

FORCE & AUTRES CARACTÉRISTIQUES DES CRÉATURES HUMANOÏDES

Ce document propose de classer les humanoïdes fantasy selon leur force et d'autres caractéristiques. Il garde les abréviations de force (-H, =H, +H, etc.) utilisées dès l'origine de la règle, en remplaçant les anciens bonus-malus de mêlée par des dés différents selon la force des créatures, et avec un système de points de vie qui donne davantage d'incertitude contre les gros monstres.

Les personnages à **peu près de même force** que les humains ont une **force =H** (avec parfois d'autres particularités ou un déplacement un peu différent). Ce sont par exemple les Nains, les Orcques de taille moyenne, les Hobgobelins, les Hommes-Lézards ou Hommes-Rats de taille moyenne, etc. qui frappent en mêlée avec un dé à six faces (en abrégé **1D6**) comme les humains.

Les créatures **un peu plus faibles** que les humains : Gobelins, Halflings, petits Hommes-Lézards ou petits Hommes-Rats, squelettes humains, etc. sont de **force -H** et frappent en mêlée avec un dé à 4 faces (en abrégé **1D4**).

Les humanoïdes **un peu plus forts** comme les Gros-Orcques, gros Hommes-Lézards, gros Hommes-Rats, sont de **force +H** et frappent avec un dé à 8 faces (en abrégé **1D8**). Leur couche de peau épaisse, cuir ou graisse, équivaut au moins à une armure 4, ou augmente de +1 la protection de leur vraie armure contre les tirs et en mêlée. Certaines créatures de cette force, un peu plus résistantes comme les demi-Ogres, ont une chance sur deux de survivre à une première blessure : on dit qu'elles peuvent recevoir **1D2** blessures (ou ont 1D2 points de vie).

Les humanoïdes **beaucoup plus forts**, **force ++H** comme les Ogres ou les gros Minotaures, frappent avec un dé à 10 faces (en abrégé **1D10**). Leur couche de peau épaisse, cuir ou graisse, équivaut à une armure 5 ou augmente de +2 la protection de leur vraie armure. Ces êtres ont une chance de survivre à une ou deux blessures, ils peuvent recevoir **1D3** blessures (1D3 points de vie) et pour certains 1D4 blessures.

Des êtres **extrêmement forts** comme les gros Trolls sont de **force H2**, frappent avec un dé à 12 faces ou deux dés à six faces (**1D12** ou **2D6**) et ont une chance de survivre à trois blessures : ils peuvent recevoir **1D4** blessures (1D4 points de vie). D'autres caractéristiques peuvent varier.

force par rapport aux êtres humains (<i>à pied</i>)	<i>écriture en abrégé</i>	protection au combat (<i>en général</i>)	blessures (<i>points de vie</i>)	frappe en mêlée	<i>dimension optionnelle de socle (rond ou carré)</i>
...un peu plus faible que les humains (Gobelin, Halfling, squelette humain, etc.)	-H	selon espèce	1	1D4	<i>2 cm</i>
...de force comparable aux humains (Hobgobelin, Orcque moyen, Nain, etc.)	=H	classe <i>ou</i> armure réelle	1	1D6	<i>2 cm</i>
...un peu plus fort que les humains (Gros-Orcque, Demi-Ogre, Minotaure moyen, etc.)	+H	classe <i>ou</i> vêture, armure +1	1 ou 1D2	1D8	<i>2,5 cm</i>
...beaucoup plus fort que les humains (gros Minotaure, Ogre, petit Troll, etc.)	++H	classe <i>ou</i> vêture, armure +2	1D3 ou 1D4	1D10	<i>2,5 cm ou 4 cm</i>
...extrêmement fort (grand Troll, etc.)	H2	selon espèce	1D4	1D12 ou 2D6	<i>4 cm</i>

Une variété de créatures...

La règle de jeu n'impose pas d'univers fantasy particulier, ce qui est proposé peut être adapté ou modifié si les organisateurs et organisatrices du jeu le souhaitent. Les tableaux permettent aussi de créer des monstres aléatoires en les tirant au sort.

