

La Règle “Panache”

Annexe 2 – Budget et listes d'armée.

Voici des aides pour composer votre armée : le système de calcul en budget et des indications de listes d'armées de référence.

Le budget

Budget des unités

Une unité a une valeur qui se calcule en 2 fois :

- on calcule le coût d'une plaquettes
- on le multiplie par un coefficient selon le nombre de plaquettes

Calcul du coût d'une plaquette

La base est constituée de :

- le nombre de dés en attaque (facteur de mêlée d'attaque modifié par l'entraînement)
- le nombre de dés en riposte (facteur de mêlée en riposte modifié par l'entraînement)
- le nombre de « dés » (parfois en moins) selon les particularités (voir tableau plus loin)
- le nombre de dés pouvant porter au tir (facteur de tir modifié par l'entraînement, multiplié par la portée moins 1, soit sans l'hexagone de contact)
- le nombre d'hexagones de déplacement pouvant être effectués tout en gardant la possibilité de combat
- le nombre « d'hexagones » (parfois en moins) selon les particularités (voir tableau plus loin)

Cette valeur est ensuite modifiée d'un certain nombre de fois 5% (ce nombre de fois pouvant être négatif) selon les particularités ci-dessous.

Valeur des modificatifs d'entraînement

Entraînement	Levée	Recrues	Troupe entraînée	Vétérans	Élite
Variation nombre de dés	-2	-1	0	'+1	'+2

Valeur des modificatifs des particularités

Nom	Dés	Mouv	Plaq	5,00%
Agressifs	'+1	0	0	-1
Alliés ou féodaux	0	0	0	-4
Artillerie statique	0	0	0	-8
Barbares	0	0	0	-4
Changeants	0	0	0	-2
Cheval Arabe	0	0	0	'+2
Cheval Indien	0	0	0	'+2
Coueurs des bois	0	0	0	'+4
Effet de Masse	'+2	0	0	-3
Emportés	'+1	0	0	0
Enragés	'+1	0	0	-2
Entêtés	0	0	0	'+4
Fanatiques	'+2	0	0	-4
Fortifiés	0	0	0	'+8
Fuite	0	0	0	'+4
Fuyants	0	0	0	-6
Habitants des marais	0	0	0	'+4

La Règle “Panache”

Harcèlement	0	0	0	'+2
Hésitants	0	0	0	-2
Impétueux	0	0	0	'+1
Insaisissables	0	0	0	'+2
Lents	0	-1	0	0
Mobile	0	'+1	0	0
Montagnards	0	0	0	'+4
Panique	0	0	0	-2
Peu fiable	0	0	0	0
Rompre	0	0	0	'+5
Skieurs	0	0	0	'+4
Tenaces (troupes montés)	0	0	0	'+2
Tireur élite (Sharpshooters)	0	0	0	'+2
Tireurs	'+1	0	0	'+2

Calcul du coût d'une unité

Une fois que l'on a la base de coût d'une plaquette, on multiplie cette valeur selon le nombre de plaquettes.

Base	Nombre de plaquettes dans l'unité	Multiplicateur
la 1ère plaquette vaut 1	1	1
la 2ème plaquette vaut 1	2	2
la 3ème plaquette vaut 1,5	3	3,5
la 4ème plaquette vaut 2	4	5,5
la 5ème plaquette vaut 2,5	5	8
la 6ème plaquette vaut 3	6	11

Résultat du facteur multiplicateur selon le moral :

Moral	Unité « Instable »	Unité « Faible »	Normal	Unité « Solide »	Unité « de Fer »
Unité d'infanterie, de cavalerie ou de chamellerie	2	3,5	5,5	8	11
Unité d'éléphants ou d'artillerie	NON	1	2	3,5	5,5

Budget des officiers

La valeur de chaque officier se calcule en 2 fois, en ajoutant ou retirant un pourcentage en fonction des particularités (éventuellement cumulées).

Type	Général en chef	Sous-général	Officier Supérieur
Valeur de base	100	60	5

Mauvais	Médiocre	Bon	Excellent
-40,00%	-20,00%	30,00%	60,00%

Budget des autres personnages

Cela dépend de leurs capacités.

Les messagers

Les messagers improvisés n'ont qu'une existence éphémère et n'existent que par l'activation qui les

La Règle “Panache”

créent et qu'ils portent, et donc n'ont aucun coût. Les officiers employés comme messagers ont leur coût comme officier, ce qu'ils sont avant tout.

Les autres personnages

Pour les personnages historiques, le coût du personnage lui-même ne sera que de 3, soit sa capacité de déplacement, complété par des points selon leur effet. Ces effets et leurs coûts sont :

Ajout de dés en combat

- à l'unité de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve = 1 point par dé
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones adjacents = 1 point par dé + 3 points par dé
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones situés à N hexagones autour = 1 point par dé + (3 points par dé) \times 1 + (3 points par dé) \times 2+...+ (3 points par dé) \times N-1

Annulation de drapeaux

- à l'unité de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve = modification de 5% par drapeau
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones adjacents = modification de 5% par drapeau multipliée (1 + 3)
- aux unités amies de l'hexagone sur lequel le personnage se trouve et à celles des hexagones situés à N hexagones autour = modification de 5% par drapeau multipliée (1 + 3 \times 1 + 3 \times 2+...+ 3 \times N-1)

Augmentation de la portée d'activation des officiers

30 points par hexagone de plus.

Donne à tout officier la capacité de rallier les troupes

5 points.

Les listes d'armée

Elles présentent les différents types de troupes possibles pour une armée avec leurs proportions données soit en pourcentages, soit en indiquant un nombre minimum (éventuel) et un nombre maximum de figurines ou de modèles. Les listes prévoient aussi, souvent, que certaines troupes sont incompatibles avec d'autres ou limitées à une certaine période de temps.

Il y a de nombreuses sources de listes d'armées. Il est impératif, si l'on utilise une liste de d'armée, de s'y tenir sauf par accord avec les autres joueurs. Bien sûr, dans ces listes, il ne faut pas suivre le budget indiqué mais celui ci-dessus.

Les listes d'armée de « Clash, l'autre jeu d'histoire » sont à la fois très nombreuses et bien détaillées. Elles donnent les description des troupes sous une forme très proche de cette règle-ci et sont donc directement interprétables.