

D10	Tours de Jeu
1 - 2	Sept
3 - 4	Six
5 - 7	Cinq
8 - 10	Quatre

Arc de tir : 180° vers l'avant
Zone d'Engagement
 Taille petite et moyenne : 1'' à 360°
 Grande taille : 2'' à 180° vers l'avant

Formations :
En Ligne : Au moins 2 rangs de 4 figs.
Serrée : Au moins 8 figs, pas de rang obligatoire, juste collé socle à socle
Tirailleur : Fig à 1''
Dispersée : Fig à 2''

Bonus :
+1 test CO/ +1 AR
+1 test CO/ +1 AR
-1 test CO

Séquence du Tour

- Initiative : 1d10 au premier tour
- Activation d'Unité;
- Résolution des Effets;
- Retirer les compteurs.

Coup de maître: Pas de Sauvegarde d'armure

Maladresse: Attaque ratée + perte du reste de AC

Actions:

- Ralliement
- Se relever (3 AC)
- Se déplacer (1 AC / 1'')
- Combattre au contact
- Attaquer à distance
- Attente
- Magie
- Actions spéciales

Mouvement:

- A travers fig amies : OK
- Terrain Difficile : AC X 2
- Terrain Infranchissable : Seulement les volants
- Obstacle : +1 AC
- Zone d'engagement : KO sauf charge ou ennemie déjà engagé.
- Charge : +3 AC / +1 CC
- Capacité de mouvement :

Actions	Temps Doublé	Mouvement de Cavalerie	Vol
1	1½"	2"	2½"
2	3"	4"	5"
3	5½"	6"	7½"
4	6"	8"	10"
5	7½"	10"	12½"
6	9"	12"	15"
7	10½"	14"	17½"
8	12"	16"	20"
9	13½"	18"	22½"
10	15"	20"	25"
11	16½"	22"	27½"
12	18"	24"	30"

Actions Retenues:

Prend toutes les actions de l'activation. Activable si une unité adverse active est dans la LdV.
 • **Tir de réponse** (5 AC max.): sur l'unité active ennemie, 1 attaque max.
 • **Recevoir une charge**: 1 attaque max, attaque avant la charge.
 • **Fuir une charge**: Avant le mouvement de l'unité qui charge; Mouvement/2; formation Ligne/Serrée deviennent Tirailleur. L'attaquant peut poursuivre ou charger une autre unité

Déroulement combat (Tir ou CàC) : 1 - Jet sous carac. (AD ou CC) 2 - Sauvegarde armure 3 - Table de résistance

Action Tir: 1D10 sous AD + modificateurs

- Annoncer la cible, vérifier la Ligne de Vue (LdV);
- Mesurer la portée;
- Appliquer le modificateur de portée;
- Appliquer tout modificateur de toucher
- Viser : 2 AC / +1 AD (toutes les attaques doivent être en « viser »)
- Cible prioritaire : Ennemi à 8'' ou moins, non couvert.
- Tir répartis : Les tirs peuvent être résolu un par un.
- Tir dans une mêlée: Test de CO, si Ok alors tir normal, si KO Lancez un dé pour chaque figurine présente dans la mêlée, la figurine avec le plus bas résultat a été touchée (-1 pour les grandes tailles)
- Grenades : distance = 2'' + F (de la fig) ; cout en AC = F de la grenade; Jet de toucher = AD +1 si LdV / -1 si pas de LdV; Si échec dispersion de 2''; Si maladresse, explosion sur le lanceur

Modificateurs de Tir

- +1/0/-1 Portée Courte/Moyenne/Longue
- +1 pour une grande cible (cela inclus les unités en ligne et serrée)
- -1 pour une unité dispersée
- +1 pour viser une cible
- -1 si la cible à une couverture légère (25% couvert)
- -2 si la cible à une couverture modérée (50% couvert)
- -1 pour les tirs du second ou du troisième rang
- -1 pour un tir indirect
- +1 Si unité cible paniquée

Machine de guerre:

- Tirer sur une machine de guerre: Si portée L ou L =>
- Qu'une attaque par activation
- Déplacement /2
- CU = F de l'arme si CU non précisé
- Recharger une arme: CU de l'arme/2
- Traversant: Dn de distance en ". Continue tant qu'il y a des blessures. Un seul jet de toucher, mais tjs test de blessure + armure.

D10	Elément touché
1-4	Servant
5-10	Arme de soutien

Action CàC: 1D10 sous CC + modificateurs

- Charge : Se mettre en contact socle à socle => +3AC & +1 CC
- Parade (Individu, CC 6+) : Résultat sur 1D10 < Résultat attaquant. Si maladresse : -1 AR.
- Retraite Volontaire : Touche auto (socle à socle), -1 en AR
- Allonge : A distance de l'allonge, Pas considéré comme au CàC. Le rapprochement de l'ennemi n'est pas une charge.
- Repousser (unité en ligne, rapport de 3/1) : continuer le mouvement tant que le rapport 3/1 est respecté.
- Sortir des rangs
- Poursuite : Si tous les adversaires mort alors mouvement gratuit de 2''.
- Assistance au combat : Aide d'au moins une figurine

Modificateurs de Corps à Corps

- +1 si la figurine attaquante a chargée dans le tour la figurine cible.
- +1 si la figurine ennemie est paniquée (voir Moral)
- +2 si la figurine ennemie est terrifiée (voir Moral)
- +1 si la cible est au sol
- +1 si la cible est une créature large
- +1 si l'attaquant est en hauteur
- -1 si la cible est en hauteur
- -1 pour combattre par-dessus un obstacle (mur etc....)
- +1 si assistance au combat (non cumulatif)
- +1 Assistance au combat

Sauvegarde & Résistance

Sauvegarde d'armure:

- Modification d'armure (MA).

