Chariots of Fire

TABLES STANDARD #1

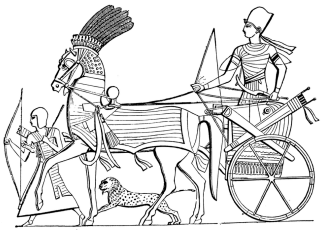


Table des coûts de mouvement

Terrain	CH-2, CH-3, BW	Toute infanterie
Dégagé	1	1
Route	1	1
Rocailleux	2a	2b
Champ	1e	1
Bois	2e	2b
Marais	NA	2b
Lac	NA	NA
Torrent	+1	+1
Rivière mineure	+2e	+2b
Camp	1	1
Rivière Orontes	NA	+3
Canal / Fossé	NA	NA
Pont	0	0
Mur de ville	NA	NA
Porte de ville	0	0
Ville	1	1
Mer	NA	NA
Berge	+2e	+1
Monter 1 niveau	+1	+1
Monter une pente raide	NA	+2d
Descendre 1 niveau	0	0
Descendre une pente raide	NA	+2d
Pente impraticable	NA	NA
Changement d'orientation / angle	1c	1h
Passer par une unité amie	+1	+1g
Changer depuis/vers une colonne	1	1

Légende

= Coût en point de mouvement pour l'unité indiquée, pour entrer/traverser un hexagone ou côté d'hexagone, pour un terrain donné. Le coût pour un hexagone et côté d'hexagone se cumulent.

NA : Non applicable ou non autorisé.

Notes

a : coûte 1 Perte de Cohésion pour chaque entrée dans un hexagone.
b : Si l'unité est SI ou HI, coûte 1 Perte de Cohésion par hexagone sauf s'il s'agit d'une colonne.
c : les unités CH peuvent seulement s'orienter de 2 angles sans quitter l'hexagone ;
les unités BW peuvent seulement s'orienter de 1 angle.
d : Interdit pour SI et HI lorsqu'ils traversent un hexagone de pente raide
e : Vérifier un renversement de chariot (6.8).
f : Les unités en Colonne ont leur Capacité de Mouvement augmentée de 1 et leur QT réduite de -2.
g : Bouger et/ou stationner pour SI/HI coûte 1 Perte de Cohésion
h : un changement d'orientation pour SI/HI coûte 1 Perte de Cohésion par angle pour les terrains Rocailleux, Bois ou Marais qui ne sont pas en colonne.

TABLE DES RESULTATS DE CHOCS

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Dé
<0	6(0)	5(0)	4(0)	4(1)	4(1)	3(1)	3(1)	3(1)	3(1)	3(1)	2(1)	2(1)	1(1)	**<0**
0	5(0)	4(0)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(1)	2(1)	1(1)	**0**
1	5(0)	4(0)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(1)	2(1)	2(1)	1(2)	**1**
2	4(0)	4(1)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	1(2)	1(2)	**2**
3	3(1)	3(1)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	1(2)	1(2)	**3**
4	3(1)	2(1)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	1(2)	1(2)	1(2)	**4**
5	2(1)	2(1)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	1(2)	1(3)	1(3)	**5**
6	2(1)	2(1)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	1(2)	1(3)	1(3)	**6**
7	2(1)	1(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	1(3)	1(4)	0(4)	**7**
8	1(1)	1(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)	0(4)	0(5)	**8**
9	1(1)	1(1)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	0(4)	0(4)	0(5)	**9**
>9	1(1)	1(1)	1(1)	1(2)	1(3)	1(3)	1(3)	0(3)	1(4)	0(4)	0(4)	0(5)	0(6)	**>9**

Légende
#(#) : Perte PC [a] Attaquant (Perte PC Défenseur)
Si l'Attaquant est supérieur, doublez les Pertes de PC au Défenseur
Si le Défenseur est supérieur, triplez les Pertes de PC à l'Attaquant

Modificateurs de Leadership au JD[b]

- Si l'OC est empilé avec une unité attaquante, additionnez son Charisme au JD
- Si l'OC est empilé avec une unité en défense, soustrayez son Charisme au JD
- Si un WC est empilé avec une unité attaquante, additionnez 1 au JD
- Si un WC est empilé avec une unité en défense, soustrayez 1 au JD
- Résultat de Combat Héroïque : +2 si l'attaquant gagne le combat ; -2 si le défenseur gagne le combat. Le perdant ne bénéficie pas de modificateur de JD.

Tous les Modificateurs de JD sont cumulatifs.

