

Batailles à BIRTHRIGHT avec l'Art de la guerre

On garde les règles de BIRTHRIGHT pour l'aspect stratégique et on utilise la règle **Art de la guerre** pour le niveau tactique. L'achat des unités est modifié comme suit :

Achat d'unités

Unités anuiréennes					
Nom	Type	Coût (GB)	Options	Mouvement stratégique	Moral / jet de sauvegarde
Piétons					
Archer / arbalétrier *	MI	4	+1 si arc long, +1 si pavois, +1 si pieux	2	+4
Artillerie légère	Art	3	(ne permet pas un assaut)	1	+4
Artillerie lourde	Art	5	+1 si mobile (pendant bataille)	1	+4
Fantassin lourd *	HI	5	+1 si impact, +1 si support	1	+4
Lancier lourd *	HI	5	+1 si support	1	+4
Fantassin moyen *	MI	4	+1 si support	1	+4
Lancier moyen *	MI	4	+1 si support	1	+4
Infanterie de marine *	LI	3		2	+2
Infanterie légère *	LI	2	(arc, arbalète ou javelot)	2	+2
Levée	HI	-		1	0
Phalange *	HI	4		1	+4
Éclaireur *	LI	3	(arc ou arbalète)	3	+4
Montés					
Cavalerie moyenne *	Cv	4	+1 si impact	3	+4
Chevalier lourd	Kn	6	+1 si impact	3	+4

Unités humanoïdes

Nom	Type	Coût (GB)	Options	Mouvement stratégique	Moral / jet de sauvegarde
Piétons					
Archer goblin *	MI	4	+1 si pieux, +1 si arc long (réservés aux élites)	2	+2
Archer gnoll *	MI	7,5	mercenaire, arc long, +1 si pieux	2	0
Arbalétrier orog	MI	5	costaud	2	+6
Artillerie légère	Art	3	(ne permet pas un assaut)	1	+2
Artillerie lourde	Art	5	+1 si mobile (pendant bataille)	1	+2
Fantassin lourd goblin	HI	5	+1 si impact, +1 si support	1	+4
Fantassin lourd goblin géant	HI	7	impact, costaud	1	+4
Fantassin lourd orog	HI	7	impact, costaud	1	+6
Fantassin moyen goblin *	MI	4	+1 si support	1	+2
Fantassin moyen orog	MI	5	costaud, +1 si support	1	+6
Infanterie légère goblin *	LI	2 ou –	(arc ou javelot) si conscrit médiocre	2	0
Infanterie légère gnoll *	LI	3	mercenaire, (arc ou javelot)	2	-2
Lancier lourd orog	HI	6	costaud, +1 si support	1	+6
Lancier moyen goblin*	MI	4	+1 si support	1	+2
Lancier moyen gnoll *	MI	6	mercenaire, +1 si support	1	0
Éclaireur gnoll *	LI	4,5	mercenaire, (arc ou javelot)	3	0
Troll	MI	7	Voir ci-dessous	1	+4
Géant	MI	7	Voir ci-dessous	1	+4
Montés					
Cavalerie légère goblin *	LH	3	arc, +1 si éclaireur, +1 si impact	4	+2
Cavalerie lourde orog sur lézard géant	Cv	6	costaud, +1 si arbalète, +1 si impact	3	+6
Cavalerie moyenne goblin sur warg *	Cv	5	(comme chameau), +1 si impact	3	+4
Char enflammé	SCh	3	(comme char à faux)	2	0

Char léger goblin	Cv	4	+1 si arc, +1 si impact	3	+2
Meute de hyènes	SCh	4,5	mercenaire, doit commencer avec gnolls, (comme char à faux)	3	0

Options pour tous à l'achat : médiocre -1 GB (moral -2).

La limitation pour lever des troupes à Birthright est réduite de 1 pour retrouver les anciennes possibilités avec les troupes de base notamment. Par exemple, il faut un niveau de lois de 3 pour lever un fantassin moyen (2 si médiocre).

Pour l'instant je mets de côté les fortifications (à ½ par élément) car il faudrait pouvoir faire démonter les chevaliers et je n'aurai pas assez de socles de chevaliers à pied actuellement

Il est possible d'avoir un camp fortifié pour 2 GB

* : peut être recruté en tant que mercenaire (coût multiplié par 1,5 et -4 au moral – déjà compté pour les gnolls).

Unités spéciales

Trolls : Pr 1, Co 3, impétueux, les trolls paniquent les montés qui ont -1 en combat, régénération (test de ralliement gratuit chaque tour), tir à 1 UD, +1 contre piétons

Géant : Pr 1, Co 4, tirs contre eux à +1, +1 contre tous, impact contre tous sauf LI

Entraînements ultérieurs possibles

- passer de *green* à *standard* (+2 moral) ou de *standard* à *veteran* (+2 en moral) → **médiocre, normal, élite** respectivement à AdG
- amélioration **moral** (+2), ce qui donne +1 pour le ralliement et le moral servira encore pour des jets de sauvegarde (marche forcée, magie)
- **marin** (bénéfice pour des troupes embarquées lors d'une bataille jouée avec Man o'war et traite les marais comme du terrain clair)
- **éclaireur** (+1 en mouvement stratégique et détection à Birthright)
- **pavois** (maniement et achat de pavois, prévu dans AdG)
- **costaud** (+1 en cohésion, max 5 sauf orog et goblin géant, et +2 en moral sauf goblin géant)
- **pieux**
- **impact**
- **support**

Chacun de ces entraînements coûte **1 GB**, demande que l'unité reste **1 mois en garnison** (en payant la maintenance d'une unité active) et la réussite d'un **jet de lead** (voir p.117).

