

Combats

Effet du terrain sur les combats

- : Désavantage 0 : Neutre + : Avantage

Att. dans	contre	Déf. dans	Répercussion sur la colonne des résultats possibles (1-1, 2-1, 3-1, etc.)
-		+	on la décale de 2 colonnes sur la gauche
-		0	on la décale de 1 colonne sur la gauche
0		+	on la décale de 1 colonne sur la gauche
0		-	on la décale de 1 colonne sur la droite
+		0	on la décale de 1 colonne sur la droite
+		-	on la décale de 2 colonnes sur la droite

Si les 2 camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

Combat contre des personnages à cheval / 1D10

S'il y a plusieurs attaquants à cheval, on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

Dé	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1
1	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H	H
2	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
3	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
4	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
5	B	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	G
6	A	A	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F
7			A	B	C	C	C	D	D	E	E	F
8				A	B	C	C	C	D	D	E	E
9					A	B	C	C	C	D	D	E
10						A	B	C	C	C	D	D

Résultat du lancer de dé

+ 1 au dé si défenseur en armure. (10+1=10)

Explication des résultats

A - Attaquant blessé	E - Cavalier blessé
B - Attaquant recule d'1 case (§)	F - Cheval tué; cavalier blessé et désarçonné
C - Défenseur recule d'1 case (§)	G - Cheval indemne; cavalier tué et désarçonné
D - Cheval tué; cavalier assommé et désarçonné	H - Cheval tué; cavalier tué et désarçonné

Combat contre des personnages à pied / 1D10

S'il y a plusieurs attaquants, on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite

Dé	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1
1	D	E	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
2	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
3	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F	F
4	B	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
5	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	F	F
6	A	B	C	C	C	D	D	E	E	F	F	F
7		B	C	C	C	C	D	D	E	E	F	F
8		A	B	C	C	C	C	D	D	E	E	F
9			A	B	C	C	C	C	D	D	E	E
10				B	B	C	C	C	C	D	D	E

Résultat du lancer de dé

+ 1 au dé si défenseur en armure. (10+1=10)

Explication des résultats

A - Attaquant blessé	D - Défenseur assommé
B - Attaquant recule d'1 case (§)	E - Défenseur blessé
C - Défenseur recule d'1 case (§)	F - Défenseur tué

(§) Le recul s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Un personnage peut reculer à travers des cases contenant des personnages amis. Il peut également déplacer des personnages amis pour se retrouver à la distance requise de son point de départ. Mais si le personnage qui recule ou l'un des personnages déplacés est obligé de passer ou de s'arrêter sur une case adjacente à l'ennemi, il doit subir les conséquences éventuelles de la table d'infiltration des lignes ennemies.

Il est impossible de reculer à travers une case occupée par un ennemi. Un personnage qui ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire est automatiquement blessé. Important: un personnage assommé ou blessé est considéré mort s'il est à nouveau blessé ou assommé. Un personnage assommé qui est obligé de reculer est également considéré mort.

Infiltration des lignes ennemies

Quand un personnage traverse, au cours de son déplacement, une case adjacente à un ennemi en position d'attaquer, le joueur concerné doit lancer 1D6:

- De 1 à 4, le personnage traverse la case sans dommage;
- 5 ou 6, le personnage est blessé au passage.
- Pour les personnages à cheval qui tentent de s'infiltrer, seul un 6 au dé entraîne une blessure.

On lance le dé pour chaque case traversée. Dans le cas où le personnage est à pied et qu'il est déjà blessé, le joueur s'ajoute un point au résultat du dé. Dans le cas où le ou les ennemis en position d'attaquer sont tous blessés, le joueur soustrait un point au résultat du dé.

Table de combat - v 1.13