






## Fiche Personnages

### Test de Commandement

Les **Actions de Changement de Consigne d'Ordre**, de **Prise de Commandement** ou de **Démision** nécessitent un **Test de Commandement** de la part du **Personnage** qui l'entreprend.

Lancer 2D6, rajouter les Modificateurs au Dés. Selon la **Capacité de Commandement** du **Personnage**, il faut obtenir :


 10 ou -  9 ou -  8 ou -  7 ou -  6 ou -

Un **2 naturel** est toujours une **Réussite**. Un **12 naturel** est toujours un **Echec**.

**En cas de Réussite** : le résultat de l'Action est appliqué (**Changement de Consigne d'Ordre**, **Prise de Commandement**, **Démision**). **Personnage Actif**

**En cas d'échec** : aucune conséquence. **Personnage Actif**

**Modificateur au Jet de Dés :**

- +1 si Le **Personnage** a un **Profil de Commandement Irrégulier** 
- +1 si le **Personnage** est **Ebranolé**
- +1 si le **Personnage** est **A Bout De Souffle**
- +1 si le **Personnage** est **Empilé** avec une **Unité Engagée**,
- +N ou N est le nombre de **Tranches complètes de 4 Hex** entre le **Personnage** et l'**Unité** de son **Aile** qui est la plus éloignée de lui et qui doit respecter la consigne d'**Aile** (c'est-à-dire qui n'est pas en **Déroute** et n'a pas d'**Ordre Particulier**)
  - Compter de centre d'Hex à centre d'Hex,
  - Les **Hex Difficiles** comptent pour 2,
  - Les **Hex Impassables** sont interdits,
  - Le **Personnage** peut **Voler** : tous les Hex entre le **Personnage** et l'**Unité** sont considérés **Terrain Clair**
  - Le **Personnage** ne peut pas **Voler** : tous les Hex entre le **Personnage** et l'**Unité En Vol** sont considérés **Terrain Difficile**
  - Position En Vol Rapproché** : idem **Position Au Sol**
  - Personnage** ou **Unité** en **Infiltration** : considérer tous les **Hex Impassables** sauf par **Infiltration** comme du **Terrain Difficile**
- +2 si le **Personnage** est en **Infiltration**
- +2 si l'**Unité** est en **Infiltration**

### Test de Démoralisation

Ce test est effectué :

- Pour une **Aile** lorsque qu'une **Unité** de l'**Aile** est **Détruite** ou sort de la carte en **Déroute**
- Pour toutes les **Ailes** lorsque le **Chef d'Armée** est **Détruit** ou sort de la carte en **Déroute**



Lancer 2D6. Le résultat doit être **inférieur ou égal** à la valeur affichée sur le **Marqueur de Moral** de l'**Aile**.

- +1 si l'**Unité** perdue est le **Chef** de l'**Aile**
- +2 si l'**Unité** perdue est le **Chef** d'**Armée**

**En cas de Réussite** : aucune conséquence.


**En cas d'échec** : La valeur du ou des **Marqueurs de Moral** de l'**Aile** est **diminuée** de 1 (minimum 4) et un marqueur **Ebranolé** supplémentaire est posé sur ce même **Marqueur**.



### Action de Distribution d'Ordres Particuliers

**Conditions d'exécution**

- Le **Personnage** n'est pas en **Déroute** et n'est pas **Engagé** seul
- Le **Personnage** n'a pas un **Profil de Commandement Chaotique**


**Procédure** 

Le **Personnage** détermine le **Nombre de Points d'Ordre** dont il dispose. Ce nombre dépend de la **Capacité** du **Profil de Commandement** du **Personnage** :

 (1D3)x5  (1D3)x4  (1D3)x3  (1D3)x2  1D3


1D3 : Lancer un D6 : 1-2 :1, 3-4 :2, 5-6 :3

Diminuer *chaque fois d'un cran* la **Capacité** du **Profil de Commandement** si :

- Le **Personnage** a un **Profil de Commandement** : **Irrégulier** 
- Le **Personnage** est empilé avec une **Troupe Engagée**
- Le **Personnage** est **Ebranolé**
- Le **Personnage** est **Epuisé**
- Le **Personnage** est **En Infiltration**

