La Guerre !

Vous trouverez dans ce volumes les informations relative aux batailles

- Batailles classiques
- Les Sièges
- Le Terrain
- Les Troupes

Batailles classiques

Une bataille classique se déroule en plusieurs phases successives, chacune représentant un engagement majeur.

Pour chaque phase, chaque camp calcule un score de bataille égal à la somme de sa Puissance Militaire totale (convertie en dé 6 pour chaque tranche de 10 PM), de son Moral total (moral de base auquel s'ajoutent les bonus des unités), du score de Commandement du commandant en chef, ainsi que des jets de dés des joueurs impliqués dans la bataille (hors commandant).

Chaque joueur non commandant lance 1D6 ; ces jets représentent des actions décisives sur le champ de bataille et peuvent être exploités en RP, un 6 symbolisant un fait d'armes majeur.

À la fin de chaque phase de bataille, les deux camps comparent leur score ; l'écart détermine le type de résultat et les pertes subies.

En cas d'égalité (écart 0), il n'y a pas de vainqueur : les deux armées subissent des pertes modérées, soit –10 PM chacune, perdent du moral et doivent soit se retirer, soit engager une nouvelle phase.

En cas de victoire étroite (écart de 1 à 5), le gagnant l'emporte de justesse : le perdant subit des pertes légères (–5 PM) et le gagnant des pertes très légères, souvent symboliques (0 à –5 PM).

En cas de victoire nette (écart de 6 à 10), le vainqueur prend un avantage clair : le perdant subit des pertes modérées (–10 PM) et le gagnant des pertes légères (–5 PM).

En cas de victoire écrasante (écart de 11 ou plus), le perdant subit de lourdes pertes (–15 PM) tandis que le gagnant encaisse des pertes modérées (–5 à –10 PM).

Quelle que soit l'issue, une armée ne peut jamais infliger plus de 1 PM de dégâts par tranche de 10 PM qu'elle engage lors d'une phase de bataille ; de plus, le camp vainqueur ne peut jamais subir plus de la moitié des dégâts que le camp perdant est capable d'infliger durant cette phase (par exemple, si le perdant dispose de 50 PM, il ne peut infliger que 5 PM de dégâts au maximum, et s'il perd la phase, le gagnant ne pourra subir au maximum que 2 PM de pertes).

Le joueur qui perd une phase de bataille perd également 2 points de moral ; si un joueur remporte deux phases consécutives, il gagne 2 points de moral. Une armée dont la PM tombe à 2 ou moins est considérée comme hors de combat et doit se retirer.

Les pertes sont volontairement capées afin d'éviter qu'une armée soit détruite en une seule phase.

À la fin de chaque phase, les camps peuvent décider de continuer le combat, de se retirer, de négocier ou de changer de stratégie pour la phase suivante. Une bataille complète est donc

l’enchaînement de plusieurs phases, permettant aux choix stratégiques, au moral, au commandement et à l’aléatoire des dés d’influencer progressivement l’issue du conflit.

Les Sièges

Le siège est un affrontement prolongé entre assiégeants et défenseurs autour d'une place forte. Chaque siège repose sur trois statistiques principales : Défense, Moral et Assaut.

La Défense représente la solidité du château et est améliorée par les constructions et les fortifications.
Le Moral représente la volonté de la garnison et de la population de tenir et évolue au fil du siège.
L'Assaut représente la capacité des assiégeants à briser les défenses par des machines, des sapeurs et de l'organisation.

Chaque tour de siège correspond à un jour de jeu. Si aucun assaut n'est mené, le moral des défenseurs baisse. Si un assaut échoue, le moral des défenseurs augmente.

Le seigneur défenseur peut, une fois par siège, tenter de galvaniser ses troupes par un jet de dé : sur un 1 ou 2 le moral baisse, sur un 3 aucun effet, sur un 4 ou 5 le moral monte, sur un 6 il monte fortement.

Les défenseurs peuvent également tenter une sortie pour déclencher une phase de bataille et, en cas de succès, détruire des engins de siège ou faire baisser la stat d'Assaut des assiégeants.

Les assiégeants peuvent choisir entre maintenir le siège, préparer de nouvelles machines pour augmenter leur Assaut ou lancer un assaut.
Les assauts se déroulent en phases de bataille où chaque camp combine sa puissance militaire, le score de son commandant, sa stat Défense ou Assaut et des jets de dés des joueurs. La réussite d'un assaut peut réduire la Défense du château et infliger des pertes aux assiégeants, tandis que les défenseurs subissent peu de pertes tant que la Défense reste élevée.