DECALAGE DE COLONNES

Avantage numérique

- Pour chaque unité supplémentaire par rapport au défenseur, décalez de 2 colonnes vers la droite.
- Pour chaque unité supplémentaire par rapport à l'attaquant, décalez de 2 colonnes vers la gauche.

Avantage d'Attaque sur le flanc

- Décalez de 2 colonnes vers la droite

Ajustements de Terrain

1← = Tous les défenseurs sont dans un hexagone de Bois/Forêt
1← = Tous les attaquants sont dans un hexagone de Marais
1← = Tous les défenseurs sont derrière un côté d'hexagone de Rivière mineure
1← = Tous les défenseurs sont derrière un côté d'hexagone de Berge
1← = Au moins un défenseur sur un terrain plus haut que le(s) attaquant(s)
2← = Tous défenseur sur un terrain plus haut que le(s) attaquant(s)
1→ = Tous les défenseurs sont dans un hexagone de Marais et aucun attaquant n'est dans un hexagone de Marais
1→ = Tous les défenseurs sont sur un terrain plus bas que le(s) attaquant(s)

Tous les ajustements sont cumulatifs.

[a] *PC : Points de Cohésion (Hits)*
[b] JD : Jet de Dé

TABLE D'AVANTAGE DE SUPERIORITE

	Attaquant							
Défenseur	**BW**	**CH-2**	**CH-3**	**CH-2+RI**	**RI**	**SI**	**HI**	**BI**
BW	NA	NA	NA	NA	NA	-	NA	NA
CH-2, CH-3	NA	NA	-	AS	-	-	-	AS
CH-2+RI	NA	NA	-	-	-	-	-	-
RI	NA	-	-	-	-	AS	AS	AS
SI	NA	DS	DS	DS	DS	-	-	DS
HI	NA	DS	-	-	-	DS	-	DS
BI	NA	DS	-	AS	-	AS	AS	-
LI	-	-	AS	AS	AS	AS	AS	AS

NA = Non autorisé ou non applicable
Les Unités LI peuvent ne pas combattre (Choc) dans certaines circonstances.

Notes

- Indépendamment des armes/armures, n'importe quelle unité attaquant un ennemi par le côté arrière d'un hexagone bénéficie d'un avantage de supériorité.
- N'importe quelle unité attaquant une unité ennemie en Colonne bénéficie automatiquement d'un avantage de supériorité.

TABLES DES CHOCS DES ARMES

	Attaquant							
Défenseur	**BW**	**CH-2**	**CH-3**	**CH-2+RI**	**RI**	**SI**	**HI**	**BI**
BW	NA	NA	NA	NA	NA	10	NA	NA
CH-2	NA	NA	9	5	9	9	10	7
CH-3	NA	NA	7	4	4	6	8	4
CH-2+RI	NA	NA	5	7	5	7	8	5
RI	NA	3	5	8	7	9	10	6
SI	NA	2	3	5	3	7	9	3
HI	NA	2	3	5	3	5	7	3
BI	NA	5	8	9	9	9	11	7
LI	6	8	10	13	12	12	12	11

# = Colonne à utiliser sur la TRC
NA = Non autorisé ou non applicable

TABLE DE TIRS CONTRE ARMURES

	Unité tirant			
Armure de la cible	Arc (B)	Arc Composite (C)	Javelot (J)	Fronde (S)
BW	+2	+2	+1	0
CH-2, CH-3	+2	+1	0	0
SI	0	-1	_1	0
RI, BI, LI	-1	-2	-2	-2
HI	+2	+1	+1	+1

= Modificateur de JD sur la table des Portée et Résultats de Tir

TABLE DES PORTEES ET RESULTATS DE TIRS

Arme	**Résultat du tir**		
Arc composite	**2 PC**	**1 PC**	**0 PC**
Au travers	0**-1	2-9	10+
1 hex	0**	1-7	8+
2 hex	NA	0**-4	5+
3 hex	NA	0**-2	3+
Arc	**2 PC**	**1 PC**	**0 PC**
1 hex	0**	1-7	8+
2 hex	NA	0**-2	3+
Javelot	**2 PC**	**1 PC**	**0 PC**
Au travers	0**-3	4+	
1 hex	NA	0-4	5+
Fronde	**2 PC**	**1 PC**	**0 PC**
1 hex	NA	0-5	6+

Ravitaillement de projectiles : Un JD non modifié de 9 produit un effet de munitions épuisées.

Légende
La cible reçoit le nombre de Perte de Cohésion indiqué dans la colonne selon le JD.

** = Si le résultat du JD est un « 0 » naturel et le leader dans un hexagone cible, vérifiez les blessures sur leader (7.18).

