

Fiche Combat

Table des Combats

Jet 2D6 / Avantage => Nombre de Pertes

2D6	-16	-11	-7	-4	-2 -	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+11	+13	+15	+17	+19	+21
2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
3		1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
4			1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
5				1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
6						1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7								1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
8										1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
9													1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10																1	1	1	1	1	1	1
11																		1	1	1	1	1
12																						

Calcul de l'Avantage au Choc

Troupe empiée avec un **Personnage** (en Attaque comme en Défense) :

- La Troupe hérite des **Supports du Personnage**
- Prendre la **Capacité d'Arme du Personnage** si les **Classes d'Arme** sont identiques.

Tenir compte des bonus/malus suivants :

-4 à +4 selon la **Table de Système d'Arme**

Selon les **Capacités du Profil d'Arme de l'Attaquant**

■ +2 □ +1 □ 0 ○ -1 ● -2

Selon les **Capacités du Profil d'Arme du Défenseur**

■ +2 □ +1 □ 0 ○ -1 ● -2

+N ou N est le nombre de **Supports Offensifs de l'Attaquant** 🏹

-M ou M est le nombre de **Supports Défensifs du Défenseur** 🛡️

+2/+4 **Attaquant** avec **Marqueur Charge** lorsque le **Défenseur** est en **Terrain Clair** sans **Obstacle**

(+4 pour **Cav/Cav Lourde** 🐎🐎)

-2/-4 **Défenseur** avec **Marqueur Charge** (-4 pour **Cav/Cav Lourde** 🐎🐎)

-1 **Attaquant Essoufflé** / -2 **Attaquant A Bout De Souffle**

+1 **Défenseur A Bout De Souffle**

-1 **Attaquant Ebranlé**

+1 **Défenseur Ebranlé** / +4 **Défenseur En Déroute**

+2 **Attaque** par le **Flanc** / +4 **Attaque** par l'**Arrière**

+0 **Attaque** sur le même **Hex** à partir d'une autre **Position** : ne pas tenir compte des **Orientations** Sauf

- Une **Unité Au Contact** et **Infiltration Rapprochée** contre une **Unité Au Sol** : **Attaque de Flanc**

+1 **Attaque** depuis **Position Haute** / -1 **Attaque** depuis **Position Basse**

-1 **Attaque** depuis et/ou vers **Terrain Accidenté** 🏔️🏔️🏔️ si au moins une des **Unités** est **Au Sol**

-2 **Attaque** depuis et/ou vers **Terrain Difficile**, **Eau** ou **Lave** 🌋🌋🌋🌋🌋 si au moins une des **Unités** est **Au Sol**

-1 **Attaque** au travers d'un **Côté d'Hex Accidenté** 🏔️ si au moins une des **Unités** est **Au Sol**

-4 **L'attaquant** est de **Petite Taille**

+4 **Le défenseur** est de **Petite Taille**

-2 Pour chaque **Grande Unité** avec laquelle est **Empilée** La **Grande Unité qui Attaque**

+2 Pour chaque **Grande Unité** avec laquelle La **Grande Unité Attaquée** est **Empilée**

+2 **Attaque** depuis une **Position Vol Rapproché** sur une **Position Au Sol**

-2 **Attaque** depuis une **Position Au Sol** sur un **Position Vol Rapproché**

+2 **Attaque** depuis une **Position Vol Distant** sur une **Position Vol Rapproché**

-2 **Attaque** depuis une **Position Vol Rapproché** sur un **Position Vol Distant**

-1 **Attaque** sur une **Formation** en **Mur de Boucliers**, -2 en mode **Tortue**

-4 **Attaque** non **Soutenue** :

- Une **Unité Chargeant** **Soutient** automatiquement l'**Attaque** et ne s'**Essouffle** pas
- Une **Formation en Rotation des Rangs** 🔄 peut **soutenir** l'**attaque** sans **Essoufflement** supplémentaire (mais elle n'est pas obligée de le faire)
- Une **Unité** ne peut **Soutenir** l'**Attaque** sur un **Terrain Impassable** pour elle ou au travers d'un côté d'**Hex Impassable** pour elle.
- Une **Unité** en **Ouvrage Défensif** ne subit pas ce malus

Calcul de l'Avantage au Tir

Troupe empiée avec un **Personnage** (Tireur ET Cible) :

- La Troupe hérite des **Supports du Personnage**
- Prendre la **Capacité d'Arme du Personnage** si les **Classes d'Arme** sont identiques.