Les espèces humanoïdes ne sont pas homogènes, cette riche biodiversité peut dépendre de l'univers choisi (*ou des marques de figurines*). Des individus d'une même espèce sont parfois de taille et de force différentes, par exemple on trouve des Hommes-Lézards, ou des Hommes-Rats, de force -H, =H, ou +H dans la même tribu, parce que de très jeunes individus participent aux combats, ou par différences génétiques, ou pour d'autres raisons que la science peine à expliquer ou parce que c'est magique. La taille des figurines disponibles peut aussi suggérer ou imposer des différences de force, de nombre de blessures possibles, et de soilage.

Armure 6 & armure 7

La règle de jeu générique appelle « armure 4 » un haubert de mailles ou une cuirasse, et « armure 5 » des protections métalliques complètes. Les grandes créatures fantastiques ont une épaisseur de cuir ou graisse qui, avec ou sans protections de métal, peut valoir une **armure 6** ou **armure 7**.

L'armure 6 donne un malus -1 de plus contre tous les tirs, qui s'ajoute à celui prévu contre une armure 5 mais sans pouvoir dépasser -2 en tout.

L'armure 7 ne donne pas plus, sauf si la protection usuelle d'une armure 5 contre le tir de certaines armes est déjà -2, ça devient alors -3.

Blessures

Les créatures très endurantes peuvent survivre à une ou plusieurs blessures... mais on ne le sait pas à l'avance, parfois le premier coup est fatal. Les blessures reçues peuvent être symbolisées par des petits papiers rouges en forme de taches de sang posés sous le socle.

Créatures à **1D2** points de vie : à la fin du tour de jeu où une première blessure a été reçue, on jette **1D2**.

Comme D2 "dé à 2 faces" on peut prendre n'importe quel dé, les côtés impairs valent 1 et les côtés pairs valent 2 ; ou tirer à pile ou face.

Si le résultat du dé est 1, la créature est tuée. Si ce n'est pas le cas, de toutes manières elle mourra à sa seconde blessure.

Créatures à **1D3** ou **1D4** points de vie : **à la fin d'un tour de jeu où une ou plusieurs blessures ont été reçues**, on jette le D3 ou le D4. Là aussi, si le résultat du dé est égal ou inférieur au nombre de blessures reçues en tout (y compris celle qui cause le test) la créature est tuée. Sinon, on relancera à la fin d'autres tours de jeu où elle recevra une ou plusieurs nouvelles blessures, jusqu'au maximum.

Un D3 "dé à 3 faces" peut être un dé normal marqué 1-1-2-2-3-3, ou un dé spécial à trois côtés saillants. Des D4 sont souvent utilisés en jeu de rôle.

Donc si c'est 1D3, la créature meurt sur un résultat de 1 après une seule blessure, ou de 1 ou 2 après deux blessures, ou au plus tard à trois blessures.

Si c'est 1D4, sur un résultat de 1 après une seule blessure ; de 1 ou 2 à deux blessures ; de 1, 2, ou 3 à trois blessures ; et au plus tard à quatre blessures.

Localisation des blessures (règle optionnelle)

*On peut utiliser un **D12** de localisation montrant le corps humain, ou numéroté :*

1 tête : choqué-e jusqu'à la fin du tour de jeu suivant, reste sans agir ni bouger et est frappé-e avec +1.

2, 3, 4, 5, 6, 7 tronc, bras, avant-bras : perte de force, la créature frappe avec un dé inférieur (1D10 si elle frappait avec 1D12 ou 2D6,

1D8 au lieu de 1D10, ou 1D6 au lieu de D8, etc.) et perte de l'avantage d'arme à deux mains lourde s'il y avait.

8, 9, 10, 11, 12 bassin, jambe, cheville : mouvement réduit de 4 cm (cumulatif si plusieurs blessures).

Tous ces effets se cumulent et s'ajoutent si on subit plusieurs blessures et peuvent être notés sous les taches de sang. On peut parfois être soigné par magie.

