

# 2.2 Moral & Combat

<b>2.2 Moral &amp; Combat</b> .....	<b>1</b>	Compagnon (+ Créature) .....	5
<b>Introduction</b> .....	<b>1</b>	Fauconnerie (+ créature).....	5
Elite .....	1	Nuée .....	6
<b>Le Combat</b> .....	<b>1</b>	Vénerie (Spéciale).....	6
<b>Les Tirs</b> .....	<b>1</b>	<b>Faire et Garder des Prisonniers</b> .....	<b>6</b>
Armes de Jet.....	1	Prisonnier .....	6
Champ de Vision.....	1	Evasion.....	6
Habilité.....	2	Reddition.....	6
Priorité de Tirs .....	2	<b>Etat du Personnage</b> .....	<b>6</b>
Servant d'Arbalétrier.....	2	A Terre .....	6
Tir Ajusté .....	2	Fatigué .....	6
Tir & Formation .....	2	Immobilisé .....	7
<b>Les Tactiques de Combat</b> .....	<b>2</b>	Prisonnier .....	7
Agenouillé.....	2	Zone de Contrôle.....	7
Assommer .....	3	<b>Le Moral</b> .....	<b>7</b>
Attaque en sautant.....	3	<b>Interprétation</b> .....	<b>7</b>
Charge Féroce .....	3	Panique dans une Mêlée.....	7
Charge en Passant .....	3	Charge, <i>Cri de Guerre</i> et <i>Peur</i> .....	7
Coupe-jarret .....	3	<b>Le Commandement</b> .....	<b>7</b>
Déséquilibre .....	4	Commandant.....	7
Duels & Défis .....	4	Etat-major .....	7
Enfoncement .....	4	Ralliement .....	7
<b>Les Armes Spéciales</b> .....	<b>4</b>	<b>Les Formations</b> .....	<b>7</b>
Mur de Bouclier & Targes .....	4	Contre-charge.....	7
Les <i>Armes d'Hast</i> .....	5	Mur de Lances.....	8
Piques de Guerre (3) .....	5	Retraite en Bon Ordre .....	8
<b>Les Animaux</b> .....	<b>5</b>	Volée de Flèches .....	8

## Introduction

Ces règles permettent d'affiner un peu les personnages et d'ajouter une dose de réalisme, en essayant de ne pas alourdir la fluidité du système de jeu. Ces Règles Spéciales proviennent essentiellement des scénarii déjà publiés, du corpus de Lutz Pietschker et des Extensions parues dans Claymore.

Toutes ne sont pas indispensables, et ne servent que ponctuellement ; il n'est pas besoin de les connaître par cœur ! Certaines d'entre elles ont été testées avec plus ou moins de bonheur, d'autres sont de simples transcriptions de règles d'autres jeux vers la Série Cry Havoc. Enfin, certains points abordés sont des précisions quand au comportement des personnages sur le terrain.

### Elite

Lorsqu'il est fait référence à des personnages Elite dans le texte, il s'agit de personnages qui répondent à l'un des critères suivants :

- Statut  $\geq$  R6, D8 ou I10
- Statut  $\geq$  L10, C12 ou G15

Ce statut générique et abstrait permet d'opérer des raccourcis dans le texte à propos de certains pré-requis pour des tactiques et/ou des techniques de combat.

## Le Combat

### Les Tirs

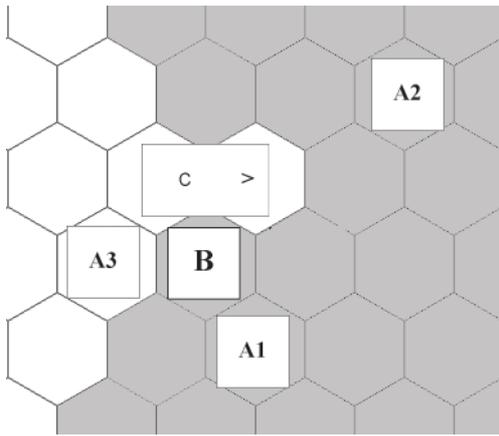
#### Armes de Jet

Les Possesseurs d'Armes de Jet (Dague, Shuriken, Javelot, Framée, Francisque, Angon) possèdent un entraînement au lancer d'arme. Lorsqu'ils utilisent le Jet de Pierre, ils bénéficient gratuitement d'un bonus de -1 au tir avec cette attaque à distance. Ces mêmes armes ne permettent pas de pratiquer un tir direct lorsqu'ils sont derrière un allié.

#### Champ de Vision

Le champ de vision d'un personnage est le champ dans lequel celui-ci peut voir quelque chose sans avoir à pivoter sa monture. Cette règle ne s'applique en effet qu'aux personnages montés.

Un Cavalier peut tirer avec une Arme à Distance par-dessus un personnage allié qui lui est adjacent.



**Exemple :** Le Champ de Vision d'un Cavalier est représentée par la zone grisée. Le Cavalier peut tirer sur A2 ainsi que sur A1 (par-dessus B), mais pas sur A3 qui est hors de son champ de vision.

## Habilité

Cette règle permet de différencier l'habilité de chaque lanceur de projectiles. Le Joueur attribue un MDF qui va de (- 3) à (+ 3) à chacun de ses lanceurs de Projectiles, sachant que le total des MDF pour une même catégorie de personnages doit être égale à Zéro.

