## 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 étable 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.

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.

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.

Rôles

Soldat

Armé d’une masse

8 PV

4 PD

Chevalier

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