Quelques espèces humanoïdes fréquemment rencontrées

Voici quelques espèces humanoïdes souvent rencontrées. La règle de jeu générique de 2020 reste la référence pour tout le monde, on utilise les mêmes tables de mouvement, de terrain, de tir, et le même système de mêlée en fantasy que pour les humains historiques ...sauf précision contraire pour telle ou telle espèce (*voir plus loin des particularités indiquées par les astérisques pour le mouvement*, tir**, mêlée****).

Ces suggestions pourront être complétées et mieux détaillées. Les êtres féériques (Elfes, Gnomes, Dryades...) seront traités à part.

<i>espèce humanoïde (à pied)</i>	<i>mouvement en vêtue légère / en armure 4 / en armure 5</i>	<i>mouvement en terrains difficiles</i>	<i>force</i>	<i>protection au combat</i>	<i>blessures (points de vie)</i>	<i>dé de tir</i>	<i>dé de frappe en mêlée</i>	<i>dimension optionnelle de socle rond ou carré</i>
Gobelin	16 / 16 / 12 cm	<i>spécial *</i>	-H	équivalente à classe 3 armure 3 pour la plupart des guerriers gobs	1	1D6	1D4	2 cm
Halfling	16 / 16 / 12 cm	<i>spécial *</i>	-H	classe <i>ou</i> armure réelle	1	1D6	1D4	2 cm
Nain	16 / 16 / 12 cm	<i>spécial *</i>	=H	classe <i>ou</i> armure réelle	1	1D6	1D6 ***	2 cm
Humain	20 / 16 / 12 cm	normal	=H	classe <i>ou</i> armure réelle	1	1D6	1D6	2 cm
Hobgobelin	20 / 16 / 12 cm	<i>spécial *</i>	=H	classe <i>ou</i> armure réelle	1	1D6	1D6	2 cm
Orcque	20 / 16 / 12 cm	<i>spécial *</i>	=H	classe <i>ou</i> armure réelle	1	1D4 / 1D6 **	1D6	2 cm
Gros-Orcque	20 / 16 / 12 cm	<i>spécial *</i>	+H	classe <i>ou</i> vêtue, armure +1	1	1D4 / 1D6 **	1D8	2,5 cm
Demi-Ogre	20 / 16 / 12 cm	<i>ascendance *</i>	+H	classe <i>ou</i> vêtue, armure +1	1D2	<i>ascendance **</i>	1D8	2,5 cm
Ogre	20 / 16 / 12 cm	normal	++H	classe <i>ou</i> vêtue, armure +2	1D3	1D6 (<i>rare</i>)	1D10 ***	2,5 cm
Troll (moyen)	20 cm	normal	++H	équivalent à une armure 6	1D3	<i>rare</i>	1D10 ***	4 cm
Troll (grand)	20 cm	normal	H2	équivalent à une armure 7	1D4	<i>rare</i>	1D12 ou 2D6	4 cm

* Mouvement : quelques particularités

Des créatures plus petites que les humains : **Gobelins**, **Halflings**, mais aussi les **Nains**, sont moins rapides en vêtue légère (16 cm) mais on admet qu'ils vont aussi vite que les humains quand ils portent une cote de mailles ou cuirasse (16 cm) ou une armure complète (12 cm).

Les créatures bien habituées à certains terrains, ou d'agilité goblinoïde ou autre, ont un avantage dans leurs terrains habituels : ils jettent **deux dés de lenteur** mais sont ralentis par un seul résultat, on suppose qu'ils voient le meilleur passage. C'est le cas des **Gobelins**, **Hobgobelins**, **Orcques** moyens et gros, **semi-Ogres** d'ascendance orcque, **Hommes-Rats**, **Halflings** etc. en broussailles, forêt, pentes et talus, cavernes ; des **Nains** dans les cavernes et souterrains ; de tous les **-H** pour traverser un passage étroit (petite fenêtre, etc.) et des **Hommes-Lézards** et autres reptiliens en zone sableuse, rocailleuse, humide ou dans l'eau peu profonde (fossé, marais). *Des humains éclaireurs ou guerriers tribaux habitués à des terrains naturels peuvent bénéficier du même avantage.*

Les squelettes animés par magie se déplacent à la même vitesse qu'en vie. Les zombies se déplacent lentement (12 cm) mais il peut y avoir des exceptions.

