

Feuille de référence

Mouvement

Tous les fantassins se déplacent de **M** en terrain ouvert.

Tous les cavaliers se déplacent de **L** en terrain ouvert.

Toutes les figurines se déplacent de **C** lorsqu'elles traversent un terrain accidenté ou un obstacle.

Si vous vous déplacez à moins de **Tc** d'une figurine ennemie, vous devez l'engager au corps-à-corps.

Une unité activée pour un mouvement qui s'est déjà déplacé durant le tour et commençant son mouvement à **C** d'une unité ennemie doit l'engager au corps-à-corps.

Dés Saga

Au début du tour, vous lancez :

- 1 dé Saga par unité de Gardes ou de Guerriers
- 2 dés Saga par Seigneur
- 1 dé Saga est retranché pour chaque dé Saga laissé sur votre plateau de combat.

Avec un maximum de 6 Dés Saga.

Fatigue

Vous subissez la fatigue pour les raisons suivantes.

- Une Fatigue pour chaque activation de Tir ou de Mouvement après la première activation de Tir ou de Mouvement du tour.
- Une Fatigue après chaque corps-à-corps.
- Une Fatigue si une unité amie est éliminée au corps-à-corps à moins de **C** de votre unité.
- Une Fatigue si votre unité montée sur des chevaux termine son mouvement avec au moins l'une de ses figurines dans un terrain accidenté.

Vous pouvez exploiter la fatigue ennemie pour :

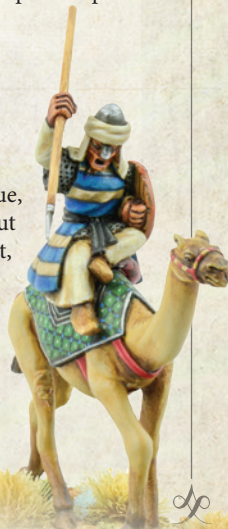
- Réduire son Mouvement de **L** à **M**, de **M** à **C** ou de **C** à **Tc**.
- Quand vous êtes pris pour cible, retirez une Fatigue à l'ennemi de manière à améliorer votre armure de 1.
- Au corps-à-corps, retirez une Fatigue à l'ennemi de manière à améliorer votre armure de 1.
- Au corps-à-corps, retirez une Fatigue à l'ennemi de manière à réduire son armure de 1.

Tous ces effets ne peuvent être exploités qu'une seule fois durant chaque activation de Mouvement, Tir ou Corps-à-corps.

Limites de fatigue

Classe	Seuil d'épuisement
Levées	2 Fatigues
Guerriers	3 Fatigues
Gardes et Seigneurs	4 Fatigues

Si une unité atteint ou dépasse sa limite de Fatigue, elle est considérée comme étant épuisée et ne peut plus être activée pour un mouvement ou un tir et, en outre, elle perd la moitié de ses dés d'attaque en corps-à-corps.



Tir

Arme	Portée
Arc, fronde, arbalète	L
Javelot, arc composite	M

Classe	Nombre de dés d'attaque générés	Armure
Levées	1/2 par figurine	3
Guerriers		4
Gardes	1 par figurine	5
Seigneur		6

Étapes du Tir

- 1) Désignation de la cible et dés d'attaque.
- 2) L'Attaquant puis le Défenseur utilisent leurs capacités Saga.
- 3) Jets d'attaque (lancez les dés d'attaque). Le chiffre à atteindre correspond à l'armure de la Cible.
Le nombre maximal de dés d'attaque correspond au double du nombre de dés générés par l'unité.
- 4) Jets de défense (annule chaque touche sur un 4 ou plus).
Le nombre maximal de dés de défense correspond au double du nombre de touches subies.
- 5) Retirez les pertes.

Modificateurs

- Le couvert léger permet d'annuler les touches sur des 3 ou plus.
- Le couvert solide permet d'annuler les touches sur des 3 ou plus et ajoute 1 à l'armure de la cible.
- Arbalètes : réduit l'armure de la cible de 1.
- Javelots : peuvent s'utiliser à l'issue d'une activation de Mouvement.

Corps-à-corps

Classe	Nombre de dés d'attaque générés	Armure
Levées	1 pour 3 figurines	3
Guerriers	1 par figurine	4
Gardes	2 par figurine	5
Seigneur	5	5

Étapes du corps-à-corps :

- 0) L'Attaquant puis le Défenseur peuvent utiliser leurs capacités Corps-à-corps/Réaction
- 1) Détermination de dés d'attaque (Attaquant & Défenseur).
- 2) Le Défenseur peut réduire sa réserve de dés d'attaque (la moitié) pour obtenir des dés de défense (2 dés d'attaque = 1 dé de défense).
- 3) Capacités Saga de l'Attaquant et du Défenseur.
- 4) Jets d'attaque (Attaquant et Défenseur ; le chiffre à atteindre correspond à l'armure ennemie. Le nombre maximal de dés d'attaque correspond au double du nombre de dés générés par l'unité).
- 5) Jets de défense (Attaquant et Défenseur ; annule chaque touche sur un 5 ou plus. Le nombre maximal de dés de défense correspond au double du nombre de touches subies).
- 6) Retirez les pertes.
- 7) La Fatigue est distribuée.
- 8) Le perdant doit se désengager.

Modificateurs

- Couvert solide : Une unité à couvert annule les touches sur des 4 (et non sur des 5 comme habituellement).
- Armes lourdes : réduisent l'armure de l'unité de 1, mais octroient un bonus de +1 à chaque dé d'attaque.