

# Moins que l'adversaire mais plus du double

Les Litières, CWg ou CP ignorent le résultat. La destruction des **Blades** par les **Knights** est copiée de DBA.

<b>Airboat</b> (HotT)	Fuit à 6 BW d'un <b>Magician</b> . Sinon recule.
<b>Artillery</b> (DBA, HotT)	Détruit si en contact.
<b>Auxilia</b> (DBA)	Détruit par <b>Knight</b> en bon terrain. Sinon recule.
<b>Beast</b> (HotT)	Détruit par toute troupe montée au contact. Sinon recule.
<b>Behemoth</b> (HotT)	Fuit à 6 BW d'un <b>Magician</b> , <b>Dragon</b> ou <b>Artillery</b> , sinon recule.
<b>Blades</b> (DBA, HotT)	Détruit par <b>Knight</b> en bon terrain. Et par <b>Warband</b> . Sinon recule.
<b>Bowmen, Lb, Cb</b> (DBA)	Détruits par troupe montée. Sinon recule
<b>Camelry</b> (DBA)	Détruits par <b>Expendable</b> ou si en terrain difficile. Fuit face à <b>Elephant</b> . Sinon recule.
<b>Cavalry</b> (DBA)	Fuit face à <b>Expendable</b> ou si en terrain difficile. Sinon recule.
<b>Cleric</b> (HotT)	Détruit par <b>Knight</b> en bon terrain. Et par <b>Warband</b> . Sinon recule.
<b>Dragon</b> (HotT)	Détruit par <b>Heros</b> ou <b>Paladin</b> . Sinon quitte le champ de bataille.
<b>Elephants</b> (DBA)	Détruit par <b>Psiloi</b> , <b>Auxilia</b> , <b>Light Horse</b> ou par <u>tir</u> d' <b>Artillery</b> . Fuit face à <b>Elephant</b> . Sinon recule.
<b>Expendable</b> (DBA)	Fuit face à tir (sauf si partiellement reçu sur l'arrière). Sinon détruit.
<b>Flyer</b> (HotT)	Fuit à 6 BW d'un <b>Magician</b> . Sinon recule.
<b>God</b> (HotT)	Détruit par <b>Cleric</b> , <b>God</b> ou <b>Magician</b> . Sinon rien.
<b>Hero</b> (HotT)	Ensorcelé par <b>Magician</b> . Détruit par <b>Hero</b> , <b>Paladin</b> ou <b>Artillery</b> . Fuit à 6BW d'une <b>Stronghold</b> . Sinon recule.
<b>Horde</b> (HotT, DBA)	Détruit par <b>Knight</b> en bon terrain. Et par <b>Warband</b> . Sinon recule.
<b>Knights</b> (DBA, HotT)	Détruit par <b>Elephant</b> , <b>Behemoth</b> ou si en mauvais terrain. Détruit par <b>Shooter</b> , <b>Artillery</b> ou <b>Magician</b> contacté ce tour. Sinon recule.
<b>Light Horse, Lcm</b> (DBA)	Fuit face à <b>Expendable</b> ou si cible d'un tir d' <b>Artillery</b> ou si en terrain difficile. Sinon recule.
<b>Lurker</b> (HotT)	Quitte le champ de bataille.
<b>Magician</b> (HotT)	Ensorcelé par <b>Magician</b> . Détruit par <b>Hero</b> , <b>Paladin</b> , <b>Dragon</b> ou <b>God</b> . Sinon recule.
<b>Paladin</b> (HotT)	Détruit si en contact.
<b>Pikes</b> (DBA)	Détruit par <b>Knight</b> en bon terrain. Et par <b>Warband</b> . Sinon recule.
<b>Psiloi</b> (DBA)	Détruit par <b>Knight</b> , <b>Cavalry</b> , <b>Camelry</b> si en terrain considéré comme bon par ceux ci. Sinon recule.
<b>Rider</b> (HotT)	Détruit en mauvais terrain, sinon recule.
<b>Shooter</b> (HotT)	Détruit par toute troupe montée au contact. Sinon recule.
<b>Sneaker</b> (HotT)	Fuit à 6 BW.
<b>Spear</b> (DBA, HotT)	Détruit par <b>Knight</b> en bon terrain. Et par <b>Warband</b> . Sinon recule.
<b>Warband</b> (DBA, HotT)	Détruit par <b>Knight</b> en bon terrain. Et par <b>Behemoth</b> . Sinon recule.
<b>War Wagons</b> (DBA, HotT)	Détruit par <b>Elephant</b> ou <u>tir</u> d' <b>Artillery</b> . Sinon, pas d'effet.

## Modificateurs tactiques et soutiens

+4	Dans une cité ou un fort (au corps à corps ou si pris pour cible).
+3	Soutien Arrière (Bon terrain) : <b>Pike</b> si <b>Pike</b> contre infanterie sauf <b>Psiloi</b>
+2	Dans son propre camp (au corps à corps ou si pris pour cible), habitants dans leur cité.
+1	Soutien Arrière (Bon terrain) : <b>Warband</b> si <b>Warband</b> contre infanterie sauf <b>Psiloi</b>
+1	Soutien Arrière (Bon terrain) : <b>Pike</b> si <b>Pike</b> contre <b>knight, Elephant, Expendable</b> .
+1	Soutien Arrière (Bon terrain) : <b>Light horse</b> si <b>Light Horse</b> contre tous.
+1	Général au corps à corps ou pris pour cible.
+1	Soutien latéral (bon terrain) <b>Spear</b> si <b>Spear</b> ou <b>Blade, Bowmen</b> solides si <b>Blades</b> solides
+1	Au corps à corps, plus haut ou si défendant berge (si rivière non négligeable) hors route.
+1	Élément double en bon terrain : <b>6Kn, 6Cv, 8Sp, 6Bd, 8Bw/Lb/Cb</b> contre <b>infanterie</b> .
-1	Débordement, boîte, prise arrière, soutien ennemi au tir.
-2	Tous sauf <b>Auxilia, Bowmen, Warband, Psiloi</b> au corps à corps en terrain difficile.

