



































Fiche des Tests Standards

<p>Le Moral d'une Unité est défini par la Capacité de son Profil de Moral :</p> <p>  10 ou -  9 ou -  8 ou -  7 ou -  6 ou - </p> <p>  Si l'Unité est en Déroute ou Ebranlée, le Moral est diminué de 1 </p> <p> Test de Moral : Jeter 2D6, rajouter les Modificateurs aux Dés. Pour réussir il faut obtenir une valeur égale ou inférieure au Moral de l'Unité. Si un ou plusieurs Personnages sont empilés avec une Troupe, la Troupe hérite automatiquement du meilleur moral d'entre eux (même si ce moral est inférieur à celui de la Troupe...). </p> <ul style="list-style-type: none"> Un 2 naturel est toujours une réussite. Un 12 naturel est toujours un échec.
<p>Test de Déroute (Test de Moral)</p> <p>Ce test est utilisé en début d'Activation d'une Unité A :</p> <ul style="list-style-type: none"> Sur les Unités Adjacentes à A lorsque A est en Déroute. Sur l'Unité A elle-même si A est Adjacente à au moins une Unité en Déroute. <p>Ce test est aussi utilisé <u>immédiatement</u> sur toutes les Unités adjacentes à une Unité amie qui est Détruite.</p> <p>Modificateur au Jet de Dés : néant.</p> <p>  Les Unités déjà en Déroute n'ont pas besoin de passer ce test. </p> <p>  Les Unités dont le Profil de Moral est Magique, Inébranlables ou Démoniaque n'ont pas besoin de passer ce test. </p> <p> En cas de Réussite : aucune conséquence En cas d'échec : Perte d'un niveau de cohésion : Rien => Ebranlée => Déroute. </p>
<p>Test d'engagement (Test de Moral)</p> <p>Ce test est utilisé :</p> <ul style="list-style-type: none"> Cas 1 - Test d'Engagement d'Attaque : A la fin d'une Activation d'une Unité qui a bougé par une Action de Mouvement d'Attaque ou de Repli et qui est Engagée par au moins une Unité ennemie (cas 1). Cas 2 - Test d'Engagement de Défense : Au début de l'Activation d'une Unité qui est Engagée par au moins une Unité ennemie possédant un Marqueur Contact ou Charge (cas 2) Cas 1 - Test d'Engagement de Réaction : A l'issue d'une Action Faire Face <p>Engagement de Défense : Si l'Unité est Engagée par plusieurs Unités ennemies possédant un Marqueur Contact ou Charge, prendre le Modificateur avec l'Unité ennemie pour laquelle il est le plus grand (= le plus défavorable).</p> <p>Engagement d'Attaque et de Réaction : Si l'Unité est Engagée par plusieurs Unités ennemies (sans tenir compte des Marqueurs Contact ou Charge), prendre le Modificateur avec l'Unité ennemie pour laquelle il est le plus grand (= le plus défavorable).</p> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <ul style="list-style-type: none"> -2 à +2 selon la Table des Systèmes d'Armes -1 ou +1 en faveur de l'Unité qui a la Capacité du Profil d'Arme la plus haute +1 si l'Unité Active est de Petite Taille. -1 si l'Unité ennemie Engagée est de Petite Taille. -1 si l'Unité termine son mouvement en Chargeant (-2 si cette Unité à un Profil de Moral Exalté ). +1 si l'Unité ennemie Charge. +2 si l'Unité ennemie est Effrayante ou Invulnérable +1 si l'Unité est Engagée par le Flanc. +2 si l'Unité est Engagée par l'Arrière. -1 (cas 2) si l'Unité bénéficie de la Protection de Mantelets, de Pieux ou d'Abatis ou est en Terrain Accidenté -4 (cas 2) si l'Unité bénéficie de la protection d'une Palissade ou est en Terrain Difficile <p>  Les Unités dont le Profil de Moral est Magique, Inébranlables ou Démoniaque n'ont pas besoin de passer ce test. </p> <p> En cas de Réussite : aucune conséquence En cas d'échec : Perte d'un niveau de cohésion : rien => Ebranlée => Déroute => Détruite. </p>
<p>Test de Dégagement (Test de Moral)</p> <p>Ce test est utilisé à la fin de l'Activation d'une Unité qui :</p> <ul style="list-style-type: none"> A exécuté une Action de Repli alors qu'elle était, au début de l'Action, Engagée par au moins une Unité ennemie en Bon Ordre sur le Flanc ou l'Arrière.

