

T28

TURNIP28



CORE RULES

TRADUCTION FRANÇAISE NON-OFFICIELLE



Table of Contents

Se Préparer à la bataille.....	3	Cults (À traduire)	32
Principes Généraux.....	4	Stranglin' Harry's Wretched	
Jouer au Jeu.....	8	Recruits.....	34
Ordres.....	10	The Slug's Lament	36
Mouvement.....	12	Tod's Folly	38
Engagement à Distance.....	13	The Fungivorous Herd	40
Charger.....	16	The Grand Bombard.....	42
Mêlée.....	18	The Brotherhood of Greed	44
Panique.....	19	The Procession of Woe.....	48
Battre en Retraite.....	20	The Red Ribbon Society	50
Terrain	21	The Feast of Charybdis	52
Scénarios.....	22	Knights of Shellwood.....	54
Une Longue Marche.....	23	Lopers of the Maudlin Marsh	56
Danger dans le Brouillard.....	24	The Aunts Ascendant.....	58
Traverser la Drague.....	25	The Leech Lovers.....	60
Construire Votre Régiment	26	Uprising of the Louse.....	62
Snobs.....	27	Saint Alamei's Rocket	
Partisans	28	Batteries.....	64
Partisans de Cavalerie.....	29	The Temple of Swellings	66
Partisans d'Artillerie.....	30		

Note du traducteur: Malgré tous mes efforts, je reste un modeste Partisans et certaines imprécisions ont pu apparaître durant la traduction du PDF original de Turnip28 créé par *Max Fitzgerald*. Référez-vous au PDF original en anglais, disponible sur le site patreon.com/Turnip28 pour dissiper vos doutes. Cette traduction est non-officielle, mais j'espère qu'elle permettra de propager le jeu et la bonne parole de la racine dans les pays Francophones.

Translator's note: Despite my best efforts, I remain a modest Follower and some inaccuracies may have appeared during the translation of the original Turnip28 PDF created by *Max Fitzgerald*. Refer to the original PDF in English and available at patreon.com/Turnip28 to dispel your doubts. This translation is unofficial, but I hope that it will help spread the game and the good word of the root in French-speaking countries.



TURNIP28

Le Wargame Suintant

La terre retournée, la boue collante et les marécages poisseux s'étendent sur les landes obscures. Un épais brouillard appesanti l'air. Des chariots bringuebalants se déplacent dans les ténèbres. Des racines étranges se tordent sous les pieds. Le monde a sombré dans la décadence, mille ans après la défaite de Napoléon lors de la bataille d'Austerlitz. Une guerre sans fin a conduit à la stagnation de la technologie et de belles campagnes ont été dévastées sous les bottes d'un million de morts.

A présent, plus rien ne pousse, des racines étrangement horribles recouvrent la terre, asphyxiant la vie des arbres, empoisonnant l'eau et remplissant le ciel d'une brume âcre. L'humanité survit à peine en récoltant ces tubercules dégoûtants. Ils altèrent leurs corps et leurs esprits, infestant leurs pensées de divines visions de légumes perdus.

Des ordres religieux énigmatiques se sont formés. Ils stockent des armes abandonnées déterrées par les racines tordues. Marchant en colonne sous des bannières flottantes, brandissant des mousquets boueux et des baïonnettes rouillées, ils sont de cruelles parodies d'armées depuis longtemps oubliées et en marche vers la mort.

Rassemblez vos troupes. Fixez vos baïonnettes. Consacrez-vous pleinement aux racines.

Turnip28 Core Rules v17: Ce document contient toutes les règles nécessaires pour construire un régiment et combattre dans le monde de Turnip28.

QU'EST-CE QUE TURNIP28?

Turnip28 est un jeu de stratégie utilisant des figurines à échelle 28mm, converties avec amour à partir de hordes poussiéreuses de figurines historiques et fantastiques. Bref, c'est un Kitbasher.

Dans Turnip28, les joueurs commandent des régiments d'environ 30 figurines, composés de Snobs incapables, de Partisans débraillés et de machines de morts bizarres dans des batailles d'environ une heure. Les joueurs pleureront et applaudiront lorsque leurs bouseux dérangés se battront jusqu'à la mort dans la boue.

Bien que les règles de base soient contenues ici, si vous souhaitez en savoir plus sur le monde de Turnip28, recherchez les *Swollen Maglettes* qui l'accompagnent. Chaque numéro regorge de fictions qui construisent le monde, de guides de modélisation et d'œuvre d'art fantastiques qui vous plongeront dans cet univers apocalyptique gorgé de tubercules légumineux.

Von Sneg et Weezel: Un incident malheureux impliquant une pomme de terre paternelle et une verrue non traitée a transformé Von Sneg, un stratège hors pair, en un tas grouillant d'orteils.

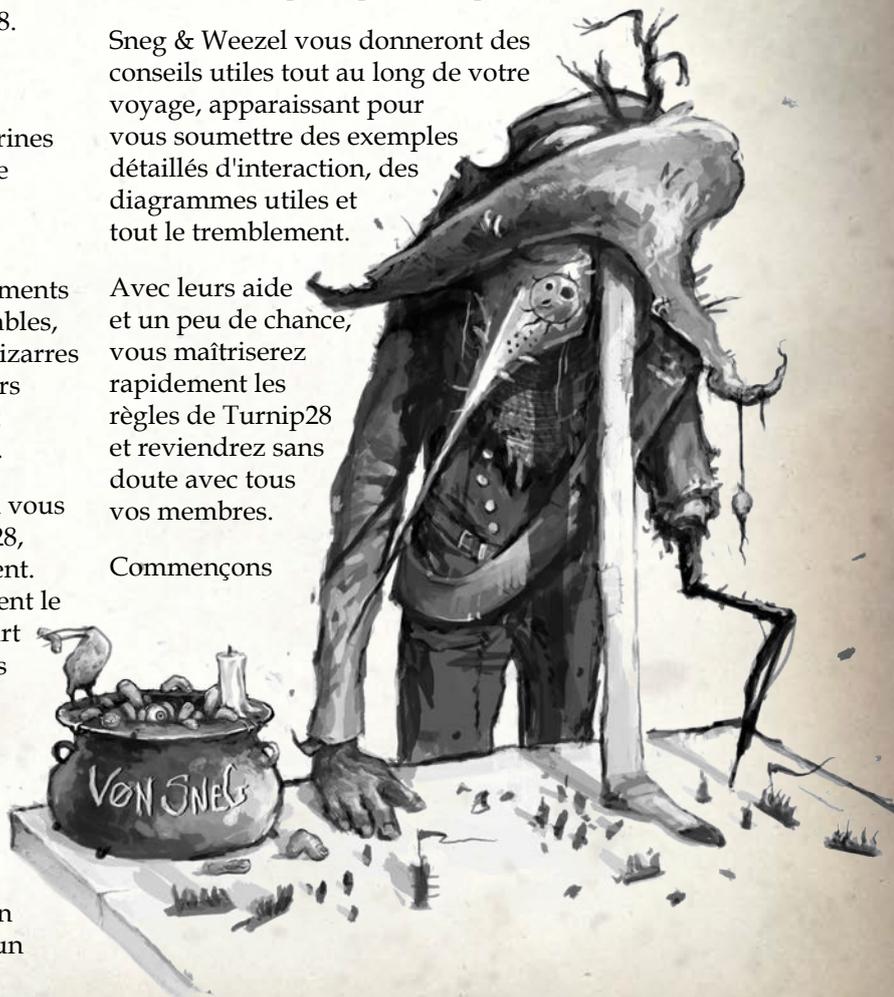
A présent, ses orteils tactiques sont guidés par son interprète Weezel, un aristocrate maladroit avec un manque de confiance en soi consternant.

Dans notre bienveillante collaboration, nous avons fait chanter le duo pour qu'il vous prête ses services.

Sneg & Weezel vous donneront des conseils utiles tout au long de votre voyage, apparaissant pour vous soumettre des exemples détaillés d'interaction, des diagrammes utiles et tout le tremblement.

Avec leurs aide et un peu de chance, vous maîtriserez rapidement les règles de Turnip28 et reviendrez sans doute avec tous vos membres.

Commençons



Se préparer pour la Bataille

Navets miniatures: Turnip28 est un jeu de stratégie figurines agnostique. Il n'existe pas de figurine Officielle.

Les joueurs sont invités à convertir leurs figurines à l'aide de kits de figurines et de leur propre imagination.

Le numéro 1 de *The Swollen Maglette* propose un guide détaillé pour aider les joueurs à créer leur premier régiment, prêt à jouer à Turnip28.

Si les joueurs ont accès à Tabletop Simulator, un mode Turnip28 est disponible pour jouer en ligne dès à présent.

Les orteils de Sneg ondulèrent, formant des rangs au garde à vous avant de former les lettres XXVIII.

"28?" demanda Weezel.

28 représente l'échelle des figurines, mesurant de la tête de la figurine jusqu'à ses orteils, mais les généraux rusés pourraient certainement jouer avec différentes échelles: Turnip32, Turnip06, Turnip03! Ce monde un peu pourri vous appartient.

Le champs de bataille: Turnip28 se joue sur une surface plate carrée entre 36" x 36" et 48" x 48".

Le plateau contient en général 3 à 5 éléments de décors minimum, représentant les tourbières, les maisons englouties et les fermes délabrées qui servent d'éléments de jeu et ajoutent une touche visuelle à une table.

Turnip28 se déroule à Cist, une région mystérieuse et vallonnée, hantée par les tubercules. Un aperçu plus détaillé des landes de Cist viendra plus tard, pour l'heure, il est recommandé d'avoir au moins un élément de décor pour chaque carré de 2' sur le plateau.

Les dés: Le jeu se joue à l'aide de dés à 6 faces appelés D6. Les joueurs auront besoin d'une bonne poignée de D6, 20 devraient faire l'affaire.



Jetons: Les joueurs auront besoin d'un certain nombre de jetons distincts pour jouer:

➤ **Jetons de Panique:** Vous commandez un Régiment très nerveux, et pour représenter la panique que ses unités accumulent, vous aurez besoin d'un paquet de petits jetons. Les joueurs peuvent utiliser des perles noires, des cadavres, des dents ou toute autre pièce de jeu suffisamment petite mais visible.

Une unité ne peut jamais avoir plus de 6 jetons de panique en même temps, et on peut donc représenter la panique avec un simple D6.

➤ **Jetons de fumée de poudre:** Lorsqu'elles tirent, les armes à poudre noire produisent des panaches de fumée nocives. Pour représenter cela, un joueur aura besoin de jeton de fumée de poudre. Les joueurs peuvent utiliser des morceaux de coton, de rembourrage ou des perles blanches.

➤ **Jetons d'Objectifs:** Certains scénarios demanderont aux joueurs de placer jusqu'à 5 jetons d'objectifs. Il peut s'agir de nombreuses choses de valeurs, que ce soit une précieuse relique tubéreuse ou la toute dernière paire de chaussettes propres.

Les jetons d'objectifs sont représentés sur des socles circulaires de 40mm. Les joueurs sont encouragés à décorer leurs jetons objectifs avec quelque chose de thématique. Les bannières héraldiques sont les plus communes, les joueurs les échangeant avec leur adversaire lorsqu'ils sont capturés et perdus.

➤ **Jetons d'Ordre:** Parfois, une bataille acharnée peut devenir particulièrement confuse. Les joueurs peuvent souhaiter avoir un ensemble de jetons pour chacune de leurs unités pour montrer quelles unités ont donné et reçu leurs ordres durant le tour.

Ce n'est pas essentiel de jouer avec les jetons d'ordre, mais ils peuvent être utiles à certains moments.

Mesurer: Dans Turnip28, on utilise le pouce pour mesurer les distances, il est donc recommandé que les joueurs amène un mètre ruban permettant de mesurer en pouces. Tout en sachant qu'1" équivaut à 2.5cm.

Si les joueurs ne disposent pas d'un espace suffisant, ils peuvent jouer sur une surface de 24" x 24" cm en divisant l'ensemble des distances et portées par deux. 1" ainsi divisé reste 1".

Imprimer et jouer: Il est plus simple que chaque joueur puisse avoir accès aux règles du jeu pendant la partie. La dernière version des règles sera toujours disponible gratuitement en ligne, grâce à l'incroyable soutien des Contributeurs du Patreon Turnip28.

Pour permettre aux joueurs d'économiser un peu d'encre, il y a une version "print-friendly" des règles du jeu disponible sur: www.patreon.com/Turnip28

Principes Généraux

Figurines: Chaque joueur commande un unique Régiment de force égale représenté par une collection de figurines.

Les éléments de décors ne sont pas considérés comme des figurines, même s'ils font partie d'un Régiment.

Unités: Toutes les figurines sont organisées en unités. Une unité doit être composée d'au moins 1 figurine, mais peut en avoir plus. Toutes les figurines d'une unité doivent être équipées de la même manière.

Les extrémités fatiguées de Sneg dansaient solitairement.

Toute unité constituée d'une seule figurine est toujours classée comme une unité. Cela signifie qu'une figurine de Snob, l'un des commandants de votre Régiment, est une unité, même s'il est seul.

Profil d'unité: Chaque unité possède son propre Profil d'Unité. Ce profil vous fournit une description adéquate pour inspirer vos conversions, ainsi que les informations concernant la taille et les caractéristiques de l'unité ainsi que les règles spéciales dont elle dispose.

Les figurines d'une unité partagent le même profil d'unité. Vous trouverez ces profils à partir de la page 29.

Cohésion d'Unité: Le champ de bataille est un endroit vraiment terrible et il est facile pour un partisan de perdre son unité dans le brouillard. Pour représenter cela, on utilise la Cohésion.

- Pour qu'une unité maintienne sa cohésion, chaque figurine de l'unité doit se trouver à 1" ou moins d'une autre figurine de la même unité.
- Additionnellement, pour être en cohésion, aucune figurine ne peut se trouver à plus de 8" d'une autre figurine de la même unité.

Une unité doit être déployée, terminer ses ordres et ses mouvements en cohésion. Vous ne pouvez jamais briser la cohésion d'unité lorsque vous retirez les pertes.

Alliés et Ennemis: Les figurines et les unités vous appartenant et celles de vos alliés sont considérées comme **Alliées**. Celles appartenant à votre adversaire et leurs alliés sont considérées comme des **Ennemies**.

Soclage: Dans Turnip28, chaque figurine doit être fixée sur un socle. Ce socle peut être de n'importe quelle forme, tant qu'elle correspond aux deux paramètres de taille de socle indiqués dans son profil d'unité.

La taille de socle est donnée en millimètres et donne aux joueurs les dimensions minimales et maximales d'un socle.

