

FEUILLE DE REFERENCE



Sequence du tour

1. Ralliement
2. Mouvement
3. Tir
4. Corps à corps

Ralliement

Durant la phase de ralliement, vous pouvez tenter de rallier vos figurines en fuite. Pour faire un test de ralliement, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de la figurine, celle-ci arrête de fuir et s'est ralliée. Elle

ne peut ni bouger ni tirer pour le reste du tour, mais peut lancer des sorts. Si le test est raté, la figurine continue à fuir vers le bord de table le plus proche.

Il est impossible de se rallier si la figurine la plus proche est un ennemi.

Durant la phase de ralliement, les guerriers qui étaient *sonnés* se retrouvent à terre à la place et ceux qui étaient à terre peuvent se relever.

Mouvement

Lors de votre phase de mouvement, vous pouvez déplacer vos guerriers selon l'ordre suivant :

1. CHARGES
2. MOUVEMENTS OBLIGATOIRES
3. AUTRES MOUVEMENTS

COURSE

Un guerrier qui court se déplace à deux fois sa vitesse normale. Il ne peut pas courir si des figurines ennemies sont à moins de 8ps au début de son tour.

Un guerrier qui court ne peut ni se cacher ni tirer lors du même tour, mais il peut lancer des sorts.

CHARGES

Sans mesurer la distance, désignez la figurine qui charge et l'ennemi attaqué. Les guerriers chargent au double de leur vitesse normale.

Une fois que les deux figurines sont en contact socle à socle, elles sont engagées au corps à corps.

Vous ne pouvez pas charger une figurine si un autre ennemi se trouve dans les 2ps de votre itinéraire de charge le plus direct.

MORHEIM

GRIMPER

Un guerrier peut grimper d'une hauteur égale à son mouvement en une seule phase de mouvement. Faites un test d'Initiative. En cas d'échec lors d'une montée, le guerrier ne peut pas bouger du tour. En cas d'échec pour descendre, le guerrier tombe (voir Chute, plus loin).

DESCENDRE EN SAUTANT

Les guerriers peuvent se laisser tomber d'une hauteur maximum de 6ps. Faites un test d'Initiative pour chaque tranche complète de 2ps de hauteur sautée. Si un test rate, la figurine tombe et subit des dommages comme expliqué dans Chute.

CHARGE PLONGEANTE

Un guerrier peut effectuer une charge plongeante contre un ennemi qui est plus bas que lui et qui se trouve à moins de 2ps de son point de chute. Testez pour le saut vers le bas comme expliqué ci-dessus. Si le guerrier réussit, il gagne un bonus de +1 en Force et de +1 pour toucher lors de la phase de corps à corps.

SAUT EN LONGUEUR

Les figurines peuvent sauter au-dessus de crevasses d'une largeur maximum de 3ps (il est **interdit** de mesurer la distance avant). Une figurine qui n'a pas assez de mouvement chute automatiquement.

Si la figurine possède assez de mouvement, faites un test d'Initiative. Elle tombe en cas d'échec (voir plus bas).

GUERRIERS A TERRE OU SONNES

Un guerrier qui est mis à terre ou *sonné* à moins de 1ps du bord d'un toit ou d'une hauteur quelconque risque de tomber. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Initiative de la figurine, elle tombe en contrebas et subit des dommages (voir Chute ci-dessous).

CHUTE

Les figurines qui tombent subissent D3 touches d'une Force égale à la hauteur de leur chute en pas. Aucune sauvegarde d'armure n'est applicable.

Tir

TOUCHER LA CIBLE

Utilisez la CT du tireur pour déterminer le résultat à obtenir sur 1D6.

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICATEURS

- 1 La cible est à couvert
- 1 Le tireur s'est déplacé
- 1 La cible est à longue portée
- +1 La cible est de grande taille

JET POUR BLESSER

Comparez l'Endurance de la cible avec la Force de l'arme pour connaître le résultat requis sur 1D6 pour blesser.



Force de l'arme	Endurance de la cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

COUPS CRITIQUES

Un jet de 6 pour blesser cause un coup critique. Lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous. On ne peut causer qu'un seul coup critique par phase de corps à corps.

TABLEAU DES COUPS CRITIQUES

- 1-2 **Organe vital.** 1 blessure = 2. Faites les sauvegardes avant.
- 3-4 **Partie découverte.** 1 blessure = 2. Aucune sauvegarde possible.
- 5-6 **Coup de maître!** 1 blessure = 2. Aucune sauvegarde possible; +2 au(x) jet(s) de dégâts.

SAUVEGARDES D'ARMURE

Les figurines portant une armure peuvent tenter un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts d'une blessure. Appliquez les modificateurs appropriés.

Armure	Résultat minimum requis sur 1D6
Armure légère	6
Armure lourde	5
Armure en gromril	4
Bouclier	Ajoute +1 à la sauvegarde.

DEGATS

Dès qu'une figurine perd son dernier PV, lancez 1D6 sur le tableau des dégâts.

TABLEAU DES DEGATS

- 1-2 **A terre.** La force du coup jette le guerrier à terre. Couchez la figurine sur le dos.
- 3-4 **Sonné.** La cible tombe au sol, à peine consciente. Couchez la figurine sur le ventre.
- 5-6 **Hors de combat.** Retirez la figurine du jeu.

Corps à corps

QUI FRAPPE EN PREMIER

La figurine qui a chargé frappe en premier. Sinon, les figurines se battent par ordre décroissant d'Initiative.

TOUCHER L'ENNEMI

Lancez 1D6 pour chaque figurine au combat. Lancez 1D6 par attaque si une figurine en possède plus d'une.

Comparez la CC de l'attaquant avec celle de son adversaire puis consultez le tableau qui suit pour connaître le résultat minimum requis sur 1D6 pour toucher.



CC DE L'ATTAQUANT	CC DU DEFENSEUR									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

JET POUR BLESSER

Comparez l'Endurance de la cible avec la Force de l'attaque pour connaître le résultat requis sur 1D6 pour blesser (voir le tableau des jets pour blesser dans la section Tir ci-dessus).

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDES D'ARMURE

Plus la Force d'une créature est grande, plus elle perce facilement les armures.

Le tableau ci-dessous indique la réduction de la sauvegarde adverse en fonction de la Force de l'attaquant.

Force	1-3	4	5	6	7	8	9+
Malus svg.	Néant	-1	-2	-3	-4	-5	-6

GUERRIERS A TERRE

Si une figurine ennemie affronte un guerrier à terre, elle peut l'attaquer pour le mettre hors de combat.

Lancez pour blesser normalement. Si une attaque blesse, la victime peut tenter une sauvegarde éventuellement modifiée par la Force comme d'habitude. En cas d'échec, le guerrier est automatiquement mis hors de combat.