Ce MDF est appliqué tel quel aux Dés de Tirs du personnage : un personnage avec (-2) sera donc un Archer d'Elite, tandis qu'un MDF positif est un handicap.

## Priorité de Tirs

Il peut sembler important d'affecter des priorités de tir aux Gens de Traits, afin de refléter le chaos du champ de bataille.

Les Gens de Traits de Statut **Irrégulier** ou **Régulier** tirent toujours sur la cible la plus menaçante à court terme, c'est-à-dire le personnage le plus proche ou qui se rapproche le plus. Si ces mêmes personnages sont dirigés par un leader, c'est le leader qui peut rediriger le tir sur une autre cible. Les Elites peuvent quant à eux choisir leur cible sans tenir compte de leur éloignement.

## Servant d'Arbalétrier

Les Arbalétriers peuvent voir leur Fréquence de Tir accélérée grâce à l'aide d'un servant d'arme qui leur charge une deuxième arme. Ils doivent se trouver dans cette situation dès le début de leur Tour de Jeu.

Le Servant doit être adjacent au Tireur, et ne pas se déplacer ou combattre. Tant que le servant ne pratique aucune autre action, le Tireur peut pratiquer un Tir Offensif et 1 Tir Défensif.

Cette pratique est interrompu dès que l'un des personnages est attaqué au Corps à Corps ou s'ils sont séparés l'un de l'autre, ou encore lorsque l'un d'entre eux effectue un déplacement.

(Claymore 5)

## Tir Ajusté

Une Arbalète est une arme à tir tendu, dont l'arc est retenu par un moyen mécanique sans fatigue pour le tireur, ce qui lui permet de pratiquer des Tirs Ajustés s'il est un régulier.

L'Arbalétrier doit tirer sur sa cible lors de la deuxième Phase de Tir d'un tour de jeu, et voir celle-ci

depuis sa première Phase de Tir. S'il réunit ces conditions, il peut pratiquer un Tir Ajusté, ce qui se solde par un Bonus de -1 au dé de Tir.

## Tir & Formation

Les Lanceurs de Traits peuvent tirer à travers une ligne de personnages alliés s'ils en sont adjacents. Les tirs peuvent être indirects et dans ce cas-là ne concernent que les Portés Moyennes ou Longues, mais il peut aussi concerner les courtes portées dans les conditions suivantes :

- Tir dans l'axe de la ligne de Front, c'est-à-dire avec un angle de tir réduit.
- Chaque Tireur doit tracer sa Ligne de tir par un bord de case occupée, et ne peut toujours pas tirer à travers une case.

## Les Tactiques de Combat

Ces Attaques permettent d'obtenir des résultats spécifiques lors d'un combat, pour prendre un certain type d'avantage. Elles permettent de simuler des techniques ainsi que des entraînements spécifiques. Certaines d'entre elles réclament un ou plusieurs pré-requis qui doivent être respectés pour utiliser la tactique.

## Agenouillé

Le Combat Agenouillé consiste à prendre une position agenouillé afin de permettre à un Allié situé derrière soi de participer au combat en Soutien Défensif.

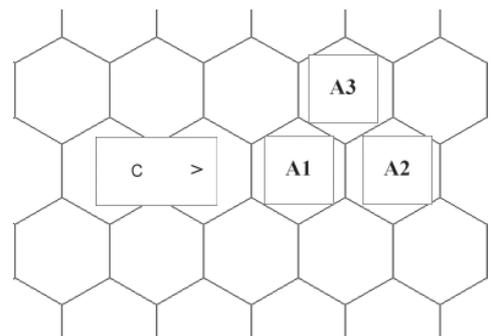
Le second rang est composé des personnages adjacents au Front et non engagés dans un combat. Cette position de Soutien est essentiellement une position défensive, et nécessite la dépense de 2 PM pour être mise en œuvre de la part des personnages agenouillés.

Les Tirs par-dessus les personnages agenouillés peuvent se faire normalement. Les Javeliniers agenouillés ne peuvent pas tirer, tandis que les Arbalétriers ne peuvent pas recharger leur arme – sauf s'ils sont accompagnés par un Servant d'Arme.

Un Personnage Agenouillé qui subi un Recul est « Stun » ou « A Terre ».

Nom	PM	Couverture	Combat
Agenouillé	2	+1	A-/0 *

\* le Défenseur ajoute la valeur de DEF des personnages alliés adjacents qui ne sont pas déjà engagés dans un combat. Si le second rang est composé d'Armes d'Hast ou de Piques de Guerre, il peut porter une Attaque.



**Exemple :** C (ATT 30) attaque A1 (DEF 8) qui s'est agenouillé. Il peut donc ajouter la Défense de A3 (6) et de A2 (5). L'attaque se résoudra à

$30 / (8+6+5) = 19$  soit 1/1.  
(Claymore 5)

## Assommer

Cette attaque particulière est utilisée pour capturer des adversaires que l'on veut conserver vivant. Le joueur doit déclarer lors de sa Phase d'Attaque qu'il souhaite porter une attaque Assommante.

Les résultats DA et DR ne sont pas modifiés, mais les Blessures infligées deviennent toutes DA avec une durée de D6 Tours. Lorsqu'un personnage dispose d'un bonus au Dé en Attaque, il peut aussi l'utiliser pour Assommer son Adversaire.

