cible derrière un couvert moyen	+2
Cible derrière un couvert dur	+3
Pour chaque niveau d'armure (sauf si l'arme l'annule)	+1/n

On lance ensuite un dé par tireur. Les résultats égaux ou supérieurs au facteur modifié sont des pertes. Les 1 sont toujours ratés. Si le facteur modifié est supérieur à 6, on relance chaque dé qui a fait 6 pour le confirmer :

- Par 4 et plus pour un facteur de 7 (les résultats égaux ou supérieurs à 4 sont des pertes).
- Par 5 et plus pour un facteur de 8 (les résultats égaux ou supérieurs à 5 sont des pertes).
- Par 6 et plus pour un facteur de 9 (les résultats égaux à 6 sont des pertes).

Retrait des pertes au tir

On enlève autant de figurines (ou de vies pour les figurines ayant plusieurs vies) qu'il y a de pertes, en commençant par les rangs arrières s'il y en a, puis par le côté le plus engagé. On peut ainsi faire plus de pertes qu'il n'y a de figurines à portée et en vue. Quand des figurines possèdent plusieurs vies, on enlève une figurine à chaque fois que le nombre total de vie d'une figurine est perdu.

Tir sur les figurines spéciales

On ne peut tirer spécifiquement avec une unité sur une figurine spéciale que si elle est isolée à plus d'1/2 mesure de toute unité de son camp. Sinon, elle sera comptée avec l'unité (même si aucune autre figurine de l'unité n'est à portée et en vue).

Les figurines spéciales avec une unité ne sont enlevées que si elles sont les dernières ou si elles sont spécialement visées. Seul un tireur d'élite peut tirer spécifiquement sur une figurine spéciale et même ainsi une figurine spéciale ne peut être la cible que d'un tireur et d'un seul.

Test de moral suite au tir

Immédiatement après le tir, si l'unité a perdu au moins 3 figurines ou 1 figurine spéciale, elle doit faire un test de moral (voir plus loin).

Interruption

Comme on l'a vu, le joueur non en phase peut faire une (ou plusieurs) action en interruption pour chacune de ses unités, en consommant le (les) jeton correspondant. Généralement, ce joueur fait cette interruption au moment où le joueur en phase annonce à haute voix l'action qu'il veut faire mais avant qu'il ait touché ses figurines ou ses dés. Cependant, cette annonce peut aussi se faire en prévenant courtoisement avant la fin de l'action en cours.

Si le joueur en phase termine toutes les actions de toutes ses unités, les actions restantes à l'autre joueur (qui n'ont pas été faites en interruption) sont perdues. Là aussi il est d'usage de prévenir courtoisement que l'on va terminer avant de faire la dernière action.

CLASH ! - Version Test Public

Combats corps à corps (dits mêlées)

Quand le joueur en phase a fini toutes ses actions, pour chaque unité qui a au moins une figurine au contact socle à socle avec une figurine ennemie, il y a un combat obligatoire. Chacune des figurines en contact avec un ennemi devra combattre ou être en soutien.

Qui combat ?

Contrairement au tir, le combat corps à corps est une série de combats singuliers d'une figurine de l'attaquant contre une figurine du défenseur et chacun des deux peut devenir une perte.

Le joueur attaquant (en phase) décide l'ordre des combats et quelles figurines seront attaquantes contre lesquelles, sachant qu'il doit y avoir obligatoirement autant de combats que le plus petit nombre de combattants d'un camp. Le camp qui a plus de combattants devra « appliquer » un d'entre eux contre un ennemi en contact de socle. Les figurines supplémentaires compteront en soutien contre celles qui sont en contact. Si une figurine (généralement un modèle) comptant comme plusieurs combattants se trouve en contact avec plusieurs ennemis, même d'unités différentes, il suit la même règle mais pour son ennemi ce n'est qu'un combattant.

Le facteur de l'arme de corps à corps est indiqué dans la description de l'unité. Le soutien est donc apporté par d'autres figurines en contact avec le même ennemi comme vu ci-dessus. De même, une figurine avec une arme longue (indiquant soutien possible), en contact direct avec l'arrière du socle de celle qui combat, peut être comptée en soutien, et de même pour certaines armes pour celles en contact direct avec l'arrière du socle de celle qui soutient.

Procédure de combat (pour chacun des protagonistes)

Pour la figurine attaquante, comme pour le défenseur, on prend le facteur de l'arme de corps à corps et les modificateurs de celui-ci, puis on ajoute les modificateurs dus à la cible (dont l'armure si l'arme ne l'annule pas) et au terrain (Annexe E). On obtient le facteur modifié.

Attaquant vétéran	-1
Attaquant recrue	+1
Attaquant Super	-2
Attaquant Fanatique	-2
Cible fanatique	-1
Pour chaque soutien	-1
Cible Infanterie en OS (sauf si armure métallique)	+1
Cible derrière un couvert léger	+1
Cible derrière un couvert moyen	+2
Cible derrière un couvert dur	+3
Pour chaque niveau d'armure	+1/niv
Cible officier	+2
Cible général	+3
Pour chaque rang de pique ou de lance longue défendant contre une attaque de cavalerie	+1/rank

On lance ensuite un dé (ou 2 ou 3 voir ci-dessus) pour chacune des figurines combattantes. Les résultats égaux ou supérieurs au facteur modifié sont des pertes. Les 1 sont toujours ratés. Si le facteur modifié est supérieur à 6, on relance chaque dé qui a fait 6 pour le confirmer :

- Par 4 et plus pour un facteur de 7 (les résultats égaux ou supérieurs à 4 sont des pertes).
- Par 5 et plus pour un facteur de 8 (les résultats égaux ou supérieurs à 5 sont des pertes).

- Par 6 et plus pour un facteur de 9 (les résultats égaux à 6 sont des pertes).

Retrait des pertes au combat

On enlève la ou les figurines (ou de vies pour les figurines ayant plusieurs vies) qui ont subi la perte. Quand des figurines possèdent plusieurs vies, on enlève une figurine à chaque fois que le nombre total de vie d'une figurine est perdu. Quand toutes les figurines ont été enlevées, certaines peuvent être remplacées par des figurines chacune en contact direct avec l'arrière du socle de la figurine enlevée, mais cette figurine remplaçante ne combattra pas (et ne sera pas combattue) ce tour-ci.

Combat contre les figurines spéciales

Si l'une des figurines combat contre une figurine spéciale, un officier, voire un général, la figurine d'officier ou de général peut être enlevée, même si elle n'est pas la dernière de l'unité.

