

Règles

Crédit : Serge De Letter, JP Lelain, Vince Clorto, Grégory Larbi du groupe Facebook Passions Modeling and Gaming, ainsi que Gulix et Nekola du forum Warmania, Many et BBLodium du Warfo, Fbruntz de la Tribune Ludique

Présentation des caractéristiques d'une figurine :

Caractéristiques de base :

Combat (C) : C'est la capacité à se battre en corps à corps (aussi dit "en mêlée") et aussi à esquiver les tirs adverses. La plupart du temps on l'utilise comme un bonus à ajouter à un jet de D20.

Tir (T) : C'est la capacité à tirer sur une figurine adverse ou sur une cible fixe. La plupart du temps on l'utilise comme un bonus à ajouter à un jet de D20.

Défense (D) : C'est la résistance de la figurine aux coups qu'on lui porte. Elle peut être augmentée par une armure ou un bouclier par exemple.

Exemple : un humain standard de l'Empire de Swidenth a les caractéristiques suivantes : Humain impérial : C0 ; T0 ; D5

Pour les figurines appelées Héros et certains monstres on envisage un certain nombre de caractéristiques en plus, elles apparaissent dans le profil selon que c'est pertinent ou non :

Héroïsme (H) : C'est un nombre de points que peut dépenser par partie le Héros pour esquiver un résultat Sonné ou Hors de Combat, ou augmenter le résultat d'un jet de combat, de tir ou certains autres jets.

Psychisme (P) : C'est la capacité d'un Héros lanceur de sorts à lancer un sort. La plupart du temps on l'utilise comme un bonus à ajouter à un jet de D20.

Exemple : Un magicien débutant de l'Empire de Swidenth a les caractéristiques suivantes : Magicien impérial : C0 ; T0 ; D5 ; P1 ; H1

Certaines caractéristiques par ailleurs sont implicites et ne dépendent pas de la figurine considérée, sauf exception liée à une règle spéciale :

Mouvement (M) : C'est la distance que peut parcourir une figurine au cours d'une action de déplacement et vaut 5 pas.

Vitalité (V) : C'est le nombre de fois qu'une figurine peut subir un résultat Hors de combat, pour être réellement Hors de Combat et être éliminée de la partie. Pour la plupart des figurines cette caractéristique est implicitement égale à 1 mais pour certains monstres ou Héros elle peut être supérieure, et est indiquée dans ce cas.

Exemple : Un jeune ours des bois a les caractéristiques suivantes : Jeune ours des bois : C1 ; T0 ; D6 ; V2

A titre d'indication voici quelques profils de personnages standards selon leur race :

Gobelin : C0 ; T0 ; D4 ; Lâche

Orc : C0 ; T0 ; D6

Homme-rat : C0 ; T0 ; D5 ; Lâche, Coureur des cavernes

Semi-homme : C0 ; T1 ; D3 ; Lent ; Coureur des bois

Nain : C0 ; T0 ; D6 ; Lent ; Courageux, Coureur des cavernes

Humain impérial : C0 ; T0 ; D5

Humain du Royaume : C1 ; T0 ; D5 ; Courageux

Elfe sylvestre : C1 ; T1 ; D4 ; Coureur des bois

Elfe des Ténèbres : C1 ; T1 ; D4 ; Coureur des sombres terres

Déroulement d'un tour de jeu :

Ce jeu est un jeu qui se joue par tours de jeu. Au début de chaque tour on lance un D20 pour déterminer quel joueur a l'initiative (par exemple sur un 11+ le joueur 1, sinon le joueur 2). Si il y a plus de 2 joueurs, chacun lance un D20 et l'initiative se fait par ordre décroissant de score. Relancez un D20 pour chaque joueur en cas d'égalité jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

Phases d'activation :

Une figurine ne peut être activée qu'un fois par tour, activation au cours de laquelle elle devra faire toutes ses actions.

Le tour est découpé en plusieurs phases d'activation, et au cours de chacune des phases d'activation un certain nombre de figurines vont pouvoir être activées.

Du fait qu'une figurine n'a le droit qu'à une activation par tour, une figurine, qu'elle soit Héros ou Homme de main, ne pourra être activée que pendant une seule phase d'activation, quelque soient les circonstances.