Par exemple, le socle d'une figurine de Piétaille est de 20mm/30mm. Cela implique que:

- La taille minimum du socle de la figurine ne doit pas être inférieure à 20mm de côté.
- Et ne doit pas être plus grande que 30mm de côté.

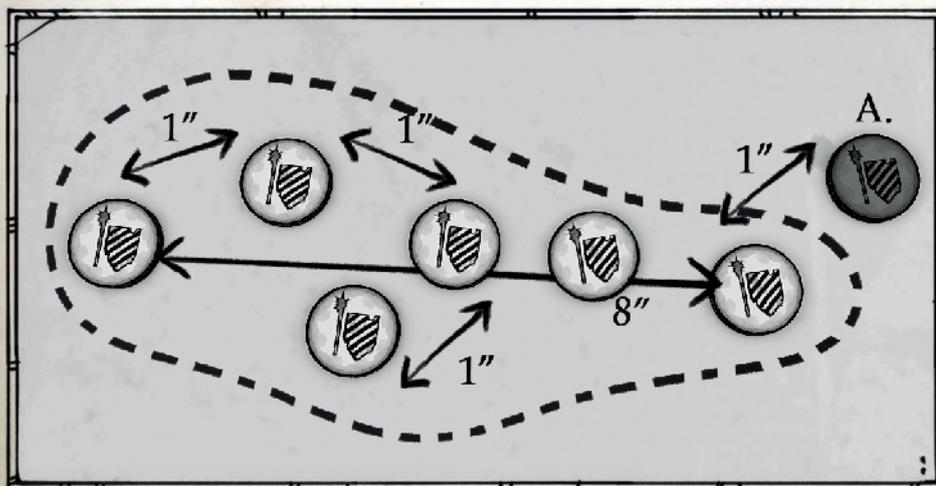
Socler dans Turnip28 est plus un art qu'une science. La règle de soclage ne sont que des lignes directrices approximatives. Les joueurs ne doivent pas se sentir gênés en soclant leurs figurines légèrement au-delà des paramètres indiqués dans leur profil d'unité.

Si vous jouez de manière compétitive, il est peut être important que tous les participants soclent leurs figurines de manière identique et cohérente.

Multi-soclage: Les joueurs pourront avoir envie de socler plusieurs figurines sur un même socle plus large. Les figurines soclées de cette manière doivent toujours pouvoir rester en cohésion d'unité et appartiennent à la même unité. Traitez les figurines soclées sur un seul socle comme une figurine unique pour ce qui est du ciblage, des lignes de vue et du mouvement.

Le multi-soclage est une bonne manière d'accélérer les parties et une belle excuse pour créer des dioramas spécifiques et fantasques.

Pour aider à compter les pertes sur un socle contenant plusieurs figurines, les joueurs auront besoin de jetons spéciaux pour retenir le nombre de figurines restant ou les blessures subies.



Les figurines à l'intérieur de la ligne pointillée sont en cohésion les unes avec les autres.

A, en revanche, n'est pas en cohésion. Même s'il se trouve à 1" d'une autre figurine de son unité, il n'est pas à moins de 8" de toutes les figurines de son unité.

"Sneg! Arrêtez de bouger les pièces!"



Caractéristiques: Dans Turnip28, toutes les figurines possèdent une série de caractéristiques permettant de définir à quelle point elles sont violentes ou pathétiques.

Par exemple, une unité de Brutes possède les caractéristiques suivantes:

Brutes (6 Figurines)		Socle: 20mm/30mm			
M	A	I	B	V	
6"	2	5+	1	5+	

Mouvement (M): Représente la distance maximale qu'une figurine de cette unité peut parcourir sur la table.

Attaques (A): Représente le nombre de dés lancés lorsqu'une figurine réalise une attaque de mêlée.

Imprécision (I): Représente le résultat minimum requis pour réussir une attaque contre un ennemi au tir ou en mêlée.

Blessures (B): Représente le nombre de blessures qu'une figurine peut subir avant d'être considérée comme morte et d'être retirée de la table comme perte.

Vulnérabilité (V): Représente le résultat minimum requis pour tenter de prévenir toute blessure reçue.



X+ Caractéristiques: Certaines caractéristiques sont indiquées X+. Par exemple, (I) et (V).

X se réfère au résultat minimum requis sur 1D6 pour générer un succès. Plus le X+ est haut, plus il est difficile pour une figurine de réussir.

Par exemple, une Brute a une (I) de 5+. Pour obtenir une réussite lors d'un jet d'Imprécision, elle doit obtenir au moins 5 ou 6.

Touches Improbables: Les Caractéristiques de 7+ ou plus (8+, 9+ et au-dessus) représentent de pures improbabilités qu'un événement arrive.

Puisqu'un 7+ ou plus ne peut pas être obtenu sur 1D6, pour qu'une unité avec une caractéristique de 7+ ou plus obtienne un succès, le joueur doit:

- Tout d'abord obtenir un 6 naturel.
- Relancer le dé et obtenir un 4, un 5 ou un 6 naturel.

Modificateurs: Certaines règles spéciales altèrent les caractéristiques d'une figurine. Ces modificateurs sont cumulables. Un -1 diminue une caractéristique X+ de 1, améliorant les chances de succès et vice versa pour un +1.

Une caractéristique X+ ne peut jamais être réduite en dessous de 2+, mais peut être augmentée au-delà de 7+. Un résultat de 1 est toujours un échec dans tous les cas.

Lancé les dés: Turnip28 utilise des D6, mais il peut être demandé de lancer 2D6, 3D6, etc. Lancez alors le nombre de D6 correspondants et additionnez leurs résultats.

Pour lancer un D3, lancez un D6 et divisez son résultat par deux en arrondissant au chiffre entier supérieur.

Relances: Parfois, une règle peut demander à un joueur de relancer un dé. Cela signifie que le joueur doit prendre le dit dé et doit le lancer à nouveau. Le joueur doit accepter le résultat du nouveau jet de dé.

Un dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

Certaines règles font mention de dés non modifiés ou résultat naturel: il s'agit du résultat obtenu sur le dé avant l'application des modificateurs.

Jets en opposition: Il peut être demandé aux joueurs de réaliser un jet en opposition. Pour se faire, chaque joueur lance un seul dé et celui qui obtient le résultat le plus haut l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs relancent leurs dés jusqu'à ce qu'un vainqueur puisse être défini.

Aucun modificateur ne peut être appliqué aux jets en opposition.



Ciblage: Pour simuler au mieux les conditions de combat épouvantables de Turnip28, les joueurs DOIVENT toujours cibler l'unité ennemie la plus proche en ligne de vue.

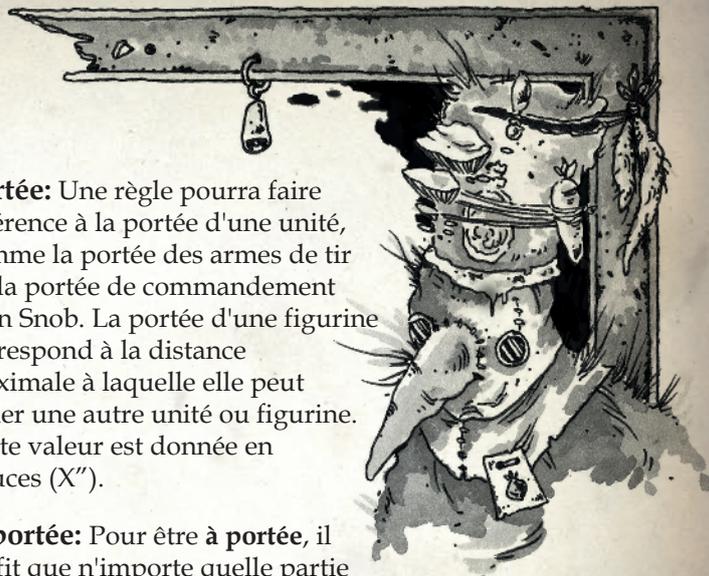
Sauf indication contraire, si une règle demande à un joueur de choisir une cible, il doit toujours choisir l'unité ennemie la plus proche en ligne de vue.

S'il y a plusieurs unités ennemies à distance égale, le joueur actif peut choisir laquelle il souhaite cibler. Les joueurs ne peuvent jamais diviser leurs tirs entre plusieurs cibles et ne peuvent pas tenter de charge contre plusieurs cibles à la fois.

Si l'unité ennemie la plus proche n'est pas en ligne de vue, alors le joueur doit choisir l'unité la plus proche suivante en ligne de vue.

Mesurer: Dans Turnip28, les joueurs sont autorisés à mesurer à tout moment, dans n'importe quelle situation. Il est tout à fait acceptable qu'un joueur vérifie si ses figurines sont à portée ou hors de portée sans pénalité.

Lorsque l'on mesure la distance entre deux figurines, cela se fait toujours en mesurant la distance entre les deux points les plus proches de leurs socles.



Portée: Une règle pourra faire référence à la portée d'une unité, comme la portée des armes de tir ou la portée de commandement d'un Snob. La portée d'une figurine correspond à la distance maximale à laquelle elle peut cibler une autre unité ou figurine. Cette valeur est donnée en pouces (X").

À portée: Pour être à portée, il suffit que n'importe quelle partie d'un socle d'une unité se trouve même partiellement à l'intérieur de cette distance.

Pour être à l'intérieur d'une zone, il suffit que n'importe quelle partie d'un socle d'une unité se trouve même partiellement à l'intérieur de cette zone.

Entièrement à portée: Pour qu'une unité soit **entièrement à portée**, l'ensemble des socles d'une unité doivent se trouver entièrement dans la portée maximale.

Pour qu'une unité soit entièrement dans une zone, il faut que tous ses socles se trouvent entièrement à l'intérieur de la zone décrite.

Ces deux règles s'appliquent à chaque fois que les termes "à portée" ou "entièrement" sont mentionnés dans les règles, qu'elles s'appliquent aux unités, aux figurines, aux objectifs ou à d'autres éléments du jeu.

Étranglant un pinson de racines entre ses doigts délicats, Weezel extirpa un orteil partiellement mastiqué du bec de l'étrange oiseau.

Les orteils semblèrent reconnaissants de ce geste

Les joueurs de Turnip28 doivent toujours s'efforcer d'être les meilleurs joueurs possibles, et bien que cela signifie maîtriser les règles et créer des figurines exceptionnelles, cela signifie aussi jouer de manière intègre et respectueuse.

Placez le plaisir de votre adversaire en premier à tout moment, peu importe à quel point vous abhorrez son commandant tubéreux.





Jouer au Jeu

Scénarios: Chaque partie de Turnip28 se joue en utilisant divers scénarios. Vous les trouverez à partir de la page 23.

Chaque scénario fournira aux joueurs la dimension de la table, la mise en place des décors, les conditions de victoire, et les règles de déploiement requises pour jouer, ainsi que les horribles **Foirages de scénario** qui pourraient arriver à vos figurines.

Les joueurs devraient utiliser le scénario "La Longue Marche" pour leurs premières parties. Il s'agit d'un scénario aux règles assez simples, qui aidera les joueurs à acquérir de l'expérience et à maîtriser leurs régiments.

Régiments: Dans Turnip28, chaque joueur commande un Régiment contenant plusieurs personnages spéciaux, appelés aussi "Snobs", accompagnés de Partisans, un ramassis de meurtriers incompetents.

Un Régiment est construit autour de ses Snobs.

- Tout d'abord, un Régiment doit sélectionner un Snob Aristocratique, aussi appelé **Dandy**. Il s'agit du leader charismatique de votre culte. Un Régiment ne peut jamais avoir qu'un seul Dandy.
 - Chaque Dandy compris dans un Régiment amène également avec lui **DEUX** unités de Partisans.
- Ensuite, un Régiment intègre un ou plusieurs snobs lieutenants pleurnichards appelés **Flagorneurs**.
 - Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de Flagorneurs utilisés avant une partie.
 - Chaque Flagorneur amène avec lui **UNE** unité de Partisans.

Lorsque les joueurs ont sélectionné leurs Snobs et leurs Partisans, leurs Régiments sont prêts à combattre.



Pour s'assurer que chaque régiment a une chance égale de victoire, les parties de Turnip28 sont équilibrées par le nombre de Snobs utilisés dans chaque camp.

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de Snobs utilisés avant de démarrer la partie.

Le tas d'orteils pointa délicatement plusieurs étranges petites sculptures caricaturales posés sur la carte de bataille.

"Est-ce censé nous représenter?"

Un pouce se tortilla vers le haut, répondant à la question.

Turnip28 a été conçu pour être joué avec 3 Snobs, les Régiments des joueurs contenant ainsi:

- 1 Dandy (Toff)
- 2 Flagorneurs (Toadies)
- 4 unités de Partisans (Followers)

Cette taille de jeu offre aux joueurs une expérience 1v1 équilibrée et intéressante.

Turnip28 peut être joué à plus de 2 joueurs, mais il est recommandé que pour chaque paire de joueurs ajoutés, vous réduisiez le nombre de Snobs de 1.

Cultes: Une fois qu'un Régiment est assemblé, les joueurs peuvent décider de quel Culte leur Régiment provient.

Chaque Culte fournit une thématique différente et une nouvelle manière de jouer à Turnip28, ajoutant des unités et des stratégies uniques. En raison de la complexité supplémentaire que les Cultes amènent, il est recommandé aux nouveaux joueurs de jouer quelques parties en utilisant uniquement les unités de base dans un premier temps.

La liste complète des Partisans, Snobs et Cultes et leurs profils d'unités peut être trouvée à partir de la page 28.



Tours: Turnip28 se joue en tours. Une partie classique se joue en 4 tours. Durant un tour, les joueurs donnent à tour de rôle des ordres jusqu'à ce que chaque unité sur le champ de bataille ait donné ou reçu un ordre.

Initiative: Au début d'une partie de Turnip28, avant toute chose, les joueurs doivent réaliser un jet en opposition pour déterminer lequel prendra l'Initiative.

Le joueur remportant l'Initiative sera le premier à déployer ses unités et pourra choisir quelle unité commander en premier à chaque tour.

Le joueur remportant l'Initiative la garde jusqu'à la fin de la partie.

Mise en place: Avant de déployer la moindre figurine, la table doit être préparée en fonction des spécifications du Scénario sélectionné. Les décors et les objectifs sont placés à ce moment, ainsi que tous les éléments spécifiques aux cultes.

Les joueurs peuvent décider d'embellir leur table avec des éléments visuels, comme des animaux tubéreux, des paysans crasseux, etc. Ces éléments visuels ne devraient pas avoir d'effet sur la partie et devraient être clairement désignés comme tel au début de la partie.

