



Comment activer une figurine ?

Jet de qualité avec 1,2 ou 3 d6

1 Action pour chaque succès obtenu
2 échecs = le tour de jeu passe à l'adversaire
Toutes figurines jouées = le tout de jeu passe à l'adversaire
1 = échec automatique
6 = succès automatique

Actions possibles

Deplacement	1 Action
Déplacement court en terrain difficile	2 Actions
Lancer un sort	1,2,3 Actions
Tir à distance ou Attaque en corps à corps	1 Action
Attaque en puissance (corps à corps)	2 Actions
Tir visé	2 Actions
Charger (seul charge feroce donne +1 attaque)	1 Action
Se désengager	2 Actions
Se relever	1 Action
Préparer puis Lancer une grenade	2 Actions
Briser un immobilisation	2 Actions
Se mettre en 'overwatch'	2 Actions

Déplacement

Terrain difficile = Réduction d'une catégorie

Charger au corps à corps contre un adversaire armé

La cible fait un jet de qualité 3d6 pour déterminer si elle tir ou non

Résultat du jet de dé
3 succès : la cible tire normalement. Combat gagné, l'attaquant est hors jeu
2 succès : La cible tire avec bonus de l'arme courte portée
1 succès : La cible n'ajoute aucun bonus d'arme
0 succès : La cible est dérouter et subit -1C lors de l'attaque

Moral

Jet de qualité avec 3 d6

Quand tester le moral ?
Mort horrible (résultat triple) toutes figurines à distance longue
Aller au contact d'un ennemie avec la caractéristique 'Terreur'
Un ennemie avec la caractéristique 'Terreur' vient au contact
Bande réduite de 50%

Résultat du jet de dé

3 succès : Tient bon
1 échec : 1 action de fuite direction opposée (distance suivant figurine)
2 échecs : 2 actions de fuite direction opposée (distance suivant figurine)
3 échecs : Déroute, la figurine est retirée du jeu

Modificateur (bonus/malus)

Couard	-1
Contre un ennemie en overwatch	-1 C
Bonus du chef (toutes figurines à portée longue)	+1Q
Inflexible	+1

Overwatch

Toutes figurines de Qualité 4 ou mieux

Placer un marqueur d'identification

DOIT tirer sur toutes figurine entrant dans sa zone de surveillance ou

réaliser un jet de qualité 1d6 de résistance à faire feu

Zone de surveillance
Armes sur trépied: 1x portée longue
Armes avec servant, arme alimentée par bande: 1x portée moyenne
Toutes les autres armes de tir 1x portée courte

Munitions

Jet de qualité avec 1 d6 au début de la phase de tir

Sur un résultat de 1, perte des actions restante et le tour passe à l'adversaire

Figurine 'à terre'

Peut attaquer en corps à corps

Est sans défense si attaqué (pas de jet de dé)

Combat à distance

Jet de combat avec 1d6 + les points de combat

1 combat par tour et par figurine

Seul le tireur peu affecter la cible

Interdiction de prendre pour cible un combattant engagé en corps à corps

Modificateur	
Cible à une portée de l'arme x2	-2C
Cible à une portée de l'arme x3	-4C
Cible à couvert	-1C
Cible grande ou très grande	+1C
Tireur en embuscade	+1C
Cible immobilisée	+2C
Tir visé (malus pour l'adversaire)	-1C

Combat en corps à corps

Jet de combat avec 1d6 + les points de combat

1 combat par tour et par figurine

les deux combattants peuvent être affectés

Interdiction de prendre pour cible un combattant engagé en corps à corps

Modificateur	
Par adversaire supplémentaire	-1C
Monté si l'adversaire n'est pas monté	+1C
Grand ou très grand et l'adversaire de taille normal	+1C
Ennemie immobilisé ou à l'arrêt	+2C
Defend un obstacle	+1C
Plus haut	+1C
En embuscade	+1C
Tir visé (malus pour l'adversaire)	-1C

Grenade

Jet de Qualité 1d6 par nombre de portée

3x portée moyenne grenade à main

3x portée longue sur fusil lance grenade

Résultat du jet de dé
3 succès : La grenade tombe sur l'objectif
Sur un résultat de 1, plus de grenade pour le reste de la partie
1 échec : La grenade tombe à 1x portée courte de l'objectif
2 échecs : La grenade tombe à 1x portée moyenne de l'objectif
3 échecs : La grenade tombe à 1x portée longue de l'objectif

Effets des grenades sur les figurines à :

1x portée courte	-3C
Entre 1x portée courte et moyenne	-1C
Entre 1x portée moyenne et longue	-0C

Résultat des combats

Pour les combats corps à corps te distance : Résultat = jet de dé + les points de combat

Pas de jet de dé pour la figurine touchée par une grenade

Résultat pair	A terre
Résultat impair	Repoussé
Résultat double de l'adversaire	Mort
Résultat triple de l'adversaire	Mort horrible

Sorts

Annoncer à l'activation de la figurine le lancement du sort

Jet de qualité avec 1,2 ou 3d6.

Résultat du jet de dé	
3 succès : Sort puissance 3 portée longue	C =3
3 succès : Sort puissance 2 portée moyenne	C =2
3 succès : Sort puissance 1 portée courte	C =1
2 échecs : Le tour passe à l'adversaire	
3 échecs : Plus de puissance magique pour le reste de la partie	

Sort comme attaque à distance : Puissance + jet de combat 1d6
Même restriction qu'en combat à distance normal
pas de malus de C-2 contre un Mort-vivant et une nuée

Sort d'immobilisation : l'adversaire doit faire un jet de qualité 1d6 par niveau de puissance. Sur 1 échecs la cible est immobilisée.
Une figurine immobilisée est sans défense, son adversaire à C+2