En deçà du Niveau  , 1 seul Point est accordé

Coût de distribution d'un **Ordre Particulier** : **1** (un) auquel il faut ajouter :

- +1 si l'**Unité** qui reçoit l'**Ordre Particulier** a une **Classe de Commandement** : **Irrégulier** 
- +1 si l'**Unité** est **A Bout De Souffle**
- +1 si l'**Unité** est **Ebranolé**

- +2 si l'**Unité** est en **Déroute**
- +2 si l'**Unité** est en **Infiltration**
- +N ou N est le nombre de **Tranches complètes de 4 Hex** entre le **Personnage** et l'**Unité**.
- Compter de centre d'Hex à centre d'Hex,
  - Les **Hex Difficiles** comptent pour 2
  - Les **Hex Impassables** sont interdits
  - Le **Personnage** peut **Voler** : tous les Hex entre le **Personnage** et l'**Unité** sont considérés **Terrain Clair**
  - Position En Vol Rapproché** : idem **Position Au Sol**
  - Personnage** ou **Unité** en **Infiltration** : considérer tous les **Hex Impassables** sauf par **Infiltration** comme du **Terrain Difficile**



Une **Unité** qui a une **Classe de Commandement Chaotique** ne peut jamais recevoir d'**Ordre Particuliers**.

Le **Personnage** ne peut pas **Voler** : aucun **Ordre Particulier** ne peut être donné à une l'**Unité En Vol**

**Ordre Particulier à un Personnage (optionnel)**

**Conditions d'exécution**

- Le **Personnage** est le **Commandant en Chef** de l'**Armée**

**Procédure**

- Le **Personnage** cible reçoit un **Marqueur d'Ordre Particulier** à l'instar d'une **Troupe**



### Action de Changement de Consigne d'Ordre

**Conditions d'exécution**

- Le **Personnage** est le **Chef** d'**Aile** qui doit **Changer de Consigne d'Ordre**.
- Le **Personnage** n'est pas en **Déroute** et n'est pas **Engagé** seul
- Le **Personnage** a un **Ordre Particulier** ou il est aussi **Commandant en Chef** ou il a un **Profil de Commandement Autonome**
- La **Consigne d'Ordre** de l'**Aile** n'est pas **Retraite**

**Procédure**

- Le **Personnage** passe un **Test de Commandement**
- Si le **Test de Commandement** est réussi, la **Consigne d'Ordre** est remplacée par celle choisie par le Joueur



### Action de Prise de Commandement

**Conditions d'exécution**

- Le **Personnage** n'est pas un **Chef** d'**Aile**
- L'**Aile** à commander n'a pas de **Chef** d'**Aile**
- Le **Personnage** n'est pas en **Déroute** et n'est pas **Engagé** seul
- Le **Personnage** a un **Ordre Particulier** ou il est aussi **Commandant en Chef** ou il a un **Profil de Commandement Autonome**

**Procédure**

- Le **Personnage** passe un **Test de Commandement**
- Si le **Test de Commandement** est réussi, le **Personnage** devient le **Chef** d'**Aile** de cette **Aile**
- Placer le **Marqueur de Consigne d'Ordre** de l'**Aile** près du **Personnage**



### Action de Démision

**Conditions d'exécution**

- Le **Personnage** est **Chef** d'**Aile**
- Le **Personnage** n'est pas en **Déroute** et n'est pas **Engagé** seul
- Le **Personnage** a un **Ordre Particulier** ou il est aussi **Commandant en Chef** ou il a un **Profil de Commandement Autonome**

**Procédure**

- Le **Personnage** passe un **Test de Commandement**
- Si le **Test de Commandement** est réussi, le **Personnage** est démis de son rôle de **Chef** d'**Aile** de l'**Aile** n'est plus commandée
- Placer le **Marqueur de Consigne d'Ordre** de l'**Aile** près du **Marqueur de Moral** de l'**Aile**



l'**Aile**



### Action Choisir un Sort

**Conditions d'exécution**

- Le **Personnage** n'est ni en **Déroute**, ni **Ebranolé**, ni **Adjacent** à une **Unité** ennemie
- Le **Personnage** est seul dans l'Hex