L'Armure portée par le défenseur compte double (MDF = 2 au lieu de 1 au Dé) contre ce type d'Attaque.

## Attaque en sautant

Un Personnage situé à un Niveau N peut sauter sur un personnage strictement au-dessous de lui à niveau N-1. Le cas est possible depuis un Arbre ou un objet volant en Rase-motte.

La procédure est identique à un saut normal, mais provoque aussi une Attaque de la part du sauteur, dont les effets sont simultanés avec ceux du saut. L'Attaquant Multiplie par 2 son score d'ATT.

**MDF** = Attaquant Surélevé +1C, Défenseur Surpris = +1C / Défenseur Monté -1 au Dé / Défenseur en Armure -1 au Dé.

Si l'Attaquant se blesse lors du saut, on utilise ses potentiels d'avant le saut, celui-ci intervenant avant le combat. Les règles de Recul et d'Avance après Combat s'applique normalement. Après cette phase, l'Attaquant est placé sur une case adjacente au défenseur.

Ce type de combat ne permet pas de porter une autre Attaque Spéciale (Assommer, Coupe-jarret, Déséquilibre, Enfoncement).

## Charge Féroce

**Pré requis** : Charge + Elite .

Des combattants habitués aux exploits guerriers pratiquent parfois des charges quasi-bestiales qui associent leur vélocité à leurs corps pour mettre à mal leur adversaire ou pour percer une ligne de défense.

De tels combattants bénéficient d'un bonus de +1C en Attaque mais de -1C en Défense lorsqu'ils ont chargé lors de ce tour et/ou lorsqu'ils utilisent les Attaques d'Enfoncement et de Déséquilibre.

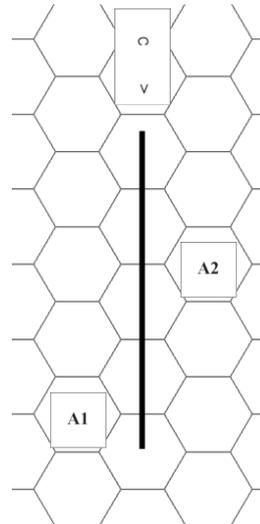
## Charge en Passant

**Pré requis** : Charge + Cavalier ou Joute.

Cette Attaque permet à un cavalier en déplacement d'attaquer un personnage ennemi, puis de se trouver au delà de la riposte ennemie en poursuivant ce mouvement et éventuellement lui permettre de porter une autre attaque sur une autre cible.

Elle se déclare au même moment qu'une Charge, et se résout lors de la Phase de MVT. Mais si le personnage Attaquant se trouve encore en selle après la résolution de l'Attaque, et qu'il possède encore des Points de Mouvements, il peut poursuivre son déplacement pour attaquer une autre cible.

Le Cavalier utilise son ATT normale ou bien en Charge s'il a l'occasion de Charger (ATT x 2), et peut porter une attaque sur chaque adversaire adjacent à son chemin de charge. Il subi un MDF de -1C par attaque prévue pendant la charge.

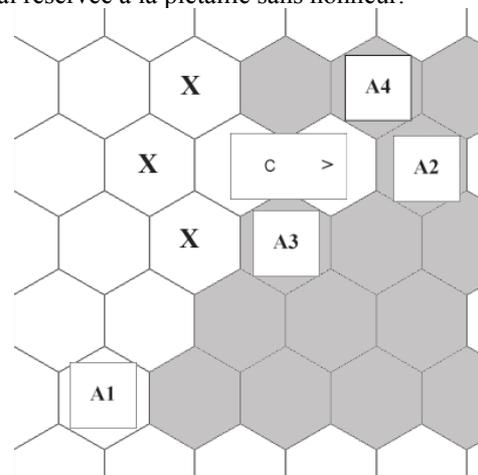


**Exemple** : C déclare une Charge avec Attaque en Passant sur A2 et A1, pour une ATT de (28 x 2, on considère qu'il a mené une Charge hors carte) = 56 et un Désavantage de -2C. Il attaque donc A2, et s'il ne subi pas de résultat « AR » ou « AB », il peut poursuivre son MVT puis attaquer A1.

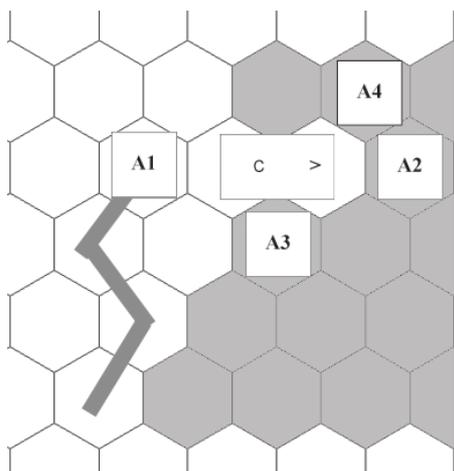
(Claymore 8)

## Coupe-jarret

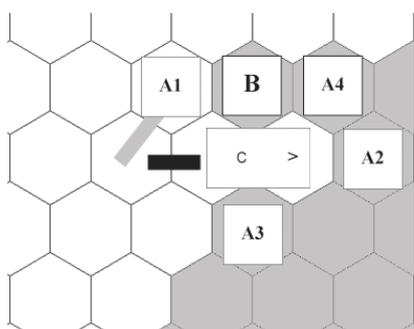
Cette technique était destinée à priver les cavaliers de leur monture. Les hommes devaient s'infiltrer derrière les chevaux et couper leurs tendons afin de désarçonner les Cavaliers. Les Personnages Honorable ne pratiquent pas ce genre d'attaque, en général réservée à la piétaille sans honneur.



