

DD3.5 Battle Système

Déroulement d'un tour de jeu:

- Chaque joueur lance 1d20 + le commandement de son général d'armée.
- Le joueur obtenant le score le plus élevé obtient l'initiative pour le tour.
- Le joueur maître active trois unités maximum.
- Le second joueur active trois unités à son tour.
- Lorsque les joueurs ont activé toutes leurs unités une fois, le tour se termine.

Commandement (P147) :

- Les unités sont activées à l'aide des points de commandement des officiers.
- Un officier ne peut dépenser des points que pour une unité qui est à portée de commandement.
- Une unité est commandée :
 - Si elle compte un officier dans ses rangs.
 - Si un officier est se trouve dans un rayon de 6 pas.
 - Si un officier et une unité ont une LDV mutuelle l'un sur l'autre dans un rayon de 24 pas.

Les commandants n'ont pas besoin de point commandement pour être activés.

Unité commandée

Dépenser 1 point de commandement permet d'effectuer l'une des actions suivantes :

- Se déplacer et faire une attaque simple.
- Faire une attaque simple et se déplacer.
- Se déplacer au double de sa vitesse.
- Attaquer à outrance.
- Charger
- Se déplacer et lancer un sort.
- Lancer un sort puis se déplacer.

Unité hors commandement :

- Unité en déroute : continue à fuir le champ de bataille.
- Combat : une unité engagée dans une mêlée peut continuer de combattre. Elle peut faire un pas de placement pour maintenir le maximum de combattants au contact.
- Tir : une unité équipée d'arme de jet ou de trait peut ouvrir le feu sur l'unité ennemie la plus proche.
- Attente : une unité qui ne se trouve dans aucune des situations précédente doit tenir sa position. Elle peut cependant faire un pas de placement.

Unité difficile à commander. (P149)

Certaines unités ont une caractéristique de Difficulté. Pour être considérée comme commandée, l'unité doit être dirigée par un officier ayant au moins son niveau de difficulté en point de commandement. Une unité difficile qui n'est pas commandée marche sur l'ennemi le plus proche au double de sa vitesse. C'est une action obligatoire. L'unité chargera dès qu'elle en aura l'occasion ou ouvrira le feu dès qu'elle sera à portée si elle est équipée d'arme de jet ou de traits. Si aucun ennemi n'est visible, l'unité se comporte comme une unité hors commandement standard.

Un officier qui souhaite prendre la tête d'une telle unité doit dépense au minimum le niveau de l'unité en point de commandement.

Les types d'ordre selon la position de l'officier :

- Un officier au premier rang d'une unité:

Ne commande que son unité propre,
Est activé avec son unité,
Fait mouvement avec son unité,
Affecte son unité en cas de capacité spéciale bénéfique,
Affecte tous les ennemis de l'unité en cas de capacité spéciale hostile,
Peut combattre au corps à corps,
Peut effectuer des attaques à distance,
Peut lancer des sorts si cela affecte une unité ennemie, le lanceur ou l'unité de rattachement..
Peut être attaqué au corps à corps,
Peut quitter l'unité lorsque celle-ci est activée. Action de mouvement pour le leader puis pour l'unité. L'unité doit réussir un test de commandement,
Bouger du front à l'arrière de l'unité. L'unité doit réussir un test de moral avec ½ bonus de commandement du leader. Ce mouvement est une action libre

- Un officier au dernier rang d'une unité:

Possède une distance commandement de 6 pas sans LDV,
Est activé avec son unité,
Fait mouvement avec son unité,
Peut lancer des sorts si cela affecte le lanceur ou l'unité de rattachement.
Peut quitter l'unité lorsque celle-ci est activée. Action de mouvement pour le leader puis pour l'unité.
Bouger de l'arrière au front de l'unité et inversement. Ce mouvement est une action libre

Un officier indépendant:

Peut être activé gratuitement.

Possède une distance de commandement de 24 pas si LDV mutuelle, de 6 pas sans LDV.