La règle du pouce: Pour qu'une partie de Turnip28 reste facile à appréhender au premier coup d'œil et pour permettre aux éléments de rester distincts les uns des autres, les joueurs doivent suivre la règle du pouce.

- Une unité de Partisans ne peut jamais terminer un mouvement ou être déployée à moins d'1" d'une autre unité de Partisans alliée. Seuls les Snobs ne sont pas affectés par cette règle.
- Les figurines battant en retraite peuvent se déplacer à moins d'1" et à travers n'importe quelle unité, tant que leur mouvement se termine à au moins 1" de toute autre unité.
- Une unité ne peut jamais se déplacer à moins d'1", ou être déployée à moins d'1" d'une unité Ennemie. La seule exception à cette règle est la charge, où une figurine peut se déplacer à moins d'1" d'un ennemi pour entrer en contact socle à socle avec celui-ci.

Déploiement: Une fois la table mise en place, les joueurs peuvent déployer leurs Régiments sur celle-ci. Selon le scénario, les joueurs auront à suivre différentes règles de déploiement, leur expliquant comment et où ils peuvent déployer leurs unités. Si le scénario suit les règles de déploiement standard, suivez les étapes suivantes:

- En commençant par le joueur possédant l'initiative, déployez un Snob à tour de rôle - accompagné de ses Partisans - n'importe où dans votre **zone de déploiement**.
 - La zone de déploiement est une zone de la table définie par le scénario. Indépendamment des règles du scénario, certaines règles peuvent permettre à un joueur de déployer ses unités en dehors de sa zone de déploiement.
 - Il est de bon ton, d'expliquer à votre adversaire quels Partisans appartiennent à quels Snobs.
 - Rappelez-vous: Un Dandy amène **deux** unités de Partisans avec lui, et se déploiera donc avec ces deux unités. Un Flagorneur avec **une seule**.

Une colonne d'orteils s'aligne sur la carte, tandis qu'un gros orteil singulier se dandine derrière eux.

Un Snob et ses Partisans ne doivent pas forcément se déployer à proximité les uns des autres. Ils peuvent être déployés n'importe où dans leur zone de déploiement, mais c'est une bonne idée de protéger vos Snobs derrière vos Partisans pour les garder à portée de commandement.

Les Snobs ont tendance à se faire abattre rapidement...

- Ensuite les joueurs continuent de placer leurs Snobs et leurs Partisans, chacun leur tour, jusqu'à ce qu'ils soient tous déployés.
 - Les unités doivent toujours être déployées en cohésion et obéir à la règle du pouce.
 - Une fois que tous les Snobs et leurs unités ont été déployés, la bataille peut commencer.

Si vous avez jeté un regard nerveux aux Cultes et aux Scénarios à la fin de ce livre, cela peut sembler un peu complexe.

Ne paniquez pas!

Turnip28 a été conçu pour être joué de manière modulaire.

Les joueurs sont encouragés à prendre ce qu'ils veulent dans ce système, jouant à un niveau de complexité qu'ils apprécient. Si vous préférez jouer sans les Cultes ou les Scénarios, allez-y! Si une règle ne vous convient pas, et si votre groupe de joueurs est d'accord, sentez vous libre de la modifier ou de la supprimer entièrement.

Vous pouvez même essayer de concevoir vos propres Cultes pour correspondre à votre collection de figurines.



Ordres

Vos Partisans attendent. Il est temps de leur donner des ordres.

Dans Turnip28, les Unités ne peuvent agir sur le champ de bataille sans **Ordres**. Lorsqu'une Unité reçoit un ordre, elle réalise une sélection d'actions incluant le fait de se déplacer, de tirer et de se jeter dans une mêlée.

Chaque tour de Turnip28 est décomposée en ordres.

Durant un tour, les joueurs commandent leurs unités à tour de rôle jusqu'à ce que chacune ait reçu un ordre.

Pour donner des ordres à leurs unités, les joueurs suivent la séquence suivante:

SÉQUENCE D'ORDRES

En commençant par le joueur qui possède l'Initiative,

1. Choisissez un Snob allié sous votre contrôle pour qu'il **Se Prépare**.
2. Choisissez l'Unité de Partisans alliés, à Portée de Commandement du Snob, qui recevra l'ordre.
3. Déclarez à votre adversaire quelle Unité vous choisissez et quel ordre vous souhaitez lui donner dans la **Liste d'Ordres**.
4. Réalisez un test de **Foirage** pour cette Unité.
5. Exécutez intégralement l'ordre.
6. Une fois que l'ordre est réalisé, c'est au tour de votre adversaire. Répétez les étapes 1 à 6 à tour de rôle jusqu'à ce que TOUS les Snobs sur la table aient donné un ordre.

Si un joueur tombe à court de Snobs, son adversaire continue seul en répétant les étapes 1 à 6.

Si tous les Partisans sur la table ont reçu au moins un ordre durant ce tour, le tour prend fin et un nouveau tour commence.

Sinon, passez à l'étape 7.

En commençant par le joueur qui a fini d'activer ses Snobs en premier,

7. Choisissez une Unité de Partisans sous votre contrôle n'ayant pas reçu d'ordre durant ce tour pour qu'elle **Se Prépare**.
8. Suivez les étapes 3, 4 et 5.
9. Une fois l'ordre réalisé, c'est le tour de votre adversaire. Répétez les étapes 7 à 9 jusqu'à ce que TOUTES les Unités de Partisans restantes aient reçu un ordre. Le tour prend fin et un nouveau tour commence.

Se Préparer: Il s'agit du moment où un Snob est choisi, mais avant qu'il ne donne un ordre. Durant cette étape certaines capacités spéciales des Cultes sont activées.

Portée de Commandement: Cette portée peut être trouvée dans le profil d'unité: **Dandy: 6"**, **Flagorneurs: 3"**.

Il s'agit de la portée à laquelle un Snob est capable de donner des ordres à ses Partisans. Un Snob peut donner un ordre à une unité alliée uniquement si elle se trouve à portée de commandement.

Si les Snobs des joueurs sont soclés différemment, nous conseillons de mesurer depuis le centre des socles des Snobs pour que cela soit plus équitable.



"Ces pauvres fous; Je me suis retourné pendant un instant et ils ont commencé à se dévorer les uns les autres."

Les joueurs intelligents garderont leurs Partisans à portée de commandement le plus longtemps possible.

- Cela permet d'éviter les Foirages de scénario.
- Cela permet d'éviter d'attendre la fin du tour pour donner des ordres.

Un joueur machiavélique pourrait réussir à forcer une unité ennemie à battre en retraite hors de portée de commandement avant qu'elle ne reçoive son ordre.

Snobs avec Initiative: S'il n'y a pas d'unité à portée de commandement, ou si le joueur le souhaite, il peut réaliser UN ordre de la Liste d'Ordres avec le Snob choisi plutôt que de donner un ordre à une unité de Partisans.

Lorsque les Snobs réalisent un ordre de cette manière, ils ne réalisent JAMAIS de test de Foirage et sont considérés comme ayant reçu un ordre pour ce tour.

Les Snobs ne peuvent donner qu'un seul ordre par tour et il est impossible pour un Snob de donner un ordre à un autre Snob. Ils n'écouteront pas de toute manière.

LISTE D'ORDRES

Ordres: Vous trouverez ci-dessous l'ensemble des ordres de base qu'une unité peut recevoir. Un Régiment peut avoir accès à d'autres ordres, si elle appartient à un Culte ou durant certains scénarios.

► **Salve de Tirs!**

Prenant le temps de déboucher et d'arracher les sangsues de leurs mousquets, ils ouvrent le feu.

- L'unité qui reçoit l'ordre entre dans un **engagement à distance** avec une cible ennemie à portée de tir.
- L'unité qui reçoit l'ordre réduit sa caractéristique d'Imprécision (**I**) de 1 durant l'engagement à distance.

FOIRAGE: Si l'unité Foire, elle ne reçoit pas le bonus de -1 pour son Imprécision.

► **Avancez et Tirez!**

Marchant péniblement dans la boue, ils lèvent leurs mousquets en direction d'un ennemi qui ne s'y attend pas.

- L'unité qui reçoit l'ordre peut se déplacer jusqu'au maximum de sa caractéristique de Mouvement (**M**) et entre dans un **engagement à distance** avec une cible ennemie à portée de leurs armes, si possible

FOIRAGE: Si l'unité Foire, elle se déplace seulement d'1D6" avant d'entrer dans un engagement à distance.

► **En Avant Marche!**

Redoublant d'effort dans la boue, la bande hétéroclite de Partisans avance sur le champ de bataille.

- L'unité qui reçoit l'ordre se déplace en ajoutant **2D6"** à sa caractéristique de Mouvement (**M**).

FOIRAGE: Si l'unité Foire, elle ajoute un seul **D6"** à sa caractéristique de Mouvement (**M**).

► **Chargez!**

Dans la mare de boue mortelle, ils hurlent.

- L'unité qui reçoit l'ordre charge, se déplaçant de **2D6"+M** vers une unité ennemie à portée de charge et en ligne de vue et entre en **Mêlée**.

FOIRAGE: Si l'unité Foire, elle peut uniquement charger de **1D6"+M**.

Pour rappel: Une unité reçoit un jeton de panique à chaque fois qu'elle Foire.

Foirages: Les partisans ne sont pas les soldats les plus compétents et sont enclins à faire des gaffes, même sur l'ordre le plus simple.

Chaque fois qu'un joueur décide de donner un ordre à une unité de Partisans, celle-ci doit réaliser un test de **Foirage**.

- Après avoir déclaré l'ordre qui sera donné à une unité, le joueur doit lancer un dé. Sur un 1, l'unité Foire et peut uniquement réaliser une version limitée de l'ordre (que vous trouverez dans la Liste des Ordres.)
- Si une unité de Partisans Foire, elle reçoit un jeton de panique immédiatement (voir page 19).

Les unités de Partisans **DOIVENT** recevoir un ordre durant chaque tour, que cela vienne d'un Snob ou d'eux-mêmes, et il y aura donc toujours un risque de Foirage.

Foirages de Scénario: Les Partisans qui sont livrés à eux-mêmes sont souvent pires que désespérants.

Lorsqu'une unité de Partisans Foire alors qu'elle se donne elle-même un ordre (voir les étapes 8 à 10 de la Séquence d'Ordres), son Foirage devient un **Foirage de Scénario**.

L'unité reçoit immédiatement un jeton de panique, mais subit les effets du Foirage de Scénario à la place.

L'effet d'un Foirage de Scénario dépendra du scénario qui est joué.

Vous trouverez la liste des Scénarios et de leur Foirage à partir de la page 23.



Mouvement

Lorsqu'une figurine bouge sur la table, on parle de Mouvement, ou de Déplacement. Cela peut faire partie d'un ordre, d'une retraite, ou d'une d'actions qui requière que la figurine traverse le champ de bataille.

Les joueurs peuvent normalement déplacer leurs unités durant un Ordre "En avant Marche!", "Chargez!" ou "Avancez et Tirez!". Certaines règles spéciales de Cultes peuvent permettre au joueur de déplacer leurs figurines d'une autre manière. Ces déplacements suivent les règles normales de déplacement, sauf si le contraire est précisé.

Pour déplacer une unité, prenez simplement les figurines de l'unité et placez-les sur la position que vous souhaitez. Vous pouvez les déplacer une par une, ou toute à la fois.

Lorsqu'une figurine se déplace, elle peut le faire dans n'importe quelle direction et prendre le chemin qu'elle souhaite, tant que la longueur de ce chemin n'excède pas la distance maximale permise pour son mouvement.

Les joueurs devraient s'assurer de mesurer un mouvement du même point de socle du début à la fin du mouvement.

Mouvement et Cohésion: Les figurines doivent toujours rester en cohésion et obéir à la règle du pouce à la fin de leur mouvement (voir page 9).

- Les figurines ne peuvent pas se déplacer au travers d'autres figurines, ou entre les espaces entre les figurines d'une autre unité, alliée ou ennemie.
 - La seule exception à cette règle est la retraite.
 - Une figurine peut se déplacer entre les figurines de sa propre unité.
- Les figurines ne peuvent normalement pas se déplacer à moins d'1" d'une unité ennemie.
 - Déplacer une figurine à moins d'1" d'une unité ennemie ne peut se faire que lors d'une Charge.
 - Une figurine ne peut jamais finir une charge à moins d'1" d'une unité ennemie ou alliée qui n'était pas la cible de la charge.

Déplacer un Snob avec les Partisans:

Un Snob PEUT suivre l'unité à qui il donne un ordre "En avant Marche!", "Chargez!" ou "Avancez et Tirez!".

Le joueur déplace le Snob en même temps que l'unité, pour qu'il reste à portée de commandement de l'unité ayant reçu l'ordre. Un Snob peut dépasser sa valeur maximale de Mouvement (M), mais doit toujours prendre le chemin le plus court possible, en suivant la plupart du temps une ligne droite. Le Snob ne peut pas finir son mouvement à moins d'1" d'une unité ennemie.

Le Snob lui-même ne suit pas l'ordre donné à l'unité, et ne peut donc pas entrer dans un engagement à distance ou en mêlée de cette manière.

Traverser: Parfois, une règle exigera qu'une figurine ou une unité ait **traversé** quelque chose. Une figurine se déplace à travers une chose si la trajectoire de son mouvement fait en sorte qu'une partie de son socle se déplace sur n'importe quelle partie du socle de cette chose.

Directement vers: Certaines règles peuvent exiger qu'une figurine se déplace directement vers quelque chose. Cela signifie que le joueur doit déplacer la figurine en ligne droite vers une cible via le chemin le plus court.

Directement à l'opposé de: Certaines règles peuvent exiger qu'une figurine se déplace directement à l'opposé de quelque chose. Cela signifie que le joueur doit éloigner sa figurine de la cible en ligne droite, de manière à placer le plus de distance possible entre sa figurine et la cible, via le chemin le plus court possible.

Pour se faire, le joueur trace une ligne droite invisible entre le centre de la cible et celui de sa figurine.

