

Borgia's Wargame – Règles

Personnage.

Chaque personnage dispose de différents éléments qui le constitue telle que les points de vie ou sa vitesse de déplacement. Ils disposent tous de points de vie fixe et définie, de point d'armure établie selon le personnage, de point de déplacement qui corresponde à leur vitesse de déplacements.

Attaque

Les points d'attaque de chaque personnage sont définis par leur armes.

Les unités attaque automatiquement lorsqu'elles sont face à un adversaire.

Un personnage qui se retrouve face à un autre devra avant tout chose faire un « jet d'initiative ». Un jet d'initiative se fait sur un dé de 100, le personnage ayant le chiffre le plus petit pourra attaquer en premier s'il y a égalité le personnage ayant le plus d'attaque aura la priorité.

Les groupes d'allié ont un bonus d'attaque de 0,25% par personnage attaquant un même adversaire.

Lors d'une attaque de groupe l'unité qui se fait attaquer est la première à faire le jet d'initiative ensuite se sont les ennemies qui font chacun un jet qui déterminera dans quel ordre ils attaqueront si l'unité seul a le jet le plus petit elle aura un bonus qui lui permet d'obtenir un bonus d'attaque de 5%

L'unité qui se fait attaquer si elle fait le plus petit jet d'initiative pourra si elle le désire fuir en fessant un jet de dé de 100 avec un malus de 5 (On ajoutera 5 aux résultats de son jet), elle pourra fuir que si son jet est inférieur à 30.

Les ARCHERS et les CHEVALIERS EN ARMURE LOURDE peuvent tirer/lancer sur un ennemie a 180° autour d'eux sur 2 case de distance.

Un GUERRIER qui attaque n'importe qu'elle unité pourra si leur point d'attaque sont égales gagné sans difficultés, si deux GUERRIER se rencontre le gagnant sera décidé par un jet de dé (sur 6), celui qui effectue le plus grand chiffre gagne le combat.

Armure

Les point d'armure d'un personnage sont défini pour que lorsqu'il se fait attaquer son armure baisse jusqu'à atteindre zéro puis sa vie descend.

Terrain

Le terrain aura un effet sur les personnages, un soldat en hauteur aura un bonus de 5% sur ses points d'attaque a contrario le soldat en contre-bas aura un malus de 5% sur ses points d'attaque.

Un personnage qui traverse un court d'eau perdra un point de déplacement seul les CAVALIERS sont immunisé par la traverser d'un court d'eau, le personnage qui se trouve sur la rive aura un bonus de 5% sur son initiative quant à celui qui arrive sur la rive aura un malus de 5% sur son initiative.

Le terrain pourra contenir différent éléments telles que des murs ou des arbres.

Les murs auront pour effet de fournir une protection (Une unité ne pourra attaquer une unité à travers un mur) et un bonus d'initiative de 2 (Réduira son jet de 2) dus à la surprise, les arbres offriront une protection mais seulement un bonus de 1 sur l'initiative.

Défense

Une unité peut passer un tour et se mettre en défense ce qui a pour effet de réduire de 5% l'attaque adverse puis de 0,25% de plus par point d'armure que l'unité possède.

Un GUERRIER en défense aura donc un bonus de réduction d'attaque de 6,25% ($5\% + 0,25\% \times 5$) donc si un autre GUERRIER l'attaque avec son épée qui fait 4 de dégâts il recevra en réalité 3,75 de dégâts et aura donc 1,25 point d'armure restant.

Charge

Une unité peut charger sur une case devant lui ce qui lui confère un point de déplacement supplémentaire lui permettant soit de fuir ou d'aller à la confrontation directe avec un adversaire suite à cette charge l'unité pourra initier le combat s'il y a un adversaire puis devra attendre 1 tour pour récupérer totalement de la charge.

Rôles

GUERRIER

Armé d'une masse

8 PV

4 PD

BRETTEUR

Armé d'une épée

15 PV

2 PD

5 PA

CHEVALIER EN ARMURE LOURDE

Armé d'une épée et d'un javelot pouvant être lancé jusqu'à trois case devant lui

15 PV

8 PA

1 PD

ARCHER

Armé d'un arc pouvant atteindre un ennemi jusqu'à cinq cases devant lui

5 PV

2 PD

CAVALIER

A la possibilité de chargé droits devant lui sur trois cases

Armé d'une lance

20 PV

2 PA

6 PD