

AIDE DE JEU

Tour de jeu

- Initiative : chaque joueur lance un dé pour déterminer qui jouera en premier lors des phases suivantes.
- Phase du mage : chaque joueur active son mage et jusqu'à 3 soldats situés à 3" ou moins de lui.
- Phase de l'apprenti : chaque joueur active son apprenti et jusqu'à 3 soldats situés à 3" ou moins de lui.
- Phase des soldats : chaque joueur active tous ses soldats n'ayant pas déjà été activés.
- Phase des créatures : toutes les créatures incontrôlées sont activées.

Activation

Toutes les figurines disposent généralement de 2 actions.

ACTIONS

- Mouvement (au moins une fois par activation).
- Second mouvement (à la moitié de la caractéristique de Mouvement).
- Combat.
- Tir.
- Lancement de sort.
- Ramasser / poser un trésor.
- Spécial.

ACTIVATION DE GROUPE

La première action de toutes les figurines du groupe doit être un mouvement.

Mouvement

- Escalader ou se déplacer dans une zone accidentée : 2" pour chaque 1" parcouru (même partiel)
- Sauter : les figurines peuvent sauter horizontalement jusqu'à 4", mais elles doivent d'abord s'être déplacées de la même distance en ligne droite.
- Combattre : une figurine au combat ne peut pas se déplacer.
- Forcer le combat : une figurine qui n'est pas au combat peut intercepter une figurine ennemie qui se déplace dans un rayon de 1".
- Chuter : sans effet si moins de 3" de hauteur. Subit 1,5 x la hauteur de dommages si chute de plus de 3" de haut.
- Nager : effectuez un test de Volonté (SD5) et appliquez les éventuels modificateurs (page 36). Activation normale en cas de succès. Aucune action à ce tour et subit autant de dommages que la

différence par laquelle elle a raté son test en cas d'échec.

- Détaler : une figurine peut utiliser sa première action pour se déplacer de 3" sans tenir compte des pénalités de mouvement, puis son activation se termine.

Combat

- Les deux figurines effectuent un test de combat : lancez un dé, ajoutez la caractéristique de Combat et les modificateurs applicables (bonus de magie ou de figurines en support).
- Déterminez le vainqueur en comparant les résultats des tests de combat : le plus haut l'emporte.
- Appliquez les éventuels modificateurs de dommages (par exemple +2 pour une arme lourde ou -1 pour une dague) au test de combat du vainqueur.
- Soustrayez l'Armure de l'adversaire au résultat final.
- Appliquez les éventuels multiplicateurs de dommages.
- Si le score final est supérieur à 0, retirez autant de points à la Santé du perdant. Si le score final est de 0 ou moins, aucun dommage n'est infligé.
- Le vainqueur a le choix entre rester au combat ou repousser sa figurine ou celle de son adversaire de 1".

Tir

- Le tireur vérifie la portée et la ligne de vue puis désigne une cible.
- Le tireur effectue un test de tir : lancez un dé et ajoutez la caractéristique de Tir de la figurine.
- La cible effectue un test de combat : lancez un dé, ajoutez sa caractéristique de Combat et appliquez les éventuels modificateurs au tir.
- Déterminez le vainqueur en comparant le test de tir au test de combat, le plus haut résultat l'emporte.
- Si la cible est le vainqueur, ou si les résultats des tests sont égaux, le tir rate.
- Si le tireur est le vainqueur, appliquez les éventuels modificateurs de dommages (comme le +2 de l'arbalète) au test de tir.
- Soustrayez l'armure de l'adversaire au résultat final.
- Appliquez les éventuels multiplicateurs de dommages.
- Si le score final est supérieur à 0, retirez autant de points à la Santé du perdant. Si le score final est de 0 ou moins, aucun dommage n'est infligé.

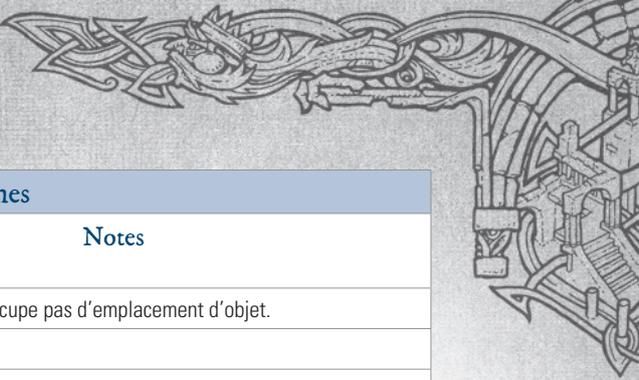


Table des armes et des armures communes

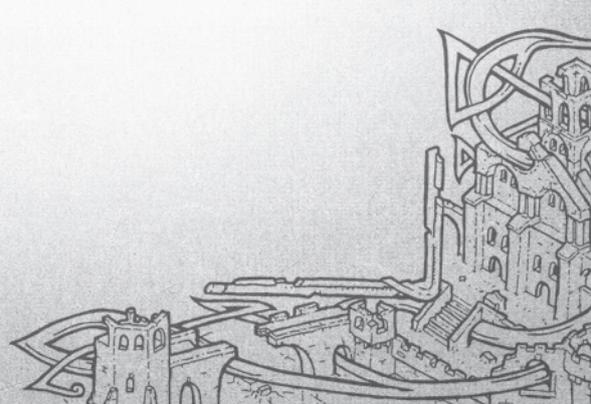
Arme	Modificateur de dommages	Portée maximum	Notes
Dague	-1	-	La première dague n'occupe pas d'emplacement d'objet.
Arme de base	-	-	-
Arme lourde	+2	-	Occupe deux emplacements d'objet.
Bâton	-1	-	L'adversaire subit un modificateur de -1 à ses dommages au corps-à-corps.
Arc	-	24"	Une seule action pour tirer et charger. Carquois obligatoire.
Arbalète	+2	24"	Une action pour tirer ET une action pour charger. Charger peut remplacer le mouvement. Carquois obligatoire.
Désarmé	-2	-	Combat -2
Armure	Modificateur d'Armure	Notes	
Bouclier	+1	Ne peut pas être porté en plus d'une arme lourde ou d'un bâton.	
Armure légère	+1	-	
Armure lourde	+2	Mouvement -1	