CLASH ! - Version Test Public

Test de moral

On fera le test à la fin de son tour, après les combats, pour une unité qui :

- A perdu au combat 3 figurines ou 1 figurine spéciale ;
- est réduite à moins de 5 figurines : voit un ami en déroute à moins de 2 mesures d'une de ses figurines ;
- a vu détruit une unité ou un général ami dans le tour.
- On peut aussi faire un test à volonté (en particulier pour arrêter une déroute ou relancer une unité bloquée.)

On fera le test de moral ainsi : on lance 1 dé, puis on applique les Modificateurs suivants :

Par figurine perdue ce tour	-1
Hésitants	-1
Fuyants	-3
par unité amie en déroute en vue à 2 mesures	-2
animaux à 1 mesure d'un feu	-2
Officier avec l'unité	+1
Enthousiastes	+1
Fanatiques	+3
Par unité amie en vue à 2 mesures	+1
derrière un couvert moyen	2
derrière un couvert dur	+3
Réduite à moins de 5 figurines	- (5 moins le nombre de figurines restantes)
si un général en vue à 2 mesures (doublé s'il touche une figurine de l'unité)	+ ou - 2 (à volonté)

L'unité testée obtient le moral défini par la table ci-dessous :

8 et plus	Impétueux : (déplacement obligatoire de la moitié au moins des actions vers l'ennemi en vue le plus proche, jusqu'à venir au combat)
3 à 7	Disciplinés : Obéir aux ordres.
2 et moins	Hésitants : l'unité ne peut plus avancer vers un ennemi
Négatif (<0)	Déroute : déplacement obligatoire de toutes ses actions directement vers son bord de table



Selon le Résultat du Test, on place immédiatement à proximité de l'unité un marqueur indiquant l'état de l'unité. On conseille un marqueur rectangulaire pour ne pas le confondre avec les jetons ronds d'activation (cf annexe D). A noter qu'une unité en déroute doit faire ses actions de fuite immédiatement en toute priorité sur toutes celles de son camp, y compris si c'est une action en interruption.

Ainsi, une unité qui subit un tir qui la met en déroute doit faire immédiatement son mouvement de fuite y compris s'il reste des actions à son adversaire.

Victoire

La victoire est prévue soit dans le scénario (par exemple un objectif à prendre et à tenir) ou par accord entre les joueurs. Sinon, voyez ci-après à l'annexe A.



Arbitrage et interprétation.

Cette règle, volontairement courte et succincte peut dans certains cas particuliers susciter des questions d'interprétation, surtout entre joueurs habitués à des règles plus précises. Voici comment résoudre ces questions :

- 1) accordez-vous une minute pour trouver une solution satisfaisante pour les deux joueurs.
- 2) Si au bout d'une minute vous n'êtes pas d'accord, remettez vous en à une tierce personne dont l'avis prévaudra même s'il déplaît aux deux joueurs.
- 3) Réglez la question à chi-fou-mi.
- 4) Évitez de jouer à CLASH ! avec des personnes pointilleuses !!

CLASH!

CLASH ! - Version Test Public

Annexes

Annexe A – La préparation du jeu

La première chose est de savoir quel type de partie vous allez jouer. En effet, cela peut déterminer les troupes (voir annexe B) que vous allez choisir et le terrain, ainsi que les conditions de victoire.

A1 - Partie en scénario

Il s'agit de jouer un scénario prévu à l'avance. Ce peut être un scénario historique ou non. En particulier, il existe des « scénarios génériques » ou des « scénarios-minute » tout prêts. Sinon, un joueur peut préparer un scénario et le soumettre à l'avance à son partenaire. Je conseille que ce soit l'autre joueur qui choisisse le camp qu'il veut jouer.

Quoiqu'il en soit, un bon scénario doit prévoir à l'avance :

- les troupes (en détail ou seulement les tendances et le budget) ;
- le terrain ;
- les zones de déploiement des troupes ;
- les conditions de victoire ;
- les règles particulières internes au scénario (par exemple si dans une tempête de neige...) ;
- Le premier joueur en phase (généralement « l'attaquant »).

A2 - Partie en « Match »

La formule du « Match » consiste à définir un « budget » maximum pour chaque armée selon les figurines ; la place et le temps disponibles. A partir de 300 points, on peut faire une partie intéressante entre armées légères et peu technologiques, A 1000 points, on fait de belles batailles qui prendront toute la soirée. Vous apprendrez vite à calibrer les nombre de points qui correspond à votre manière préférée de jouer.

Le premier joueur en phase (appelé « l'attaquant ») est déterminé à chi-fou-mi.

Le terrain

Soit vous mettez en place le terrain ensemble, soit un des joueurs met le terrain et l'autre choisit le côté (et aussi qui joue premier), soit enfin vous choisissez chacun 3 ou 4 éléments de terrain et vous les posez alternativement en commençant par l'attaquant.

Déploiement des troupes

Le système le plus simple est de mettre alternativement une ou 2 unités en commençant par l'attaquant. Le défenseur peut aussi poser son armée puis la couvrir d'un drap pour que l'autre puisse poser la sienne ensuite. On peut aussi faire un plan. En l'absence de scénario, on gardera une zone de 20 cm (2 mesures) de part et d'autre du milieu de la table où l'on ne placera pas de troupes.

Conditions de victoire

En « Match » on considère qu'un camp qui a perdu plus de la moitié de ses points initiaux à la fin de son tour de jeu a perdu. Il suffit pour cela d'ajouter le coût des unités détruites ou en déroute.

A3 - Partie improvisée

C'est ce qui se passe quand vous décidez de faire une partie « comme cela » avec les troupes que vous avez sous la main. Dans ce cas, posez vos figurines devant vous et regroupez-les en « unités » afin de voir de quoi vous disposez en définissant lesquelles de vos figurines auront le statut de généraux ou d'officiers, et calculez leur valeur (éventuellement approximative). Le joueur qui a l'armée la plus onéreuse est l'attaquant, l'autre le défenseur.

Le terrain

Soit vous mettez en place le terrain ensemble, soit un des joueurs (soit par accord, soit l'attaquant, soit choisi à chi-fou-mi) met le terrain et l'autre choisit le côté (et aussi qui joue premier), soit enfin vous choisissez chacun 3 ou 4 éléments de terrain et vous les posez alternativement en commençant par l'attaquant.