Tenir compte des bonus/malus suivants :

-4 à +4 selon la **Table de Système d'Arme**

Selon les **Capacités du Profil d'Arme du Tireur**

■ +2 □ +1 □ 0 ○ -1 ● -2

Selon les **Capacités du Profil d'Arme de la Cible**

■ +2 □ +1 □ 0 ○ -1 ● -2

+N ou N est le nombre de **Supports de Tir** du **Tireur** 🏹

-M ou M est le nombre de **Supports Défensifs de la Cible** 🛡️

-1 **Tireur A Bout de Souffle**

-1 **Tireur Ebranlé**

+1 **Cible Ebranlée** / +2 **Cible En Déroute**

+1 **Tir** par le **Flanc** ou autre **Position** sur le même **Hex** / +2 **Tir** par l'**Arrière**

+0 **Tir** sur le même **Hex** à partir d'une autre **Position** : ne pas tenir compte des **Orientations**

+1 **Tir** depuis une **Altitude plus Haute** ou si le **Tireur** est en **Vol Distant**

-1 **Tir** depuis une **Altitude plus Basse** ou vers une **Cible** en **Vol Distant**

-1 **Tir** depuis **Terrain Accidenté** ou **Difficile**

-2 **Tir** vers **Terrain Accidenté** 🏔️🏔️🏔️ (sauf si le **Cible** est en **Vol Distant**)

-4 **Tir** vers **Terrain Difficile** 🌋🌋🌋 (sauf si le **Cible** est en **Vol Distant**)

-2 **Tir** lorsque la **Cible** est juste derrière un **Côté d'Hex Accidenté** 🏔️

-1 pour chaque **Hex** traversé par la **Ligne de Vue** après l'**Hex Adjacent**, pour les **Archers** et les **Arbalétriers**

-1 pour les **Unités d'Artillerie** pour chaque quadruplet complets d'**Hex** traversés par la **Ligne de Vue**

-1 **Le Tireur** avec **Munitions Diminuées**

-4 **Le Tireur** est un de **Petite Taille**

+4 **La Cible** est un de **Petite Taille**

-2 Pour chaque **Grande Unité** avec laquelle est **Empilée** La **Grande Unité qui Tire**

+2 Pour chaque **Grande Unité** avec laquelle La **Grande Unité Ciblée** est **Empilée**

-1 si la **Météo** est **Couvert** (Archers, Arbalétriers, Artillerie)

-3 si la **Météo** est **Pluie** (Archers, Arbalétriers, Artillerie)

-4 si la **Météo** est **Tempête** (Archers, Arbalétriers, Artillerie)

-1 si le **Vent** est **Brise** (Archers, Arbalétriers, Artillerie)

-2 si le **Vent** est **Vent Fort** (Archers, Arbalétriers, Artillerie)

-4 si le **Vent** est **Vent Violent** (Archers, Arbalétriers, Artillerie)

-1 si la **Cible** est une **Formation** en **Mur de Boucliers**, -2 en mode **Tortue** 🛡️

Détermination de l'Altitude :

Tirer sur des Unités en Infiltration Profonde/Infiltration Rapprochée impossible

En Vol > Vol Rapproché + Au Sol : Prendre l'**Altitude du Terrain**

Application des Pertes

Le **Recul** de toutes les **Unités** situées dans l'**Hex attaqué** est autorisé si :

- Il s'agit du dernier **Résultat de Perte**
- L'**Unité attaquée** n'est pas en **Déroute**
- L'**Unité attaquée** n'a pas de **Marqueur Charge**
- L'**Unité attaquée** n'est pas un **Profil de Moral Inébranlable** 🧠
- L'**Unité** (et sa pile) **attaquée** n'est pas **Engagée** par le **Flanc** ou l'**Arrière** par une **Unité** ennemie (même si cette **Unité** ne participe pas au combat)
- L'**Unité** n'est pas une **Formation Ebranlée** (exception : son **Moral** est **Démoniaque**)
- Sur un des **Hex** de sa **Zone Arrière** (**Formations** : deux **Hex** contigus), L'**Unité attaquée** ne sera **Engagée** ni par le **Flanc** ni par l'**Arrière**

Obligation de Reculer si :

- L'**Unité** (et les **Unités** de sa pile) peu(ven)t **Reculer ET**
- C'est le seul moyen d'éviter la **Destruction** (même si cela entraine la **Destruction** d'une **Unité Empilée** avec elle)

Procédure :