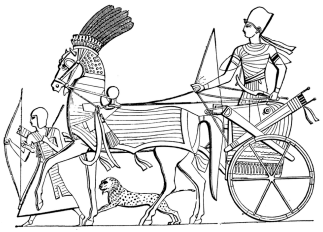
NA = Non applicable

Modificateur de Jet de Dé
+1 si une unité LI avec un projectile de type B ou C bouge ou bougera durant le tour
+1 si la cible est dans un hexagone de Bois
-1 si l'unité tire sur une cible à un niveau inférieur à une portée de 2 hexagones ou moins
Vérifiez les effets de Projectiles contre armure
Tous les ajustements sont cumulatifs

Résumé : Combat Héroïque	
Combat individuel	
Deux joueurs :	1 PC pour le Héros avec le JD modifié le plus bas 2 PC pour le Héros dont le JD modifié le plus bas est égal ou moins à la moitié du plus haut 3 PC pour le Héro dont le JD modifié le plus bas est égal ou moins au tiers du plus haut Si les JD modifiés sont égaux, aucun leader ne reçoit de PC
Tir d'un Héros Archer	
JD (portée 3)	Si le JD est de « 9 », la cible est tuée, autrement, il n'y a pas d'effet.

Chariots of Fire

TABLES STANDARD #2



Les joueurs activent chacun de leurs comandants et leaders quand leur marqueur d'activation est tiré (5.1). Quand un commandant est activé, il donne ses ordres permettant aux unités de son Aile ou Division de se déplacer ou d'engager un combat. Une fois que tous les marqueurs ont été utilisés, le joueur procède à la phase de remplacements, rechargement et retrait des marqueurs, après que chaque joueur ait vérifié la déroute de son armée.

A. PHASE DE DETERMINATION DE L'INITIATIVE

Les deux joueurs lancent un dé pour savoir qui obtient l'initiative (5.1). Le joueur qui a l'initiative choisi lequel de ses commandants débute le tour en gardant le MA de l'Aile pour cette première activation. Tous les autres MA sont placés dans une pioche (5.22). Si aucun joueur n'obtient l'initiative, tous les MA sont placés dans la pioche.

B. PHASE D'ACTIVATION

Un joueur tire un MA de la pioche. Aucun tirage n'a lieu si un MA à été choisi en Phase A, ce MA est utilisé à la place. Le joueur a qui appartient le MA active également l'Aile indiquée sur le MA ou, s'il joue le scénario Sumer ou Troy, peut entreprendre de relever un Challenge Héroïque (10.2). Si le MA a été tiré de la pioche, l'adversaire à la possibilité de Prendre l'Avantage (5.3). S'il n'y a plus de MA dans la pioche, passez à la phase D.

C. PHASE D'ORDRES

Le joueur actif suit les étapes suivantes pour les unités activées par commandement.

1. **Etape de Mouvement et de Tirs de Projectiles**

Un seul de ces trois ordres peut être donné dans une même phase

a. Toutes les Unités peuvent Bouger et/ou Tirer (5.44, 5.45). Les Unités éligibles peuvent récupérer des Points de Cohésion (9.14) au lieu de Bouger et/ou Tirer ; OU

b. Le leader actif peut tenter de désengager (9.22) les Unités actives Engagées. Les Unités non Engagées ne peuvent faire aucune action ; OU

c. Les Unités en Déroute peuvent se Rallier (9.5). Toutes Unité qui n'est pas en Déroute peut Bouger et /ou Tirer (5.45)

2. Etape de Choc

Toute unité éligible engage un Choc en suivant la séquence suivante (8.1) :

a. Désignation des combats : détermine qui doit combattre et qui peut combattre (8.11)
b. Vérification des QT
c. Résolution des dégâts possible sur le leader, incluant obligatoirement les Combats Héroïques (10.2)
d. Résolution du Combat
e. Vérification des dommages éventuels

D. PHASE DE REMPLACEMENT, RECHARGEMENT ET DE RETRAIT

1. Remplacer les leaders tués (4.25)
2. Recharger : les Unités de Tir qui sont éligibles peuvent tirer d'autres projectiles
3. Retrait : retirer les marqueurs « Moved » et « Rallied ».

E. PHASE DE DEROUTE

Chaque joueur totalise ses Points de Déroute (11.0) pour vérifier si son armée a quitté le champ de bataille… et si l'autre joueur a gagné. Si aucun des joueurs n'est en Déroute, le tour de jeu se termine et un autre débute. Il n'y a pas de nombre de tour préétabli. La bataille se poursuit jusqu'à ce que l'un des camps soit en Déroute.