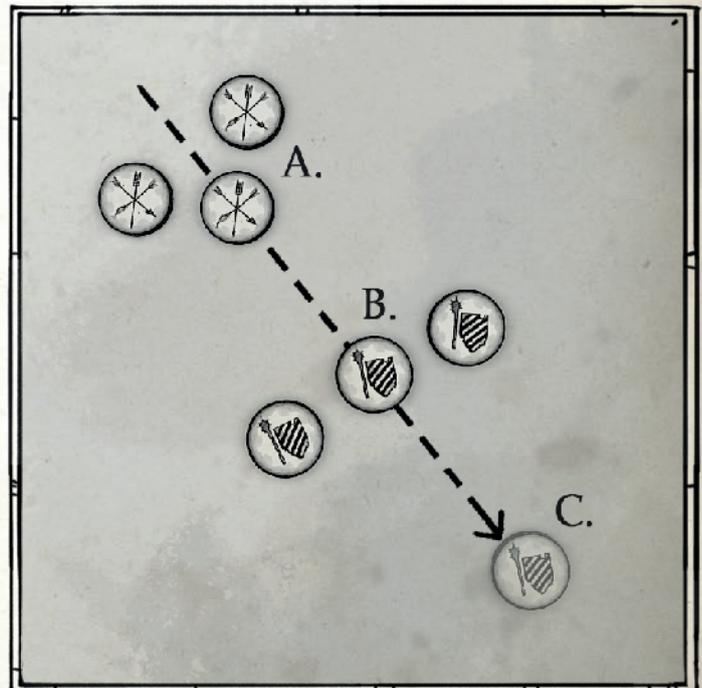
Le joueur déplace ensuite sa figurine le long de cette ligne imaginaire, vers ou à l'opposé de la cible jusqu'à ce que la distance donnée ait été atteinte.

Les orteils se concentrèrent sur la plus grande des deux figurines. Les yeux plissés, Weezel les regarda plonger dans une pinte de Squench.

Dans l'exemple ci-dessous, les joueurs doivent déplacer la figurine B directement à l'opposé de la figurine A.

Pour savoir dans quelle direction se déplacer, les joueurs tracent une ligne imaginaire passant par les centres des figurines A et B.

La figurine B se déplace ensuite le long de la ligne, à l'opposé de A, jusqu'à ce qu'elle se soit déplacée de la distance requise. Se retrouvant ainsi à l'emplacement C.



Engagements à Distance

"A mon commandement, présentez... Feu!"

Une figurine **tire**, ou est **en train de tirer**, lorsqu'elle entre dans un **engagement à distance**. Un engagement à distance a habituellement lieu durant un ordre et implique l'unité qui tire et sa cible.

Dans Turnip28, les engagements à distance sont résolus simultanément, les deux unités réalisent un nombre de tirs l'une contre l'autre égal au nombre de figurines dans leurs unités.

Seules les unités avec des **armes à distance** peuvent tirer. **Les armes à poudre noire, les armes à projectiles, les pistolets** et les armes possédant une **Portée d'arme** dans leur profil sont considérées comme des armes à distance. Les unités équipées uniquement d'**Armes de Mêlée** ne peuvent pas tirer.

Lorsqu'une figurine ou une unité tire, elle entre dans un engagement à distance et doit suivre cette séquence:

SÉQUENCE D'ENGAGEMENT À DISTANCE

En commençant avec le joueur qui tire,

1. Déclarez la cible de l'engagement à distance. L'unité cible doit être à portée de tir et en ligne de vue d'au moins une figurine de l'unité qui tire

2. Vérifiez si la cible est également capable de tirer.

Si la cible est capable de tirer, et a au moins une figurine à portée et en ligne de vue, elle doit **Riposter**. Les joueurs peuvent passer à l'étape 4.

Si la cible n'est pas capable de tirer, passez à l'étape 3.

Les unités avec un jeton de fumée de poudre ne peuvent pas riposter.

3. L'unité qui tire lance un nombre d'attaques à distance égal au nombre de figurines présent dans l'unité.

Le joueur ciblé retire les pertes et les joueurs déterminent le vainqueur et le vaincu (voir page 15).

Si il y a un vainqueur, le vaincu doit battre en retraite. Si aucun vainqueur ne peut être trouvé, aucune unité ne bat en retraite.

L'engagement à distance prend alors fin.

4. Les deux unités réalisent simultanément un nombre de tirs égal au nombre de figurines présent dans leurs unités respectives.

Une fois les attaques réalisées, les joueurs retirent les pertes et déterminent le vainqueur et le vaincu de l'engagement (voir page 15).

Si il y a un vainqueur, le vaincu doit battre en retraite. Si aucun vainqueur ne peut être trouvé, aucune unité ne bat en retraite.

L'engagement à distance prend alors fin.

Un brouillard épais plane au-dessus du champ de bataille, une fumée de poudre nocive brûle les yeux.

Un plop lointain peut être entendu, comme si un orteil était tombé dans un marais.

Note à propos des pertes: Les pertes causées par les attaques à distance n'affectent pas la capacité de la cible à riposter puisque ces attaques sont résolues simultanément.

Portée d'Arme: Pour être "à portée" de tir, il suffit que n'importe quelle partie du socle de n'importe quelle figurine de l'unité cible se trouve dans la distance indiquée pour la portée de l'arme sur le profil de l'unité qui tire.

La plupart des Partisans ont une portée d'arme de 18", tandis que les Snobs ont une portée d'arme de 6".

Ligne de vue: Une Ligne de Vue est une ligne imaginaire tracée entre le bord du socle du tireur et sa cible. Si cette ligne est coupée par un objet qui bloque sa ligne de vue, alors la cible n'est pas en ligne de vue.

Objets bloquants les lignes de vue:

➤ Les unités alliées et ennemies et les espaces entre les figurines de ces unités bloquent les lignes de vue.

Chaque figurine est considérée comme ayant une hauteur infinie pour ce qui est de déterminer la ligne de vue. Cela signifie que même si vous pouvez voir une figurine plus grande derrière une autre unité, elle ne sera pas en ligne de vue.

➤ Les décors et le terrain bloquent une ligne de vue si ils cachent presque toute la cible. Il peut être intéressant de se placer à la place des yeux de la figurine qui tire pour voir si elle peut voir l'ennemi.

➤ Les Snobs ne bloquent pas les lignes de vue.

Ils ont tendance à se planquer.

➤ Les figurines et l'espace entre les figurines d'une unité ne bloquent pas les lignes de vues des figurines de leur propre unité.



Vision 360°: Dans Turnip28, les figurines ont toujours une vision à 360° sur le champ de bataille, et peuvent potentiellement cibler toutes les unités autour d'elles.

Même si ce n'est pas nécessaire, nous encourageons les joueurs à tourner les figurines dans la direction vers laquelle ils tirent ou chargent, durant leur mouvement.

Portée, Ligne de Vue et Modificateurs: Si une figurine est à portée ou en ligne de vue, on considère que toute son unité est à portée ou en ligne de vue.

Si les joueurs jouent avec des unités multi-socées (voir page 4), chaque figurine sur le socle est considérée comme étant une figurine à part entière pour ce qui est du ciblage. Exemple: si une figurine multi-socée peut voir ou être vue, alors toutes les figurines du socles peuvent être vues.

Si certaines figurines d'une unité peuvent cibler un ennemi mais reçoivent un modificateur à leur test, peu importe la raison, alors ce modificateurs affectera toutes les figurines de l'unité.

Si certaines figurines d'une unité ne sont pas à portée, ou ne peuvent pas tracer de ligne de vue sur leur cible, elles peuvent tout de même tirer tant qu'au moins une figurine de l'unité le peut.

Riposter: Riposter est traité comme un tir normal, résolu au même moment, et suivant toutes les règles que les tirs doivent suivre.



Tirer: Lorsqu'une unité tire durant un engagement à distance, elle réalise un certain nombre d'attaques de tir. Chaque attaque représente le tir de l'arme d'une figurine en particulier.

Un tir est composé de plusieurs étapes représentant l'Imprécision du tireur, la Vulnérabilité de son adversaire et les dégâts du tir.

Les attaques de tir doivent toujours être réalisées simultanément.

Pour réaliser un tir, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes:

SÉQUENCE DE TIR

Pour les tirs d'une unité,

1. Lancez 1D6 pour chaque figurine de l'unité qui tire.

2. Faites un seul test d'Imprécision pour chaque tir:

Chaque résultat supérieur ou égal à l'**Imprécision (I)** du tireur est une touche.

Chaque résultat inférieur à l'**Imprécision (I)** du tireur est un échec.

3. Pour chaque touche, la cible du tir doit réaliser un test de vulnérabilité:

Chaque résultat supérieur ou égal à la **Vulnérabilité (V)** de la cible est une touche sauvegardée.

Pour chaque résultat inférieur à la **(V)** de la cible, celle-ci subit une blessure.

4. La cible calcule le nombre de blessures non sauvegardées et les pertes subies sont retirées.

5. Si la cible du tir a subi au moins une blessure, qu'elle soit sauvegardée ou non, elle reçoit un jeton de panique.

Rappel: Les attaques de tir sont réalisées simultanément, donc les pertes de chaque camp sont retirées en même temps.

Armes à Poudre Noire: Les unités équipées d'armes à poudre noire ne peuvent tirer qu'une fois par tour.

Pour représenter le temps que cela prend de tirer et recharger avec un mousquet, lorsqu'une unité réalise un tir avec ses armes à poudre noire, elle reçoit un jeton de **Fumée de Poudre**. L'unité ne peut alors plus tirer avant le début du prochain tour.

Au début de chaque tour, on retire l'ensemble des jetons de fumée de poudre.

Tests d'Imprécision: Les tests d'Imprécision représentent les intentions malveillantes, et souvent désespérantes, de vos figurines. Plus l'**Imprécision (I)** d'une unité est basse, plus elle est habile.

Le succès d'un test d'Imprécision entraîne une touche qui, si elle n'est pas sauvegardée lors du test de vulnérabilité de la cible, engendre une blessure.

Certaines règles peuvent modifier l'Imprécision d'une unité de tireurs. Les tireurs doivent toujours utiliser les modificateurs d'Imprécision lorsqu'ils réalisent un tir, même lorsqu'il relance.



Tests de Vulnérabilité: Bien qu'elles puissent broyer les rates, éclater les cages thoraciques ou exploser les globes oculaires, les blessures ne sont pas toujours mortelles.

Pour chaque touche subie par une unité ciblée lors d'un tir ou en mêlée, celle-ci doit réaliser un test de vulnérabilité. Si le test est un échec, l'unité subit une blessure.

Les armes qui causent des blessures multiples par touche nécessitent une seule sauvegarde pour prévenir les blessures.

Les tests de vulnérabilité qui obtiennent un résultat naturel de 1 sont toujours des échecs.

Blessures: Chaque figurine d'une unité possède un certain nombre de **Blessures (B)**, comme l'indique son profil. Une fois qu'une figurine a subi un nombre de blessures égal à sa caractéristique de Blessures, elle est considérée comme morte et est retirée comme perte.

Le joueur qui contrôle l'unité subissant les blessures doit les allouer, une par une, à n'importe quelle figurine de l'unité. Le joueur doit continuer d'allouer les blessures à la même figurine jusqu'à ce qu'elle soit retirée comme perte avant de pouvoir allouer les blessures à une autre figurine de la même unité.

Parfois une arme (par exemple le Canon Cogneur) peut entraîner des blessures multiples pour chaque touche. Une figurine ne peut subir que le nombre de blessures indiqué (**B**) dans son profil avant d'être retirée comme perte. Toute blessure supplémentaire doit être allouée à une autre figurine de l'unité.

Ainsi, il ne peut jamais y avoir plusieurs figurines blessées dans une même unité en même temps.

Vous ne pouvez pas briser la cohésion d'unité lorsque vous retirez les pertes.

Retiré de la table: Si une règle stipule qu'une figurine doit être retirée de la table, elle n'est pas blessée et il ne peut y avoir de test de vulnérabilité pour l'empêcher.

Vainqueurs et Vaincus: À la fin d'un engagement à distance, ou après avoir combattu en mêlée, les joueurs doivent déterminer le vainqueur et le vaincu.

- L'unité **Victorieuse** est celle qui a causé le plus de blessures non sauvegardées.
- L'unité **Vaincu** est celle qui a causé le moins de blessures non sauvegardées.
- Si les deux unités ont causé un nombre égal de blessures non sauvegardées, alors il n'y a pas de vainqueur.

Pour déterminer le vainqueur et le vaincu en mêlée, les joueurs ne comptent que les blessures ayant eu lieu durant un seul combat



Charger

Une **charge**, ou **charger**, est un ordre qui permet à une unité d'entrer en mêlée avec une autre unité. L'unité qui charge se déplace vers sa cible et entre en **mêlée** si elle arrive à entrer en contact socle à socle avec sa cible.

Le combat rapproché est d'une brutalité traumatisante. La moindre menace d'une mêlée peut forcer une unité à fuir avant même d'avoir la possibilité de combattre.

Pour charger, un joueur doit suivre ces étapes:

SÉQUENCE DE CHARGE

Pour charger une unité,

1. Déclarez la cible de la charge. La cible doit être à portée de charge et en ligne de vue.
2. La cible doit réussir un **test de Panique** (voir page 19):
S'il est réussi, les joueurs poursuivent vers l'étape 3.
S'il est raté, la cible de la charge bat immédiatement en retraite et les joueurs poursuivent vers l'étape 4.
3. La cible de la charge doit Tenir et Tirer si possible.
Si la cible de la charge est équipée d'armes à distance, elle **DOIT** Tenir et Tirer. Si elle a un jeton de fumée de poudre, elle ne peut pas Tenir et Tirer.

Une unité n'a pas besoin d'être à portée ou d'avoir une ligne de vue pour Tenir et Tirer. Elle attend le dernier moment avant l'impact pour tirer avec ses armes.

Si l'unité qui charge survit à l'action Tenir et Tirer,

4. Déterminez la distance de charge pour votre charge:
Mouvement (M) + 2D6"
Foirage: Mouvement (M) + 1D6"
5. En commençant avec la figurine la plus proche, déplacez vos figurines une par une vers la cible, en ne dépassant pas la distance de charge, en essayant de mettre un maximum de figurines au contact socle à socle avec la cible via le chemin le plus court.
Si une figurine arrive au contact socle à socle avec la cible, la charge est un succès et les deux unités combattent en mêlée (voir page 18).
Si aucune figurine de l'unité qui charge n'arrive au contact socle à socle avec l'unité cible, toutes les figurines doivent tout de même se déplacer vers la cible de la totalité de la distance de charge via le chemin le plus court possible.

Contact Socle à Socle: Certaines règles font référence au contact **Socle à Socle**. Pour que quelque chose soit en contact socle à socle, il suffit que n'importe quelle partie de son socle touche une partie d'un autre socle.

Cible de Charge: Tout comme lors d'un tir, vous devez toujours cibler l'unité ennemi la plus proche lorsque vous chargez. Il est impossible de charger plusieurs unités ou d'entrer en mêlée avec plusieurs unités en même temps.



Portée de Charge: Il s'agit de la plus grande distance de charge que vous pouvez obtenir. En général, cette portée sera de 18" pour l'infanterie et de 24" pour la cavalerie.

Si une unité Foire, elle lancera 1D6 de moins lors de sa charge. Cela réduira sa Portée de Charge de 6". La portée de charge d'une unité de Piétaille qui Foire sera de 12".