Chaque Héros a une bulle de commandement, de portée 3 pas si c'est le Chef de bande et de portée 2 pas si c'est un autre Héros. Un Homme de main est dans la bulle de commandement d'un Héros si il se trouve à une distance inférieure à la portée de la bulle de commandement. Une figurine peut se trouver dans la bulle de commandement de plusieurs Héros.

Chaque Héros a aussi une phase d'activation qui lui est propre.

Lors de sa phase d'activation d'un Héros on peut aussi activer autant de figurines alliées que l'on veut parmi celles qui se trouvent dans la bulle de commandement du Héros au début de sa phase d'activation **et à condition qu'elles n'aient pas encore été activées ce tour ci lors d'une autre phase d'activation d'un autre Héros.**

Lors de la phase d'activation d'un Héros, on peut activer les figurines (Le Héros et les hommes de main que l'on veut et peut activer) dans n'importe quel ordre.

Il y a alternance entre les phases d'activation des Héros de chaque camp, en commençant par la phase d'activation d'un Héros du camp qui a l'initiative (Joueur 1).

Ce qui donne Phase du Héros 1 (Joueur 1) – Phase du Héros 1 (Joueur 2) – Phase du Héros 2 (Joueur 1) – Phase du Héros 2 (Joueur 2)

et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de Héros à activer dans aucun camp.

Ainsi une fois les phases d'activation des Héros passées il ne reste que des hommes de main qui n'ont pas été activés lors de la phase d'activation d'un Héros de son camp.

Auquel cas on procède à la phase d'activation des hommes de main du joueur 1 qui n'ont pas encore été activées, puis à la phase d'activation des figurines du joueur 2 qui n'ont pas encore été activées.

Les Héros peuvent être activés dans n'importe quel ordre quelque soit leur rang (Chef ou autre Héros).

Il est possible qu'un camp ai moins de Héros que l'autre, auquel cas on procède d'abord aux phases d'activation des Héros restant du joueur en ayant le plus, avant d'activer le reste des troupes.

Il est conseillé d'utiliser un moyen (tel que des jetons, différent de ceux indiquant l'état sonnés, tels que des jetons verts par exemple) pour bien retenir quelles figurines ont été activées pendant le tour et lesquelles restent à activer

Activation de groupe : Toutes les figurines d'une même phase d'activation peuvent effectuer ensemble un mouvement puis initier ensemble une phase de combat contre une figurine adverse pour tous bénéficier du bonus de surnombre.

Activation d'une figurine :

Une figurine a deux actions par activation, dont l'une d'entre elles doit obligatoirement être l'une des suivantes :

- soit un déplacement égal à son Mouvement selon n'importe quelle trajectoire.
- soit l'action de se concentrer sur sa deuxième action (viser, se concentrer sur le lancement d'un sort, sur une action spéciale, etc)
- soit l'action de recharger son arme.
- soit rien

L'autre action peut être une des actions suivantes :

- Course : si la figurine s'est déplacée lors de la première action elle peut se déplacer en plus d'un demi fois son Mouvement selon n'importe quelle trajectoire.
- Si elle a une arme de tir la figurine peut tirer.
- Elle peut effectuer une phase de combat en mêlée si elle est en contact socle à socle (du moins, à moins de 0,5 pas) avec une figurine adverse.
- Si la figurine est un Lanceur de sorts il peut essayer d'en lancer un.
- Elle peut recharger son arme.
- Elle peut éventuellement effectuer une action spéciale telle qu'actionner un levier, déverrouiller une porte, se camoufler, etc.

Règles de déplacement :

Comme il a été dit précédemment une figurine se déplace de 5 pas par action de déplacement et ceci selon n'importe quelle trajectoire. Elle peut courir en utilisant deux actions pour cela, ce qui lui permet de faire un déplacement d'une fois et demi son Mouvement soit 7,5 pas selon n'importe quelle trajectoire.

Se déplacer à travers une autre figurine : Une figurine ne peut passer à travers une autre figurine et doit la contourner. Si c'est un ennemi, et qu'elle passe à moins de 0,5 pas d'elle, on considère alors qu'elle est engagée avec elle (comme si elle était en contact socle à socle).