Déploiement des troupes

Vous pouvez utiliser les systèmes ci-dessus. Un autre consiste à faire des carrés de papier pour indiquer les unités en ajoutant 1 carré-lettre pour 3 unités. Chacun pose un carré alternativement. Quand tous sont posés, on les remplace par les unités et on enlève les lettres.

Conditions de victoire

Le plus intéressant est de négocier les conditions de victoire en fonction du terrain, des troupes et d'un minimum de vraisemblance. Vous pouvez par exemple prévoir un ou des objectifs ou un certain nombre de tours.

A défaut d'accord, on prendra le système suivant, après deux fois le nombre d'actions qu'il faut à l'unité attaquante la plus lente (hors artillerie) pour aller en ligne droite de sa ligne de déploiement au bord de table défenseur :

- Si l'armée du défenseur <50% de l'attaquant : le défenseur gagne s'il garde une unité non en déroute ET une portion de son bord de table ;
- Si défenseur est entre 50 et 75% de l'attaquant : le défenseur gagne si son général en chef est toujours vivant, sur la table, et qu'il conserve une portion de son bord de table.
- Si défenseur est supérieur à 75% de l'attaquant, le défenseur gagne s'il garde le contrôle de TOUT son bord de table

A4 - Préparation du matériel nécessaire (outre les figurines pour les unités)

Vérifiez que vous possédez le matériel nécessaire pour jouer (et éventuellement complétez-le) :

- une règlette (une baguette appelée « mesure ») d'une longueur de 10 cm, marquée en son milieu, au moins pour chaque joueur ;
- des dés normaux ;
- des jetons ronds (pour l'activation) : vérifiez que vous possédez autant de jetons d'action que la capacité totale de votre armée ;
- Des marqueurs rectangulaires (pour le moral), en nombre raisonnable. Au besoin, confectionnez-les avec « les moyens du bord ».
- Éventuellement des marqueurs spéciaux (comme il vous plaira) pour indiquer les vies des figurines ou modèles ayant plusieurs vies.



CLASH ! - Version Test Public

Annexe B – Les troupes

Les troupes sont les combattants représentés par les figurines. Ils sont rassemblés en unités dans lesquelles les figurines sont en général toutes paires, avec le même équipement. Cependant, il arrive, pour des raisons historiques, que des combattants équipés différemment soient dans la même unité, par exemple des lanciers et des tireurs. En outre, une ou plusieurs figurines de l'unité sont distinguées comme étant un ou des officiers pour les commander.

Les troupes ont les caractéristiques suivantes :

- Leur type (I = Infanterie, C = troupes montées, A=Artillerie, M = modèle – voir annexe B1)
- Leur « ordre au sol » et leur soilage (en fonction de leur type : OS= Ordre serré, OM = ordre moyen, OD= Ordre dispersé ou tirailleurs – voir annexe B2)
- Leur armure (en précisant s'il y a ou non un bouclier - voir annexe B3)
- Leur nombre de vies (voir annexe B4)
- Leur nombre d'actions (basé sur leur type et leur armure – voir annexe B5)
- Leur capacité de manœuvre (basé sur leur type et leur armure – voir annexe B6)
- Leur entraînement au combat (voir annexe B7)
- Leur moral (voir annexe B8)
- Leur éventuelle arme de tir (voir annexe C1)
- Leur arme de mêlée (ne serait-ce qu'un canif – voir annexe C2)
- Leurs caractéristiques particulières (voir annexe B10)
- et il y a des figurines spéciales (voir annexe B11)

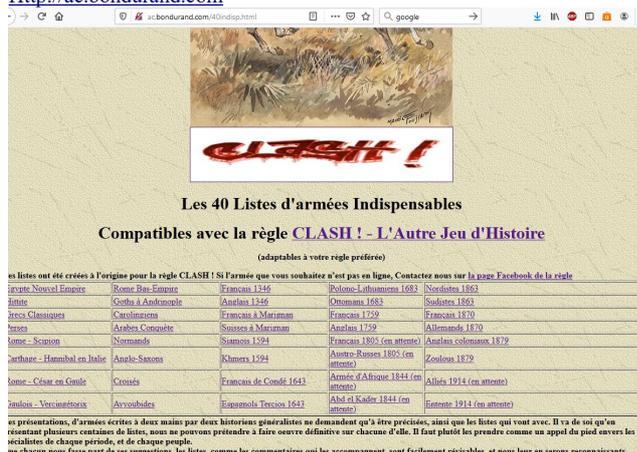
L'unité est définie par :

- Son nom
- Le nombre initial de figurines (en détaillant si plusieurs types)
- la description des figurines

Pour aider à composer les armées, nous produisons des listes d'armées décrivant les figurines ainsi que le nombre minimum et maximum de ces figurines. Chaque joueur devra donc avoir un support écrit décrivant en détail chacune de ses unités pour la bataille.

Ces listes sont disponibles ici :

<http://ac.bondurand.com>



Les 40 Listes d'armées Indispensables
Compatibles avec la règle **CLASH ! - L'Autre Jeu d'Histoire**
(adaptables à votre règle préférée)

Les listes ont été créées à l'origine pour la règle CLASH ! Si l'armée que vous souhaitez n'est pas en ligne, contactez nous sur la page Facebook de la règle

Byzantins - Byzance	Rome - Bas-Empire	Français 1346	Polono-Lithuaniens 1683	Nordistes 1863
Égypte	Croisés à Antioche	Anglais 1246	Otomans 1682	Soudistes 1863
Étrusques	Carthaginois	Français à Marignan	Français 1529	Français 1870
Égypte	Arabes Conquistadors	Suisses à Marignan	Anglais 1529	Allemands 1870
Normans - Scandinaves	Normands	Français 1594	Français 1805 (en attente)	Anglais colomaniens 1879
Barbares - Huns en Italie	Anglo-Saxons	Khmers 1594	Austro-Russes 1805 (en attente)	Zoulous 1879
Rome - César en Gaule	Croisés	Français de Comté 1643	Armée d'Afrique 1844 (en attente)	Alliés 1914 (en attente)
Égypte - Vasaquistes	Araboindes	Espagnols Terçios 1643	Abd al Kadir 1844 (en attente)	Français 1914 (en attente)

Les présentations, d'armées écrites à deux mains par deux historiens généralistes ne demandent qu'à être précisées, ainsi que les listes qui vont avec. Il va de soi qu'en réalisant plusieurs centaines de listes, nous ne pouvons prétendre à faire oeuvre définitive sur chacune d'elles. Il faut plutôt les prendre comme un appel du pied envers les spécialistes de chaque période, et de chaque peuple. Ce document nous fonce part de ses suggestions, les listes, comme les commentaires qui les accompagnent, sont facilement révisables, et nous leur en serons reconnaissants.

