

# SWORDDPOINT

Fiche de Référence v1.4 By Andy Cummings

Traduction et adaptation : Raphaël Charpy, avec la contribution de Vincent Auger, Benoît Brunot, Bruno Giraudon, Thomas Givert, Xavier Rogemorte

## 1. Phase Initiale

1. Test de perte de Cohésion du à troupe amie fuyant dans les 4"
2. Test de Terreur pour unités montées à moins de 8" d'un éléphant
3. Test unités au delà de 12" pour mort du général le tour précédent
4. Test des impétueux/Warband (Charge ou faire test de Cohesion)
5. Test de cohésion pour le retour des troupes hors table
6. Retirer marqueurs Démoralisation sauf unité en Combat ou en Fuite

## Procéder à un test de Cohésion quand :

1. Troupe amie en fuite dans les 4" au début du tour
2. Ami rompant le combat ou détruit dans les 12" (si unité testante victorieuse au combat : droit à 2 tentatives)
3. Chargé de flanc ou sur l'arrière
4. Le général d'armée est tué
5. L'unité subit 25% de pertes au tir en un tour

### Modificateurs

Démoralisée	+1
Épuisée (<= moitié des bases)	+2

## 2. Phase de Tir

1. Les Tirs sont Simultanés
2. Déclarer toutes les cibles des tirs
3. Résoudre les tirs
4. Tester si un commandant est tué (12 sur 2d6)
5. Passer tout test de cohésion nécessaire
6. Distribuer les points de Momentum

### Cibles Prioritaires

1. Ennemi le plus proche en capacité de charger
2. Ennemi le plus proche
3. Si 2 unités ennemies ou + sont équidistantes des tireurs et couvrent une largeur égale de leur front, le tir est réparti en deux tirs égaux
4. Tir sur un combat : autorisées uniquement aux unités en Tirailleurs sur l'arrière ou le flanc d'un ennemi possédant un 2e rang de socles

### Nombre Dés de Tir

Type d'unité	Armes	Nb Socles	Nb dés par socle
Infanterie Formée	Arc, Arc Long	2 premiers rangs	1 par Socle +1 pour 2 au 2e rang
Montés Formés*	Arc, Arc Long	2 rangs sans bonus	1
Piétons Tirailleurs	Toutes	2 premiers rangs	1
Montés Tirailleurs	Toutes	Tous les socles	1
Toute autre unité	armes de jet, à feu, frondes, arbalètes	Premier rang seul	1
Elephant, Chars	Toutes	Tous	1

\*Montés : Cavalerie Chameaux et Chars

### Portées

Armes	Courte	Longue
Armes lancées à la main**	6	-
Armes à feu	9	18
Arbalète Légère	9	18
Fronde	9	18
Arc, Arc long, Arbalète	12	24

\*\* = Pierres, Javelots, Darts & Haches de jet  
Si 7 pour toucher : tir automatiquement raté

### Modificateurs de Tir

Facteur	Pour Toucher
Tireurs supérieurs	+1
Tireurs Inférieurs	-1
Longue Portée (excepté Armes à Feu)	-1
Cible en Tirailleur	-1
Couvert Léger	-1
Couvert Lourd	-2
Armes à feu à Longue Portée	-2
Sur Chars Légers	-1
Front de Phalange, Mur Boucl, Spara	-1
Flèche du Parthe	-1

\*\*\* sauf si la cible est un tirailleur ou non formée

### Modificateurs de Jet de Défense

Armes	Modificateur
Arbalète, Arc Long à courte distance	+1
Arme à Feu à courte distance (9")	+2
Arme à Feu à longue distance (18")	+1

### Rétribution des points de Momentum suite aux résultats de la phase de Tir

Pertes (arrondies sup)	Résultat	Momentums
10% des Figs de l'Unité	Unité Démoralisée	1***
25% des Figs de l'Unité	Unité Démoralisée ; elle passe un Test de Cohésion	1

## 3. Phase de Mouvement

1. Dés d'initiative (utiliser les points de Momentum)
2. Pour chaque joueur Déclarer les Charges, Réponses aux Charges et Désengagements dans cet ordre : cavalerie, chameaux & chariots, puis Infanterie et éléphants
3. Ralliement des Troupes en Fuite, si dans rayon de Commandement
4. Mouvements Obligatoires
5. Mouvement des charges (distribuer les momentums)
6. Mouvements restants, incluant le retour de troupes hors table

### Tests de Ralliement (utiliser Cohésion)

Type	Modificateur
Unité Fuyant	+2
Unité ennemie non Fuyante dans les 8"	+1
Unité ennemie non Fuyante dans les 8" à l'effectif plus nombreux que celui de l'unité Fuyante	+2
Général d'armée dans le rayon de Commandement (à l'exclusion des unités en Tirailleurs)	Cohésion du Général