Terrain difficile : Une figurine subit une pénalité lorsqu'elle traverse un terrain difficile et chaque pas qu'elle parcourt en terrain difficile lui coûte deux pas de mouvement. En début de partie prévoyez bien de quel type de terrain difficile il s'agit, rochers, bois, marécages ou autres, car certaines figurines ont des règles spéciales les immunisant aux pénalités liés à certains types de terrain difficile.

Grimper à une échelle, une corde : Une figurine qui grimpe à une échelle ou une corde subit une pénalité et chaque pas qu'elle parcourt le long de l'échelle ou de la corde lui coûte deux pas de mouvement.

Monter sur un obstacle plat sur le dessus : Monter sur un obstacle plat de hauteur 0,5 pas à 1,5 pas coûte autant de mouvement que de hauteur à monter. Tout obstacle plat de hauteur inférieure à 0,5 pas est monté sans pénalité.
Un exemple typique d'obstacle plat sur le dessus est un muret linéaire avec une épaisseur de plus de 0,5 pas, comme ça la figurine peut y tenir dessus.

Traverse un obstacle linéaire fin : Traverser un obstacle linéaire fin de hauteur 0,5 pas à 1,5 pas coûte autant de mouvement que la hauteur de l'obstacle. Tout obstacle linéaire fin de hauteur inférieure à 0,5 pas est traversé sans pénalité.
Un exemple typique d'obstacle linéaire fin est une palissade linéaire avec une épaisseur inférieure à 0,5 pas, de sorte que la figurine ne peut y tenir dessus.

Nager/ Escalader une paroi quasi verticale : Par défaut une figurine ne sait ni nager ni escalader une paroi quasi verticale. Ce sont des règles spéciales qui peuvent éventuellement conférer cette capacité à une figurine.

Sauter avec élan : Une figurine peut sauter une distance horizontale égale à la distance qu'elle a parcouru précédemment en ligne droite au cours du même tour, ceci jusqu'à un maximum de 3 pas.

Sauter sans élan : au prix d'une action une figurine peut sauter sans élan une distance de 1 pas.

Chute : Une figurine dont plus de 0,5 pas du socle est au dessus du vide effectue une chute. Une chute de moins de 1,5 pas n'a pas de conséquence. Au dessus multipliez par 3 le nombre de pas de chute (arrondi selon la manière conventionnelle) pour obtenir le risque de chute mortelle et lancez un D20. Sur un résultat inférieur ou égal au risque de chute mortelle la figurine est mise Hors de Combat. Sur un résultat inférieur ou égal au double du risque de chute mortelle la figurine est seulement sonné.
Par exemple une figurine chutant de 2,75 pas (arrondi à 3 donc), le risque de chute mortelle est de 6. Pour un score au D20 inférieur ou égal à 9 la figurine est mise hors de combat, tandis que sur un score inférieur ou égal à 18 elle est sonnée.

Règles de combat en corps à corps ("en mêlée") :

Figurine engagées : Deux figurines adverses ne peuvent effectuer une phase de corps à corps l'un avec l'autre que si **elles sont engagées, c'est à dire en contact socle à socle ou au moins à moins de 0,5 pas l'une de l'autre**. Lorsqu'une figurine s'approche à moins de 0,5 pas d'une figurine adverse, on dit qu'elle l'engage.

Deux figurines engagées ne peuvent se désengager volontairement (c'est à dire s'éloigner à plus de 0,5 pas l'une de l'autre) sauf exceptions liées à une règle spéciale ou bien dans certaines circonstances du combat.

Effectuer une phase de combat :

Si une des deux figurines engagées procède à une phase de combat, l'un ou l'autre peut gagner et blesser l'adversaire

On lance :

D20 + Combat de celui qui effectue la phase de combat + Bonus éventuels

Vs

D20+ Combat de la figurine adverse + Bonus éventuels

L'écart est la différence entre gagnant (plus haut score) et perdant (plus bas). Si il est de 0 le combat se solde par une égalité et rien ne se passe, sinon on effectue le calcul des dégâts suivant.