Nous conseillons de fabriquer pour chacune des unités une fiche du type fourni sur le site, fiche posée devant le joueur qui lui servira d'aide-mémoire et aussi pour suivre le montant de ses pertes.

Annexe B1 – Les types des troupes

Les troupes sont de différents types :

- Infanterie (les troupes à pied – marquées I)
- Cavalerie (troupes à cheval – marquées C)
- Chamellerie (troupes montées sur chameaux ou dromadaires – marquées D)
- Artillerie (machines et canons – marquées A)
- Charerie (troupes dans des véhicules attelés à des chevaux ou parfois des ânes ou chameaux – marquées V)
- Éléphants (troupes sur des éléphants – marqués E)

Quelques caractéristiques et subdivisions de troupes

Infanterie

Certaines infanteries utilisent des montures ou d'autres engins pour se déplacer plus vite, ce qui donne des types spéciaux :

- l'Infanterie montée sur des chevaux (IC) ;
- l'Infanterie montée sur chameaux ou dromadaires (appelée Méharistes et marquée IM) ;
- l'Infanterie montée sur des chars légers qui ne servent qu'au transport (IT) ;
- l'Infanterie montée sur des éléphants (qui ne servent qu'au transport – IE) ;
- l'Infanterie montée sur des bicyclettes (IB) ;
- l'Infanterie montée sur des chariots ou wagons (IW) ;
- l'Infanterie montée sur des camions et autres automobiles (IA).

Cavalerie

On ne distingue pas les différents types de chevaux.



Chameaux

Les chameaux sont de la cavalerie comme les autres sauf que :

- leur nombre d'actions est limité à 4 ;
- Le sable ne leur est pas un terrain difficile ;
- Tout ami ou ennemi monté sur un animal autre que chameau dans un rayon d'une demi-mesure compte +1 au dé.

Artillerie

On joue les servants qui ont une arme de tir collective au lieu d'individuelle. Les armes ne sont que pour indiquer le type. Il n'y a qu'un type de servants, même si certains ont parfois une armure.

Certaines artilleries sont montées pour se déplacer plus vite, ce qui donne des types spéciaux :

- Artillerie sur éléphants (voir plus loin - marquée AE) ;
- Artillerie sur chameaux (marquée AD) ;
- Artillerie sur wagon (marquée AW) ;
- Artillerie sur automobile (marquée AA).

CLASH ! - Version Test Public

Charerie

Char léger (véhicule légèrement construit et rapide – marqué **VR**)

Le char léger, qui ne porte qu'un combattant armé et un cocher non armé, est simplement équivalent à un cavalier moyen, généralement avec une arme de tir et une de combat. Si le char léger est tiré par des chameaux (marqué **VM**), en plus des particularités du char léger, il a celles des chameaux.

Char lourd (véhicule lourdement construit – marqué **VL**)

Le char lourd est monté par un combattant (avec une arme de poing ou une lance) et il peut transporter en plus autant de tireurs que de chevaux -1. Le char lourd a autant de vies que de chevaux -1 et compte autant de combattants qu'il lui reste de vies.

Char très lourd (animaux et véhicule très renforcés – marqué **VT**)

C'est un char lourd particulièrement renforcé, donc plus lent et plus solide. Pour tout le reste, c'est comme le char lourd.

Char à faux (marqué **VF**)

C'est un char lourd avec seulement 1 conducteur et équipé de faux sur les côtés. Il compte le facteur d'armure de son adversaire comme un bonus au combat.

Équipage tireur (marqué **ET**)

C'est un tireur sur un char lourd, qui sert à indiquer les armes de tir."



Éléphant

On a 2 types d'éléphants : - le petit éléphant (ELP), (Loxodontas Cyclotis), espèce rare aujourd'hui qui a 4 vies ; - le grand éléphant (ELG), (Elephas Maximus), qui a 5 vies ; Sauf si on le sait précisément, l'éléphant sera un grand éléphant. Quand au grand éléphant d'Afrique, il n'est généralement pas domesticable. Tous les éléphants ont les particularités suivantes :

- On distingue selon la protection qu'ils portent les éléphants normaux (armure de 1) et les éléphants lourds (animaux cuirassés – armure de 2) ;
- L'éléphant peut porter des tireurs (ETE) en nombre égal à son nombre de vie -1 et en perd 1 avec chaque vie perdue. Ces tireurs peuvent être des servants d'artillerie légère ;
- L'éléphant a un facteur de combat « Choc d'éléphant » de 4 (6 en mauvais terrain) mais ignore l'armure et le bouclier, Il est toujours compté en OM.
- Il compte autant de combattants qu'il lui reste de vies.
- Tout ami ou ennemi monté sur un animal autre que éléphant dans un rayon d'une mesure a + 1 au dé.
- Quand l'éléphant a consommé ses vies, il disparaît.

Annexe B2 – Ordre au sol et soclage

Les troupes sont soit en ordre normal, soit en ordre dispersé. Ce dernier cas correspond généralement à des troupes qui se déplacent rapidement, à des éclaireurs, des tireurs qui harcèlent, à des tirailleurs. On les marque OD= Ordre dispersé.

Les autres troupes sont dites en OM = ordre moyen. Cependant, il y a des troupes qui se tiennent très serrées les uns contre les autres, spécialement entraînées à cela. On dit qu'elles sont en OS= Ordre serré.

Les troupes sont fixées sur des socles, en principe individuels. Nous donnons ci-après nos tailles de socles recommandés. Ces soclages sont conçus pour poser sur chacun une figurine de 20 à 28mm. Pour jouer avec des figurines de 15mm, vous pouvez en mettre deux par socles. Pour des échelles plus petites, autant que vous pouvez.

Ces soclages sont indicatifs. Vous pouvez utiliser vos figurines telles qu'elles sont mais il est tout de même préférable que les socles soient assez grands pour poser les figurines socle contre socle. Si vous préférez les socles ronds, le diamètre devra être supérieur ou égal à la profondeur indiquée.



Il se peut aussi que vous utilisiez des figurines soclées sur des socles multiples. Cela limitera vos capacités de manœuvre, mais est ce bien important ? En pratique, il est probable que votre adversaire aie des plaquettes aussi, ce qui devrait limiter la gêne. Sinon, tenez en compte dans le scénario. Par ailleurs, cela risque de gêner votre gestion des pertes. Convenez à l'avance d'un système clair avec votre adversaire. Rappelez vous que CLASH ! N'EST PAS une règle de compétition.