Distance de Charge: Il s'agit de la valeur de mouvement d'une unité durant une charge, déterminée en lançant les dés durant la séquence de charge. Aucune figurine dans l'unité qui charge ne peut dépasser cette valeur de mouvement pour quelque raison que ce soit.

Tenir et Tirer: Si la cible de la charge réussit son test de panique (voir page 19) et est équipée d'armes à distance, elle **DOIT Tenir et Tirer**.

- Aucune unité équipée d'arme de corps à corps ne peut Tenir et Tirer.
- Aucune unité possédant un jeton de fumée de poudre ne peut Tenir et Tirer.

Lorsqu'une unité Tient et Tir, elle réalise immédiatement un tir contre l'unité qui la charge.

Cette attaque est traitée comme n'importe quel tir, si ce n'est qu'il n'est pas nécessaire que les tireurs réussissent à tracer une ligne de vue ou à être à portée de leur cible.

Il s'agit d'un tir et non pas d'un engagement à distance, donc l'unité qui charge ne peut pas riposter.

- Les unités utilisant des armes à poudre noire recevront tout de même un jeton de fumée de poudre, et l'unité qui charge recevra un jeton de panique si elle est touchée.

Une fois le tir résolu et les pertes retirées, et si il reste des figurines dans l'unité qui charge, la charge se poursuit.

Les blessures subies durant la phase Tenir et Tirer ne compte pas dans le total permettant de déterminer le vainqueur et le vaincu de la mêlée.



Charge Raté: Si aucune figurine de l'unité n'est en mesure d'entrer en contact socle à socle avec la cible, elles doivent tout de même se déplacer de leur distance de charge vers la cible par le chemin le plus court.

Si une unité ennemie rate son test de panique et fuit hors de la table, ou est complètement retirée de la table pour une raison quelconque durant leur retraite, l'unité qui charge doit tenter de terminer sa charge là où la dernière figurine en fuite a été retirée. Une unité qui charge ne peut pas charger hors de la table et doit s'arrêter en bord de table.

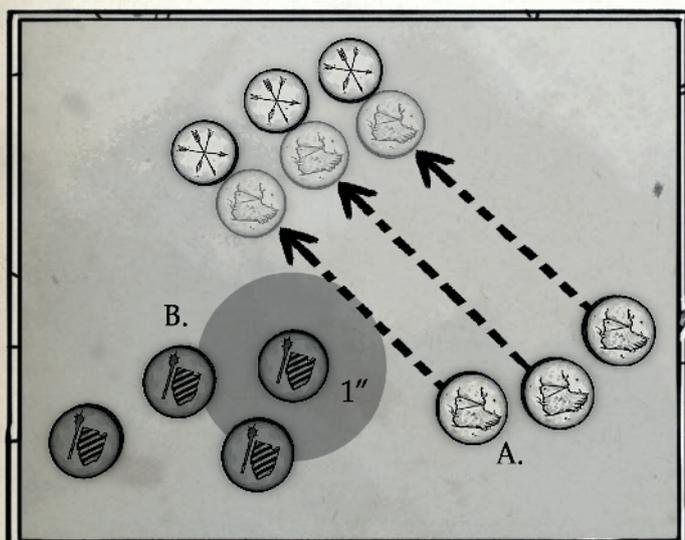
Charge et Règle du Pouce: La charge est l'unique exception permettant à une unité de s'approcher à moins d'1" d'une unité ennemie.

- Une unité qui charge peut s'approcher à 1" ou moins d'une autre unité ennemie durant sa charge.
- Une unité qui charge ne peut jamais finir son mouvement à moins d'1" d'une autre unité ennemie en dehors de la cible de sa charge.
- Vous ne pouvez jamais charger au travers d'une autre unité ou au travers des espaces entre les figurines d'une autre unité.

Charger au travers d'un Terrain Dangereux: Si, à n'importe quel moment durant une charge, une figurine de l'unité qui charge se déplace au travers d'un terrain dangereux, l'unité entière doit immédiatement réaliser un **test de terrain dangereux** (voir page 22).

Ce test doit être réalisé dès que l'ensemble des figurines de l'unité ont réalisé leur mouvement de charge.

Toutes les pertes résultant de ce test doivent être retirées avant que l'unité n'entre en mêlée.



Exemple: A se déplace à moins d'1" de B durant sa charge. Comme aucune figurine de A ne termine son mouvement à moins d'1" d'une figurine de B, la charge est légitime.



Mêlée

"Répandez leurs tripes. Donnez-moi de la saucisse!"

Une unité combat au contact en entrant en **Mêlée**. Elle peut entrer en mêlée seulement lors d'une charge.

Contrairement aux engagements à distance, les mêlées ne sont pas résolues simultanément, mais une unité à la fois. Il se peut qu'une unité anéantisse complètement une autre unité avant qu'elle ne puisse contre-attaquer.

Une Mêlée se déroule en plusieurs **Combats**, durant lesquels les deux unités ont une chance de s'attaquer. Durant une mêlée suivez cette séquence:

SÉQUENCE DE MÊLÉE

En commençant par le joueur qui a chargé,

1. Réalisez un nombre d'**Attaques de Mêlée** égal à la valeur combinée des caractéristiques d'**Attaques (A)** de chaque figurine de votre unité.

Toutes les figurines de l'unité peuvent attaquer, même si elles ne sont pas en contact socle à socle avec l'ennemi.

Par exemple, une unité de 6 Brutes avec un **(A)** de 2 pourra faire 12 attaques de mêlée au total.

2. Votre adversaire retire les pertes subies.
3. Votre adversaire réalise un nombre d'attaques de Mêlée égal à la valeur combinée des **(A)** des figurines restantes dans son unité.

Par exemple, si une unité de 6 Brutes a subi 5 pertes, elle ne pourra réaliser que 2 attaques de mêlée.

4. Retirez les pertes que votre unité a subi.
5. Déterminez le vainqueur et le vaincu de la mêlée.

Le vainqueur est l'unité qui a causé le plus de blessures non sauvegardées durant ce combat.

Si il y a un vainqueur, le vaincu doit battre en retraite.

S'il n'y a pas de vainqueur, les joueurs réalisent un nouveau combat.

6. Réalisez des **Combats** jusqu'à ce qu'à ce qu'il y ait un Vainqueur, ou jusqu'à l'annihilation d'une unité.

Si une unité est complètement détruite durant un combat, la mêlée prend immédiatement fin et l'unité survivante est considérée comme victorieuse.

7. Une fois que le vainqueur a pu être trouvé, toutes les unités impliquées dans la mêlée reçoivent 1 jeton de panique (voir page 19).

Attaques de Mêlée: Lorsqu'une figurine combat en mêlée, elle réalise des **Attaques de Mêlée**. Toutes les unités peuvent combattre en Mêlée, qu'elle possède des armes de Corps à Corps ou non.

Certains équipements ou règles spéciales peuvent modifier l'**Imprécision (I)** des attaques de mêlée d'une unité. C'est notamment le cas des unités équipées d'armes de corps à corps (voir page 28).

Pour réaliser une attaque de mêlée, les joueurs doivent suivre cette séquence:

SÉQUENCE D'ATTAQUE DE MÊLÉE

Pour les attaques de mêlée d'une unité,

1. Lancez un nombre de D6 égal à la valeur combinée des caractéristiques d'**Attaques (A)** de chaque figurine de l'unité qui attaque.

Chaque résultat supérieur ou égal à la valeur d'**Imprécision (I)** de l'unité est une touche.

Chaque résultat inférieur à la valeur **(I)** est un échec.

2. Pour chaque touche, la cible de l'attaque de mêlée doit réaliser un test de vulnérabilité.

Chaque résultat supérieur ou égal à la **Vulnérabilité (V)** de la cible est une touche sauvegardée.

Pour chaque résultat inférieur à la **Vulnérabilité (V)** de la cible, celle-ci subit une blessure.

3. L'unité qui défend calcule le nombre de blessures non sauvegardées, et les pertes sont retirées.



Panique

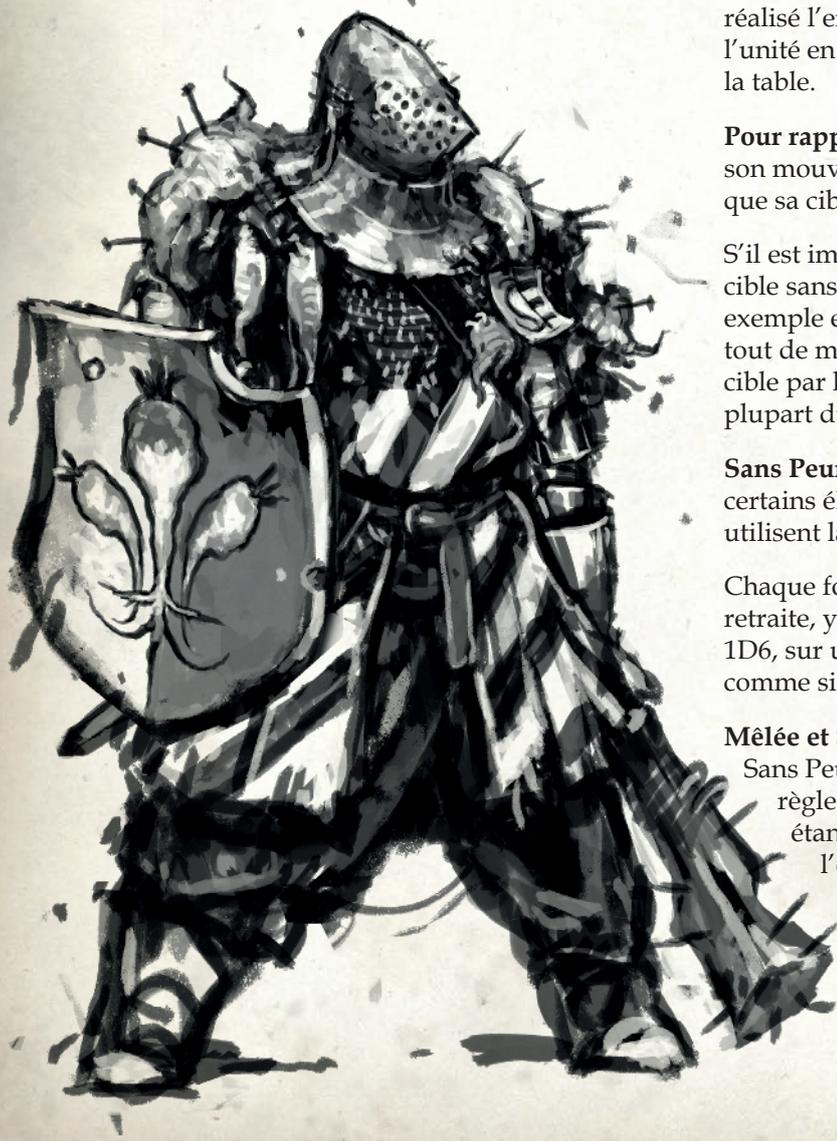
"Oh mes panais."

Panique! Durant la partie, les unités accumuleront du stress à cause des combats. Cela est représenté par les **Jetons de Panique**. La panique est engendrée par le biais de sources variées au cours d'une bataille. Les sources les plus communes de panique sont:

- Foirer un ordre (voir page 11).
- Être touché par un tir (voir page 13).
- Combattre en mêlée (voir page 18).
- Raté un test de terrain dangereux (voir page 22).

De nombreux cultes permettent aux joueurs de manipuler la panique; néanmoins, il est important de rappeler qu'une unité ne peut avoir qu'un maximum de 6 jetons de panique en même temps.

Lorsque vous jouez des parties sans les règles étranges et mystérieuses des cultes, il n'y a aucun moyen d'éliminer la panique une fois qu'une unité l'a gagnée.



Test de Panique: Lorsqu'une unité est chargée, elle doit réaliser un **test de panique** pour savoir si elle a toujours la volonté de se battre.

Une unité qui rate un test de panique Bat en Retraite immédiatement (voir page 20).

Pour réaliser un test de panique, le joueur de l'unité chargée lance un dé et ajoute le résultat au nombre de jetons de panique que l'unité possède.

- Si le total est 6 ou moins, le test est réussi.
- Si le total est 7 ou plus, l'unité bat immédiatement en retraite.
- Un résultat naturel de 1 est toujours une réussite.

Une unité sans jeton de panique ne peut pas rater un test de panique, cela vous évite donc de faire le moindre test.

Rattraper une unité qui bat en retraite: Si une unité bat en retraite à cause d'un test de panique, l'unité qui charge peut tout de même tenter d'arriver au contact socle à socle avec sa cible, en empruntant le chemin le plus court possible.

Si la moindre figurine de l'unité qui charge arrive au contact socle à socle avec la cible après que celle-ci ait réalisé l'entièreté de son mouvement de retraite, alors l'unité en retraite est totalement détruite. Retirez-la de la table.

Pour rappel: Une unité qui charge ne peut jamais finir son mouvement de charge à moins d'1" d'une autre unité que sa cible.

S'il est impossible pour l'unité qui charge d'atteindre la cible sans briser sa cohésion ou la règle du pouce (par exemple en étant bloqué par une unité ennemie), elle doit tout de même tenter de s'approcher au plus près de sa cible par le chemin le plus court possible, en s'arrêtant la plupart du temps à 1" en face de l'unité bloquante.

Sans Peur: Certaines unités, comme les Brutes, et certains éléments de terrain, comme les terrains fortifiés, utilisent la règle spéciale Sans Peur.

Chaque fois qu'une unité Sans Peur doit battre en retraite, y compris après un test de panique raté, jetez 1D6, sur un 3+ elle ne bat pas en retraite et est traitée comme si elle avait réussi le test de panique.

Mêlée et Sans Peur: Si une unité avec la règle spéciale Sans Peur perd un combat mais réussit son test de règle spéciale Sans Peur, elle ne compte pas comme étant en retraite. À la place, elle se déplace à l'opposé du vainqueur de 1".

Si une unité ne peut pas être placée de cette manière sans briser la cohésion ou la règle du pouce, laissez l'unité là où elle est. L'unité Sans Peur compte toujours comme étant l'unité vaincue.

Retraite

"Fuyez!"

Lorsqu'une unité **bat en retraite**, elle se déplace directement à l'opposé de l'ennemi, généralement après avoir échoué lors d'un test de panique, avoir été vaincu durant une mêlée, ou lors d'un engagement à distance.

Les joueurs ne peuvent jamais décider de battre en retraite volontairement. Lorsqu'une unité est forcée de battre en retraite, elle doit suivre ces étapes:

BATTRE EN RETRAITE

Par facilité, nous ferons ici référence à l'unité qui a causé la retraite comme étant l'ennemi.