Calcul de dégâts :

On ajoute à l'écart d'éventuels dommages dus à l'arme utilisée ou à une règle spéciale du gagnant. Par exemple une épée inflige des dommages égaux à 2.

-Si l'écart est inférieur ou égal à la Défense du perdant, le perdant recule d'un pas ou non, au choix du gagnant. Si le perdant recule, les deux figurines ne sont plus engagées.

Si une ou deux figurines alliés situées immédiatement derrière le perdant se trouve sur le passage du perdant, elle peuvent reculer avec pour le laisser reculer. Dans le cas où ces figurines alliés ne peuvent elle même reculer, soit à cause d'un obstacle, soit qu'elles sont engagées, soit qu'une autre figurine (allié ou ennemi) les en empêche en se trouvant sur leur passage, le perdant ne peut reculer (et les alliés non plus) auquel le perdant est sonné.

-Si l'écart est supérieur à la Défense du perdant celui ci devient Sonné (on dit que l'attaque le sonne) pour sa prochaine phase de combat, de tir ou de lancement de sort (on peut l'indiquer avec un jeton spécial, de couleur rouge par exemple).

Quand il est Sonné, ses jets de Combat, de Tir et de Lancer de sorts (tous modifiés) sont divisés par deux.

Une figurine sonnée peut revenir à son état normal en dépensant une action pour cela.

-Si l'écart est supérieur à 2 x Défense du perdant, celui ci perd un point de Vitalité si il en a encore plusieurs ou devient Hors de combat sinon.

Une figurine Hors de combat ne fait plus rien de la partie à moins d'être soignée d'une manière ou d'une autre.

Coup critique et coup malheureux : Si le gagnant a obtenu un 20 naturel (résultat brut du jet de dé, sans ajout d'aucun modificateur) à son jet de combat, alors il a réalisé un **coup critique**. Le **Combat de la figurine est doublé** pour cette phase de combat.

Si l'une des deux figurines a obtenu un 1 naturel à son jet de combat, alors il s'agit d'un **coup malheureux** et **la figurine fait tomber une des armes ou bouclier** qu'elle tient en main (déterminez quelle main en lançant un D20). Dans ce cas l'arme ou le bouclier ne peut être récupéré tant que la figurine est engagée et nécessite une action pour être

récupérée. Elle peut éventuellement dégainer une autre arme ou bouclier au prix d'une action.

Se concentrer (Préparer l'assaut) : Si la figurine s'est concentrée en première action, elle gagne **+3 Combat en deuxième action**.

Charge : Une figurine ayant engagé au cours de son déplacement en première action une figurine ennemie et ayant effectué une phase de combat ensuite avec cette figurine ennemie, **gagne dommage+3 pour cette phase de combat si elle gagne le combat**.

Surnombre : Si une figurine seule est engagée par plusieurs figurines adverses, on dit qu'il y a surnombre et **les figurines en surnombre bénéficient d'un bonus à leur jet de Combat de +3 par allié engagé aussi** avec la figurine adverse seule.

Si dans deux groupes de figurines adverses engagées les unes avec les autres il y a surnombre d'un des groupes, le joueur contrôlant ce groupe en surnombre détermine des sous-groupes de telle sorte qu'aucune figurine du groupe adverse se retrouve sans au moins un adversaire et comme cela l'arrange du moment qu'il respecte la première condition.

Les phases de combat doivent être effectuées alors entre figurines du même sous-groupe, et les bonus de surnombre s'appliquent normalement pour chaque sous-groupe.

Deux armes de corps à corps : Le joueur choisit **avant d'effectuer le jet de combat** quelle est la **première arme de corps à corps qu'il utilise** et donc les règles spéciales dues à l'arme à appliquer (si il y en a), comme par exemple dans le cas d'utilisation d'un fléau d'arme et d'un épée.

Le fait de porter une arme légère en deuxième arme de corps à corps ajoute +1 au Combat.

Le fait de porter une arme moyenne en deuxième arme de corps à corps ajoute +2 au Combat.

Combat à mains nues : Si une figurine n'a pas d'armes elle subit un **malus de -3 à son Combat et a Dommages=-3**, sauf exceptions telles que la règle Arts martiaux.