Ce Type d'Attaque n'est possible que sur les 3 Cases arrières (marquées X sur le dessin) d'une monture, et uniquement si le déplacement à lieu hors de vue du cavalier (Zone Grisée).



Le Personnage inflige une Attaque à ATT x 2 contre la DEF de la Monture seule en affectant les Blessures en priorité à la Monture.



**Exemple :** A1 tente une Attaque Coupe-jarret (ATT = 7). Il se déplace puis lance une attaque contre la Monture de B, appelée C (Cheval de Guerre : [0-3-12] + Cotte de Mailles). Il attaque à 14 contre 3 + Encerclement + Surnombre, soit 6/1 et obtient 3 (2+1). Il inflige donc un « Monture Tuée + DA démonté », et pratique une Avance Après Combat.

B est le cavalier démonté, considéré comme « STUN » et susceptible de subir à son tour une attaque de A4.

(Claymore 5)

## Déséquilibre

Ce type d'Attaque consiste à attaquer l'adversaire afin de le déséquilibrer et de le mettre « A Terre ». Le Personnage doit dépenser au moins 2 Points de MVT pour pratiquer une telle attaque.

Les Résultats « Recul » ne sont pas modifiés, mais tous les autres résultats indiquent le personnage affecté est « A Terre ».

Un personnage « A Terre » reçoit le marqueur approprié, et il ne génère pas de Zone de Contrôle (= Pas d'Attaque d'Opportunité). Sa case peut être traversée par TOUS les Personnages avec un coût accru de 1 Point de MVT. S'il subi un « Recul », le personnage « A TERRE » est « Blessé », et s'il reçoit une « Blessure », il est « TUE ».

Tant qu'il est « A Terre », le personnage utilise son ATT avec le Potentiel « Blessé ». Le coût en PM pour se relever est fonction de l'Armure portée par le personnage : Sans, Broigne = 3 PM / Cotte de Mailles, Cuirasse = 4 PM, mais l'Armure est inefficace contre ce type d'Attaque.

(Journal du Stratège )

## Duels & Défis

**Pré-requis :** Elite, Pas d'Armes à Distance

Certains personnages peuvent lancer des Défis au camp adverse. Un Défi doit être lancé avant tout autre Phase pendant le tour du joueur, et nommant le personnage qui lance le défi.

Si le joueur adverse refuse le Défi, le jeu continue normalement, avec les ajustements suivants : Pas de Suicide Glorieux pour le camp du refus.

S'il réponds favorablement au défi, le jeu s'interrompt pendant la résolution du duel qui doit respecter les contraintes suivantes : Pas d'Armes à Distance, Un Personnage contre un Personnage, ne pas utiliser les Terrains Avantageux/Désavantageux et interdit évidemment tout autre conduite Déloyale ou Déshonorante.

Le camp qui remporte le Duel obtient un Bonus de Moral de +1 pour toute la durée de la partie.

Un Défi peut aussi mettre en jeu d'autres éléments, par exemple de libérer un prisonnier ou d'autoriser les Rançons pour des personnages qui n'y auraient pas droit autrement.

## Enfoncement

Une Attaque d'Enfoncement consiste à tenter de faire reculer son ou ses adversaire(s). Pour cela, le Personnage Attaquant doit effectuer un mouvement d'au moins 1 Case et pratiquer une Attaque en tout point normale.

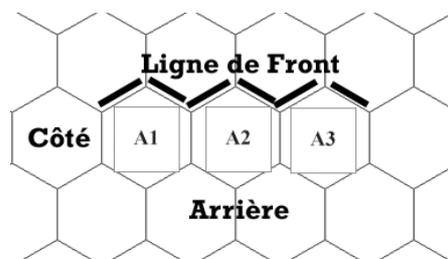
Les Résultats « DB » et « DA » deviennent « DR ». Les « DF » et « DX » deviennent « A Terre ».

L'Armure est inefficace contre ce type d'Attaque, qui peut être associée à une Charge. (Journal du Stratège )

## Les Armes Spéciales

### Mur de Bouclier & Targes

Ce type de combat est accessible aux Personnages possédant la Règle Spéciale *Targe* avec un Statut de **Régulier**. L'ensemble permet d'adopter une formation défensive, en rangs très serrés, pour créer une barrière continue. Cette Technique est héritée de l'Antiquité, et a été abandonnée vers la fin du Haut moyen-âge en raison de l'absence de troupes régulières et entraînées chez les piétons.



Les Personnages possédant les pré-requis doivent être au moins trois adjacent l'un à l'autre. Tous les Personnages appartenant à la formation bénéficient d'une Couverture Forte (+3), et d'un avantage de +1C en Défense si l'attaque ou le tir passe par la ligne de front.