Peut être pris pour cible au même titre qu'une créature indépendante

Peut prendre le commandement d'une unité adjacente au pris d'une action de mouvement. (Sauf cas unité difficile)

Les tests de moral. (p142-143)

Procédure :

Test de moral = 1d20 + niveau de l'unité ; puis on compare au DD à obtenir. Le jet doit être supérieur à 20 pour être un succès.

Quand procède t-on à un test de moral :

Dès qu'une charge se produit, il en découlera un test de moral. Une unité doit faire un test de moral lorsque :

- Elle subit sa première perte.
- Elle est réduite à 50% de son effectif de départ – (50% des Pv pour les créatures indépendantes)
- Elle subit des blessures infligées par un adversaire qu'elle a chargée.*
- Elle n'inflige aucune blessure à une unité qu'elle vient de charger.*
- Elle se désengage d'une mêlée.
- Elle passe du statut d'unité formée à unité tirailleur.
- Un officier quitte ses rangs.

** Les créatures indépendantes ne font et n'infligent aucun jet de moral lorsqu'elles chargent ou sont chargés.*

Modificateur au jet de moral

- | | |
|-------------------------------------|-------------------|
| - Engagé par l'ennemi sur la flanc | -2 |
| - Engagé par l'ennemi sur l'arrière | -4 |
| - Ennemi tenant une position élevée | -1 |
| - Unité ébranlée | -2 |
| - Unité en déroute | -4 |
| - Unité formée | +2/ rang |
| - Unité se désengageant | -4 |
| - Officier à l'arrière de l'unité | +1/2 commandement |
| - Officier en première ligne | + commandement |
| - Ordres spéciaux | variable |

Unité ébranlée

- Pénalité de -2 aux jets d'attaque.
- Pénalité de -2 à la CA.
- Pénalité de -2 sur les jets de moral.

Un officier commandant une unité ébranlée ne l'est pas lui-même

Unité en déroute

- Se déplacer immédiatement du double de sa vitesse, si elle n'avait pas encore été activée, vers le bord le plus proche ; sinon ce mouvement aura lieu à la prochaine activation.
- Les adversaires bénéficient d'une attaque d'opportunité lors de cette fuite.
- Ne peut pas attaquer, ni lancer de sorts ou utiliser des pouvoirs spéciaux.
- Souffre d'un malus de -4 aux jets de moral. L'échec d'un autre jet de moral provoque un déplacement automatique.
- Souffre d'un malus de -4 à la CA.

Un officier commandant une unité en déroute est tenu de suivre le mouvement initial de fuite de l'unité, par la suite il n'est pas considéré comme en déroute

Ralliement

- Seul un officier peut tenter de rallier une unité ébranlée ou en déroute.
- L'officier doit prendre l'unité sous son commandement en s'intégrant à celle-ci.
- Tenter de rallier une unité est une action simple qui peut avoir lieu avant ou après un déplacement.
- L'unité fait un jet de moral pour se rallier. Une unité ébranlée qui réussit devient opérationnelle ; une unité en déroute devient ébranlée.
- Une unité ébranlée qui réussit son test de moral peut, si elle est activée durant le tour, faire un mouvement ou une attaque simple.
- Une unité dérottée qui devient ébranlée se réorganise durant le reste du tour.

Les Ordres spéciaux (p148-149):

Booster son initiative : seul les officiers indépendant peuvent utiliser cet ordre. Coût : 1 pt / point de bonus

Ignorer une cible : Pour chaque point de commandement dépensé, l'unité ignore une cible prioritaire. Un officier indépendant peut utiliser cet ordre sur lui-même mais pas sur un autre commandant.

Octroyer un bonus de +2 au jet de sauvegarde: Seul un officier intégré à une unité peut utiliser cet ordre et il doit avoir annoncé l'utilisation du bonus avant de lancer le dès. Coût 1 point de commandement.

Octroyer un bonus de +4 au jet de sauvegarde: Seul un officier intégré à une unité peut utiliser cet ordre et il doit avoir annoncé l'utilisation du bonus avant de lancer le dès. Coût 3 points de commandement.

Octroyer un bonus de +24 au jet d'attaque: le commandant de l'unité doit avoir annoncé l'utilisation du bonus avant de lancer le dès. Coût 1 points de commandement.