<ul style="list-style-type: none"> A exécuté une Action de Repli alors qu'elle était, au début de l'Action, Engagée par au moins une Unité ennemie en Bon Ordre possédant un Marqueur Contact ou Charge A exécuté une Action de Fuite alors qu'elle était, au début de l'Action, Engagée par au moins une Unité ennemie en Bon Ordre <p>Unité en Bon Ordre = ni En Déroute, ni A Bout De Souffle</p> <p>Même si plusieurs points s'appliquent, un seul Test de Dégagement est effectué.</p> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <ul style="list-style-type: none"> -2 si l'Unité qui se dégage à la Faculté Esquive et qu'elle est plus rapide que toutes les Unités qui l'Engagent. -2 si l'Unité qui se dégage est Plus Rapide que toutes les Unités qui l'Engagent (cumulatif avec le point précédent) +2 si l'Unité qui se dégage est Moins Rapide qu'au moins une des Unités qui l'Engagent. +1 si au moins une des Unités qui Engagent l'Unité qui se dégage, n'est pas elle-même Engagée par une autre Unité que celle qui Fuit. (ce malus ne s'applique qu'à la Fuite) +2 si au moins une des Unités qui Engagent l'Unité qui se dégage, possède un Marqueur Charge +1 si au moins une des Unités qui Engagent l'Unité qui se dégage, possède un Marqueur Contact (non cumulatif avec le point précédent) +1 si l'Unité qui se dégage est Engagée par le Flanc. +2 si l'Unité qui se dégage est Engagée par l'Arrière. +1 si l'Unité qui se dégage est A Bout De Souffle. <p> En cas de Réussite : aucune conséquence En cas d'Echec : </p> <p>  Les Unités dont le Profil de Moral est Magique ou Inébranlables perdent un Pas  Les Unités Ebranlées dont le Profil de Moral est Démoniaque perdent un Pas. Sinon, perte d'un niveau de cohésion : Rien => Ebranlée => Déroute => Détruite. </p>
<p>Test de Réorganisation (Test de Moral)</p> <p>Ce test est utilisé au cours d'une Action de Réorganisation par des Unités Ebranlées</p> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 si l'Unité à un Profil de Moral Elite ou Démoniaque -1 si l'Unité à un Profil de Moral Fragile ou Exalté. <p> En cas de Réussite : retirer le Marqueur Ebranlé. Unité Activée En cas d'échec : aucune conséquence. Unité Activée </p>
<p>Test de Ralliement (Test de Moral)</p> <p>Ce test est utilisé au cours d'une Action de Ralliement par des Unités en Déroute</p> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 si l'Unité à un Profil de Moral Elite -1 si l'Unité à un Profil de Moral Exalté. <p>  Les Unités dont le Profil de Moral est Fragile échouent automatiquement leur Test de Ralliement </p> <p> En cas de Réussite : retourner le Marqueur Déroute sur sa face Ebranlé. Unité Activée En cas d'échec : l'Unité doit exécuter une Action de Fuite </p>
<p>Test de Repos</p> <p>Ce test est effectué chaque fois qu'une Unité Fatiguée ou A Bout De Souffle exécute une Action de Repos.</p> <p>  Lancer 2D6 et appliquer les modificateurs météo. Le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur affichée sur le Marqueur de Fatigue de l'Aile. </p> <p> Un 2 naturel est toujours une Réussite. Un 12 naturel est toujours un Echec. Sur un Double (1-1, 2-2, etc) la valeur du Marqueur de Fatigue de l'Aile à laquelle appartient l'Unité est diminuée de 1 (minimum 4) </p> <p>Modificateurs météo :</p> <p>     </p> <p> Certaines conditions météorologiques influent sur la capacité d'une Unité à se reposer : </p> <ul style="list-style-type: none"> Canicule : appliquer un malus de +1 Beau temps : appliquer un bonus de -1 Pluie : appliquer un malus de +1