Règles de Tir :

Pour effectuer une phase de tir, une figurine dotée d'une arme de tir et ciblant une figurine adverse à portée de son arme doit dépenser une action. Elle effectue alors un jet de tir (ou plusieurs, éventuellement sur des cibles différentes, si elle a une arme à tirs multiples).

Choix de la cible : Si deux figurines adverses sont à moins de 0,5 pas l'une de l'autre, et que l'une d'entre elle couvre de manière claire à plus de 33% l'autre, seule la plus proche du tireur peut être prise pour cible.

Effectuer un tir sur une figurine adverse (Jet de tir) :

On lance :

D20 + Tir du tireur + autres Bonus éventuels

Vs

D20+ Combat de la cible + Bonus de couvert et autres éventuellement pour la cible

Bonus de couvert : **+3 à la cible si la cible est couverte de manière claire à plus de 33%, +6 si elle est couverte à plus de 66%.**

Si une figurine est **partiellement couverte par un allié du tireur, le tir ne peut avoir lieu** sauf exceptions.

En cas d'exception, si le tir est réussi c'est bien la cible qui est touchée, sinon lancez un D20, sur un 8+ c'est l'allié du tireur qui subit une attaque de tir de la part du tireur. On résout cette attaque exactement comme si l'allié était à la place de la cible.

Bonus de Concentration (Viser) : **+3 au tir** si le tireur s'est concentré en première action. En cas d'armes à tirs multiples, le Bonus s'applique seulement au premier tir de la phase de tir.

Bonus de Camouflage : **+3 au tir** si le tireur est camouflé.

Calcul des dégâts :

Si la cible obtient le plus haut score au jet de tir ou un score égal à celui du tireur, le tir a manqué sa cible, ou la cible l'a esquivé. Rien ne se passe.

Si le tireur obtient un score supérieur à celui de sa cible, on procède au Calcul des dégâts, comme en cas de corps à corps.

L'écart est la différence entre gagnant (tireur) et perdant (cible).

On ajoute à l'écart d'éventuels dommages dus à l'arme utilisée ou à une règle spéciale de la figurine. Exemple : Un arc court inflige des dommages égaux à 1.

-Si l'écart est inférieur ou égal à la Défense du perdant, le perdant recule d'un pas ou non, au choix du Gagnant.

Si une ou deux figurines alliés situées immédiatement derrière le perdant se trouve sur le passage du perdant, elle peuvent reculer avec pour le laisser reculer. Dans le cas où ces figurines alliés ne peuvent elle même reculer, soit à cause d'un obstacle, soit qu'elles sont engagées, soit qu'une autre figurine (allié ou ennemi) les en empêche en se trouvant sur leur passage, le perdant ne peut reculer (et les alliés non plus) auquel le perdant est sonné.

-Si l'écart est supérieur à la Défense du perdant celui ci devient Sonné (on dit que l'attaque le sonne) pour sa prochaine phase de combat, de tir ou de lancement de sort (on peut l'indiquer avec un jeton spécial, de couleur rouge par exemple).

Quand il est Sonné, ses jets de Combat, de Tir et de Lancer de sorts (tous modifiés) sont divisés par deux.

Une figurine sonnée peut revenir à son état normal en dépensant une action pour cela.

-Si l'écart est supérieur à 2 x Défense du perdant, celui ci perd un point de Vitalité si il en a encore plusieurs ou devient Hors de combat sinon.

Une figurine Hors de combat ne fait plus rien de la partie à moins d'être soignée d'une manière ou d'une autre.

Tir critique et tir malheureux : Si le gagnant a obtenu un 20 naturel à son jet de tir, alors il a réalisé un **tir critique**. La valeur de **Tir du tireur est doublée pour cette phase de tir**.

Si il a obtenu un 1 naturel, il s'agit d'un **tir malheureux** et il a un problème avec son arme de tir (corde cassée, balle coincée, etc) et ne peut plus l'utiliser de la partie.

Tir dans un corps à corps : Il est normalement **impossible de tirer dans un corps à corps**, c'est à dire sur une figurine adverse engagée avec une figurine alliée.