Les membres du Mur de Boucliers ne peuvent

pas pratiquer de Tir, de Combat ou de Mouvements sans rompre la Formation dans son entier. Seuls ceux des extrémités peuvent quitter la formation sans conséquence tant qu'il reste au moins 3 personnages pour former le Mur.

Nom	PM	Couverture	Combat
Mur de Bouclier	NA*	+3	DEF+

\* Tout personnage qui opère un mouvement rompt la formation et en perd le bénéfice.

## Les Armes d'Hast

Les Armes d'Hast bénéficient d'une Allonge supérieur aux autres armes, elles permettent ainsi de porter des attaques sur des personnages situés à un autre Niveau.

L'Attaquant bénéficie d'un malus de -1C lorsqu'il attaque, mais ne subi pas les résultats « AR » et « AB » éventuels. La Cible doit se trouver à un Niveau immédiatement supérieur ou inférieur à l'attaquant, sur un niveau ouvert (sans mur) : Chemin de Ronde ouvert, Escalier de Bois, Talus, Arbre.

Un personnage **Elite** peut aussi attaquer par-dessus un Allié (Agenouillé ou pas) interposé entre lui et son adversaire : il ajoute son score d'ATT au profit de l'Allié sans participer à un Surnombre.

Lorsqu'un Adversaire se trouve sur un Terrain Difficile (-1C), le possesseur bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1C du fait de l'Allonge des *Armes d'Hast*.

## Piques de Guerre (3)

Les Piques de Guerre sont de longues armes d'hast avec un manche d'au moins 3m, dont l'efficacité est accordée par une Formation Serrée. Ces Armes créent un véritable mur de lances à distances pour contrer les Chevaliers et autres fantassins lourds.

Il faut au moins 5 Personnages pour bénéficier des avantages des Piques de Guerre, lesquels sont les suivants :

Nom	PM	Couverture	Combat
Pique de Guerre	+2	-	-
<b>Combat</b>	<b>Piétons</b>	<b>Cavalier</b>	<b>Charge</b>
ATT et DEF*	+5	+10	+15

\* S'applique à l'ATT et à la DEF du personnage porteur de la Pique de Guerre, et uniquement si le combat se déroule sur une zone contrôlée par une Pique. Le Bonus est fonction de l'adversaire : Piétons, Cavalier ou Charge.

Une Pique de Guerre permet de combattre (Attaque et Défense) à une case de distance de l'hexagone occupée par le porteur.

Un Porteur de Pique attaqué en dehors d'une zone de contrôle perd son automatiquement son arme. Se déplacer avec une Pique coûte 2 PM en plus du coût du terrain. En ramasser une à terre coûte aussi 2 PM.

Lors d'un Combat, un attaquant qui inflige un résultat positif sur une Pique détruit celle-ci et prends sa place en avançant d'une case. La Pique est alors retirée du jeu définitivement.

# Les Animaux

## Compagnon (+ Créature)

Un Compagnon est un animal très proche de l'aventurier. L'Animal se comporte intelligemment tant qu'il est dans le champ de vision de son maître. S'il est Adjacent à son maître, celui-ci bénéficie automatiquement d'une Défense Combinée, même si l'animal est déjà engagé dans un autre combat.

L'Animal devient Frénétique dès que son maître est « Tué ». S'il est en « Déroute » ou en « Panique », il le suit.

Si le maître subi un « Stun » ou une « Panique », une « Déroute » ou est « Tué », il faut lancer un D10 et appliquer le résultat.

1 = Créature attaque le plus proche personnage.

2 - 5 = Créature fuit.

6 - 9 = Créature Attaque les Adversaires.

10 = Créature se jette sur le responsable de la mort du Veneur avec +1C en Attaque.

Cette Règle Spéciale s'applique à une Créature Animale unique. Il peut s'agir d'une Monture, qui accorde alors à son Cavalier un bonus de +1C en Défense uniquement, que le personnage soit Monté ou adjacent à la Monture.

## Fauconnerie (+ créature)

La Fauconnerie est un art en général réservé aux Nobles, mais qui peut aussi être le fait de serviteur. Les fauconniers peuvent utiliser des Faucons, des Aigles et toutes les sortes d'oiseaux de proie. On peut donc aussi les rencontrer sur le champ de bataille.

Le Faucon obéit à la voix de son maître, qui porte jusqu'à (Moral) x 2 cases de distance. L'animal peut attaquer en 3 modes, et dans tous les cas, doit être placé sur la cible.

**Piqué :** Le fauconnier doit désigner une cible et la créature doit dépenser tout son tour de jeu pour s'élever dans les airs. Lors de la Phase de Combat du tour suivant, elle attaque la cible désignée en Piqué, avec un bonus de +2C. Lors de cette Attaque elle ignore les résultats défavorable, puis recule d'une case. Elle doit obligatoirement revenir à son Maître pour opérer un nouveau Piqué.

**Harcèlement :** le harcèlement consiste à Attaquer une cible puis à se retirer hors de portée de la riposte. La créature attaque lors de sa phase de combat, puis elle se désengage automatiquement, et ne peut pas être Attaquée au Corps à Corps. la cible peut tirer normalement, ou bien combattre un autre adversaire.

**Attaque à Outrance :** la créature se jette sur sa cible, et l'Attaque en permanence. Elle ne se désengage pas à la fin de sa Phase de Combat, mais sa cible ne peut rien faire d'autre que se défendre et l'attaquer.