Règles des plusieurs maximums de dé

La règle de jeu habituelle prévoit que, avec des **D6**, plusieurs 6 naturels valent 6, 7, 8, etc. En fantasy ce système s'adapte à toutes les tailles de dés :

– Si on obtient **un seul maximum naturel** de dé lors d'un tir ou d'une frappe en mêlée sur une même cible (personnage isolé ou groupe) et que ça ne suffit pas pour toucher, **on peut relancer le dé** : si on obtient un nouveau maximum naturel le résultat augmente de 1. Par exemple, un 4 naturel devient un 5 naturel. Si c'est encore insuffisant, ce résultat peut aussi être relancé pour essayer d'obtenir un nouveau maximum naturel qui vaudra encore 1 de plus, et ainsi de suite. *Frapper au D4 comme les Gobelins ou les Halflings, ou tirer au D4 comme les archers orcques, a donc une petite chance de succès.*

– Quand plusieurs personnages tirent en même temps sur une même cible (individu, couple, ou groupe), ou quand plusieurs personnages frappent un même ennemi en mêlée dans un même tour de jeu, **deux dés qui font chacun leur maximum naturel comptent comme +1 naturel à l'un d'eux**. Si les dés sont de taille différente ce +1 profite à qui on souhaite, on admet que les gens s'aident autant que possible ; par exemple, si une guerrière humaine fait 6 naturel en mêlée contre un spectre, et que dans le même tour de mêlée un Halfling fait 4 naturel contre le même spectre, on peut dire que la guerrière a fait 7 naturel. Trois dés qui font leur maximum naturel comptent encore un de plus (par exemple, trois Halflings qui obtiennent chacun un 4 naturel en frappant le même ennemi comptent comme 4, 5, 6) etc. Si c'est encore insuffisant pour toucher, le dernier résultat peut être encore relancé comme dans le paragraphe ci-dessus...

Règle optionnelle : les simples combattants qui ne sont pas à portée de voix (20 cm) d'un chef ou gradé ou autre personnage capable de les commander, ou qui sont en désordre, ne bénéficient pas de cette règle ni d'aucun bonus au dé pour le tir et la mêlée, mais subissent les malus qui peuvent les pénaliser (on peut faire des exceptions pour de bons tireurs, et souvent pour les classe 4 ou plus au tir et en mêlée, et pour les tirs d'embuscade, etc.)

** Tir : quelques particularités

Les créatures un peu plus faibles et plus petites que les humains : **Gobelins, Halflings, petits Hommes-Rats, petits Hommes-Rats**, etc. ne peuvent pas utiliser le grand arc, ni le longbow du bas Moyen Âge, ni l'arbalète médiévale ni le lourd mousquet, le long fusil, la longue carabine plus tardifs. Les **Nains** ont une force comparable aux humains et peuvent manier arbalète médiévale et mousquet, mais pas le grand arc, le longbow, ni de longs fusils ou carabines.

Les **Orcques** tirent très mal, au **D4** (sauf pour les projectiles jetés à la main) mais peuvent tirer montés sur des loups ou des sangliers. Ceux et celles de force égale aux humains manquent quand même de carrure et ne peuvent pas tirer au longbow. Les **Gros-Orcques** de force +H peuvent manier le longbow immobiles à pied ; et aussi montés et en mouvement monté mais dans ce cas avec les malus mouvement et armure de la table arc composite / grand arc simple. Les **semi-Ogres** d'ascendance orcque tirent comme les Orcques, ceux d'ascendance humaine comme les humains.