<ul style="list-style-type: none"> • Tempête : appliquer un malus de +2 <p>En cas de Réussite : <i>l'Unité</i> réduit son niveau de Fatigue : A Bout De Souffle => Essoufflée => rien. <i>Unité Activée</i>.</p> <p>En cas d'échec : aucune conséquence, <i>Unité Activée</i>.</p>	
<p><i>Test de traversée de Troupe (Test de Moral)</i></p> <p>Ce test est utilisé après qu'une <i>Troupe Active</i> ait quitté l'Hex contenant la <i>Troupe</i> qu'elle vient de Traverser. La <i>Troupe</i> qui a <i>Traversé</i> comme la <i>Troupe Traversée</i> doivent tester.</p> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • +1 si les <i>Troupes</i> ne sont pas de même Type • +1 si les <i>Troupes</i> n'appartiennent pas à la même Aile • +1 si les <i>Troupes</i> n'ont pas la même Classe de Mouvement • +2 si ces <i>Troupes</i> n'ont pas la même Orientation ou l'Orientation exactement contraire (180°) • +N si la <i>Troupe Traversée</i> est une Formation et que cette Formation n'a pas la Faculté Rotation des Rangs, N = Nombre de figures sur la Formation • -2 si la <i>Troupe</i> qui traverse à la Faculté Esquive • -2 si la <i>Troupe</i> traversée à la Faculté Esquive • -2 si la <i>Troupe</i> traversée est de l'artillerie • -1 si la <i>Troupe</i> traversée est un wagon <div>  Les <i>Unités</i> déjà en Déroute n'ont pas besoin de passer ce test. </div> <div>  Les <i>Unités</i> dont le Profil de Moral est Magique ou Inébranlables n'ont pas besoin de passer ce test. </div> <div>  Les <i>Unités</i> dont le Profil de Moral est Démoniaque n'ont pas besoin de passer ce test lorsqu'elles sont déjà Ebranlées. </div> <p>En cas de Réussite : aucune conséquence</p> <p>En cas d'échec : Perte d'un niveau de cohésion :</p> <p>Rien => Ebranlée => Déroute.</p>	
<p><i>Test de Poursuite</i></p> <p>Ce test est utilisé lorsqu'une <i>Unité poursuivante</i> rejoint l'<i>Unité poursuivie hors carte</i>. Il est effectué par l'<i>Unité poursuivie</i>.</p> <p>Lancer 2D6 et appliquer les modificateurs. La réussite au Test de Poursuite dépend de la Capacité du Profil de Moral de l'Unité :</p> <div>  10 ou -  9 ou -  8 ou -  7 ou -  6 ou - </div> <p>Une <i>Troupe</i> empiilée avec un ou plusieurs <i>Personnages</i> utilise le moral du <i>Personnage</i> qui a la capacité la plus élevée (même si cette capacité est inférieure à la capacité de la <i>Troupe</i> !)</p> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • -2 à +2 selon la Table des Systèmes d'Armes • -1 ou +1 en faveur de l'<i>Unité</i> qui a la Capacité du Profil d'Arme la plus haute • -2 si l'<i>Unité poursuivie</i> à la Faculté Esquive. • -2 si l'<i>Unité poursuivie</i> est Plus Rapide que l'<i>Unité poursuivante</i>. • +2 si l'<i>Unité poursuivie</i> est Moins Rapide que l'<i>Unité poursuivante</i>. • +1 si l'<i>Unité poursuivie</i> est en Déroute. • +1 si l'<i>Unité poursuivie</i> est A Bout De Souffle. • -1 si l'<i>Unité poursuivante</i> est Ebranlée. • -1 si l'<i>Unité poursuivante</i> est Essoufflée. • -2 si l'<i>Unité poursuivante</i> est A Bout De Souffle. <p>En cas de Réussite : aucune conséquence</p> <p>En cas d'échec : <i>Unité poursuivie Détruite</i></p>	
