

Aide-mémoire

ATTENTION : cet aide-mémoire ne décrit que les règles élémentaires du jeu, sans leurs détails ni leurs éventuelles exceptions. Reportez-vous à la section correspondante du livre pour vous assurer d'appliquer ces règles correctement !

Phases du tour (1.2.1)

DÉBUT DE TOUR (1.3) – Les figurines *en fuite* tentent de se rallier, les figurines *sonnées* ou *à terre* reprennent leurs esprits et toutes les figurines se préparent au combat.

MOUVEMENT (1.4) – Les figurines chargent puis celles qui n'ont pas chargé effectuent leur mouvement. Une figurine charge et court au double de son Mouvement.

EXPLORATION (1.5) – Une figurine à l'intérieur d'un décor qui n'a pas encore été fouillé peut l'explorer. Une figurine en contact avec un décor protégé par une restriction d'accès peut tenter de l'écarter.

TIR (1.6) – Les figurines équipées avec une arme de tir peuvent tirer sur l'ennemi le plus proche. Le *couvert*, la *longue portée* et le *déplacement* occasionnent un malus, la *grande taille* de la cible un bonus.

MAGIE (1.7) – Les *sorciers* peuvent tenter de lancer l'un des sorts qu'ils connaissent. Un résultat sur 2D6 égal ou supérieur à la difficulté du sort est une réussite. Un double "un" occasionne une brûlure psychique.

CORPS À CORPS (1.8) – Les figurines qui ont chargé frappent en premier. Les autres frappent par ordre décroissant de Dextérité. Effectuez : jet(s) pour toucher, jet de parade, jet(s) pour blesser, jet(s) de sauvegarde et jet(s) de dégâts.

Parades (1.8.3.2)

Épées et boucliers uniquement. Parade sur un résultat supérieur à celui obtenu pour toucher. Un seul coup peut être paré durant une phase de corps à corps. Une figurine équipée d'un bouclier et d'une épée peut relancer toute parade ratée.

Coups critiques (1.9.1.1)

Si touche possible sur moins de 6, le premier 6 obtenu pour blesser au tir ou au corps à corps cause un coup critique.

ARME DE TIR – Ricochet sur la figurine la plus proche mais à moins de 4ps. Touche résolue avec un malus de F-1.

ARME CONTONDANTE – Un résultat *à terre* est considéré comme un résultat *sonné*.

ARME D'ESTOC – Malus de sauvegarde d'armure de -2.

ARME NATURELLE – Fait perdre une arme à la cible.

ARME TRANCHANTE – Cause deux blessures.

Figurines à terre ou sonnées (1.9.3.1/2)

JET DE DÉGÂTS (1.9.3) – Lancez 1D6. 1-2 : figurine *à terre* ; 3-4 : figurine *sonnée* ; 5-6 : figurine *hors de combat*.

COMPORTEMENT (1.9.3.1) et (1.9.3.2) – Une figurine *à terre* peut ramper de 2ps (et rien d'autre). Une figurine *sonnée* ne peut rien faire.

COMBAT (1.8.5) – Une attaque sur une figurine *à terre* touche automatiquement. En cas de blessure non sauvegardée, cette figurine est mise *hors de combat*. Une figurine *sonnée* est mise *hors de combat* si elle est prise pour cible au corps à corps.

RÉTABLISSEMENT (1.3.2) – Au début de son tour, une figurine *sonnée* se retrouve *à terre* et une figurine *à terre* se relève. Elle peut alors se déplacer à demi-vitesse, tirer et lancer des sorts, mais ni *charger* ni *courir*. Si elle est engagée au corps à corps, elle frappe en dernier. Au tour suivant, la figurine pourra bouger et combattre normalement.

Psychologie (1.10)

DÉROUTE (1.10.1) – Tester si le quart de la bande ou plus est *hors de combat*.

CHEFS (1.10.3) – Une figurine située à moins de 6ps de son chef peut utiliser son Cd.

SEUL CONTRE TOUS (1.10.4) – Test de commandement à la fin de la phase de corps à corps pour la figurine qui combat seule contre deux adversaires ou plus sans figurine amie à 6ps.

PEUR (1.10.5) – Test de commandement en cas de charge d'une figurine qui cause la peur ou de charge par une telle figurine. En cas d'échec, la charge rate dans le premier cas et la victime touche sur 6 dans le second.

EXALTATION (1.10.6) – Tant que la figurine n'a pas été mise *à terre*, immunité à la peur, obligation de charger l'ennemi visible le plus proche et attaques doublées au corps à corps.

HAINES (1.10.7) – Relance des jets pour toucher ratés lors du premier tour de chaque combat.

STUPIDITÉ (1.10.8) – Test de commandement au début de chaque tour. En cas d'échec, pas de sorts ni de frappe au corps à corps. Hors corps à corps, lancez 1D6. 1-3 : déplacement aléatoire à demi-vitesse ; 4-6 : inaction.

Tableaux

TOUCHER AU TIR (1.6.4)

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

TOUCHER AU CORPS À CORPS (1.9.4.2)

CC ^a / CC ^d	Résultat sur 1D6
CC ^a > CC ^d	3+
2xCC ^a ≥ CC ^d	4+
Dans les autres cas	5+

BLESSEUR AU TIR ET AU CORPS À CORPS (1.9.4.3)

F ^a - E ^d	Résultat sur 1D6
≥ 2	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 / -3	6+
Dans les autres cas	-

SAUVEGARDES D'ARMURE (1.9.2)

Armure	1D6
Armure légère	6
Armure légère en Arcanite	5
Armure lourde	5
Armure lourde en Zirconium	4
Bouclier	+1 à la svg.

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE (1.9.2.1)

Force	1-3	4	5	6	7	8	9+
Modif.	Aucun	-1	-2	-3	-4	-5	-6