Les **Hommes-Lézards** et autres amphibiens qui vivent dans des repaires humides ou sablonneux ne peuvent avoir que des arcs simples de faible portée ou des arbalètes légères. Ces reptiliens ont du mal à bien voir les cibles immobiles, ils ont -1 au tir contre des ennemis qui restent figés (sans rien faire du tout).

Les très grands humanoïdes : **Ogres, Trolls, Géants**, etc. utilisent peu ou pas les armes de trait (il peut y avoir des exceptions individuelles).

La rare capacité de **tireur d'élite** est réservée à certaines espèces (Humains, Nains, Hommes-Rats...) Les **Halflings** (et les Elfes) l'ont tous et toutes.

Les **zombies** (cadavres animés) n'ont normalement pas d'arme de jet ou de trait. Les **squelettes** peuvent tirer comme pendant leur vie, mais par manque de muscles ne peuvent pas utiliser le longbow du bas Moyen Âge, et utilisent des D4 pour lancer des projectiles à la main (javelot, etc.)

Jusqu'à 10 cm maximum les petits humanoïdes (Gobelins, Halflings, etc.) peuvent viser des ennemis de taille humaine ou plus grands engagés en mêlée et debout parmi d'autres petites créatures ; et les humanoïdes de taille humaine ou +H peuvent viser les monstres ou humanoïdes ++H ou plus grands mêlés à des gens de taille humaine. Si ces grands ennemis sont plusieurs proches les uns des autres ils forment leur propre groupe cible. Chaque **double 1 naturel** (plusieurs 1, ou relancé) touche de plus petits amis du tireur qui les entourent s'il y en a proches dans la même mêlée. Quand le tir est fait au moment de la mêlée, un résultat de 6 naturel peut compter pour obtenir des 7 etc. en mêlée contre un même adversaire (*avec la règle des plusieurs 6 ou maximums de dé*).

*** Mêlée: quelques particularités

Les **Nains** peuvent ignorer le résultat « recul » en mêlée quand ils se tiennent sur un sol minéral dur et solide (roc massif, pavage, carrelage, ciment...)

En cas de grosse **différence technologique** entre adversaires (combat entre armes en fer, bronze, ou pierre) la règle de mêlée devient : *Si deux adversaires obtiennent tous deux ou toutes deux, en même temps, le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, c'est la plus forte classe qui tue l'autre (ou le fait reculer) ; si leur classe est la même, c'est la plus forte armure ; si mêmes classe et armure, le fer est supérieur au bronze et à la pierre, le bronze est supérieur à la pierre ; si tout ça est égal, c'est le plus fort de naturel lancé pour leur combat. Cela ne concerne pas les créatures H2, qui frappent en dernier (voir ci-dessous).*

Les **grands Trolls** et d'autres créatures de grande force H2, **Cyclopes**, **Géants**, etc. peuvent choisir, à chaque tour de mêlée, de frapper avec 1D12 contre un seul adversaire, ou avec 2D6 contre deux adversaires à la fois (un dé contre chaque, sans ajouter les deux résultats contre un seul). On ne tient pas compte de bonus éventuels des armes représentées sur leurs figurines ni de leur longueur : ces créatures ont des réflexes lents et frappent toujours en dernier.

Les vouges, juzarmes, hallebardes, bardiches, naginatas, et équivalents, maniées par des piétons, ont +1 en mêlée pour frapper les créatures ++H et H2.

Les **squelettes** frappent avec un dé juste inférieur à leur espèce (*donc 1D4 si humains*). Les **zombies** utilisent le dé de leur espèce et frappent en dernier.

La règle générique prévoit (*page 27*) que quelques humains « costauds » tapent avec un bonus +1 à leur D6. Ça peut être aussi le cas de rares humanoïdes un peu plus costauds que leurs congénères, qui ajoutent +1 au résultat de frappe du dé associé à leur espèce. C'est peu fréquent, réservé à des individus bien identifiés par leur figurine, pour qui c'est une compétence particulière. *Les costauds humains et d'autres espèces =H peuvent avoir un socle de 2,5 cm.*

Créatures montées

Plusieurs suggestions ont été proposées pour les créatures montées. La plus simple est que les humanoïdes montés sur des loups, sangliers, béliers, boucs, ours, etc. ne sont ni des cavaliers ni des piétons, on ne tient pas compte des habituels bonus-malus de cavalier contre piéton ni piéton contre cavalier.