Table de modificateur de combats multiples

Circonstances	Modificateur	Notes
Figurine en support	+2	Chaque figurine supplémentaire au combat contre votre adversaire et qui n'est pas au combat contre une autre figurine octroie un bonus de +2. Ce bonus est cumulatif, donc trois figurines en support donnent un bonus de +6. Notez bien qu'une seule figurine par combat peut bénéficier du bonus de support : on déduit de celle qui a le bonus le plus important le bonus de son adversaire. Si les deux bonus sont les mêmes, ils s'annulent. Une figurine ne peut jamais bénéficier d'un bonus de figurines en support supérieur à +6.

Table des modificateurs au tir

Circonstances	Modificateur	Notes
Terrain gênant	+1	Chaque élément de décor qui se trouve entre le tireur et la cible octroie un +1. Ce bonus est cumulatif, donc trois éléments de décors octroient un bonus de +3. Une figurine en contact avec un élément de décor compte comme étant à couvert (léger ou lourd), il ne s'agit donc pas d'un terrain gênant. Si le tireur se trouve au contact d'un élément de décor, ce dernier ne compte pas non-plus comme un terrain gênant mais il peut bloquer la ligne de vue. Les autres figurines comptent comme terrain gênant.
Couvert léger	+2	La cible est au contact d'un élément de décor qui la masque partiellement mais la majorité de la figurine est visible, ou elle se trouve derrière un abri souple (buisson ou broussailles).
Couvert lourd	+4	La cible est au contact d'un élément de décor solide qui la masque, et moins de la moitié de la figurine est visible.
Tir hâtif	+1	Le tireur s'est déplacé lors de cette activation, avant de tirer.
Grande Cible	-2	La cible est particulièrement grande ou imposante. Ce modificateur s'applique habituellement aux créatures ayant la capacité « Grande cible ».



Lancement de sort

Lancez un dé (soustrayez 2 pour un apprenti). Le résultat doit être supérieur ou égal à la valeur de lancement.

RENFORCER UN SORT

Augmentez le résultat du test de lancement de 1 par point de Santé perdu.

Table d'échec des sorts	
Différence entre la valeur de lancement et le résultat du dé	Dommages subis par le lanceur de sorts
1-4	Aucun
5-9	1 dommage
10-19	2 dommages
20+	5 dommages

Rassembler les trésors

- Un trésor ne peut pas être ramassé si un ennemi se trouve dans un rayon de 1".
- Une figurine ne peut porter qu'un seul trésor.
- Une figurine transportant un trésor voit sa caractéristique de Mouvement divisée par deux.
- Une figurine transportant un trésor et équipée d'un bouclier, d'une arme lourde, d'un bâton, d'un arc ou d'une arbalète est **encombrée** et subit -1 à sa caractéristique de Combat en plus de son Mouvement réduit de moitié.

Action des créatures

Une créature n'attaquera jamais une autre créature, et elle forcera toujours le combat si possible.

1. La créature est-elle au combat ?

OUI

Elle utilise son action pour combattre. Si elle remporte le combat, elle ne repousse jamais son adversaire et reste donc au combat. Si la créature est au combat avec plus d'une figurine, elle attaque celle qui a le score actuel de Santé le plus bas.

NON

Passez à l'étape 2.

2. La figurine a-t-elle un membre d'expédition en ligne de vue ?

OUI

Si la créature dispose d'une arme de tir et qu'un membre d'expédition se trouve à portée, elle tire sur la cible éligible la plus proche. Elle n'utilisera pas sa seconde action.

Si la créature ne dispose pas d'une arme de tir, elle se déplace le plus possible vers le membre d'expédition visible le plus proche, en escaladant les obstacles si besoin. Elle entrera au combat si possible. Si la créature est entrée au combat et qu'elle dispose encore d'une action, retournez à l'étape 1.

NON

Passez à l'étape 3.

3. Mouvement aléatoire

La créature utilise une action pour se déplacer dans une direction aléatoire de la totalité de sa caractéristique de Mouvement. Si elle rencontre un mur ou un obstacle (en incluant un bord de table), la créature arrête immédiatement son mouvement sur ce point.

Lorsque son mouvement est terminé et qu'elle dispose encore d'une action, vérifiez si l'étape 2 s'applique une nouvelle fois. Si la créature n'a pas de cible en ligne de vue, son activation se termine et elle perd sa deuxième action. Sinon, appliquez l'étape 2 normalement.

Séquence d'après bataille

Après chaque scénario, les joueurs suivent les étapes suivantes dans l'ordre :

- Mort et blessure (page 52)
- Sorts hors du jeu (page 56)
- Expérience et niveau (page 56)
- Rassembler les trésors (page 58)
- Dépenser les trésors (page 71)