Type	Largeur	Profondeur
Infanterie en OS	2 cm	2 cm
Infanterie en OD	3 cm	3 cm
Cavalerie/chamellerie en OD	3 cm	5 cm
Char 1 ou 2 chevaux	4 cm	6 cm
Par cheval au delà de 2	1 cm	6 cm
Infanterie en OM	2,5 cm	2,5 cm
Cavalerie/chamellerie en OM	2,5 cm	5 cm
Servants d'artillerie	2,5 cm	5 cm
Char 3 chevaux	5 cm	6 cm
Éléphants t 4 ou 5	6 cm	6 cm
Par taille supp. D'EI	1 cm	Selon fig.

CLASH ! - Version Test Public

Annexe B3 – Armure

On appelle ainsi les protections diverses, métalliques ou non, que les troupes peuvent porter. Pour les rassembler, on distingue 4 niveaux d'armure :

0 = pas d'armure

1 = armure moyenne, de cuir renforcé ou de métal sur le torse.

2 = armure lourde, métallique partielle.

3 = armure très lourde, métallique, couvrant la plus grande partie du corps.

Quand une troupe a un bouclier efficace, cela peut augmenter d'un le niveau de l'armure, sans dépasser 3. Il faut le signaler à part (B oui ou non) car certaines armes annulent l'usage du bouclier, et donc baissent d'un le niveau d'armure quand on les utilise dans le tour (exemples : l'arbalète lourde ou l'arme à 2 mains).



Annexe B3.1 – Blindage

Tout à fait sur la fin de notre période, certains véhicules peuvent recevoir une « armure » qui n'est pas annulée par les armes au tir et au combat. Cette « armure » protège toutes les figurines situées à l'intérieur."

Annexe B4 – Nombre de vies

Comme on l'a vu, certaines figurines peuvent avoir plusieurs « vies ». Historiquement, ce sont les chars de combat et les éléphants et éventuellement certains personnages. En fantastique, c'est plus important. Le nombre de vies doit être indiqué dans la description de l'unité et être indiqué sur la table par des marqueurs spéciaux (Annexe D).

Annexe B5 – Nombre d'actions

Armure	0	1	2	3
Infanterie en OS	2	2	2	1
Infanterie en OM	2	2	2	1
Infanterie en OD	3	3	2	1
Servants	2	2	2	1
Cavalerie en OM	4	4	3	2
Cavalerie en OD	5	5	4	2
Chamellerie OM	4	4	3	2
Chamellerie OD	4	4	4	2
Chars très. lourds				2
Chars lourds				3
Chars légers				4
Éléphants lourds				2
Éléphants moyens				3

L'infanterie portée aura au moins une action de plus. (voir listes d'armées)

Annexe B6 – La Manœuvre

On a vu ci-dessus comme se déroule une action de manœuvre. La manœuvre concerne toujours un maximum de 6 figurines par unité. La répartition entre « redéploiement » (la grande manœuvre sur de grandes distances) et simple « rotation » dépend de la flexibilité et légèreté de la troupe. Par exemples :

Exemples	Redep.	Pivot
Servants d'artillerie, infanterie en OS avec armure 3	1	5
Infanterie en OS ou OM irrégulière ou avec armure 2	2	4
Infanterie en OS ou OM régulière +Chars lourds	3	3
Infanterie en ordre dispersé avec armure 0 ou 1	4	2
Cavalerie lourde +Chars légers	5	1
Cavalerie légère avec armure 0 ou 1	6	0

Annexe B7 – L'entraînement au combat

Une troupe peut être plus ou moins entraînée ou habituée aux combats. Les effets sont donnés dans la règle. On a donc :

- D : Déficient = soldats pas du tout entraînés, raflés pour combattre
- R : Recrues = soldat peu entraînés
- N : Normaux = soldats normalement entraînés
- V : Vétérans = soldats très entraînés
- S : Super = soldats exceptionnellement bien entraînés.



Annexe B8 – Le moral

Une troupe a plus ou moins bon moral, ce qui se sent dans les tests de moral. On a :

- M : Moyens : ni lâche, ni téméraire, le soldat de base ;
- E : Enthousiastes : unités avec un moral supérieur à la normale ;
- F : Fanatiques : unités de soldats qui en veulent particulièrement à l'ennemi - outre le moral, cela joue sur les combats corps à corps ;
- H : Hésitants : unités avec un moral inférieur à la moyenne ;
- C : Couards : troupe n'ayant pas envie de se battre, forcée de venir ou composée d'anciens ennemis, capable de désertir à tout moment.

CLASH ! - Version Test Public

Annexe B9 – Les caractéristiques spéciales

Certaines troupes ont des caractéristiques spéciales qui influent sur le jeu. On aura par exemple :

- Tireurs d'élite : soldats particulièrement entraînés au tir.
- Coureurs des bois : cette unité ignore les effets des bois qui, pour elle, sont comme de la plaine ;
- Troupe « agile » : troupe qui, si elle se retrouve en contact avec un ennemi seulement sur son arrière ou son flanc, peut pivoter gratuitement pour faire face entre les actions et les combats ;
- Cheval « arabe » : n'est pas perturbé par un chameau ;
- Cheval « indien » : n'est pas perturbé par un éléphant ;
- etc.

Ces caractéristiques sont toujours notées dans la description de l'unité.



Annexe B10 – Les figurines spéciales

Ce sont des figurines identifiées spécialement, qui ont des caractéristiques particulières et qui sont soit dans les unités, soit isolées.

Officier

Dans une unité, on peut avoir des officiers à raison de 1 maximum par fraction de 10 hommes. Les effets sont décrits dans le jeu.

Général

C'est une figurine indépendante, à raison de 1 maximum par fraction de 10 unités. Les effets sont décrits dans le jeu.

Messager

C'est une figurine spéciale utilisée si la règle optionnelle sur les ordres est jouée.

Porte symbole sacré

C'est une figurine spéciale dont le rôle est de porter un symbole sacré. Elle est soit dans une unité, soit attachée à un général, soit rarement isolée.

Héros

C'est une figurine spéciale représentant un héros (généralement pas en jeu historique). En général, il compte comme un super-combattant (plusieurs combattants ou tireurs) ou peut avoir plusieurs vies. Il peut aussi avoir un effet particulier (exemple Jeanne d'Arc).