### Processus de Désengagement de Combat

1. Impossibilité de Désengagement si :  
Combattant sur plus d'un côté (ex : front et flanc)  
Contacté par une unité ennemie poursuivante au tour précédent
2. Faire un Test de Cohésion, sauf pour Cavalerie combattant un ennemi plus lent qu'elle. +1 si l'unité a reculé au tour précédent  
Si l'unité rompt et fuit, l'ennemi peut poursuivre
3. Les Mouvements de Désengagement et de Poursuite dus à Test de Cohésion raté se font pendant les Mouvements Obligatoires de la Phase de Mouvements

### Capacités de Mouvement

Type d'Unité	Mouvement
Commandant (ignore malus au mvt) : Cheval, Chameau, Char	16"
Commandant (ignore malus au mvt) : Infanterie, Éléphant	12"
Cavalerie, Char Léger	16"
Cavalerie Bardée, Char à Faux ou Lourd, Chameau, Éléphant	12"
Infanterie	8"
Piétons en Ordre Serré dans les 8" d'un ennemi	4"
Unité ne se déplaçant pas droit devant elle (sauf Tirailleurs)	75%
Faire Face simple (sauf Tirailleurs)	½
2 <sup>nd</sup> Faire Face (sauf Ordre Lâche, Cavalerie non bardée)	¼
2 <sup>nd</sup> Faire face pour Tirailleurs, Ordre Lâche, Cavalerie non bardée	Gratuit
Ajouter/Retirer 1 rang de profondeur de socles (sauf Ordre Lâche)	½
Ordre Lâche : Ajouter/Retirer un rang de socles	Gratuit
Ajouter/Retirer 2 rangs de profondeur (sauf Ordre Lâche : 50 %)	100 %
Terrain Difficile (sauf Infanterie en Ordre Lâche et Tirailleurs)	¼
Terrain Difficile - Infanterie Ordre Lâche et Tirailleurs montés	½
Terrain Difficile + Obstacles - unités d'Infanterie en Tirailleurs	8"
Obstacles (sauf Infanterie en Tirailleurs et Commandants)	½
Former un mur de Boucliers	½

### Rétributions Cumulatives de Points de Momentum

Unité ayant chargé un ennemi jusqu'au contact (contre charges exclues)	1
Ennemi fuyant votre charge et vous ne pouvez le contacter	1
Unité impétueuse (warband) qui charge et contacte un ennemi	2
Rendre un Éléphant Hors de Contrôle suite à des tirs	1

## 4. Phase des Combats

- Tous les combats sont simultanés
- Declarer les Momentums utilisés par combat (max 3)
- Qui frappe en premier & quelles figurines combattent
  - Piques combattant de front
  - Cavalerie armée de Kontos combattant de front
  - Unités ayant chargé ce tour
  - Combattants Supérieurs
  - ## Les Autres Combats sont simultanés
- Résoudre le combat
- Calculer le différentiel du résultat de Combat
- Modérer le résultat de Combat par Ligne de Bataille
  - 2 unités : division par 2 (arrondi au supérieur)
  - 3 unités : division par 3 (arrondi au supérieur)
- Si pertes subies - mort des Commandants sur test 2d6 :
  - #Unité vainqueur ou Tenant Général d'Armée tué sur un 12  
Commandant tué sur un 11 ou un 12
  - Unité en Recul & Rupture et Fuite Général d'Armée tué sur un 11 ou un 12  
Commandant tué sur un 10, 11 ou 12
- Appliquer les Résultats de Combats
  - Unités reculant & Tests de Rupture Lancer 2d6 pour Cohesion, la Cohesion des Commandants peut être utilisée  
Modificateurs : Résultat du Différentiel de Combat — variable, découragé +1, Épuisé +2
  - Tests de Cohésion pour les unités dans les 12" d'unités en rupture & d'un Général tué
- Collecter les points de Momentum gagnés
- Mouvements de Fuite et de Poursuite

### Modificateurs de Résultat de Combat

Type	Bonus
Ordre Serré (sauf Levées)	+1
Bonus de Profondeur	+1
Général d'Armée Attaché	+1
Plus Haut	+1
Attaque de Flanc	+1
Attaque sur l'Arrière	+2
Double d'Effectif en points de force	+1
Démoralisée	-1
Nerveux (= ennemi sur Flanc)	-1
Désorganisée après Poursuite	-1
Points de Momentum	Max +3
Chameaux dans unité d'Infanterie	+1

### Commandants & Rayons d'Action

- Rayon de Commandement (Ralliement : idem) : Général d'Armée 12", Commandant 8"
- Un Commandant attaché à une unité est considéré être au centre du front, mesurer les distances depuis cette position et non celle de sa figurine
- Interdiction de Tirer sur un Commandant isolé
- Un Commandant sur éléphant compte ses attaques comme équipier. Si Pertes lancer 2d6 sur 11 ou 12 le Commandant est tué
- Unités dans les 12" du Général d'Armée : peuvent relancer leur Test de Rupture (sauf si OD)
- Unités dans les 12" peuvent utiliser la valeur de Cohésion du Gal d'Armée pour Tests Cohés.