Le siège se termine lorsque la Défense est brisée, que le Moral tombe à zéro entraînant révolte ou reddition, si les assiégeants se retirent, qu'un accord est négocié ou qu'une armée extérieure intervient. Chaque décision, sortie ou assaut peut influencer l'issue du siège et créer des événements narratifs, donnant aux joueurs un rôle actif et stratégique tout au long du conflit

Le Terrain

Lors d'une bataille, le terrain influence en bien ou en mal la puissance militaire des unités de chaque armée combattante
Voici la liste des terrain et de leurs effet :

Plaine
Bonus : Cavalerie (+3 PM)
Malus : Infanterie lourde (−1 PM)
Terrain ouvert, favorise la manœuvre et la charge, mais fatigue les troupes lourdes.

Forêt
Bonus : Infanterie lourde, archers (+3 PM)
Malus : Cavalerie (−3 PM)
Difficulté de mouvement, embuscades, tirs efficaces à courte portée.

Collines / Montagnes
Bonus : Infanterie lourde (+3 PM) Archers/arbalétriers (+2 PM)
Malus : Cavalerie (−3 PM)
Positions dominantes, combat défensif, charges inefficaces.

Marais / Rivière
Bonus : Infanterie légère (+3 PM)
Malus : Cavalerie lourde (−3 PM)
Terrain chaotique, désorganisation massive des unités lourdes.

Désert / Steppe
Bonus : Cavalerie (+3 PM)
Malus : Infanterie lourde (−2 PM)
Endurance et mobilité priment, les armures deviennent un handicap.

Zone urbaine / Ruines
Bonus : Infanterie légère, Infanterie lourde, archers/arbalétriers (+5 PM)
Malus : Cavalerie (−6 PM)
Combat rapproché, lignes brisées, mobilité réduite.

Côte / Plage
Bonus : Archers, arbalétriers (+4 PM)

Malus : Infanterie lourde (−4 PM)
Débarquement, désorganisation, efficacité du tir à distance.

Les Troupes

Quand la diplomatie, le commerce et les subterfuges ont tous échoué, il ne reste que la force des armes !

Pour ce faire, un éventail de troupes diversifié est a votre disposition afin de renforcer l'armée de votre maison et vous mener a la victoire.

Les unités de votre armée possède plusieurs degrés de qualité :

- Médiocre
- Commun
- Vétéran
- Élite
- Exceptionnelle
- Légendaire

  (Les grade Légendaire et exceptionnels ne sont déblocable que par l'action (bataille victorieuse ou particularités de création)

Infanterie légère

100 hommes – 100 or
PM : **1** (+1 par grade)
Moral : 0
Grades → PM : (M) 1 / (C) 2 / (V) 3 / (E) 4 / (EX) 5 / (L) 6

Infanterie lourde

100 hommes – 300 or
PM : **3** (+2 par grade)
Moral : **+1** (+1 par grade)
Grades → PM : (M) 3 / (C) 5 / (V) 7 / (E) 9 / (EX) 11 / (L) 13
Grades → Moral : (M) 1 / (C) 2 / (V) 3 / (E) 4 / (EX) 5 / (L) 6

Archers

100 hommes – 120 or
PM : **2**
Gain : +1 par grade (jusqu’à Vétéran), +2 ensuite

Moral : 0
Grades → PM : (M) 2 / (C) 3 / (V) 4 / (E) 6 / (EX) 8 / (L) 10

Arbalétriers

100 hommes – 200 or
PM : **2** (+2 par grade)
Moral : **+1**
Grades → PM : (M) 2 / (C) 4 / (V) 6 / (E) 8 / (EX) 10 / (L) 12

Cavalerie légère

50 hommes – 200 or
PM : **1** (+1 par grade)
Moral : 0
Grades → PM : (M) 1 / (C) 2 / (V) 3 / (E) 4 / (EX) 5 / (L) 6

Cavalerie lourde

50 hommes – 400 or
PM : **3** (+2 par grade)
Moral : **+1** (+1 par grade)
Grades → PM : (M) 3 / (C) 5 / (V) 7 / (E) 9 / (EX) 11 / (L) 13
Grades → Moral : (M) 1 / (C) 2 / (V) 3 / (E) 4 / (EX) 5 / (L) 6