Pour déplacer une unité en retraite,

1. Déterminez votre distance de retraite.

La distance de retraite est égale à $1D6 + 2''$ pour chaque jeton de panique que l'unité possède.

Par exemple, une unité de Vermines avec 4 jetons de panique qui doit battre en retraite se déplacera de $D6 + 8''$ directement à l'opposé de l'ennemi.

2. Au sein de votre unité, déterminez la figurine la plus éloignée de l'ennemi.

Cette figurine est votre **Couard**.

Si plusieurs figurines se trouvent à la même distance de l'ennemi, choisissez votre Couard parmi celles-ci.

3. Déplacez le Couard à l'opposé de la figurine ennemie la plus proche, de la totalité de la distance de retraite.

Si plusieurs figurines ennemies se trouvent à la même distance du Couard, choisissez entre celles-là.

S'il est impossible de placer le Couard à $1''$ d'une autre unité, il doit continuer à s'éloigner à l'opposé de l'ennemi jusqu'à ce que cela soit possible.

4. Déplacez le reste de l'unité, une figurine à la fois, pour chaque figurine de l'unité termine son mouvement en cohésion avec le Couard.

Les figurines doivent se déplacer en ligne droite, de la totalité de la distance de retraite au minimum. Elles ne peuvent jamais terminer leur mouvement à moins d' $1''$ d'une figurine ennemie.

Chaque fois que votre unité se déplace au travers d'un terrain dangereux ou d'une autre unité amie ou ennemie (en excluant les Snobs), elle doit réaliser un test de terrain dangereux (voir page 22).

Retirez les pertes éventuelles et ajoutez d'éventuels jetons de panique. Cela met fin à la retraite.

Déplacer une Unité en Retraite: Une unité qui bat en retraite peut se déplacer au travers d'autres unités, tant qu'elle termine son mouvement à plus d' $1''$ de celles-ci.

Si une unité doit terminer son mouvement à moins d' $1''$ d'une autre unité, elle doit continuer de battre en retraite jusqu'à ce qu'elle soit à plus d' $1''$ de l'autre unité. Une unité peut traverser plusieurs unités de cette manière.

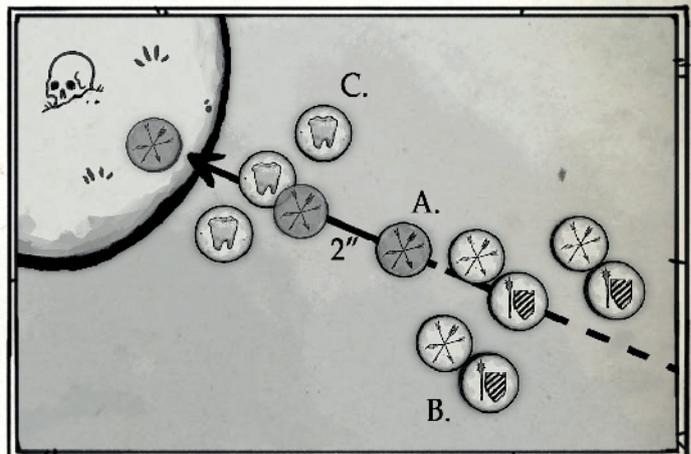
Retraite et Terrain Dangereux: Les champs de bataille de Turnip28 sont des lieux déroutants, enveloppés de brouillard et de fumée. Si vous fuyez au travers d'une unité de camarades effrayés, vous risquez probablement de vous manger un coup de truelle dans la tronche.

Chaque fois qu'une Unité qui bat en retraite traverse un **Terrain Dangereux** ou une **Unité de Partisans Alliée ou Ennemie**, elle doit réaliser un test de terrain dangereux.

Battre en retraite au travers de Snobs N'ENTRAÎNE PAS de test de terrain dangereux, même s'ils appartiennent à l'ennemi. En général, les Snobs en train de pleurer dans la boue à ce stade et essaient simplement de ne pas se mettre en travers du chemin.

Une unité doit réaliser un test pour chaque élément cité ci-dessus qu'elle traverse. Même si une seule figurine traverse l'un des éléments ci-dessus, le test doit être réalisé par l'ensemble des figurines de l'unité.

Les tests sont réalisés et les pertes sont retirées une fois que toutes les figurines ont terminé leurs mouvements.



Exemple: Le Couard A doit battre en retraite de $2''$ à l'opposé de B. Néanmoins, C se trouve sur le chemin. Le Couard A doit continuer son mouvement de retraite jusqu'à ce qu'il soit à plus d' $1''$ de C.

L'unité A devra réaliser **DEUX** tests de terrain dangereux.





200-2

Terrain

Les champs de bataille de Turnip28 sont des bourniers crasseux parsemés de maisons englouties, boursouflés de collines et colorés par la germination de nombreux tubercules.

Il n'est pas rare de voir un vestige du passé, une bastille envahie par la végétation ou les ruines d'un château brisé surgir de la brume. Cependant, ceux-ci ont depuis longtemps dépassé leurs jours de gloire et fournissent à peine assez de défense pour tenir face à une forte brise.

Un élément de **Terrain** n'est ni une unité ni une figurine, mais représente une zone spécifique de l'environnement de Cist. Une taille approximative est précisée pour chaque élément de terrain, mais les joueurs sont surtout encouragés à réaliser des éléments en étant créatifs.

Les joueurs peuvent ajouter des éléments non interactifs sur leur table. Quelques touffes d'herbes permettent d'égailler une table vide sans que ce soit forcément des éléments ayant un impact sur le jeu.

Figurines et Terrain: Les figurines peuvent être placées à n'importe quel endroit d'un Couvert, d'un Terrain Fortifié ou Dangereux, si c'est physiquement possible.

Nous encourageons les joueurs à faire en sorte que leurs éléments de terrain soient accessibles aux figurines pour rendre le jeu plus fluide.

Terrain et Charge: Une unité qui Tient et Tire sur une unité qui la charge depuis ou en passant par un élément de couvert ou de terrain fortifié ne subit pas de malus à son Imprécision.

Types de Terrain: Il existe 4 types de terrain dans Turnip28. Certains Cultes peuvent également avoir accès à des éléments de terrain uniques.

Chaque scénario expliquera aux joueurs le type et le nombre d'éléments de terrain placés sur la table. Voici les différents types de terrains:

Couvert: Représente les murets effondrés, les gabions remplis de tubercules, ou tout autre obstacles bas. Un couvert mesure en général 6" de long et 1" de large et arrive à peu près à la hauteur de poitrine des figurines.

Les unités qui tirent sur une unité cible qui possède au moins la moitié de ses figurines derrière où à moins de 3" d'un couvert reçoit un malus de +1 à son Imprécision.

Terrain Infranchissable: Cela inclut les bâtiments complets et fortifiés ou toutes les formations naturelles massives, ainsi que les bords du plateau de jeu. Les terrains infranchissables ne doivent pas dépasser 6" x 6" et ne peuvent être traversés d'aucune manière.

Toute unité qui entrerait en contact socle à socle avec un terrain infranchissable (y compris le bord de la table) lors d'un mouvement de retraite, doit retirer un nombre de figurines égal au nombre de jetons de panique qu'elle possède alors que ses membres se font écraser ou fuient le champ de bataille pour ne jamais revenir.

Terrain Fortifié: Un pâté de maisons englouties, un ancien fort envahi par la végétation ou un apprentis couvert de pointes. Toute zone de 6" x 6" qui offre une protection élevée est classée comme terrain fortifié.

Une unité qui tire sur une cible entièrement à l'intérieur d'un terrain fortifié obtient un malus de +1 à son (I).

Une unité ciblée par un tir alors qu'elle se trouve à l'intérieur d'un terrain fortifié est considérée comme **Sans Peur** (voir page 19).

L'orteil se cachent dans la tasse alors que Weezel ramasse sa pince à épiler.

Les terrains fortifiés offrent une protection et **Sans Peur** contre les tirs uniquement. Si vous voulez virer une unité récalcitrante d'un terrain fortifié, vous allez devoir charger.

Terrain Dangereux: Les terrains dangereux sont des zones d'environ 9" x 9" de marécages remplis de sangsues, de fosses pleines de racines ou d'humbles tourbières. Toute zone qui pourrait menacer un Régiment un peu trop aventureux compte comme un terrain dangereux.

Une unité doit réaliser un test de terrain dangereux chaque fois qu'elle se déplace au-dessus d'un élément de terrain dangereux. Le test est réalisé une fois que toutes les figurines de l'unité ont terminé leur mouvement.

Une figurine est considérée comme s'étant déplacée au travers d'un terrain dangereux si tout ou partie de son socle s'est déplacé au-dessus de l'élément de terrain.

Une unité ne doit pas réaliser de test si elle se trouve à l'intérieur d'un terrain dangereux et reste immobile, mais seulement si elle se déplace. Cela ne s'applique habituellement qu'aux unités qui ont été déployées à l'intérieur d'un terrain dangereux au début de la partie, qui sont saines et sauvées jusqu'à ce qu'elles décident de se déplacer ou soient forcées de battre en retraite.



Test de Terrain Dangereux: Pour réaliser un test de terrain dangereux, lancez un dé par chaque figurine dans l'unité. Si le résultat est un 1 naturel, retirez la figurine de la partie.

Si la moindre figurine de l'unité rate son test de terrain dangereux, l'unité reçoit un jeton de panique.

Les joueurs ne peuvent jamais briser la cohésion lorsqu'ils retirent les pertes lors d'un test de terrain dangereux.

Dimensions de Terrain: Les dimensions des éléments de terrain donnés ci-dessus ne sont qu'indicatif. Les joueurs sont encouragés à créer des éléments de terrain de formes et de dimensions variées.

Scénarios

Chaque partie de Turnip28 se joue en utilisant l'un des nombreux scénarios.

Un scénario fourni aux joueurs la dimension de la table, la disposition du terrain, les règles de déploiement, et les conditions de victoire qui sont requises pour jouer.

Certains scénarios favorisent différents styles de jeu, et chaque scénario est livré avec son propre foirage de scénario que les joueurs devront prendre en compte.

Danger dans le Brouillard favorise les Régiments orientés vers le corps à corps agressif, tandis que Traverser la Drague favorisera les Régiments orientés défense et engagement à distance.

Dimension de Table: Les scénarios sont conçus pour être joués sur des tables de 48" x 48". Les joueurs peuvent utiliser d'autres dimensions s'ils adaptent les zones de déploiement de manière à ce qu'elles soient séparées par la même distance, comme indiqué.

Disposition du terrain: Chaque scénario indiquera aux joueurs la manière de disposer les éléments de terrain pour chaque partie, et fournira un exemple de disposition possible, via un diagramme.

Lorsqu'ils placent les éléments de terrain et les objectifs, les joueurs commencent toujours par le joueur qui possède l'Initiative (voir page 9).

Chaque disposition est écrite comme si chaque élément de terrain correspondait exactement aux dimensions données à la page 19.

Les éléments de terrain de Turnip28 représentent la nature grumeleuse de Cist, et il est évident que tous les éléments de terrain ne seront pas construits de la même manière. Les joueurs peuvent trouver utile de combiner plusieurs petites pièces pour représenter un seul élément de terrain, en s'assurant qu'ils soient tous à moins de 3" les uns des autres.

Règles de Déploiement: En fonction du scénario, les joueurs devront suivre un certain nombre de règles de déploiement, leur expliquant où et comment ils sont sensé placer leurs unités. Si un scénario indique qu'il a un "Déploiement Standard", il suivra les étapes que vous trouverez page 8 sous Déploiement.

Bords de Table: Certaines règles mentionnent le bord de table d'un joueur. Le bord de table d'un joueur est le côté de la table le proche de l'endroit où il est assis, en supposant que les deux joueurs soient assis l'un en face de l'autre.

Les bords de table des joueurs se trouvent en haut et en bas au niveau des diagrammes des scénarios Une Longue Marche, Danger dans le Brouillard et Traverser la Drague.

Objectifs: Chaque scénario précisera la manière de placer les objectifs sur la table. Ils seront représentés par des Jetons Objectifs de 40mm de large.

Capter un Objectif: Tous les objectifs sur la table commencent la partie comme contesté et ne peuvent plus être déplacés une fois la partie commencée.

Un objectif est **capturé** à chaque fois qu'une unité de Partisans TERMINE un mouvement, une charge ou un mouvement de retraite à moins d'1" d'un jeton objectif.

"Gigote, Gigote, Gigote."

"C'est pas très discret, n'est ce pas?"

Les unités de Partisans ne capturent jamais les objectifs durant leur mouvement. Il ne suffit pas de passer à côté d'un objectif pour le capturer. Le joueur ne peut capturer un objectif qu'à la fin de son mouvement.

Une fois capturé, un objectif reste capturé jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'un autre joueur ne le capture à son tour.

Un seul objectif peut être capturé à la fois. Si une unité se déplace à moins d'1" de deux objectifs en un seul mouvement, le joueur doit choisir lequel des deux objectifs il souhaite capturer.

Les unités qui se déploient à moins d'1" d'un objectif le capturent automatiquement.

Un joueur ne peut pas capturer un objectif si une unité ennemie se trouve également à moins d'1" de l'objectif en question. L'objectif devient à la place contesté.