### Mouvements & Mesures

- Possibilité de mesurer les distances à n'importe quel moment du jeu
- Les mesures de mouvement se prennent depuis le centre du front de l'unité jusqu'à la nouvelle position du centre de son front
- La nouvelle position du centre du front doit se situer dans l'arc de vision de 45° de l'unité avant son mouvement

### Valeurs de Défense

Type d'Armure	Valeur de Défense
Légère	6
Lourd / Partiellement de Plates	5
Plates Complète/Cataphracte *	3
Bouclier	-1
Grand Bouclier / Spara	-2
Monté : cheval/Chameau/Éléphant	-1
Bardage (type indifférent)	-1
Howdah ou Chariot	-2

### Pour Toucher

Type	Touche sur
Supérieur vs Non Supérieur	3
Inférieur vs Supérieur	5
Autres Cas	4
Défense d'Obstacle	-1
Phalange, Mur de Bouclier	-1
Éléphant vs Tirailleurs	-2

\* Pas d'application de bonus de monté ou de bouclier

### Dés de Combat

Type d'Unité	Nb dés par Socle
Cavalerie, Chameaux, Tirailleurs	1
Piétons en Unités formées	2
Chars Légers	2
Chars Lourds	3
Chars à Faux (1er Tour seulement)	5
Éléphant / Équipage	2 Éléphant / 1 Équipage
Socle en Contact Coin à Coin	1
Socles combattants pris de Flanc ou sur l' Arrière*	1/2 Arrondi Supérieur
Lance Jetée/Lourde**	+1 par 2 Socles Arrondi Sup
Cavalerie de Choc chargeant/ contre chargeant **	+1 par 2 Socles Arrondi Sup

\*Un Socle combattant de Flanc/d'Arrière ne bénéficie pas de modificateurs d'armes ou de Pique ou Kontos  
\*\* Seulement lors du premier tour de combat, les Socles débordants ne comptent pas dans ce calcul

### Modificateurs d'Armes sur la Capacité de Défense

Armes	Modificateurs de Défense
Montés chargeant ou contre chargeant avec Lance percutante	+2
Montés chargeant ou contre chargeant avec lance ou Kontos	+1
Infanterie équipée d'hallebardes	+1
Lances Lourdes Jetées (Premier Tour uniquement)	+1
Infanterie équipée d'armes à 2 mains (épée ou hache)	+2
Char à Faux	+1
Éléphant (ne concerne pas l'équipage)	+2

### Différentiel de Résultat de Combat

Différentiel	Action du Perdant
0-1	Continue le Combat
2-3	Recul de 4", continue le Combat. Démoralisé
4-5	Passé 1 Test de Rupture. Réussi : Recul de 4", Démoralisé, continue le Combat. Raté : Démoralisé, Rompt et Fuit
6+	Démoralisé, Rompt et Fuit

### Différencier les Résultats de Combat

- Modérer ensuite les Résultats de Combat par Ligne de Bataille (si la configuration le permet)
- Si combattu sur son Flanc ou Arrière : Décaler Résultat d'1 ligne plus bas, après Modération
- Unités contre Éléphants : Résultat décalé d'1 ligne plus bas après Modération du 1.
- Unités d'appui de la Ligne de Bataille perdante : Résultat 1 ligne + haut que l'unité vaincue
- Cavalerie de Choc : pour la 1e unité chargée ou contre chargée et battue, résultat de combat normal, mais après Modération, lire Résultat 1 ligne + bas
- Unité Obstinée : au 1er combat perdu de 4 ou 5 après Modération + Test de Rupture raté ; Recul de 4" uniquement et sans Rupture
- Perdants contre Warbands : Résultat 1 ligne + bas après Modération
- Unités non Formées (y compris Tirailleurs) : Résultat 2 lignes + bas que la normale

### Rétributions Cumulatives de points de Momentum suite aux Combats

Facteur	Points de Momentum
Gagner 1 Tour de combat sans faire reculer l'ennemi, ou incapable de le suivre Forcer un ennemi à faire 1 Test de Rupture	1
Unité piétinant en poursuite une unité ennemie qu'elle combattait et qui a rompu suite à un Test de Cohésion raté	2
Unité rejoignant l'ennemi qu'elle a forcé à reculer en mêlée Réduction d'1 ennemi à la 1/2 ou moins de ses points de Force	2
Unité provoquant la rupture d'un ennemi et le forçant à fuir Unité piétinant une unité adverse qui a fui ou esquivé sa charge	3

- Pendant le mouvement, les lignes tracées depuis chacun des coins du front jusqu'à leurs nouvelles positions ne peuvent se croiser
- Il doit y avoir une largeur suffisante pour que l'unité puisse se déplacer jusqu'à l'endroit voulu