

Fiche de référence

Tour de jeu

Phase 1 : initiative.

1d20 + valeur de moral du général

En cas d'égalité, l'initiative est gagnée par le général qui possède le plus haut niveau.

Phase 2 : désignation de la 1^{ère} unité.

Le joueur qui a l'initiative désigne sur le terrain une unité ou un indépendant de son choix, qui est immédiatement activée.

Phase 3 : activation des autres unités.

Le second joueur désigne à son tour une unité de son choix. Toutes les unités en jeu sont désignées à tour de rôle par les joueurs.

Activation des unités.

Durant la phase d'activation d'une unité, chaque figurine qui la compose peut effectuer une des actions suivantes.

- Effectuer une action de mouvement suivie d'une action simple,
- Effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement,
- Courir en se déplaçant au double de sa vitesse,
- Effectuer une attaque à outrance,
- Charger,
- Se mettre en état d'alerte.
- Effectuer une action complexe.

Quand une figurine a effectué toutes ses actions, c'est au tour d'un autre membre de l'unité et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres de l'unité aient agi.

Attaque distance

1d20 + valeur de Tir ≥ valeur d'armure de la cible + modificateur(s)

La cible :

Est à couvert léger (buissons, sous-bois, haie...)	+2 à l'Arm
Est à couvert lourd (mur de pierres, meurtrière)	+4 à l'Arm
Est à longue portée	+2 à l'Arm
Est de Taille P	+2 à l'Arm
Est enchevêtrée	-2 à l'Arm
Est en déroute	-2 à l'Arm
Est confuse	-2 à l'Arm
Est de Taille G ou plus	-2 à l'Arm
Est paralysée	-5 à l'Arm

Coup critique : sur un résultat de 20, la cible subit doubles dommages.

Maladresse : sur un résultat de 1, votre combattant ne peut plus entreprendre d'action dans ce tour.

Facteur de portée des armes

Arme	Portée longue
Arbalète légère	12 - 24 pas 30 - 60 cm
Arbalète lourde	15 - 30 pas 40 - 75 cm
Arbalète de poing	8 - 16 pas 12 cm - 24 cm
Arc court	10 - 20 pas 25 - 50 cm
Arc court composite	20 - 40 pas 30 - 60 cm
Arc long	12 - 24 pas 30 - 60 cm
Arc long composite	15 - 30 pas 40 - 75 cm
Fronde	8 - 16 pas 12 cm - 24 cm
Javelot	8 - 16 pas 12 cm - 24 cm
Hache ou Marteau de lancer/ Fléchette	4 - 8 pas 6 cm - 12 cm

Attaque en corps à corps

1d20 + valeur de combat + modificateur(s) ≥ valeur d'armure du défenseur + modificateur(s)

L'attaquant :

Est en position surélevée	+1 au jet d'attaque
Est invisible	+2 au jet d'attaque
Attaque la cible dans le dos	+2 au jet d'attaque
Est enchevêtrée	-2 au jet d'attaque
Vient de charger	+1 au jet d'attaque

Le défenseur :

Est à couvert léger	+2 à l'Arm
Est à couvert lourd	+2 à l'Arm
Est de Taille P	+2 à l'Arm
Est enchevêtrée	+2 à l'Arm
Est en déroute	+2 à l'Arm
Est confuse	+2 à l'Arm
Est de Taille G ou plus	+2 à l'Arm
Est paralysée	+2 à l'Arm
Vient de charger	-1 à l'Arm

Coup critique : sur un résultat de 20, la cible subit double dommages.

Maladresse : sur un résultat de 1, votre combattant offre une ouverture à son ennemi qui peut lui porter immédiatement une attaque.

Action de lancement de sort.

Lancer un sort

1d20 + valeur de bravoure ≥ Difficulté du sort

Un lanceur de sort ne peut pas invoquer le même sort lors de tour consécutif, qu'il est réussi ou non à le lancer.

Choisir une cible autre qu'une figurine à 6 pas.