<p><i>Test de Retour de Poursuite</i></p> <p>Ce test est utilisé par une <i>Unité poursuivante</i> qui a quitté la Carte, pour savoir si elle revient en jeu.</p> <p>Lancer 2D6 et appliquer les Modificateurs au Jet de Dé. Selon la Capacité d'Arme, il faut obtenir :</p> <div>  10 ou -  9 ou -  8 ou -  7 ou -  6 ou - </div> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <div>  -1 si la <i>Troupe</i> a un Profil de Commandement Régulier </div> <div>  +1 si la <i>Troupe</i> a un Profil de Commandement Irrégulier </div> <div>  +3 si la <i>Troupe</i> a un Profil de Commandement Chaotique </div> <p>En cas de Réussite : l'<i>Unité</i> est posée à nouveau sur la Carte sur un des 2 Hex Adjacents à sa position de sortie. <i>Unité activée</i>.</p> <p>En cas d'échec : aucune conséquence</p>	
<p><i>Test de Discipline</i></p> <p>Ce test est effectué chaque fois qu'une <i>Unité</i> exécute une Action de Fuite, par les <i>Unités</i> ennemies qui l'Engagent (et non par l'<i>Unité</i> elle-même).</p>	

<p>Si un <i>Personnage</i> est empiilé avec la <i>Troupe</i> qui doit tester, ce sont les caractéristiques du <i>Personnage</i> qui sont prises à la place de celles de la <i>Troupe</i> (Mais le résultat est appliqué à la <i>Troupe</i> et non au <i>Personnage</i>).</p> <p>Les <i>Unités Ebranlées</i> ou A Bout De Souffle ou celles qui Engagent ou sont Engagées par d'autres <i>Unités</i> ennemies n'ont pas à passer ce test.</p> <p>Lancer 2D6, rajouter les Modificateurs au Dés. Selon la Capacité d'Armes, de l'<i>Unité</i>, il faut obtenir :</p> <div>  10 ou -  9 ou -  8 ou -  7 ou -  6 ou - </div> <p>Un 2 naturel est toujours une Réussite. Un 12 naturel est toujours un Echec.</p> <p>L'<i>Unité</i> dont il est question dans ce qui suit est celle qui passe le test et non l'<i>Unité</i> qui Fuit provoquant ce test.</p> <p>Modificateur au Jet de Dés :</p> <div>  -1 si l'<i>Unité</i> a un Profil de Commandement Régulier </div> <div>  +1 si l'<i>Unité</i> a un Profil de Commandement Irrégulier </div> <div>  -N ou N est le nombre de Figurines sur la Formation (<i>Formation</i> uniquement) </div> <p>En cas de Réussite : aucune conséquence.</p> <p>En cas d'échec : une <i>Troupe Simple</i> ou un <i>Personnage</i> reçoit un Marqueur Charge.</p> <p>Si la <i>Troupe</i> qui rate le test est une Formation, Celle-ci, sur un Hex Adjacent à l'<i>Unité</i> qui Fuit (et avant que celle-ci ne bouge), exécute automatiquement une Action de Quitter ou Briser la Formation afin de créer une <i>Troupe Simple</i> (2 pas si possible) qui reçoit alors le Marqueur Charge. Cette <i>Troupe Simple</i> nouvellement créée est placée sur l'Hex que quitte l'<i>Unité</i> qui Fuit en gardant la même Orientation.</p> <p>La <i>Formation</i> devient Ebranlée si elle ne l'était pas déjà. Elle ne perd pas de Niveau de Cohésion si elle était déjà Ebranlée.</p>	
---	--