Type	ATT-DEF-MVT	Coût
Faucon	6-3-15	9
Aigle	10-5-15	15
Aigle des Falaises <sup>1</sup>	12-6-12	18
Faucon Géant <sup>2</sup>	15-8-15	23
Faucon de Nuit <sup>2</sup>	18-9-15	27
Chauve-souris Géante <sup>3</sup>	14-7-15	21

<sup>1</sup> Réservé aux Numénoréens

<sup>2</sup> Réservé aux Forces du mal

<sup>3</sup> Réservé aux Orques

## Nuée

Les Nuées sont des groupes d'animaux compacts qui attaquent en masse une créature. Les Nuées doivent être dirigé par une volonté très forte, voire par magie dans certains mondes. Le Maître de la Nuée doit désigner une cible.

La Nuée attaque sa cible tous les tours de jeu, et ne peut être chasser que par le Feu, la Fumée et certains Pouvoirs Magiques. Une Nuée attaque une case, et provoque la Peur sur les autres animaux : leurs maîtres doivent tester leur Moral ou perdre le contrôle des animaux qui Fuiet comme une Panique.

Nuée	ATT-DEF-MVT	Coût
Chauve-souris	5-1-15 + <i>Vol</i>	25
Rats	4-1-10 + <i>Aquatique</i>	16
Crebain	4-1-12 + <i>Vol</i>	20
Insectes	3-1-8 + <i>Poison</i>	18

## Vénerie (Spéciale)

Le Personnage possède un talent pour mener des Nuées, Troupes et autres Meutes d'animaux. Il agit comme un Leader d'un grade supérieur d'un Niveau à celui qu'il possède, mais son RCD ne s'applique qu'aux créatures qu'il peut diriger : il perd tout autre faculté de commandement. Le type de créature doit être fixé de manière définitive à la création du personnage.

Les créatures restent dans les (Moral) cases autour du maître, et bénéficie d'un bonus de +1C au Corps à Corps lorsqu'elles sont dans le RCD du Maître. Elles se comportent intelligemment tant que le maître reste en vie (Combat Combiné autorisé).

Le coût d'un Veneur est égal au personnage + le coût de chacun des animaux. S'il s'agit d'une Nuée, il faut ajouter le coût de la Nuée.

Si le Veneur subi un « Stun » ou une « Panique », les créatures doivent réussir un test de Moral ou se disperser. S'il subi une « Déroute » ou est « Tué », il faut lancer un D10 par créature et appliquer le résultat.

1 = Créature attaque le plus proche personnage.

2 – 5 = Créature fuit.

6 – 9 = Créature Attaque les Adversaires.

10 = Créature se jette sur le responsable de la mort du Veneur avec +1C en Attaque.

Un Veneur peut choisir parmi les animaux suivants : Loups, Chiens, Blaireaux, Singes de Guerre ainsi que parmi les Nuées.

## Faire et Garder des Prisonniers

### Prisonnier

Un Personnage peut être fait prisonnier dans les conditions suivantes : suite à une Reddition ou si le personnage est « Stun » si aucun n'est allié n'est présent dans un rayon inférieur à son MVT actuel.

Un garde doit être affecté au prisonnier avec les restrictions suivantes : Il ne peut pas contrôler par la bride des animaux. Il doit être affecté de manière explicite à la garde du prisonnier. Il faut 1 Garde par prisonnier, sauf si un Train de prisonniers est crée en les attachant les uns aux autres (Cf. Train Animal). Si le Garde est un personnage de type « IRREGULIER », il en faut obligatoirement 2. Un Prisonnier ne peut pas être

attaqué, sauf s'il a tenté de s'évader.

## Evasion

Une Tentative d'évasion peut avoir lieu dans les conditions suivantes :

L'unité assignée en tant que garde n'est plus adjacente au prisonnier lors de la phase de MVT du Joueur auquel appartient le Prisonnier.

L'unité assignée en tant que Garde est prise dans un combat. Le prisonnier peut prendre part au combat. Si le Garde subi un « Recul » (ou une « Panique », « Déroute »), le prisonnier est libre.

Si le Garde est blessé et que son ATT est inférieur à celle des scores du Prisonnier, il peut tenter un MVT qui l'amène hors de portée d'un MVT du Garde. Il ne doit pas se retrouver Adjacent à un Ennemi à l'issue de ce mouvement (qui est considéré comme une Avance Après Combat).

Un prisonnier échappé conserve son marqueur « Ransom ». Pour retrouver ses Potentiels de départ, il faut qu'un personnage Allié libre passe au moins 2 Tours Adjacent à lui, sans combattre ni Tirer pour le libérer de ses liens. Il retrouve alors à l'issue du 2<sup>ème</sup> Tour ses Potentiels (mais reste Blessé s'il l'était).

## Reddition

Un personnage peut souhaiter se rendre plutôt que de combattre à mort. Pour cela, il ne doit y avoir aucun Allié en position adjacente au personnage en question. Le Personnage ne doit pas pouvoir pratiquer de Recul complet.