1d20 + Valeur de bravoure ≥ 15

Résister à l'effet d'un sort

1d20 + Niveau de la cible ≥ Difficulté du sort

Dissiper un sort actif du type de magie maîtrisé

1d20 + Niveau du sorcier ≥ 15

Dissiper un sort actif d'un autre type de magie

1d20 + Niveau du sorcier ≥ 20

Action de commandement

Qui : héros, mage ou prêtre.

Cible : unité alliée visible se trouvant à moins de 6 pas de lui.

Quand : avoir ou après l'action de déplacement.

Important : un indépendant ne peut commander un autre indépendant que s'il possède un Niveau et une valeur de Moral supérieure à la sienne.

Action de ralliement

Qui : héros, mage ou prêtre.

Cible : unité alliée visible désorganisée ou paniquée se trouvant à moins de 10 pas de lui.

Quand : avoir ou après l'action de déplacement.

Modificateurs : oui, cf test moral.

1d20 + valeur de Bravoure de l'indépendant ≥ 15

Test de peur

d20 + valeur de bravoure + modificateurs ≥ 15

Qui : unité ou indépendant ne provoquant pas lui-même la peur.

Succès : activation normale.

Echec : unité ébranlée.

Réussite critique : immunisé à la peur de ce type d'unité durant toute la bataille.

Echec critique : l'unité est démoralisée.

L'unité :

Affronte un ennemi tenant une position élevée	-1
Affronte un ennemi tenant une position défensive	-1
Possède un étendard	+1
Est plus nombreuse que son adversaire	+1
Est deux fois plus nombreuses que son adversaire	+1
Tient une position défensive	+1
Est ébranlée	-2

Test de terreur

d20 + valeur de bravoure + modificateurs ≥ 15

Qui : unité ou indépendant ne provoquant pas lui-même la terreur.

Succès : activation normale. L'unité n'est plus affectée par l'aura de terreur du monstre.

Echec : unité en déroute.

Réussite critique : immunisé à la peur et à la terreur pour le reste de la partie.

Echec critique : l'unité est retirée comme perte.

Test de moral

d20 + valeur de bravoure + modificateurs ≥ 15

Quand :

1. L'unité **subit sa première perte** (1^{ère} blessure pour un indépendant)
2. L'unité est réduite à **50% de ses effectifs de départ**. (50% de ses points de vie pour un indépendant)
3. Pour chaque perte subie alors qu'elle est réduite à moins de 50 % de ses effectifs de départ.
4. L'unité **se désengage** d'une mêlée.
5. Lorsque **l'officier commandant l'unité est tué** ou quitte l'unité.
6. Lorsque **le porte-étendard de l'unité est tué**.
7. Lorsque **le général d'armée est tué**.

L'unité :

Affronte un ennemi tenant une position élevée	-1
Affronte un ennemi tenant une position défensive	-1
Affronte un ennemi plus nombreux	-1
Affronte un ennemi deux fois plus nombreux	-1
Affronte un ennemi provoquant la peur	-1
Affronte un ennemi provoquant la terreur	-1
N'est pas dirigé par un indépendant lié ou non	-1
Possède un étendard	+1
Est plus nombreuse que son adversaire	+1
Est deux fois plus nombreuse que l'adversaire	+1
Tient une position défensive	+1
Est ébranlée	-2

Echec unité opérationnelle : unité ébranlée.

Echec unité ébranlée : unité paniquée

Echec critique unité opérationnelle : unité paniquée.

Echec critique unité ébranlée : unité éliminée

Une unité ébranlée agit normalement & subit les malus suivants :

- Pénalité de -2 aux jets d'attaque.
- Pénalité de -2 au jet de moral.

Une unité en déroute

- Lors de sa prochaine activation, **l'unité doit se déplacer du double de sa vitesse** vers le bord de table le plus proche.
- Si l'unité est engagée en corps à corps, **son adversaire bénéficie d'une attaque gratuite lors du mouvement de fuite**.
- L'unité en déroute ne peut ni attaquer, ni lancer de sorts, ni utiliser de pouvoirs spéciaux.
- Pénalité de -4 à la classe d'armure.
- Pénalité de -4 au jet de moral.