Magicien (en jeu fantastique)

C'est une figurine spéciale représentant un magicien. Tout ceci sera précisé dans une annexe spéciale.

Il peut aussi y avoir des figurines particulières pour faire joli dans les unités mais sans effet particulier. Ce sont par exemple les officiers, portedrapeaux ou musiciens. La particularité est que, quand ils ont été enlevés suite à tir ou combat, on peut les échanger avec des figurines restantes de la même unité, toujours pour faire joli.



CLASH ! - Version Test Public

Annexe C – Les armes

Annexe C1 – Armes de tir

N°	Arme	Portée	Facteur	Tirs / tour	Tireurs par fig	Notes
10	Armes individuelles non armes à feu					
11	Dards, couteaux, bâtons, etc.	2	5	3	1	
12	Javelots, javelines	2	4	2	1	
13	Arc, Arbalète légère	4	5	2	1	
13b	Arc faible	3	5	2	1	
13c	Arc très faible	3	6	2	1	
14	Arbalète lourde, fronde à manche	5	4	1	1	Tireur n'a pas de bouclier ce tour
15	Fronde, Javelot à propulseur	3	4	2	1	
16	Sarbacane	1	5	2	1	(projectile empoisonné)
17	Grenade - Pot à feu	1	4	2	1	Figurine visée plus voisines en div/2
17b	Grenade offensive	1	4	2	2	Figurine visée plus voisines div/2 - Ignore armure
18	Lance-flammes antique	1	3	1	1	Ignore l'armure
19	Pierre jetée à la main	1	6	1	1	
20	Armes individuelles à feu individuelles anciennes					
21	Fusées à main	3	6	1	1	Ignore l'armure
22	Haquebute	3	5	1	1	Ignore l'armure
23	Arquebuse	4	5	1	1	Ignore l'armure
30	Armes collectives anciennes					
31	Baliste	6	5	1	1	Ignore l'armure
32	Catapulte	6	5	1	1	Tir courbe - Ignore l'armure
33	Trébuchet	14	6	1	1	Tir courbe - Ignore l'armure
34	Bombarde	6	4	1	1	Ignore l'armure
35	Orgue de Haquebutes	3	5	1	3	Ignore l'armure
36	Orgue de fusées anciennes	6	6	1	3	Ignore l'armure
37	Orgue d'Arquebuses	4	5	1	3	Ignore l'armure
38	Bombes incendiaires (sur arme tir courbe)	'=	-1	'=	x2	Effet incendiaire - Ignore l'armure
40	Armes à feu individuelles à chargement par la bouche					
41	Pistolet à pierre ou percussion	1	5	1	1	Ignore l'armure
42	2 Pistolets à pierre ou percussion	1	5	1/ arme	2 *	* Si tirés ensembles - Ignore l'armure
43	SBMLM / Mousquet à mèche	4	5	1	1	Ignore l'armure
44	SBMLM / Mousquet à pierre	4	5	2	1	Ignore l'armure
45	SBMLM Fusil à pierre ou à percussion	4	5	2	1	Ignore l'armure
46	Fusil de dragon à silex ou à percussion utilisé monté	3	5	1	1	Ignore l'armure
47	Fusil de dragon à silex ou à percussion utilisé à pied	4	5	2	1	Ignore l'armure
48	Fusil de traite à silex ou à percussion, moukala	3	6	2	1	Ignore l'armure
49	Fusils rayés (rifles) type Kentucky	6	4	1	1	Ignore l'armure
50	Fusils rayés longs de fabrication indigène	5	5	1	1	Ignore l'armure
51	Mousqueton à silex ou à percussion utilisé monté	3	5	1	1	Ignore l'armure
52	Mousqueton à silex ou à percussion utilisé à pied	3	5	2	1	Ignore l'armure

CLASH ! - Version Test Public

53	MLR Fusil rayé à silex ou à percussion	5	4	1	1	Ignore l'armure
54	MLR Carabine rayée à silex ou à percussion	4	4	1	1	Ignore l'armure
55	Fusil de rempart	6	5	1	1	Ignore armure
56	Pierrier (canon individuel)	6	5	1	1	Ignore armure
57	Fusil lourd à pierre	6	4	1	1	Ignore armure
58	Fusil lourd à percussion	7	4	1	1	Ignore armure

N°	Arme	Portée	Facteur	Tirs / tour	Tireurs par fig	Notes
60	Armes à feu collectives à chargement lent					
61	Canon moins 4 livres	6	5	2	2	Ignore armure
62	Canon 4 à 7 livres	8	5	2	2	Ignore armure
63	Canon de 8 à 11 livres	10	4	1	2	Ignore armure
63b	Caronnade 8 à 10 livres	4	4	1	2	Ignore armure
64	Canon 12 à 17 livres	12	4	1	2	Ignore armure
64b	Caronnade 11 à 20 livres	5	4	1	2	Ignore armure
65	Canon 18 livres et plus	12	4	1	3	Ignore armure
65b	Caronnade plus de 20 livres	6	4	1	3	Ignore armure
66	Fusées chinoises ou Congrève	8	5	1	2	Tir courbe - Effet incendiaire
66b	Fusées Congrève Lourdes	10	5	1	2	Tir courbe - Effet incendiaire - Ignore armure
67	Mortier ancien	10	6	1	3	Tir courbe - Ignore l'armure
70	Armes à feu individuelles à chargement par la culasse					
71	Revolver	1	4	2	1	Ignore l'armure
72	Revolver 2	1	4	2/ arme	2 *	* Si tirés ensembles - Ignore l'armure
73	MLC Carabine rayée à silex ou à percussion à chargement par la culasse	4	4	2	1	Ignore l'armure
74	Fusil par culasse 1 coup	6	4	2	1	Ignore l'armure
75	Fusil par culasse semi-automatique	6	4	2	2	Ignore l'armure
80	Armes à feu collectives à chargement par la culasse					
81	Lanceur salves moderne	6	5	1	3	Ignore l'armure
82	Mitrailleuse moulin à café	6	4	2	2	Ignore l'armure
83	Mitrailleuse type Gatling	6	4	2	3	Ignore l'armure
84	Mitrailleuse type Maxim	6	4	2	4	Ignore l'armure
90	Petit canon moderne (jusqu'à 52cm)	10	3	3	1	Ignore l'armure
91	moyen canon moderne (jusqu'à 80cm)	16	3	2	2	Ignore l'armure
92	gros canon moderne (jusqu'à 123cm)	20	3	1	2	Tir courbe - Ignore l'armure
93	Très gros canon ou Mortier moderne (Hors table)	40	4	1	2	Tir courbe - Ignore l'armure
94	moyen canon moderne (jusqu'à 80cm) à frein	16	3	2	3	Ignore l'armure
95	Petit Mortier moderne (jusqu'à 52cm)	6	5	3	1	Tir courbe - Ignore l'armure
96	moyen Mortier moderne (jusqu'à 90cm)	10	5	2	2	Tir courbe - Ignore l'armure
97	gros Mortier moderne (jusqu'à 123cm)	14	5	1	2	Tir courbe - Ignore l'armure

