

## SOB hexagone wargame (beta 0.2 – 30/07/17)

Toutes les règles de SOB s'appliquent avec les amendements suivants :

- Utilisation de socles d'unités et de personnages de Warmaster au lieu de figurines individuels.
- Plateau de jeu à hexagone de Battleground 2<sup>nd</sup> édition. La courte portée devient 1 hexagone, moyenne 2 et longue 3.
- Les unités possèdent une orientation front, flancs, arrière. L'avant doit toujours faire face à un « coin » de l'hexagone.
- Un hexagone ne peut jamais recevoir plus d'une unité.
- Les unités ennemies sur des hexagones adjacents ne sont pas considérées au corps à corps du point de vue des règles, sauf en ce qui concerne le calcul du malus d'infériorité numérique. On considère qu'une unité lance un assaut sur l'hexagone d'une unité ennemie lors de la phase de corps à corps et se retire à la résolution de celui-ci.
- Une unité peut s'orienter gratuitement au début et à la fin d'une activation réussie, même si elle n'effectue pas de mouvements, si elle n'est pas d'ennemis sur un hexagone adjacent. Une unité avec des ennemis sur un hexagone adjacent s'orientera au prix d'une activation et se déplacera d'un mouvement court au prix de deux activations.
- Deux unités alliées en ligne sur des hexagones adjacents peuvent être activées en même temps sur un seul jet de dés. On parle d'activation de cohorte. Elles devront alors effectuer exactement les mêmes actions de déplacements si elles se déplacent. Au tir, elles ciblent la même unité qui doit être à portée pour les deux. Effectuez 1 unique jet de combat avec un bonus de +1. Au corps à corps, elles ciblent la même unité sur un hexagone adjacent aux deux. Effectuez là aussi 1 unique jet de combat avec un bonus de +1
- Le recul se fait d'un hexagone.
- Si après un corps à corps, l'hexagone attaqué se retrouve vide (destruction ou recul), l'unité attaquante peut gratuitement se déplacer sur cette hexagone et s'orienter comme bon lui semble
- Une unité qui se fait tirer dessus et qui ne recule pas ou n'est pas détruite subira tout de même une pénalité de -1 pour « désorganisation » lors de sa prochaine activation. Ces malus sont cumulatifs et si le malus est supérieur ou égal à la qualité de l'unité, celle-ci effectue immédiatement un mouvement de recul et se défait de ces malus.
- Engager un ennemi sur le flanc : +1 au corps à corps (sauf terrain difficile).
- Engager un ennemi sur l'arrière : +2 au corps à corps (sauf terrain difficile).

Le terrain (mot en italique = références aux règles)

Embuscade = +1 au combat en attaque au corps à corps et au tir

Position surélevée = +1 au combat en défense au corps à corps

Couvert = +1 au combat en défense au tir

Obstacle défendu = +1 au combat en défense au corps à corps

- Zone boisée : terrain difficile, bloque la ligne de vue, *embuscade*.
- Colline : bloque la ligne de vue, *position surélevée*.
- Zone construite : terrain difficile, bloque la ligne de vue, *couvert, embuscade, obstacle défendu*.
- Zone accidentée : terrain difficile.
- Zone d'eau : terrain difficile.
- Fortification : terrain difficile, bloque les lignes de vue, *position surélevée, obstacle défendu, couvert, embuscade*.