## Égalité avec le score de l'adversaire

Aucun effet si défendant ou attaquant d'une cité, fort ou campement. Sinon appliquer le tableau.

<b>Expendable</b> (DBA)	Détruit.
<b>Knight</b> ou <b>Camelry</b> (DBA)	Détruit au corps à corps par <b>Blade, Lb</b> ou <b>Cb</b> . Recule face à <b>infanterie solide</b> . Les <b>4Kn</b> reculent face aux <b>3Kn</b> .
<b>Autres montés et infanterie solide</b> (DBA, HotT)	Reculer face à <b>infanterie solide</b> au corps à corps ou si cible d'un tir. Sinon pas d'effet..
<b>Infanterie solide</b> (DBA, )	Détruit par l'infanterie si <b>CP, Cwg</b> ou <b>Litière</b> en contact par au moins deux côtés avec le front d'éléments ennemis. Sinon pas d'effet.

## Moins de la moitié de l'adversaire

Détruit si défenseur d'une cité, fort ou campement. Sinon appliquer le tableau.

<b>Cavalry</b> (DBA)	Fuit face à <b>Spears, Pikes</b> ou <b>Hordes</b> ou si en bon terrain. Fuit face à de l' <b>Artillery</b> au corps à corps. Sinon Détruit.
<b>Flyer</b> (HotT)	Détruit par <b>Magician, Hero, Paladin, Flyer, Bowman</b> ou <b>Shooter</b> . Sinon recule.
<b>Light Horse, Lcm</b> (DBA)	<b>Détruit</b> en terrain difficile ou par les troupes montées, les <b>Bowmen, Shooter, Psiloi</b> et <u>tirs</u> d' <b>Artillery</b> . Sinon fuit..
<b>Psiloi</b> (DBA)	Détruit par <b>Knight, Cavalry, Camelry, Light Horses</b> si en terrain considéré comme bon par ceux ci. Détruit au corps à corps par <b>Auxilia, Bowman, Shooter</b> ou <b>Psiloi</b> . Recule face à <b>Elephant</b> et <b>Expendable</b> . Sinon fuit..
<b>Autres</b> (DBA, HotT)	Détruit.

# Mouvement et Facteurs de combat

+1 BW en mouvement pour les <i>Auxilia, Blade, Bowman, Cleric Horde, Magician, Pike et Warband classées rapides</i>	Mouvement				Combat	
	100% sur Route	Bon terrain	Terrain difficile	Rivière hors pont	Infanterie	Autres
<b>Airboat</b> (HotT)	8	8	8	8	5	3
<b>Artillery</b> (DBA, HotT)	3	2	0	1	4	4
<b>Auxilia</b> (DBA)	4	2	2	1	3	3
<b>Beast</b> (HotT)	4	4	4	1	3	4
<b>Behemoth</b> (HotT)	3	3	3	1	4	5
<b>Blades</b> (DBA, HotT)	4	2	2	1	5 (4)	3
<b>Bowmen, Lb, Cb</b> (DBA)	4	2	2	1	2	4
<b>Camelry</b> (DBA)	4	3	1	1	3	3
<b>Cavalry</b> (DBA)	5	4	1	1	3	3
<b>Cleric</b> (HotT)	4	2	1	1	4	4
<b>Dragon</b> (HotT)	8	8	8	8	6	6
<b>Elephants</b> (DBA)	4	3	1	1	5	4
<b>Expendable</b> (DBA)	5	4	1	1	3	4
<b>Flyer</b> (HotT)	8	8	8	8	2	2
<b>God</b> (HotT)	8	8	8	8	6	6
<b>Hero</b> (HotT)	5	5	2	1	5	5
<b>Hero – Aerial</b> (HotT)	8	8	8	8	5	5
<b>Horde</b> (HotT, DBA)	4	2	1	1	3	2
<b>Knights</b> (DBA, HotT)	4	3	1	1	3	4
<b>Light Horse, Lcm</b> (DBA)	5	4	1	1	2	2
<b>Lurker</b> (HotT) Tous solides	2	2	2	1	2	2
<b>Lurker - Water</b> (HotT) Tous rapides	2	2	2	2	2	2
<b>Magician</b> (HotT)	5	3	3	1	4	4
<b>Paladin</b> (HotT)	5	1	1	1	6	6
<b>Pikes</b> (DBA)	4	2	2	1	3	4
<b>Psiloi</b> (DBA)	4	3	3	1	2	2
<b>Rider</b> (HotT)	5	5	2	1	3	3
<b>Shooter</b> (HotT)	4	2	1	1	3	4
<b>Sneaker</b> (HotT) Tous rapides	4	3	3	1	5	3
<b>Spear</b> (DBA, HotT)	4	2	2	1	4	4
<b>Warband</b> (DBA, HotT)	4	2	2	1	3	3
<b>War Wagons</b> (DBA, HotT)	4	2	0	1	3	4