CLASH ! - Version Test Public

Annexe C2 – Arme de combat corps à corps ou mêlée

Infanterie et servants			Cavalerie		
Arme	Fact	Notes	Arme	Fact.	Notes
Arme de poing (AdP)	5		Arme de poing (AdP)	5	
Couteau/Silex etc...	6				
Lance ou baïonnette	4	+1 rang de soutien (RS) (**)	Lance	4	
Lance de plus de 2m	4	+2 RS (**)	Lance couchée - Kontos	3	Premier tour combat si attaque puis AdP (*)
Piques de + de 3m	4	+3 RS (**)	Lance couchée médiévale	2	Premier tour combat si attaque puis AdP (*)
Spécialiste AdP ou masse (AdP+)	4		Spécialiste AdP ou masse lourde de cavalerie (AdP+)	4	
Arme Lourde de Jet - Pilum - Bolas	4	Premier tour combat si attaque puis AdP (*)	Lance couchée – Kontos plus	3	Premier tour combat si attaque puis AdP+ (*)
Arme Lourde de Jet plus	4	Premier tour combat si attaque puis AdP+ (*)	Lance couchée médiévale plus	2	Premier tour combat si attaque puis AdP+ (*)
2 armes de poing	5	lance 3 dés pour 2 figurines – pas de bouclier			
Arme à 2 Mains	4	Pas de bouclier - Dénient un rang de soutien arrière	Arme à 2 Mains	4	Pas de bouclier
Hallebardes et assimilées	4	Pas de bouclier - Dénient les soutiens arrières	<ul style="list-style-type: none"> L'éléphant a un facteur de combat de 4 (6 en mauvais terrain) mais ignore l'armure et le bouclier. Il a 4 vies et lance autant de dés qu'il lui reste de vies. Le char lourd est monté par un combattant (avec une arme de poing ou une lance). Le char lourd a autant de vies que de chevaux -1 et lance autant de dés qu'il lui reste de vies. 		
Arme Lourde de Jet - Pilum - Bolas	4	Premier tour combat si attaque			
Hallebardes et assimilées	4	-1 contre troupes montées			

(*) Ne sert que pour l'Attaque. A la riposte, utiliser l'arme de poing (AdP) ou, si compté « + », le spécialiste à l'arme de poing (AdP+).

(**) Les rangs de soutien ne comptent que si le premier rang a la même arme.

Annexe D – Jetons et marqueurs

Pour les besoins du jeu on distingue des « jetons » et des « marqueurs ».

Les « jetons » servent à l'activation des unités. Posés à côté de chaque unité en début de phase, ils sont retirés au fur et à mesure des actions de la phase. On peut utiliser de simples pièces de monnaie, des jetons conçus pour marquer les gains d'un jeu de cartes, ou s'en confectionner soi-même à son goût. Pour les distinguer des marqueurs, on les choisira circulaire, de la taille d'une pièce de monnaie, environ.

Les marqueurs servent à indiquer l'état moral d'une unité. Ils sont carrés ou rectangulaires. On peut utiliser par exemple des socles d'infanterie surnuméraires sur lequel on aura figuré de façon claire, par une initiale, un pictogramme ou un code couleur, l'état moral indiqué.

Par défaut, si vous utilisez des « jetons de 50 » de jeu de carte : vert pour enrégés, jaune ou bleu pour hésitants, rouge pour la déroute. Mais si vous aimez les « tables-dioramas » vous pouvez aussi utiliser des figurines enthousiastes ou blessées, tant que le code reste clair.

Enfin, il faut des marqueurs pour marquer les différentes vies des figurines qui en ont plusieurs. Ce peut être simplement des marqueurs carrés ou rectangulaires ou mieux des figurines spéciales, posées sur le socle de la figurine.



CLASH ! - Version Test Public

Annexe E – Le Terrain

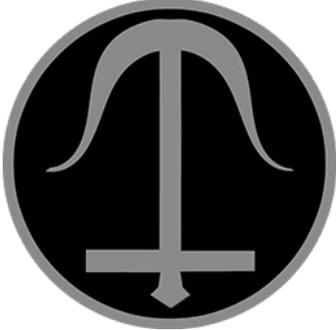
Quoi ?	Mouvement	Couvert	Vue	Note
Bois	½	Léger	5 cm	
Marais, Gué, Sable, Neige	½	-	-	Le sable est sans effet sur le mouvement des chameaux.
Rocailles, lac gelé	½	-	-	
Broussailles	½	-	-	
Colline	-	Léger si plus haut	bloque	
Bâtiment bois	- 5 cm	moyen	5 cm	
Bâtiment pierre	-5 cm	dur	5 cm	
Route, Pont	1 mouv double	-	-	
Montagne	Impassable sauf par route			
Lac / Fleuve	Impassable sauf par bateau			
Fossé	½ – Interdit véhicules	Léger si dedans	-	
Palissade, Muret, Porte en bois, Abatis	1 action infant. – Interdit autres	Moyen	5 cm	Rappel : le franchissement se juge à la figurine
Mur (par niveau de hauteur)	1 action infant. échelles – Interdit autres	Dur	Bloque	
Muraille	Considérée comme un double mur			

(*) une figurine sur une colline peut voir par dessus une figurine située plus bas mais pas par dessus un bois, un bâtiment ou un mur.

CLASH ! - Version Test Public

Annexe F – Fiches d'unités

Pour garder sous la main la description de chaque unité, nous conseillons de faire une fiche pour chacune d'entre elles, à partir des listes d'armée. Nous donnons un exemple. Il suffit d'éditer la page suivante.