- Toutes les **Unités** de la pile **Attaquée** doivent s'éloigner de l'**Entité** attaquante d'un **Hex** ou en changeant de **Position**. Celles qui ne le peuvent pas restent sur place mais perdent un **Pas** (un **Pas** pour toute la pile).
- Une **Unité** ne peut **Reculer** sur un **Hex/Position** pour lequel/laquelle le **Mouvement** est interdit
- Les **Unités** de la pile **Attaquée** peuvent **Reculer** sur des **Hex/Positions** différent(e)s
- Après **Recul**, une **Unité** ne doit être **Engagée** ni par le **Flanc**, ni par l'**Arrière**
- Si une **Formation** peut **Pivoter** plutôt que reculer avec ces deux **Hex**, elle **doit Pivoter**
- Chaque **Unité** de l'**Hex** attaqué perd d'un **Niveau de Cohésion** (exception : **Unités** de **Profil de Moral Magique**, **Unité** de **Moral Démoniaque Ebranlée**).

Sinon 1 **Pas de Perte** est pris sur l'Unité attaquée et si celle-ci est **Détruite**, sur les Unités **Empilées** avec elle (au choix du Joueur défenseur).
Si une Unité avec **Marqueur Charge** prend une **Perte**, elle perd son **Marqueur Charge** et prend un **Niveau d'Essoufflement**.
Si toutes les Unités de l'Hex attaqué ont été **Détruites** et qu'il reste des **Résultats de Perte**, ceux-ci sont ignorés.

Test de Moral avec comme **Modificateur de Dés** : le nombre de **Pas** perdus

A appliquer quel que soit le mode d'absorption des pertes :

- Pour chaque Unité Défenseur/Cible de l'Hex attaqué qui possède un **Marqueur Charge**, retirer le **Marqueur Charge** ou retourner-le sur sa face **Contact** si l'Unité est toujours **Adjacente** à une Unité ennemie. Dans tous les cas, l'Unité prend un **Niveau d'Essoufflement**.

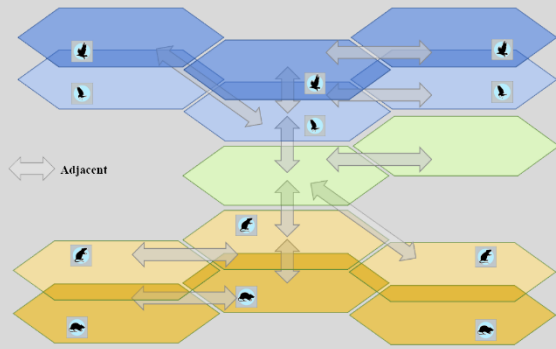
- Pour chaque Unité Défenseur/Cible de l'Hex attaqué qui possède un **Marqueur Contact**, le retirer si l'Unité n'est plus **Adjacente** à une Unité ennemie
- Si à la fin d'un **Combat de Choc** l'Hex attaqué est **libre** et que l'attaque était **Soutenue**, l'Unité Attaquante avec les **Personnages Empilés** doivent avancer dans l'Hex **libéré**. Trois exceptions sont à noter (l'Unité reste sur place) :
 - Une Unité qui ne peut pas **Voler** n'Avance pas sur une **Position Vol Rapproché**
 - Une Unité **En Vol Rapproché** n'Avance pas sur une **Position Au Sol**
 - Une Unité qui ne peut pas **s'Infiltrer** n'Avance pas sur une **Position Infiltration Rapprochée**
- Si à la suite de cette **Avance**, l'Unité **Engage** toujours une Unité ennemie et **Chargeait**, le **Marqueur Charge** est conservé. L'Attaquant ne passe pas de nouveau **Test d'Engagement**. Sinon, le marqueur est retiré et l'Unité Attaquante prend un **Niveau d'Essoufflement**
- Chaque **Personnage** qui subit une perte et qui a un **Sort Choisi** sous lui, le perd immédiatement