Les humanoïdes montés frappent suivant leur force, comme à pied (D4, D6, D8). Les montures ne frappent pas séparément mais peuvent donner un avantages selon leur nature (saut sur l'ennemi, morsure, ou bonus de charge etc.) Si l'ennemi obtient le résultat « tué » la créature et sa monture sont éliminées ensemble. Les règles génériques sur les montés s'appliquent : les voulges ou hallebardes ont +1 contre eux comme contre tout monté ; une arme d'hast (*voulge, naginata, hallebarde*) maniée monté sert seulement de lance. D'autres précisions peuvent être proposées dans la fiche de chaque espèce.

Les Nains ou Halflings montés sur des poneys suivent quant à eux les règles habituelles des cavaliers (*ou des piétons montés, suivant leur entraînement et celui du poney*) mais le poney étant moins fort qu'un cheval ces êtres frappent au D4.

Budget

Le calcul du budget (le coût de chaque figurine en points) est très optionnel, l'esprit de la règle n'encourageant pas du tout la recherche de listes d'armées super-efficaces. Voici quelques suggestions adaptées de la règle Argad d'origine (1996) si on le souhaite, cela reste très arbitraire et ça peut être amélioré :

Humanoïdes de force -H : en général, 1 point de moins qu'un humain équivalent (donc qu'un =H) ; mais les Halflings coûtent comme les humains (comme les =H).

Humanoïdes de force =H (règle générique) coût = classe, cavalier coûte le double, cote de mailles +1 pt, armure complète +2 pts (*ou 1 pt de plus pour chaque si la région a peu de métallurgie*), armes à coût habituel suivant le contexte (comme en historique).

Humanoïdes de force +H à 1 PV : coût = additionner classe + armure totale ; armes comme ci-dessus.

Humanoïdes de force +H à 1D2 PV : coût = additionner classe + armure totale et multiplier par 2 ; armes comme ci-dessus.

Humanoïdes de force ++H à 1D3 PV : coût = additionner classe + armure totale et multiplier par 3 ; armes à coût doublé.

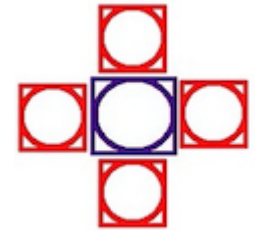
Humanoïdes de force ++H à 1D4 PV : coût = additionner classe + armure totale et multiplier par 4 ; armes à coût doublé.

Humanoïdes de force H2 : coût = additionner classe + armure totale et multiplier par 6 (et les armes à coût doublé si on en tient compte).

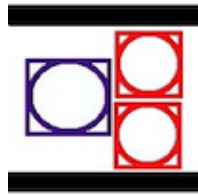
Schémas de placement de socles de tailles différentes en mêlée

Le placement en combat au corps-à-corps est simple et intuitif. Mais, **si besoin, voici des précisions pour aider l'arbitrage.**

Il faut garder en tête que la position des figurines ne représente qu'un bref instant dans un vrai combat où tout le monde bouge tout le temps et où trop de combattants agglutinés se gêneraient les uns les autres. Le placement précis des socles sert à résoudre facilement les situations ...mais les figurines elles-mêmes ne font rien du tout, ce sont des personnages vivants et actifs qui se battent, pas des pions.