Nom de l'unité					Liste d'armée				Cataphractes 1					Séleucides				
(Dessin ou photo des figurines)					Logo ou drapeau ou note personnelle													
Nb Fig		(1)	Coût Fig		(2)	Coût Tot			(3)	Nb Fig		8/1	Coût Fig			(*)	Coût Tot	
Typ	Or	Ar	Bou	Vies	Act	Man	Ent	Mor	Typ	Or	Ar	Bou	Vies	Act	Man	Ent	Mor	
(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	C	OM	3	N	1	2	4/2	V	E	
Arme de Tir					Port	Fact	T/to	T/fi	Arme de Tir					Port	Fact	T/to	T/fi	
(Nom de l'arme de tir)					(13)	(14)	(15)	(16)	NON					0	0	0	0	
Notes					(17)				Notes									
CàC	(Arme de combat)				Fact	(18)	C/fi	(19)	CàC	Kontos				Fact	3	C/fi	1	
Notes					(20)				Notes					Premier tour combat 3 si attaque puis AdP 5				
Spécial :					(21)				Spécial :									

Explications des chiffres :

(1)	Nombre de figurines normales et nombre d'officiers, marqués N/O	
(2)	Coût d'une figurines (calculé dans la liste d'armée) et d'un officier, marqués N/O ;	
(3)	Coût total, soit le coût d'une figurine normale multiplié par le nombre plus le coût d'un officier multiplié par le nombre d'officiers ;	
(4)	Type de la troupe (I = Infanterie, C = troupes montées, A=Artillerie, M = modèle – voir annexe B1)	
(5)	Ordre au sol - soclage (OS= Ordre serré, OM = ordre moyen, OD= Ordre dispersé – voir annexe B2)	
(6)	Armure (voir annexe B3)	(7) Présence d'un bouclier (voir annexe B3)
(8)	Nombre de vies (voir annexe B4)	(9) Nombre d'actions (voir annexe B5)
(10)	Capacité de manœuvre (noté redéploiement/rotation – voir annexe B6)	
(11)	Entraînement au combat (voir annexe B7)	(12) Moral (voir annexe B8)
(13)	Portée du tir (voir annexe C1)	(14) Facteur du tir (voir annexe C1)
(15)	Nombre de tirs possibles par tour (voir annexe C1)	(16) Nombre de tireurs par figurine (voir annexe C1)
(17)	Notes sur l'arme de tir et les tireurs (voir annexe C1)	
(18)	Facteur de combat (voir annexe C2)	(19) Nombre de combattants par figurine (annexe C2)
(20)	Notes sur l'arme de combat et les combattants (voir annexe C2)	
(21)	Caractéristiques particulières (voir annexe B10) et figurines spéciales (voir annexe B11)	

CLASH ! - Version Test Public

Nb Fig			Coût Fig			Coût Tot			Nb Fig			Coût Fig			Coût Tot		
Typ	Or	Ar	Bou	Vies	Act	Man	Ent	Mor	Typ	Or	Ar	Bou	Vies	Act	Man	Ent	Mor
Arme de Tir					Port	Fact	T/to	T/fi	Arme de Tir					Port	Fact	T/to	T/fi
Notes									Notes								
CàC					Fact		C/fi		CàC					Fact		C/fi	
Notes									Notes								
Spécial :									Spécial :								
Nb Fig			Coût Fig			Coût Tot			Nb Fig			Coût Fig			Coût Tot		
Typ	Or	Ar	Bou	Vies	Act	Man	Ent	Mor	Typ	Or	Ar	Bou	Vies	Act	Man	Ent	Mor
Arme de Tir					Port	Fact	T/to	T/fi	Arme de Tir					Port	Fact	T/to	T/fi
Notes									Notes								
CàC					Fact		C/fi		CàC					Fact		C/fi	
Notes									Notes								
Spécial :									Spécial :								

CLASH ! - Version Test Public

Table des matières

Avant-Propos

1

Règle

2

Préparation du jeu.....	2
Déroulement du jeu.....	2
Action de Mouvement.....	2
Action de Manœuvre.....	2
Actions spéciales.....	3
Monter ou démonter.....	3
Atelier ou dételer une artillerie et déplacement à la bricole.....	3
Rupture de mêlée.....	3
Action de Tir.....	3
Procédure de tir.....	3
Retrait des pertes au tir.....	3
Tir sur les figurines spéciales.....	3
Test de moral suite au tir.....	3
Interruption.....	3
Combats corps à corps (dits mêlées).....	4
Qui combat ?.....	4
Procédure de combat (pour chacun des protagonistes).....	4
Retrait des pertes au combat.....	4
Combat contre les figurines spéciales.....	4
Test de moral.....	5
Victoire.....	5
Arbitrage et interprétation.....	5

Annexes

6

Annexe A – La préparation du jeu.....	6
A1 - Partie en scénario.....	6
A2 - Partie en « Match ».....	6
Le terrain.....	6
Déploiement des troupes.....	6
Conditions de victoire.....	6
A3 - Partie improvisée.....	6
Le terrain.....	6
Déploiement des troupes.....	6
Conditions de victoire.....	6
A4 - Préparation du matériel nécessaire (outre les figurines pour les unités).....	6
Annexe B – Les troupes.....	7
Annexe B1 – Les types des troupes.....	7
<i>Quelques caractéristiques et subdivisions de troupes.....</i>	<i>7</i>
Infanterie.....	7
Cavalerie.....	7
Chameaux.....	7
Artillerie.....	7
Charerie.....	8
Éléphant.....	8
Annexe B2 – Ordre au sol et soclage.....	8
Annexe B3 – Armure.....	9
<i>Annexe B3.1 – Blindage.....</i>	<i>9</i>
Annexe B4 – Nombre de vies.....	9
Annexe B5 – Nombre d'actions.....	9
Annexe B6 – La Manœuvre.....	9
Annexe B7 – L'entraînement au combat.....	9
Annexe B8 – Le moral.....	9
Annexe B9 – Les caractéristiques spéciales.....	10
Annexe B10 – Les figurines spéciales.....	10
<i>Officier.....</i>	<i>10</i>

CLASH ! - Version Test Public

<i>Général</i>	<u>10</u>
<i>Messager</i>	<u>10</u>
<i>Porte symbole sacré</i>	<u>10</u>
<i>Héros</i>	<u>10</u>
<i>Magicien (en jeu fantastique)</i>	<u>10</u>
Annexe C – Les armes.....	<u>11</u>
Annexe C1 – Armes de tir.....	<u>11</u>
Annexe C2 – Arme de combat corps à corps ou mêlée.....	<u>13</u>
Annexe D – Jetons et marqueurs.....	<u>13</u>
Annexe E – Le Terrain.....	<u>14</u>
Annexe F – Fiches d'unités.....	<u>15</u>