

## 18 Résolution rapide des combats

Utilisez la règle ci-dessous si vous n'avez pas le temps de jouer une bataille tactique ou si celle-ci s'annonce peu intéressante.

Une valeur est affectée aux personnages de chaque camp selon la table suivante :

Type de personnage	Points
Fantassin sans armure	1
Fantassin avec armure	2
Tireur à pied	4
Cavalier en armure à pied	6
Cavalier sans armure	4
Tireur monté	8
Cavalier avec armure	10

Note : En cas de siège, on considère que tous les cavaliers sont démontés et on utilise leurs valeurs à pied.

On multiplie ces valeurs par le nombre de personnages dans chaque classe pour obtenir une valeur totale par faction.

Exemple :

Type de personnage	Points	Attaquant		Défenseur	
		Nombre	Valeur	Nombre	Valeur
Fantassin sans armure	1	4	4	6	6
Fantassin avec armure	2	3	6	9	18
Tireur à pied	4	2	8	4	16
Cavalier en armure à pied	6				
Cavalier sans armure	4				
Tireur monté	8	5	40	6	48
Cavalier avec armure	10			6	60
Chevalier	18	5	90		
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>148</b>	<b>31</b>	<b>148</b>

Des modificateurs tactiques sont ensuite appliqués aux totaux en fonction de critères géographiques :

Modificateurs	
Défenseur dans un château	100%
Talus séparant les deux factions	20%
Rivière séparant les deux factions	20%
Défenseur dans un village	30%

Note : Les obstacles sont évalués au niveau d'une carte complète en fonction des côtés d'entrée de chaque faction et si une majorité des personnages d'une faction peut en bénéficier.

Exemple : Si une bataille doit se dérouler sur la carte Le Plateau, avec l'attaquant entrant par le côté 4 et le défenseur par le côté 3, on considère que le défenseur bénéficie d'un avantage lié au talus. Idem si l'attaquant entre par le côté 1 et le défenseur entre par le côté 3. Si on prend l'exemple au-dessus, on appliquera la formule  $148 * 1.2 = 178$  pour obtenir le total pondéré du défenseur.

On résout ensuite le combat en calculant la différence de points entre Attaquant et Défenseur avec la table suivante. En cas de siège, utilisez les modificateurs au jet de dé suivant :

Modificateurs	
Machine de siège	-1
Sape terminée à 80% au moins	-2
Case avec ébouli	-2

Att. - Def.	<-120	-120/81	-80/-41	-40/-21	-20/0	1/20	21/40	41/80	81/120	>120
10	E	F	F	G	G	H	H	I	I	J
9	E	E	F	F	G	G	H	H	I	I
8	D	E	E	F	F	G	G	H	H	I
7	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
6	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
5	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
4	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
3	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F
2	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F
1	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E

Dans notre exemple, on a donc  $ATT=148 - DEF=178 = -30$ . On lit le résultat dans la colonne [-40 / -21].

Le résultat final dépend du type d'affrontement (combat en terrain découvert ou siège). Consultez une des deux tables suivantes pour savoir qui reste maître du jeu et le nombre de pertes dans chaque camp. Les pourcentages de pertes sont appliqués équitablement pour chaque classe de personnage.

#### Combat en terrain découvert

	Att.	Pertes		Déf.	Pertes	
		Morts	Blessés		Morts	Blessés
A	A	30%	45%		0%	10%
B	A	25%	40%		5%	10%
C	B	20%	35%		5%	15%
D	B	15%	30%		5%	20%
E	B	10%	25%	B	10%	20%
F		10%	20%	B	10%	25%
G		5%	20%	B	15%	25%
H		5%	15%	A	20%	30%
I		5%	10%	A	25%	35%
J		0%	10%	A	30%	40%

#### Siège

	Att.	Pertes		Déf.	Pertes	
		Morts	Blessés		Morts	Blessés
A	C	20%	40%		0%	5%
B	C	20%	35%		5%	5%
C		15%	30%		5%	10%
D		15%	25%		5%	15%
E		10%	20%		10%	15%
F		10%	15%		10%	20%
G		5%	15%		10%	25%
H		5%	10%	D	15%	25%
I		5%	5%	D	15%	30%
J		0%	5%	D	15%	35%

#### Légende :

- A : Déroute
- B : Recul
- C : Siège levé
- D : La garnison se rend

Dans notre exemple, le jet de 1D10 donne un 4, soit un résultat D : l'attaquant doit reculer et subir des pertes de 15% de blessés et 30% de morts alors que le défenseur s'en tire avec seulement 5% de morts et 15% de blessés.

Les pertes sont calculées de la manière suivante, en arrondissant :

<b>Attaquants</b>		<b>Défenseurs</b>			
<b>Classe</b>	<b>Morts</b>	<b>Blessés</b>	<b>Classe</b>	<b>Morts</b>	<b>Blessés</b>
<b>5 chevaliers</b>	=15%*5=0,75 => 1	=25%*5=1,25 => 1	<b>6 tireurs montés</b>	=5%*6=0,30 => 0	=20%*6=1,50 => 2
<b>4 fantassins avec armure</b>	=15%*4=0,60 => 1	=25%*4=1,00 => 1	<b>4 tireurs à pied</b>	=5%*4=0,20 => 0	=20%*4=0,8 => 1
<b>2 tireurs à pied</b>	=15%*2=0,30 => 0	=25%*2=0,50 => 1	<b>9 fantassins avec armure</b>	=5%*9=0,45 => 0	=20%*9=1,8 => 2
<b>Etc...</b>	...	...	<b>Etc...</b>	...	...