Statut	Rapport	Reddition
Capitaine, Général	9 / 1	1 – 4
Elite, Sergent	8 / 1	1 – 4
Régulier	7 / 1	1 – 5
Irrégulier	5 / 1	1 – 5
Autres	6 / 1	1 – 6

Un Personnage qui se rends doit être Gardé par un ou plusieurs personnages adverses. Il pourra faire l'objet d'une Rançon et rapporter ainsi de l'argent à ses gardiens.

## Etat du Personnage

### A Terre

Un personnage « A Terre » reçoit le marqueur de même nom, et il ne génère pas de Zone de Contrôle.

Sa case peut être traversée par toute créature avec un coût accru de 1 Point de MVT. S'il subie un « Recul » ou un « Stun », il est « Blessé », et s'il reçoit une « Blessure », il est « TUE ».

Tant qu'il est « A Terre », le personnage utilise son ATT avec le Potentiel « Blessé ». Le coût en PM pour se relever est fonction de l'Armure portée par le personnage : Sans, Broigne = 3 PM / Cotte de Mailles, Cuirasse = 4 PM.

### Fatigué

Un personnage Fatigué perd 1 Point de MVT. Tous ses Tests subissent un Malus de 1 au Dé (Talent, Magie, Tir, Combat, Moral).

Cet état peut survenir suite à un Siège, selon un

scénario ou bien par un Sort. Dans les 2 premiers cas, l'Épuisement dure toute la partie (voire plusieurs scénarii lors d'une Campagne), ou bien un Tour de Jeu.

Il est symbolisé par le Marqueur « FATIGUE ».

## Immobilisé

Un personnage Immobilisé est soumis à des entraves qui réduisent sa mobilité et sa dextérité. Un Personnage Immobilisé reçoit un Marqueur « Toile d'Araignée » ou « IM », et subi les inconvénients suivants : Pas de MVT, scores d'ATT et de DEF = « Blessé », et Cible Immobile pour les Tirs.

Ce résultat peut être obtenu suite à un Sort, un Piège, un Filet ou une Toile d'Araignée.

Un personnage Immobile doit dépenser Tout son MVT sans être attaqué pour se défaire d'un Filet.

## Prisonnier

Un Personnage fait prisonnier reçoit un marqueur « RANSOM ». Le personnage conserve son score de MVT d'origine, et adopte les valeurs d'ATT et de DEF inscrites sur le marqueur (sauf si ces scores sont inférieurs : il conserve alors les siens propres).

Un Prisonnier est considérée comme Inactif, et ne peut donc agir que dans certaines circonstances précises : Tentative d'Évasion.

## Zone de Contrôle

Un personnage « Stun », « Paniqué », « Dérouté », « A Terre » ou « Prisonnier » n'exerce aucune zone de contrôle et ne peut pas infliger d'Attaques d'Opportunité.

# Le Moral

## Interprétation

### Panique dans une Mêlée

Lorsqu'un personnage « Panique » ou « Déroute » alors qu'il est en mêlée, il subit une Attaque d'Opportunité par adversaire au contact, avec un MDF de +1 à chaque jet. S'il subi un Stoppé, il subi une Blessure à la place.

Dans une Mêlée complexe, il faut tester le moral d'un personnage, puis tester les autres autour et signaler les échecs par le marqueur PANIC. Les déplacements obligatoires interviennent à la fin des tests.

### Charge, Cri de Guerre et Peur

Certains personnages provoquent un Test de Moral lorsqu'ils chargent, et peuvent aussi provoquer un test supplémentaire par la possession d'un talent spécifique (Statut D, Peur) : le joueur devant tester son moral lance autant de Dés qu'il doit tester, mais ne conserve que le plus désavantageux des dés.

Si une Charge provoque une « Panique », le personnage en charge doit poursuivre son MVT jusqu'à l'épuisement de ses PM tout en conservant la direction d'origine de charge.

## Le Commandement

### Commandant

Le Commandant d'une Bande, Compagnie d'Aventure ou d'une Armée est le personnage au grade le plus élevé. C'est lui qui dirige les troupes présentes sur carte pour le scénario.

La Perte du Commandant d'Armée – et quelque soit son grade effectif – entraîne immédiatement un Test de Moral pour tous les alliés qui le voit.

### Etat-major

Un Etat-major est une Formation spéciale constituée uniquement des personnages suivants : Leader + Musicien + Porte-étendard, ces deux derniers devant être dans le RCD du Leader.

En plus des avantages propres à chaque personnage, un Etat-major ajoute +1 en test d'Initiative tant qu'il n'est pas engagé dans un Combat. Son RCD efficace est égal à celui du Grade le plus élevé +1 Catégorie.

La perte d'un des membres par un « Tué », « Dérouté », « Panique » ou un déplacement hors de la zone fait perdre les avantages acquis de manière immédiate.

### Ralliement

**Pré requis :** Leader + Tâche.

Tout personnage Leader - possédant un Grade – peut tenter de rallier ses troupes. Il reçoit un marqueur « Ralliement » au début de son Tour de Jeu. Il ne peut pas pratiquer de Tir Off, et doit dépenser tout son MVT au Ralliement.

À la fin de sa Phase de MVT, il peut Tester son Moral en appliquant les MDF applicable à ce moment-là : s'il réussit, il annule tout effet de Moral négatif sur ses alliés lié au Moral dans son RCD (et non pas dans son RA).