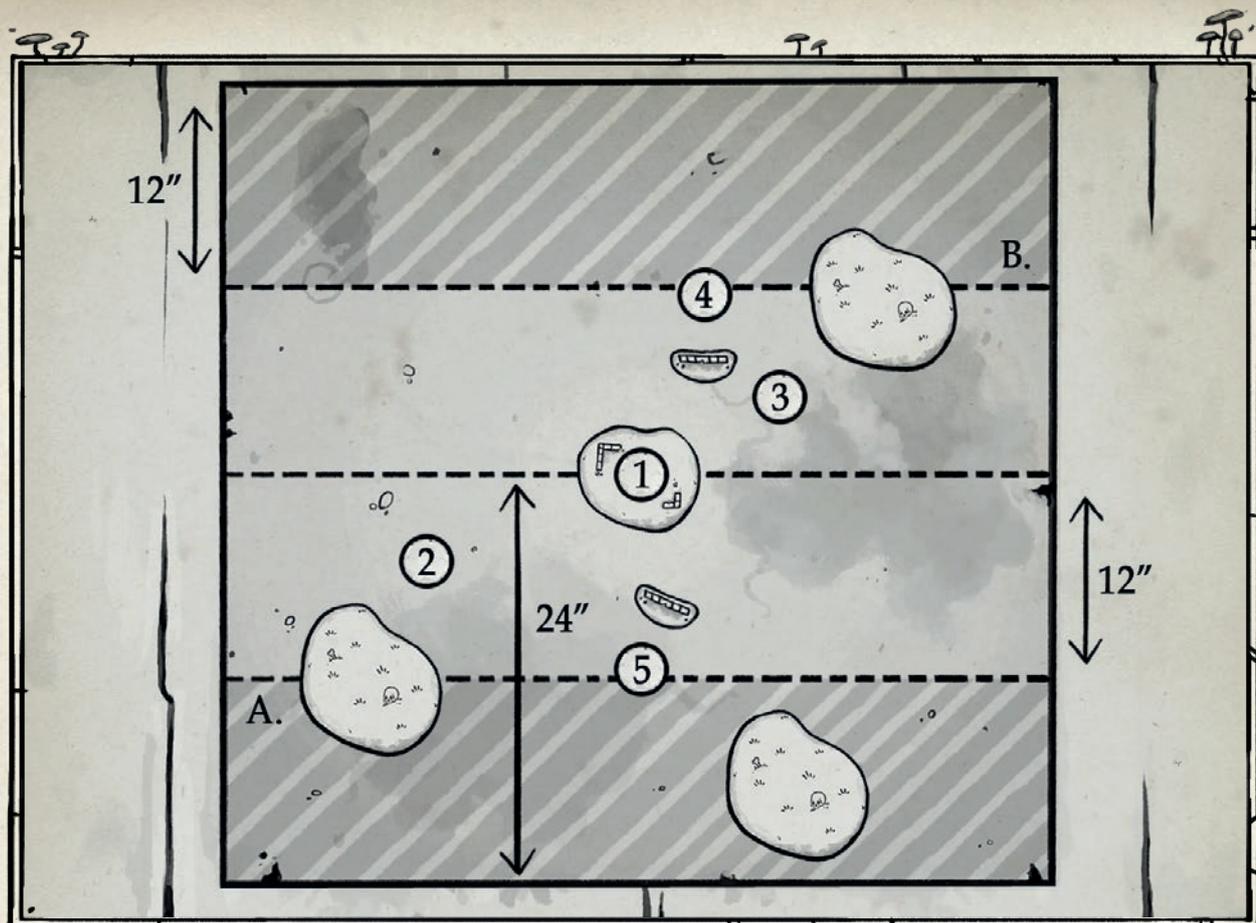
Un objectif contesté est capturé immédiatement dès lors qu'il ne reste plus qu'une seule unité à moins d'1" de l'objectif. L'unité restante n'a pas besoin de se déplacer.

Note spéciale: Une unité peut se déplacer au travers d'un objectif, mais ne peut jamais finir son mouvement sur un objectif.

Les Snobs ne peuvent pas capturer d'objectifs.

Conditions de Victoire: Chaque scénario possède des conditions de victoire. Si l'une d'entre elles est remplie par un joueur, la partie prend fin immédiatement et le joueur en question est victorieux.





Une Longue Marche

Réduits à mâcher des limaces pour se nourrir, ils avancèrent en direction de la vallée. Serait-ce le lieu de leur ultime bataille?

Dimension de Table: 48" x 48"

Disposition du Terrain:

- Les joueurs placent chacun leur tour un terrain dangereux jusqu'à ce qu'il y en ai 3 sur la table.
Ils doivent être placés partiellement dans les zones de déploiement des joueurs (A, B) et ne doivent pas se trouver à moins de 8" les uns des autres.
- Le joueur qui possède l'initiative place 1 élément de terrain fortifié quelque part le long de la ligne centrale et à plus de 8" d'un bord de table. La ligne centrale se trouve à 24" et parallèle aux bords de table des joueurs
- Les joueurs placent enfin chacun leur tour un élément couvert n'importe où sur la table.

Objectifs:

- Les joueurs placent 1 jeton d'objectif chacun leur tour jusqu'à ce qu'il y en ai 5 sur la table.

Il ne doivent pas se trouver à l'intérieur des zones de déploiement des joueurs et doivent se trouver à plus de 8" les uns des autres et des bords de table.

- The 5th objective marker must be placed wholly

Déploiement: Standard.

Zones de Déploiement: 12" au delà du bord de table des joueurs: Zones A, B

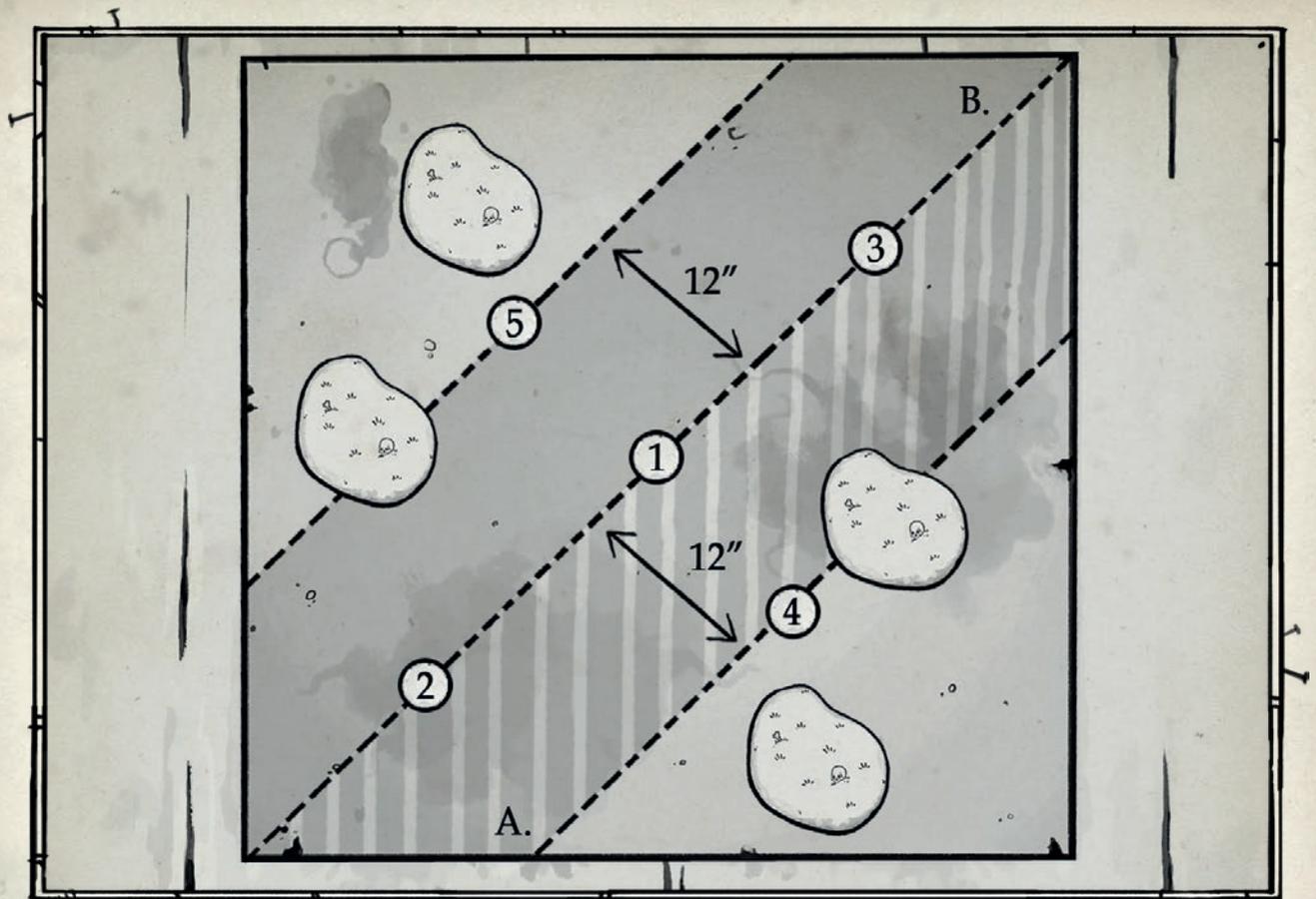
Conditions de Victoire: La partie se termine après le 4ème tour. Le joueur qui contrôle le plus d'objectifs à la fin du 4ème est le vainqueur.

Poulet Sans Tête: Si à n'importe quel moment durant la partie l'un des joueurs perd son dernier Snob, alors il perd la partie et son adversaire est donc le vainqueur.

Foirage de Scénario: L'unité cède à sa faim vorace et dévore 1D3 figurines qui sont supprimées comme pertes. L'unité exécute ensuite son ordre normalement comme si elle n'avait pas foiré. Les figurines peuvent et vont se manger les unes les autres.

Rappel: Les Unités de Partisans qui foirent reçoivent toujours 1 jeton de panique.





Danger dans le Brouillard

Deux colonnes opposées, allongées en ordre de marche, s'avancent à quelques mètres l'une de l'autre, bien inconscientes de la présence de l'ennemi alors qu'un brouillard impénétrable commence à se lever.

Dimension de Table: 48" x 48"

Disposition du Terrain:

- Les joueurs placent chacun leur tour un élément de terrain dangereux jusqu'à ce qu'il y en ai 4 sur la table.

Ils peuvent être placés n'importe où mais pas entièrement dans les zones de déploiement des joueurs (A, B) et ne doivent pas se trouver à moins de 8" les uns des autres.

Objectifs:

- Les joueurs placent 1 jeton d'objectif chacun leur tour jusqu'à ce qu'il y en ai 5 sur la table.

Il doivent se trouver dans les zones de déploiement des joueurs et doivent se trouver à plus de 8" les uns des autres.

- L'un des jetons d'objectif doit être placé au centre de la table.

Déploiement: Standard

Zones de Déploiement: 12" au-delà de l'une des diagonales de la table. Zones A, B.

Il peut être intéressant de marquer cette diagonale à l'aide d'une corde, de dés ou d'un laser lors de la mise en place.

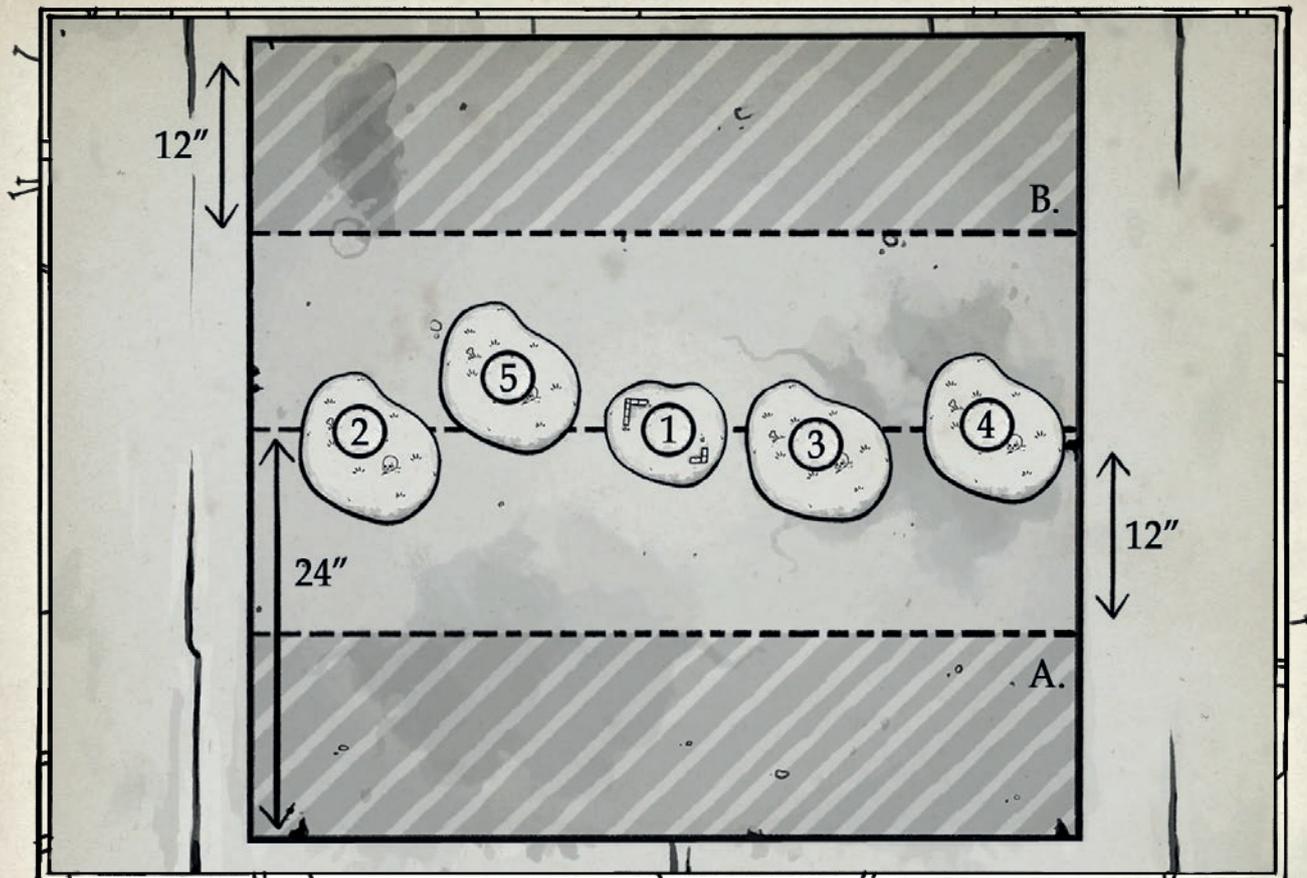
Conditions de Victoire: La partie se termine après le 4ème tour. Le joueur qui contrôle le plus d'objectifs à la fin du 4ème est le vainqueur.

Poulet Sans Tête: Si à n'importe quel moment durant la partie l'un des joueurs perd son dernier Snob, alors il perd la partie et son adversaire est donc le vainqueur.

Foirage de Scénario: L'unité devient de plus en plus nerveuse, alors qu'une bataille invisible fait rage autour d'elle.

L'Unité de Partisans reçoit 2 jetons de panique en plus du jeton habituel (+3 jetons de panique), puis réalise son ordre normalement, comme si elle n'avait pas foiré.





Traverser la Drague

Une étendue détrempée de marécages traîtres se trouve devant les régiments. Un pont ancien et pourri offre le seul chemin sûr à travers la drague.

Dimension de Table: 48" x 48"

Disposition du Terrain:

- Placez 1 élément de terrain fortifié au centre de la ligne centrale. La ligne centrale se trouve à 24" et parallèle aux bords de table des joueurs.
- Les joueurs placent chacun leur tour un terrain dangereux le long de la ligne centrale jusqu'à ce qu'il y en ai 4 sur la table.

Objectives:

- Les joueurs placent chacun leur tour un jeton d'objectif entièrement dans chaque élément de terrain.