Force de l'arme	Modificateur d'Armure
4	0
5	-1
6	-2
7	-3
Etc.	

Formation Ligne ou Serrée : +1 AR

- Modification de Pénétration (MP): Ajouter le MP au MA
- Résilience d'armure.
- Sauvegarde ultime : Si AR réduite à 0, un 1 est tjs une réussite.

F	Résistance de la Cible									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	4	3	2	1	1	1	1	1	1
2	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1
3	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1
4	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1
5	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1
6	9	9	8	7	6	5	4	3	2	1
7	9	9	9	8	7	6	5	4	3	2
8	9	9	9	9	8	7	6	5	4	3
9	9	9	9	9	9	8	7	6	5	4
10	9	9	9	9	9	9	8	7	6	5

Panique:

- Perte de 50% de l'unité (ou blessure) de départ. Un seul test de CO par tour de jeu). Si test KO alors test de panique
- Effet de la panique : Ne peut pas charger, tirer, utiliser la magie. -1 à la CC et +1 à la CC de l'attaquant (+2 si terrifié). Doit réussir un test de rassemblement.

Rassemblement:

- Doit être la première action
- cout AC/2
- Si KO : Nouveau test de panique avec +1

Modificateurs au Test de Contrôle

- +1 si l'unité est en formation en ligne ou serrée.
- -1 si l'unité est dispersée.
- +1 si un étendard est présent dans l'unité.
- +1 si un musicien est présent dans l'unité.
- +1 si le Général d'Armée n'est pas paniqué, à moins de 10" et dans la ligne de vue de l'unité.
- -1 si l'unité est en sous nombre en corps à corps.
- -1 si l'unité attaquante inspire la peur en corps à corps.
- -1 si une unité ennemie non paniquée ou plus est à moins de 10" (non cumulatif)

Un test de contrôle raté peut être relancé si l'Etendard de Bataille n'est pas paniqué, se trouve à moins de 20" et dans la ligne de vue. Le test s'effectue avec un bonus de +1 à la valeur de contrôle (Co).

D10	Résultat
1	Panique et Retenu: l'unité résiste assez à la panique pour décider ce qu'elle va faire. L'unité a le choix entre: <ul style="list-style-type: none"> • Tenir sa position • Se replier vers sa zone de déploiement (voir les règles de retraite). Dans aucun cas l'unité ne peut tirer sur les unités ennemies ou utiliser tout autre attaque à distance.
2-7	Panique et Retraite: L'unité doit immédiatement faire retraite en s'éloignant de l'unité ennemie la plus proche (vers sa zone de déploiement si possible) en utilisant la moitié de ses actions (AC), en arrondissant à l'inférieur. <ul style="list-style-type: none"> • L'unité ne peut tirer sur les unités ennemies ou utiliser tout autre attaque à distance. • Si l'unité est en corps à corps avec une unité ennemie, l'unité paniquée brise la mêlée sans être attaquée.
8-9	Terrifiée: L'unité est incapable de se déplacer, d'utiliser ses armes à distance ou de combattre au corps à corps. Les unités attaquant une unité terrifiée obtient un bonus de +2 à sa CC.
10	Détruite: L'unité se disperse dans toutes les directions et est retirée du jeu.

M
O
R
A
L

Magicien: 1D10 <= Difficulté du sort + Niv magicien (10 naturel toujours un échec)

- Niveau du magicien = Nombre de sorts
- Concentration : 1 AC => +1 lancer un sort (non cumulable)
- 1 même sort peut être lancé qu'une fois par activation
- Initiés & Néophytes : magicien Niv. 0; unité de 3 à 6 fig, un seul sort pour toute l'unité, peuvent utiliser le chant magique mais pas la concentration.
- Chant Magique : +1 par fig de l'unité d'initié (max +3)
- Résistance au sort: <= Carac indiquée dans le sort
- Maintien: Si indiqué dans le sort, 1 seul sort en maintien par magicien, doit être dans la portée du sort, doit dépenser AC = Cout de maintien.
- Annuler un sort en jeu: cout : 3 AC; 1D10 <= Difficulté du sort en jeu +1 (concentration possible)
- Tuer un magicien : Les sorts de maintien disparaissent

Relation magique:

- Les magiciens d'une même armée ne peuvent utiliser des écoles de magies qui s'opposent



Le cercle magique montre les oppositions des aspects magiques.

M
A
G
I
E

Notes :