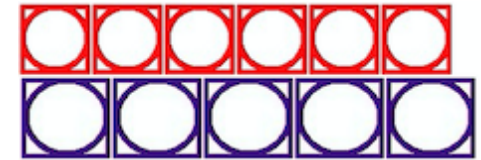


La règle de jeu générique demande (page 25) de mettre les socles des adversaires franchement bord à bord, un contact par un angle ne compte pas. Les socles ronds sont placés comme s'ils étaient carrés. Pour être à plusieurs contre un ou contre une, il faut donc pouvoir se placer sur les côtés de l'adversaire. Ça permet de bien voir ce qui se passe sans s'embrouiller. Ce principe s'applique aussi à des socles de 2 cm contre des socles de 2,5 cm (schéma en haut à droite). Donc pour être face à face (ou face à flanc ou à dos) on peut être, au maximum, à quatre contre un ...si on parvient à encercler cet adversaire bien sûr, c'est rarement possible s'il essaie de l'éviter.

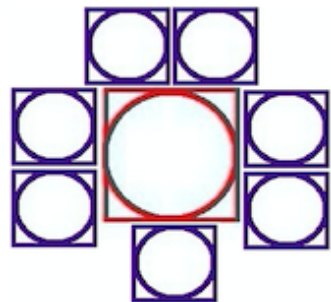


On admet parfois, dans un passage étroit (pont, couloir...) de placer de face deux socles de 2 cm contre un socle de 2,5 cm (schéma de gauche). Ça vaut aussi, en historique comme en fantasy, contre des montés dont les socles font 2,5 cm de large.

Quand deux lignes face à face opposent des socles de 2 cm à des socles de 2,5 cm de large (si les plus grands sont des créatures +H, ++H, ou des montés) un même personnage peut être frappé par deux ennemis plus petits. Il est facile de voir ceux ou celles dont au moins la moitié du socle est en contact avec un ennemi précis (on l'estime approximativement si les socles sont ronds). Schéma à droite : une ligne de 6 socles de 2 cm est en contact avec une ligne de cinq socles de 2,5 cm ; le personnage du troisième socle de 2 cm peut frapper l'un ou l'autre des plus grands ennemis devant lui, qui est aussi frappé par un de ses voisins.



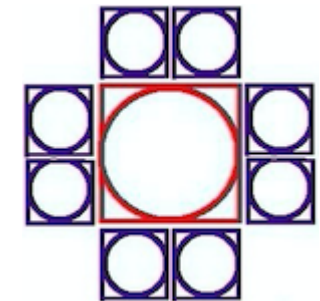
Pour les combats entre socles de 2 cm et socles de 4 cm le placement est évident (schéma à droite : deux socles de 2 cm peuvent s'aligner contre chaque côté d'un socle de 4 cm). Si les socles sont ronds il faut avoir assez de mouvement pour venir au contact, mais la réponse à la question « qui peut frapper qui ? » est toujours la même qu'avec des socles carrés (c'est plus simple à résoudre).



On admet de placer deux socles de 2,5 cm contre un seul côté d'un socle de 4 cm ...et donc, en insistant, on peut aller jusqu'à sept personnages +H contre un plus gros ennemi encerclé (schéma en bas à gauche).

Il faut donc, au minimum, qu'au moins la moitié du socle soit en contact avec un ennemi de même taille ou plus gros pour pouvoir frapper cet ennemi (mais on ne doit pas faire ça si un placement plus conventionnel est possible). Les grosses créatures, elles, peuvent frapper quiconque est dans cette situation à leur rencontre.

Par ailleurs (page 28 de la règle générique) les personnages à pied en deuxième ligne avec une lance peuvent frapper par-dessus leur ami à pied du premier rang (sauf si cet ami veut utiliser une arme à deux mains). Cela s'applique aussi à d'autres armes d'ast longues ou semi-longues si les personnages ont des raisons d'être bien entraînés à cela. Un troisième rang arrière avec arme d'ast longue, ou encore plus en arrière dans une unité de piquiers, peut aussi frapper si l'unité est en ordre serré.



Si on décide d'utiliser des socles de taille différente de celles citées (par exemple des socles de 2,5 cm pour les humains) on peut adapter ces schémas même si ça change des choses. La règle du jeu sert d'abord à résoudre les situations, elle n'impose pas d'exercices de géométrie.