Déploiement: Standard

Zones de Déploiement: 12" au delà du bord de table des joueurs: Zones A, B

Conditions de Victoire: La partie se termine après le 4ème tour. Le joueur qui contrôle le plus d'objectifs à la fin du 4ème est le vainqueur.

Poulet Sans Tête: Si à n'importe quel moment durant la partie l'un des joueurs perd son dernier Snob, alors il perd la partie et son adversaire est donc le vainqueur.

Foirage de Scénario: L'ordre étant pourtant très clair, votre unité ne comprend rien et se précipite dans le marais et vers l'ennemi.

L'unité de Partisans doit charger l'unité ennemie la plus proche, même si cette unité est hors de portée de charge ou hors de vue.

L'unité chargée effectuera un test de panique et aura toujours la possibilité de Tenir et Tirer. Cette charge est traitée comme si elle avait été ordonnée normalement et sans foirage.

Cette charge remplace l'ordre de cette unité pour ce tour.

Les Canons Cogneurs et les autres unités immobiles ne peuvent charger de cette façon.



Construire votre Régiment

"Pas encore vous!"

Dans Turnip28, chaque joueur commande un Régiment construit avec des Partisans autour de quelques Snobs.

Les Régiments ont été conçus pour être facile à créer, permettant aux joueurs de les écrire rapidement au dos d'une patate la nuit précédent la bataille.

Les Unités Principales ont été testées pour être égales en force, et même si certaines ont des utilisations plus spécifiques, et que certaines combinaisons devraient mieux fonctionner pour certains scénarios, un joueur doit pouvoir expérimenter en sachant qu'il n'y a pas de mauvais choix. Toutes les unités sont pathétiques.

De même, tous les Cultes ont été testé pour être égaux en force, même si certains d'entre eux demanderont plus d'expérience pour être utilisés au mieux.

Avant la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de Snobs et si les Cultes sont utilisés.

Pour une partie classique on prendra 3 Snobs.

Pour construire un Régiment, suivez ces étapes:

CONSTRUIRE UN RÉGIMENT

1. Choisissez un Culte (s'ils sont utilisés).

2. Prenez 1 Dandy

Un Régiment ne peut jamais avoir qu'un seul Dandy.

Chaque Dandy recrute 2 unités de Partisans de la liste des unités principales ou parmi les unités du Culte choisi, si vous le souhaitez.

3. Prenez un nombre de Flagorneurs défini.

A moins que cela soit spécifié, les joueurs doivent prendre le même nombre de Flagorneurs.

Chaque Flagorneur recrute 1 unité de Partisans.

Une fois que les joueurs ont choisi leurs Snobs et leurs Partisans, leur Régiment est prêt.

Ci-dessous, vous trouverez un exemple de Régiment. Il est composé de 3 Snobs, 2 unités de Piétaille, 1 unité de Taquineurs, et une unité de Brutes. 7 unités au total.

Flagorneur 1

Dandy

Flagorneur 2

Piétaille

Taquineurs

Brutes

Piétaille

Unités Principales: À moins que cela ne soit spécifié, un Régiment peut recruter des Partisans de la liste des Unités Principales (page 30-32). Un joueur peut recruter autant de Partisans du même type qu'il le souhaite.

Quatre Canons Cogneurs c'est fun jusqu'à ce que vous réalisiez qu'ils ne peuvent pas se déplacer.

Équipement: Lors du recrutement d'une unité de Partisans, vous devez également choisir son équipement.

Il existe deux listes d'équipements, celle réservée aux Partisans et celle réservée aux Snobs. Les figurines d'une même unité doivent être équipées de la même manière.

Certains profils d'unité indiquent qu'une unité doit être équipée d'une certaine manière. Ces unités ne peuvent jamais changer cet équipement obligatoire.

Équipement de Partisans:

➤ **Armes à Poudre Noire (À distance):** Reliques rouillées d'un autre âge. Mousquets, tromblons, et d'autres trucs qui font boom.

Une unité équipée de cette manière reçoit un jeton de fumée de poudre à chaque fois qu'elle tire. Une unité avec un jeton de fumée de poudre ne peut pas tirer.

➤ **Armes à Projectiles (À distance):** Arbalètes, frondes, arcs, javelots ou patates particulièrement vicieuses. Les armes traditionnelles et un peu moins meurtrières de Cist.

Une unité équipée de cette manière réduit la Vulnérabilité de sa cible de 2 lorsqu'elle tire.

Par exemple, la sauvegarde d'une cible à 5+ sera améliorée à 3+ contre des armes à projectiles.

➤ **Armes de Corps à Corps:** Toutes sortes d'objets d'apparence désagréable, utilisés pour tuer au contact.

Une unité équipée de cette manière réduit son Imprécision de 1 pour toutes ses attaques de mêlée.

Par exemple, lorsque vous utilisez des armes de corps à corps, une attaque de mêlée qui aurait besoin d'un 6+, n'aura besoin à la place que d'un 5+ pour toucher.

Une unité ainsi équipée PEUT relancer ses dés de distance de charge. Les deux dés doivent alors être relancés et vous devez conserver le nouveau résultat.

Équipement de Snob:

➤ **Pistolets et Sabres (À distance):** Les Snobs ne se salissent les mains que très rarement, préférant plutôt faire de grands gestes enthousiastes.

Une unité équipée de cette manière ne génère pas de jeton de fumée de poudre lorsqu'elle tire, et n'est pas équipée d'une arme de corps à corps.



Snobs

Dandy - 1 Figurine (Toff)

Taille de Socle: 20mm/60mm

Un Régiment est toujours dirigé par un personnage connu de ses Partisans sous le nom de Dandy. Présentant souvent des mutations étranges et un grand charisme, un Dandy peut représenter une figure fanatiquement sainte, un commandant inspirant ou un prophète douteux qui souhaite se faire une réputation dans les marais.

Portée de Commandement: 6"

M	A	I	B	V
6"	2	5+	2	5+

Portée d'Arme: 6"

Joute de Dandy!: Lorsque votre Dandy **Se Prépare** à moins de 18" et en ligne de vue d'un Dandy ennemi, vous pouvez proposer une Joute de Dandy!

Il s'agit d'un duel à mort relativement honorable, duquel seul l'un des deux Dandy sortira vivant.

Lorsqu'un joueur est mis au défi de réaliser une Joute de Dandy, il DOIT accepter.

► **Sabrer le Champagne:** Lors d'une Joute de Dandy, les deux Dandys réalisent des attaques de mêlée simultanément l'un contre l'autre jusqu'à la mort de l'un d'eux. Lorsqu'un Dandy meurt, la Joute de Dandy prend fin.

- Si votre Dandy est en vie, vous pouvez continuer et donner un ordre avec ce Dandy.
- Sinon, cet Ordre prend fin.

Bel endroit pour un Picnic: Les joueurs sont encouragés à choisir un endroit grandiose sur le champ de bataille pour accueillir la Joute de Dandy! Marquez la position d'origine des Dandy et placez les dans la zone, prêt pour leur duel.

Une fois qu'un ou les deux Dandy sont allés grignoter ce grand navet dans le ciel (sont morts), ramenez le vainqueur à sa position d'origine et continuez avec son ordre.

Flagorneur - 1 Figurine (Toadies)

Taille de Socle: 20mm/60mm

Collant les Dandy comme des sangsues, vous trouverez tout un tas de Flagorneurs se chamaillant. Ce sont des sous-officiers pleurnichards qui flatteront et courtiseront leur vaniteux Dandy durant toute la campagne.

Portée de Commandement: 3"

M	A	I	B	V
6"	1	5+	1	5+

Portée d'Arme: 6"



Partisans (Followers)

Piétaille - 12 Figurines (Fodders)

Taille de Socle: 20mm/30mm

Formant le cœur de la plupart des Régiments, ces Partisans sont les masses prêtes à donner leur vie pour leurs causes étranges. Mal nourris, la Piétaille est rassemblée en ordre de marche serrée et poussée en avant par les tambours battants et les bannières inspirantes.

M	A	I	B	V
6"	1	6+	1	6+

Portée d'Arme: 18"

La sécurité dans le Nombre: Si l'unité contient 8 figurines ou plus, elle est **Sans Peur** (voir Brutes).

Brutes - 6 Figurines

Taille de Socle: 20mm/30mm

Particulièrement dévoués à leur cause et complètement accros aux étranges pouvoirs des racines, les Brutes sont relativement bien portant et souvent lourdement blindés.

M	A	I	B	V
6"	2	5+	1	5+

Portée d'Arme: 18"

Sans Peur (page 19): Chaque fois que cette unité doit battre en retraite, même après avoir raté un test de panique, sur un 3+ elle ne bat pas en retraite et est considérée comme ayant réussi le test de panique.

Taquineurs - 4 Figurines (Chaff)

Taille de Socle: 20mm/30mm

Représentant les troupes d'escarmouche plus légères, les Taquineurs sont d'assez mauvais tireurs malgré toutes leurs vantardises, mais leur capacité à distraire et à confondre les adversaires s'avère inestimable au combat.

M	A	I	B	V
6"	1	5+	1	6+

Portée d'Arme: 18"

Franc-Tireur: Lorsqu'elle tire ou charge, cette unité peut cibler l'unité ennemie de son choix, pas simplement la plus proche.

Avant-Garde: Après le déploiement, en commençant par le joueur qui a l'Initiative, les joueurs peuvent déplacer à tour de rôle une unité d'**Avant-Garde** de sa caractéristique (M).

Un Snob déployé ne bouge pas si ses unités utilisent la règle **Avant-Garde**. L'**Avant-Garde** se produit après le bombardement préliminaire (voir page 32)

Tirailleurs: Lorsqu'une unité tire sur des Tirailleurs, augmentez son Imprécision de 2 pour cette attaque.

Par exemple, une unité de Piétaille qui riposte contre une unité de Taquineurs avec la règle spéciale **Tirailleurs** aura son (I) qui augmentera de 6+ à 8+ (voir Touchent Improbables page 5)



Partisans de Cavalerie (Cavalry Followers)

Vermine - 4 Figurines (Whelps)

Taille de Socle: 40mm/60mm

Parcourant la campagne en meute, ces cavaliers traquent les interminables colonnes de pèlerins qui défilent dans le brouillard, éliminant les affamés, les faibles et les effrayés.

M	A	I	B	V
12"	2	5+	2	6+

Portée d'Arme: 18"

Ruée: L'unité peut réaliser un mouvement supplémentaire de sa valeur de Mouvement (M) après avoir réalisé un ordre.

Le snob ne peut pas être déplacé avec l'unité lorsqu'elle utilise **Ruée**, puisque cela advient APRÈS la réalisation de l'ordre du Snob.

Bâtards - 3 Figurines (Bastards)

Taille de Socle: 40mm/60mm

Il s'agit de la progéniture illégitime des innombrables Flagorneurs qui parcourent les marais. Désireux de prouver leur valeur à leurs parents indifférents, ils se précipitent sans réfléchir dans les combats les plus horribles sur leurs coursiers écumants.

M	A	I	B	V
12"	4	5+	2	5+

Portée d'Arme: 18"

Charge Viscérale: Lorsqu'une unité avec cette règle lance une charge, sa cible doit relancer tout test de panique réussi.



Partisans d'Artillerie (Artillery Followers)

Canon Cogneur (1 Figurine)

Taille de socle: 40mm/80mm

Les têtes éclatent, les jambes sont tranchées et les bras arrachés de leurs rotules. Des panaches de sang et de boue jaillissent des rangs ennemis. L'ancienne relique rit de son rire belliqueux et un autre boulet est enfoncé dans son gosier gourmand.

M	A	I	B	V
0"	3	6+	3	5+

Le Canon Cogneur est composé d'un canon et de ses servants, mais on considère qu'il s'agit d'une seule figurine. Si le canon et les servants se trouvent sur des socles séparés, les servants ne font pas vraiment partie du jeu et servent uniquement de jetons de point de vie.

Le Canon Cogneur est considéré comme étant équipé d'une **arme à Poudre Noire** (voir page 28).

Munition: Lors d'un tir au Canon Cogneur, choisissez l'une de ces deux munitions: Boulet Rond ou Mitraille.

➤ **Boulet Rond: (Portée d'Arme: 60")**

Le joueur lance trois dés de tir au lieu d'un seul. Toutes les touches causent deux blessures à l'unité cible. Ces blessures ne peuvent pas être sauvegardées par un test de Vulnérabilité.

➤ **Mitraille: (Portée d'Arme: 12")**

Avant de réaliser le tir, le joueur lance 3D6. Le total de l'addition des trois résultats donne le nombre de tirs que le Canon Cogneur fera contre la cible. La cible pourra réaliser un test de Vulnérabilité normalement

Instable: Comme tout ce qui compose votre régiment, le Canon Cogneur est prompt à échouer tragiquement.

- Lorsque vous lancez vos dés pour toucher lors d'un tir, le Canon Cogneur reçoit un jeton de panique pour chaque résultat de 1 naturel. Les 1 obtenu sur les 3D6 pour déterminer le nombre de dés d'attaque de Mitraille ne génère pas de jeton de panique, seulement lors des jets pour toucher. Les attaques à distance devraient toutes être lancées en même temps, pas un à la fois.
- Si le Canon Cogneur a 3 jetons de panique ou plus avant de réaliser un tir, il devient dangereusement instable. Si vous obtenez un nouveau 1 sur un jet pour toucher, quelque chose se passe terriblement mal. Retirez immédiatement le Canon de la table alors qu'il explose, désintégrant la totalité de ses servants. Le canon résout son tir normalement, même s'il explose. Les servants, les tonneaux de poudre, et tout ce qui se trouve autour cesse d'exister, mais le tir fonce quand même vers sa cible.
 - Un Canon Cogneur doit avoir au moins 3 jetons de panique lorsqu'il lance son tir pour risquer d'exploser.

Fanatiques obstinés: Les servants du Canon Cogneur adorent leur enfant grognon et ne l'abandonneront jamais. Le Canon Cogneur ne peut pas se déplacer. Il ne peut pas accomplir les ordres "Chargez!", "En Avant Marche!" ou "Avancez et Tirez!", et ne battra en retraite sous aucun prétexte.

Bombardement Préliminaire: Après le déploiement, mais avant que les Capacités de Cultes soient utilisées, les joueurs peuvent décider de réaliser un bombardement préliminaire. Par ordre d'Initiative, les joueurs réalisent un tir gratuit à tour de rôle avec cette unité. Les Bombardements Préliminaires peuvent générer des jetons de panique, mais ne font pas battre la cible en retraite. L'unité cible doit être à portée et en ligne de vue.

Vous ne devez pas faire de test de foirage durant un Bombardement Préliminaire.