## Les Formations

Les Formations ne peuvent être utilisées que par les personnages dotés d'un Statut de **Régulier** sous la direction d'un personnage possédant un **Grade**. Et l'avantage des Formations est de fournir un Bonus de Rang pour les combattants de première ligne.

### Contre-charge

**Pré requis :** *Armes d'Hast* + Leader + Réguliers ou Elites.

La Contre-charge consiste à se mettre en position de Réception de Charge. Cela n'est possible que pour des Piétons Réguliers équipés d'une *Arme d'Hast* sous la conduite d'un Leader, et déjà adjacent les uns aux autres.

Si le leader réussit un Test de Moral, la Contre-charge a lieu immédiatement et prends la forme suivante : les personnages doublent leur DEF contre la charge. Ils ne pourront pas pratiquer d'Avance Après Combat. Ils peuvent utiliser la Contre-charge avec la Position « Agenouillé » pour plus d'efficacité. Si leur

ATT est supérieur à celle du personnage en charge, ce sont eux qui infligent l'attaque.

## Mur de Lances

**Pré-requis :** Elites + Leader + *Armes d'Hast* + *Targe*

Le Mur de Lances est une tactique complexe qui nécessite l'utilisation conjointe d'armes défensives et offensives par des personnages sur au moins deux Rangs, et permet d'obtenir un Mur de Boucliers doté de capacités offensives.

Le premier rang doit former un *Mur de Boucliers* qui procure un avantage de +1C en Défense, ainsi qu'une Couverture de +3 contre les attaques de Front. La seconde Ligne doit posséder des *Armes d'Hast* ou des *Piques de Guerre*, et peut attaquer « à travers » la ligne du mur.

Nom	PM	Couverture	Combat
Mur de Lances	+1	+2	D+/A-

## Retraite en Bon Ordre

**Pré requis :** (Leader + Régulier) ou (Elite) + Surnombre.

Une Retraite en Bon Ordre consiste à un groupe de personnages de pratiquer un MVT spontané tout en conservant les bénéfices d'une Formation : il peut s'agir d'un Recul, d'un Désengagement ou d'une Avance Après Combat.

Le Joueur déclare qu'il souhaite tenter une RBO, pratique celle-ci puis doit réussir un Test de Moral pour conserver le bénéfice de la Formation. En cas d'échec, la formation est dissoute, et il devra la recréer lors de sa prochaine phase de jeu.

## Volée de Flèches

Cette règle permet de constituer une compagnie de tireur sous le commandement d'un Gradé chargé de diriger le tir contre une cible en formation serrée. Les tireurs bénéficient de plus fortes chances de toucher, mais les dégâts sont appliqués en suivant la règle de Dispersion des Tirs.

### Tirs & Touches

Les Gens de Traits doivent se trouver adjacents les uns aux autres, avec un Gradé lui aussi adjacents et capable de désigner un ensemble de cibles dont chacune est adjacente à au moins deux personnages.

Le Gradé détermine la Portée du Tir (Courte, Moyenne ou Longue) pour le reste du tour, ainsi que le type de tir (Direct ou Indirect) ; tout tir pratiqué hors de ces critères est perdu. Si le tir a lieu pendant un Tir Défensif, le joueur doit déclarer qu'il effectue un Tir de Volée au début de la Phase de MVT, et résoudre celui-ci à la fin de cette phase. La Portée de référence est alors celle de la fin du MVT. S'il n'existe plus aucune formation, les tirs sont perdus pour ce tour.

Cases	Bonus au Tir
3 – 5	-1
6 – 8	-2
9 – 11	-3
12 – 14	-4
15 +	-5

Le Bonus au Tir donné dans le tableau ci-dessus s'applique à tous les tireurs. Un Leader accorde un Bonus de -1, de -2 s'il participe lui-même au tir. L'Armure et le MVT des cibles ne sont pas pris en compte.

Chaque Résultat à partir de « DR » est considéré comme une Touche.

### Dommmages

La résolution des touches s'opèrent sur le principe de la Dispersion des Tirs en suivant les règles suivantes.

Les touches sont attribués aléatoirement. Calculer le MDF de la case (Couverture + Armure + Portée) et y retrancher le reste les MDF de Tir : Dégâts M ou + = -1 / Leader = -1 / Leader Archer = -2 / *Tireur d'Elite* ou *Maître Archer* = -1.

MDF	Effets
≤ -1	2 Blessures
0 ou +1	1 Blessure
+2	DA
+3	DR
4+	Rien

**Exemple :** 3 Archers (*Arc Composite*) adjacents dont un L8 prennent pour cible un rassemblement de 15 personnages, soit un bonus de Tir de (-5 - 2) à Portée Longue en Tir Indirect (+2+1). Le bonus restant est de -4, soit de fortes chances de toucher des cibles.

3 Touches ont lieu, réparties aléatoirement, avec un MDF de -3 (Leader Archer + *Arc Composite*) + Armure de Broigne + Portée Longue soit +3 pour un total de 0. Chaque Touche inflige donc 1 Blessures.

**Note :** cette technique avantage les formations d'archers au détriment des larges formations serrées. Mais les archers ainsi positionnés deviennent eux-même susceptibles de tir de volée. De plus leurs tirs doivent être concentré, et ils perdent en mobilité et réactivité.

(Dérivé du SDA et de Claymore 5)