Action Combattre/Duel au Choc

Conditions d'exécution

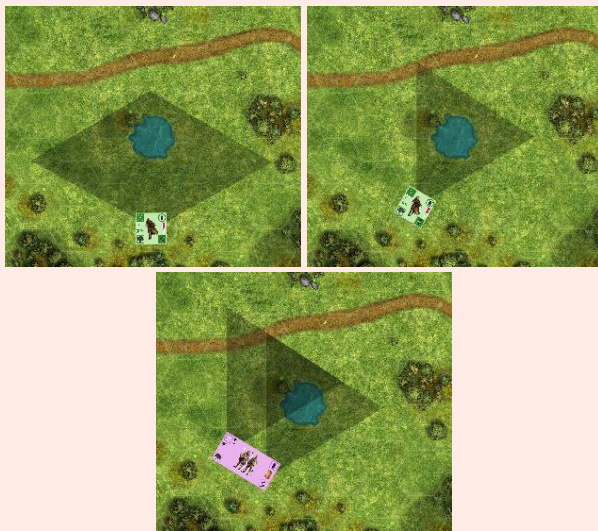
- L'Unité **Engage** l'Unité ennemie qu'elle **Attaque**
- Une **Petite Unité** ne peut **Attaquer** ou être **Attaquée** que si elle n'est accompagnée par aucune **Grande Unité** (sauf **Duel** pour les **Personnages**)



Procédure

- Calculer l'**Avantage au Choc** de l'Attaquant
- Lancer **2D6 de Jet de Résultat de Combat** et consulter la **Table des Pertes**
- Si au moins une **Perte** est obtenue, appliquer ces **Pertes**, une par une sur l'Unité Défenseur
- Une **Formation Attaque** pour chacun de ses deux Hex. Elle attaque donc deux fois
- **Attaque Soutenue** (pour éviter le malus de -4) : l'Attaquant prend un **Niveau de Fatigue Supplémentaire**, sauf si non **Fatigable** ou **Formation** en mode **Rotation des Rangs**

Cônes de Tir



Action Combattre au Tir

Conditions d'exécution

- Une Unité **Engagée** par une Unité qui n'a ni **Marqueur Charge**, ni **Marqueur Contact** ne peut pas **Tirer**
- Une Unité **Engagée** des Unités disposant d'un **Marqueur Charge**, ou **Contact** ne peut pas **Tirer** que sur les Unités qui l'Engagent.
- L'Unité n'est pas **En Munitions Epuisées**
- Une **Petite Unité** ne peut **Tirer** ou être **Cible d'un Tir** que si elle n'est accompagnée par aucune **Grande Unité** (sauf **Duel**)
- L'Unité ciblée est dans le **Cône de Tir**, à **Portée** et dans la **Ligne de Vue** du l'Unité Tireur.
- Ni l'Unité Tireur, ni l'Unité cible n'est en **Position Infiltrée**

Procédure

- Calculer l'**Avantage au Tir** du Tireur
- Lancer **2D6 de Jet de Résultat de Combat** et consulter la **Table des Pertes**
- Si le **Jet de Résultat** fait un **Double** (1-1, 2-2, ...), le Tireur perd un **Niveau de Munitions**
- Si au moins une **Perte** est obtenue, appliquer ces **Pertes**, une par une sur l'Unité ciblée
- Une **Formation Tire** pour chacun de ses deux. Appliquer la cadence pour chaque Hex

Cadence de Tir

- Dans le cadre d'une **Action de Tir**, une Unité qui n'a pas de **Marqueur Munitions Epuisées**, frappe 1 fois sauf les **Archers** qui tirent (sur la même cible) :
 - 1 fois pour les **Archers** avec **Capacité d'Arme : Inférieure** ou **Désavantagée**
 - 2 fois pour les **Archers** avec **Capacité d'Arme : Ordinaire** (ou 1 Tir avec +1 **Avantage**)
 - 3 fois pour les **Archers** avec **Capacité d'Arme : Supérieure** ou **Avantagée** (ou 1 Tir avec +2 **Avantage**)
- Sommer les **Pertes** avant de les appliquer
- Une Unité qui a un **Marqueur Munitions Epuisées** ne peut plus **Tirer**.

Portée de Tir

- **Escarmoucheurs** et **Cavalerie Légère** utilise le **Harcèlement**
- 3 Hex pour les Unités pour les **Archers** et les **Arbalétriers**
- 4 Hex pour **Artileries** avec **Capacité d'Arme Inférieure**
- 6 Hex pour **Artileries** avec **Capacité d'Arme Désavantagée**
- 8 Hex pour **Artileries** avec **Capacité d'Arme Ordinaire**
- 10 Hex pour **Artileries** avec **Capacité d'Arme Avantagée**
- 12 Hex pour **Artileries** avec **Capacité d'Arme Supérieure**
- 2 Hex Maximum si **Brume**
- 1 Hex Maximum si **Brouillard**

Harcèlement (option)

- Pour les **Escarmoucheurs** et la **Cavalerie Légère** uniquement
- Portée : 2 Hex mais aucune **Ligne de Vue** n'est vérifiée
- L'Unité doit être autorisée à se déplacer sur l'Hex intermédiaire