TABLE DES EFFETS DE STATUT

Sur les unités commandées	Bougent et/ou Tirent ; OU Récupèrent et retirent 2 PC (9.14) ; OU Tentent de se désengager (si engagées) (9.22) ;
Sur les unités hors de portée de commandement	Peuvent simplement bouger ou tirer Peuvent ne pas bouger à côté d'une unité ennemie Les chariots ne peuvent pas utiliser Tirer et Courir
Sur les unités en déroute	Ont une QT de 1 Ne peuvent ni tirer ni bouger ni mener un Choc Fuient (éliminées) si elles subissent n'importe quelle PC d'un Tir ou d'un Choc Les unités attaquantes ne procèdent pas à une vérification de Pré-résolution de Choc
Sur les unités engagées	Peuvent ne pas tirer et ne pas être la cible d'un Tir Peuvent ne pas bouger à moins de se désengager Doivent combattre (Choc)
Sur les leaders empilés avec des unités engagées	L'OC ne peut pas court-circuiter La portée de commandement est réduite de moitié, arrondie à l'entier inférieur

TABLES DES BLESSURES SUR LEADER

Vérifier si blessure sur Leader si

- Le résultat d'un JD naturel de Tir est 0
- Le résultat d'un JD de Choc est 0

Vérification de Blessure

JD :

- Si le JD est « 0 », le Leader est blessé, Jetez le dé à nouveau
- Si le JD est plus grand que l'Initiative /Capacité de commandement du Leader, il est tué

Résultat

Les leaders tués sont retirés du jeu immédiatement

Si un Leader est blessé, il reste en jeu avec ses statistiques réduites de 1, pour un minimum de 0. Un leader ayant déjà été blessé et qui est blessé à nouveau est tué.

TABLE DE RENVERSEMENT DE CHARIOT

PM déclarés/action

Type	1-3	4-5	6-7	8+	Tirer et Courir
BW	9	8-9	NA	NA	NA
CH-2	-	9	8-9	7-9	8-9
CH-3	-	8-9	7-9	NA	NA

#-# = Si le chiffre est tiré par au Jet de Dé, l'unité subi 1 PC

NA = Non applicable - = Pas de Jet de Dé

TABLES DE LEADERSHIP

Statistique	Utilisation
Initiative (OC seulement)	**Initiative** – additionner l'initiative au JD **Momentum** – si JD <= Score d'initiative, l'aile de l'OC est de nouveau activée **Court-circuit (trump)** – Si le JD <=Score d'initiative, le MA est placé de côté. Le joueur Court-circuitant peut activer n'importe quelle aile dans le rayon de commandement de l'OC, sinon le joueur adverse peut remettre le MA Momentum dans la pioche. **Blessure sur Leader** – Si le JD > Score d'Initiative, le leader est tué **Désengagement** – Si le JD <=Score d'Initiative + Charisme, les unités se désengagent, sinon elles restent engagées. **Retraite** – Initiative x 5 = Points de Déroute additionnés au Points de Déroute du joueur.
Capacité (WC seulment)	**Momentum** – SI JD<= Capacité, l'aile du leader est de nouveau activée **Retraite Ordonnée** – La Capacité est soustraite au JD si le WC est empilé avec une unité tentant une Retraite Ordonnée **Blessure sur Leader** – Si le JD > Score Capacité, le leader est tué **Désengagement** – Si le JD <=Score Capacité (+ Charisme, de l'OC si applicable) les unités se désengagent, sinon elles restent engagées. **Ralliement** (si éligible) – Si le JD <=Capacité, l'unité se rallie.
Rayon de Commandement	Ligne d'hexagone non obstruée (pas en PM) égale ou inférieure au chiffre indiqué, tracé entre le leader et l'unité. Comptez l'hexagone de l'unité mais pas celui du leader. Un chemin est obstrué si l'un des hexagones est occupés par l'ennemi ou si il comporte un terrain qu'un leader ne peut traverser où ne peut entrer.
Charisme (OC seulement)	**Retraite Ordonnée** – Le score est soustrait du JD si l'OC est empilé avec une unité tentant la retraite Ordonnée. **Modificateur de JD Choc** – est additionné si l'OC est empilé avec une unité attaquant, soustrait s'il est empilé avec une unité défendant. **Désengagement** – Est additionné à l'initiative si l'OC tente un désengagement ; additionné à la Capacité du WC si ce dernier tente un désengagement et que l'OC est empilé avec ou adjacent. **Ralliement** – Si le JD<=Charisme, l'unité se rallie.