On peut également améliorer le **type d'unité** pour passer outre une limitation à cause du niveau de lois par exemple, mais seulement :

infanterie légère à moyenne puis lourde, lancier moyen à lourd ou phalange, cavalerie légère à moyenne puis lourde, chevalier moyen à lourd.

Magie

Un lanceur de sort avec le don **Battle caster** (profane ou divin) peut intervenir dans un combat de **corps à corps** avec différents sorts (pouvant avoir un impact dans un combat : attaque, protection, gêne...). Il doit être en contact avec l'unité aidée mais ne risque pas de mourir en cas de défaite. Il doit réussir un jet de **warcraft** DC 10. En cas de succès, il donne un bonus calculé comme suit :

Bonus = (niveau du sort + 1 par tranche de 10 au dessus du DC au jet de dé) / 2

Le résultat est arrondi à l'inférieur.

Un utilisateur de la vraie magie profane peut avec un sort adéquat faire un **tir** avec le bonus ci-dessus. La portée est de :

<u>Niveau du lanceur</u>	<u>portée</u>
1 -5	1
6-10	2
11-15	3
16-	4

modifiée par le niveau du sort :

+0 UD pour un sort niveau 1-3

+1 UD pour un sort niveau 4-6

+2 UD pour un sort niveau 7-9

La magie de bataille accapare le jeteur de sort pour tout le round, l'empêchant de lancer des sorts conventionnels s'il est menacé par un personnage ou un monstre.

Un jet de *warcraft* réussi peut également permettre à un personnage (avec *battle caster*) lançant un sort de **soin** de donner un bonus à un jet de ralliement gratuit pour une unité adjacente.

Niveau du sort / bonus

1-3 / +1

4-6 / +2

7-9 / +3

Le sort de bataille vide **2 emplacements de sort** (seul 1 des deux doit être le sort préparé correspondant). S'il ne reste qu'un emplacement de sort du niveau voulu, il est quand même possible de lancer ce sort de bataille.

Le lanceur de sorts doit se déplacer avec un chariot de composants nécessaires à la magie de bataille et il est aidé d'assistants. Cette aide coûte 1 GB par utilisateur de magie et par bataille. Le mouvement du personnage est alors celui d'un char léger (4/2/1 UD selon le terrain).

Commandement

Un personnage dans une unité, avec la compétence **lead**, peut donner un bonus au **ralliement** (s'il est général il cumule ce bonus avec son +1 de base pour ce jet) :

Total / bonus

<8 / 0

8-14 / +1

15+ / +2

La valeur de commandement d'un personnage est calculée à partir de sa compétence de **warcraft** :

Total / bonus

<8 / 0

8-14 / +1

15+ / +2

20+ et don *military genius* / stratège (+2)

Héros

Un combattant héroïque peut aider dans une mêlée comme un général. Il se déplace de même.

Morts des personnages

Un personnage qui meurt dans une mêlée ou s'il n'a pu fuir un ennemi doit jeter un d20 sur la table suivante :

- 1 : on ne retrouve pas le cadavre
- 2 : le cadavre est trop abîmé pour un simple rappel à la vie
- 3-5 : personnage mort, le cadavre est retrouvé et peu abîmé
- 6-12 : personnage inconscient, état stabilisé
- 13-18 : personnage légèrement blessé mais assommé
- 19-20 : personnage légèrement blessé, reprend ses esprits au round suivant

Conséquences post-bataille

Les troupes **victorieuses** récupèrent automatiquement 1 point de cohésion.

Les troupes **perdantes** doivent faire un jet dont le DC est calculé comme suit :
 $20 - (\text{Total démoralisation du vainqueur} / \text{démoralisation du perdant} * 20)$

modificateurs au dé :

- 10 si l'armée victorieuse possède au final plus de cavalerie
- 5 si le général en chef de l'armée vaincu est mort
- +5 si le général en chef de l'armée victorieuse est mort
- 5 si le général en chef de l'armée victorieuse réussit un test Warcraft DC20
- +5 si le général en chef de l'armée vaincu réussit un test Warcraft DC20
- +bonus du jet de sauvegarde pour unités montés

+5 si élite
-5 si médiocre
-5 si mercenaire

Si le jet est loupé de plus de 20, l'unité subit non pas une perte mais deux.

Réorganisation

Une unité qui reste en garnison 1 mois récupère tous ses points de cohésion perdus (voir aussi le sort de royaume *cure unit*).

Expériences

Une unité qui a participé à 3 batailles victorieuses monte d'un grade : de médiocre à normal ou de normal à élite, et gagne ainsi +2 en moral/jet de sauvegarde.