**Procédure**

- Choisir un pion **Sort** correspondant à l'**Art** du **Personnage**, face cachée, sous le **Personnage**.
- Si un **Sort** était déjà choisi, le nouveau **Sort** le remplace



## Action Lancer un Sort

### Conditions d'exécution

- Le *Personnage* n'est ni en **Déroute**, ni **Ebranlé**, ni **Adjacent** à une *Unité* ennemie
- Le *Personnage* est seul dans l'Hex
- Un **Sort** a déjà été choisi par ce *Personnage*

### Procédure

- Le *Personnage* teste s'il est capable de lancer le **Sort** qu'il a précédemment choisi
- Si le test est réussi, les conséquences du **Sort** choisi sont appliquées et le **Sort** est retiré de dessous le *Personnage*
- Un échec n'a d'autre conséquence que **d'Activer** le *Personnage* (en particulier, le **Sort** choisi reste en place)

### Test de lancée de Sorts

Consulter le tableau ci-dessous.

2D6	-3 B-	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5/+6	+7/+8
2	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
3		o	o	o	o	o	o	o	o	o
4			o	o	o	o	o	o	o	o
5				o	o	o	o	o	o	o
6					o	o	o	o	o	o
7						o	o	o	o	o
8							o	o	o	o
9								o	o	o
10									o	o
11										o
12										

En abscisse figure l'**Aptitude de Lancé de Sort**

En ordonnée, le résultat du jet de Dé.

### Aptitude de Lancé de Sort

Il dépend du **Niveau de Magie** du *Personnage* et la **Difficulté Intrinsèque** du *Sort*.

	+2		-2
	+1		-1
	+0		+0
	-1		+1
	-2		+2



Si le *Personnage* utilise un **Pentacle**, appliquer le bonus du **Pentacle** en modificateur positif (de +1 à +3).

**En cas de Réussite** : appliquer le *Sort* (voir **Fiche Sort** correspondante). *Personnage Activé*.

**En cas d'échec** : aucune conséquence. *Personnage Activé*.



## Action Duel au Tir

Cette Action permet à un *Personnage* de tirer sur un *Personnage* ennemi à portée qui est **Empilé** sur une *Troupe*

### Conditions d'exécution

- Le *Personnage* n'est ni en **Déroute**, ni **Ebranlé**
- Le *Personnage* est de **Petite Taille** et est **Empilé** avec une *Unité* de **Grande Taille** et il veut **Tirer** sur un *Personnage* à sa portée ou
- Le *Personnage* n'est pas **Engagé** et il veut **Tirer** sur un *Personnage* de **Petite Taille** à sa portée, **Empilé** avec une *Unité* de **Grande Taille**.

### Procédure

Même procédure que pour une **Action de Combat au Tir**, avec les exceptions suivantes :

- Les résultats sont appliqués sur le *Personnage Défenseur* uniquement
- En cas de recul du *Personnage Défenseur*, seul le *Personnage* recule : les *Unités* avec lesquelles il est empilé ne bougent pas



## Action Duel au Choc

Cette Action permet à un *Personnage* **Empilé** sur une *Troupe* de cibler un *Personnage* ennemi **Adjacent** lui-même **Empilé** sur une *Troupe*

### Conditions d'exécution

- Le *Personnage* n'est ni en **Déroute**, ni **Ebranlé**
- Le *Personnage* est de **Petite Taille** et est **Empilé** avec une *Unité* de **Grande Taille** et il veut **Attaquer** un *Personnage* **Adjacent** ou
- Le *Personnage* n'est pas **Engagé** et il veut **Attaquer** un *Personnage* de **Petite Taille** **Adjacent**, **Empilé** avec une *Unité* de **Grande Taille**

### Procédure

Même procédure que pour une **Action de Combat au Choc**, avec les exceptions suivantes :

- Les résultats sont appliqués sur le *Personnage Défenseur* uniquement
- En cas de recul du *Personnage Défenseur*, seul le *Personnage* recule : les *Unités* avec lesquelles il est empilé ne bougent pas
- Le *Personnage* attaquant n'avance pas, même s'il possède un marqueur **Charge**