Action	Résultat
Désengagement *Seulement les unités dans le rayon de commandement*	Si le JD est égal ou inférieur à l'Initiative/Capacité du Leader, toutes les unités engagées se Désengagent – elles retraitent d'un hexagone sans changer d'orientation. Elles ne peuvent pas se déplacer en étant adjacente à une unité ennemie ou sur un terrain interdit. Si elles ne peuvent se désengager, elles restent engagées. Si le JD est supérieur, l'unité reste engagée et doit combattre (Choc) Le Charisme de l'OC est additionné à l'Initiative avant de faire le test. Si l'OC est empilé avec un WC adjacent, le Charisme de l'OC est additionné à la Capacité du WC avant de faire le test. Les unités CH-2 et CH-3 se Désengagent automatiquement
Ralliement Toute unité dans un rayon de 3 hexagone de la Bannière (Standard)	Si le JD est égal ou inférieur au Charisme de l'OC (Capacité si un non-OC est éligible au Ralliement), les unité sont ralliées. Placez un marqueur Rally sur le dessus. Il subit ensuite des PC équivalents à la moitié de sa QT, arrondie à l'inférieur. Si le JD est supérieur, l'unité reste en Déroute.

TABLES DE PERTE DE COHESION ET VERIFICATION DE QT

	PERTES DE COHESION AUTOMATIQUE
Raison	**Résultat**
Effet du terrain	Voir les coût indiqué sur la Table des Coût de Mouvement
Retraite d'une unité approchée par l'arrière ou le flanc	1 PC
Résultat d'un Tir de projectile réussi	Voir le nombre de PC sur la Table de Portées et Résultats de Tirs
Unité en Colonne attaquée par Choc	1 PC
Renversement de Chariot	1 PC
Unité SI/HI ayant bougé et bougeant à nouveau	1 PC
Unité SI/HI bougeant au travers ou traversée par une autre unité	1 PC
Unité SI/HI changeant d'orientation dans un Bois, terrain rocailleux ou Marais, sauf si en Colonne	1 PC
Récupération	Retirer 2 PC

	VERIFICATION DE QT
Vérification	**Résultat**
Retraite Ordonnée Ne s'applique pas aux Chariots	Si le JD est égal ou inférieur, l'unité peut retraiter en Ordre, sinon elle reste sur place. Si le JD est de 9, l'unité subit 1 PC JD : - ? Comparé à la Capacité du Leader su empilé avec l'unité - ? Comparé au Charisme de l'OC sur empilé avec l'unité
Bloquer un passage « Au travers » (CH-2+RI empilés uniquement)	Si le JD est égal ou inférieur à la QT du CH-2, le « Passer au travers » est bloqué, sinon le « Passer au Travers » est autorisé.
Réorientation de réaction Ne s'applique pas aux Chariots Les BW ne peuvent l'utiliser	Si le JD est supérieur que la QT de l'unité, appliquez la différence (JD-QT) comme le nombre de PC subis par l'unité Réagissant.
Pré-Choc Attaquants devant vérifier seulement	Si le JD est supérieur à la QT de l'unité, l'unité ne Combat pas (Choc) et subie 1 PC
Pré-Choc Défenseurs non-engagés seulement	Si le JD est supérieur à la QT de l'unité, appliquez la différence (JD-QT) en PC
Débâcle Unité engagée avec 1 PC de Déroute seulement	Si le JD est supérieur à la QT de l'unité, l'unité est en déroute, sinon elle subie 1 PC
Tir de Réaction RI et BI vs Tir de CH Volontaire pour RI Obligatoire pour BI	Si le JD est égal ou supérieur, l'unité réagissant est immédiatement déplacée vers l'unité tirant, donc adjacente. Un Choc individuel est mené (8.1), mais avant tout autre mouvement entrepris par une autre unité. Si le JD est inférieur, rien ne se passe.
Choc de Réaction BI vs CH et CH-2+RI en attaque RI vs CH-3	Si le JD est égal ou inférieur à la QT de l'unité, l'unité réagissant attaque immédiatement l'unité active, en résolvant une attaque Choc (sans Pré-Choc) (8.1), mais avant qu'un autre Choc ne soit entrepris par une autre unité. Si le JD est supérieur, le Choc est résolu normalement
Déroute	Si le JD est égal ou inférieur à la QT, l'unité est immédiatement placée au plus près possible de la Bannière de Commandement (Standard). Si le JD est supérieur, l'unité en fuite est éliminée.