Tir d'un corps à corps : **Une figurine engagée au corps à corps ne peut tirer lorsqu'elle est engagée en corps à corps** (sauf exceptions, comme dans le cas des figurines gigantesques, ou de certains engins de guerre, c'est à dire de manière extrêmement rare dans ce jeu).

Psychologie :

Test de Moral : Un test de Moral est toujours caractérisé par sa difficulté X donnée. Pour réussir un test de Moral, une figurine doit dépasser cette difficulté en lançant un D20 auquel on ajoute d'éventuels Bonus, sinon c'est un échec.

Déroute : Si plus de la moitié des effectifs de départ d'une bande a été mise hors de combat ou a fuit hors de la table, chaque figurine doit passer un test de Moral de difficulté 12 pendant la phase de Début de tour. Commencez par tester pour le Chef de la Bande si celui ci est encore présent sur la table et non Hors de combat.

Si le Chef de la bande échoue à ce test, le test de Moral voit sa difficulté passer à 15 pour les autres membres de la bande, en plus des conséquences que cela a pour le Chef.

En cas de réussite au test la figurine continue à se comporter normalement pour ce tour. En cas d'échec la figurine fuit définitivement et est retirée du jeu avec tout ce qu'elle transporte à ce moment là.

Le test de Moral lié à la Déroute est à réitérer chaque Début de tour.

Notez que si plus de la moitié des effectifs de départ d'une bande a été mise hors de combat ou a fuit hors de la table, le joueur peut ordonner une déroute volontaire, auquel cas toutes ses figurines restantes fuient définitivement et sont retirées du jeu avec tout ce qu'elles transportent à ce moment là.

Élimination du Chef : Toute figurine ayant une ligne de vue sur son Chef se faisant mettre Hors de combat doit passer un test de Moral de difficulté 12 ou fuir en courant et en s'éloignant au maximum de l'ennemi le plus proche, et en même temps sans se rapprocher d'un autre ennemi si possible. Elle continue de fuir de la sorte jusqu'à ce qu'elle soit sortie de la surface de jeu, à moins de se rallier.

Une figurine en fuite qui se fait engager ne peut plus fuir et doit se battre. On considère alors qu'elle est sonnée dès le début de l'engagement. Elle reprend la fuite dès qu'elle n'est plus engagée.

Ralliement : Lorsqu'une figurine qui fuit passe dans la bulle de commandement d'un Meneur qui n'est pas en fuite lui même, elle peut tenter de se rallier en réussissant un test de Moral de difficulté 7.

Peur : Une figurine qui engage ou est engagée par une figurine provoquant la Peur doit réussir un test de difficulté 7 ou bien être sonnée dès le début de l'engagement.

Terreur : Une figurine provoquant la Terreur provoque aussi automatiquement la Peur. Une figurine qui se trouve à moins de 10 pas d'une figurine provoquant la Terreur doit réussir un test de Moral de difficulté 12 ou fuir en courant et en s'éloignant au maximum de l'ennemi provoquant la Terreur, et en même temps sans se rapprocher d'un autre ennemi

si possible. Elle continue de fuir de la sorte jusqu'à ce qu'elle soit sortie de la surface de jeu, à moins de se rallier.

Une figurine en fuite qui se fait engager ne peut plus fuir et doit se battre. On considère alors qu'elle est sonnée dès le début de l'engagement. Elle reprend la fuite dès qu'elle n'est plus engagée.

Règles d'Héroïsme :

Les Héros disposent d'une caractéristique Héroïsme (H) qui représente une réserve de Points d'héroïsme utilisables chacun une fois par partie. Ainsi un Héros avec une caractéristique H2 dispose de deux Points d'héroïsme qu'il peut utiliser chacun une fois pendant la partie en cours.

Les Points d'héroïsme peuvent être pour éviter un résultat Sonné ou Hors de Combat, ou augmenter le résultat d'un jet de combat, de tir ou certains autres jets.

Éviter un résultat Reculer, Sonné ou Hors de Combat :

Si un Héros devrait être sonné suite à une Phase de combat, il peut utiliser des Points d'héroïsme pour essayer de faire passer ce résultat à Reculer. Il peut utiliser autant de Points d'héroïsme qu'il veut dans la limite de sa réserve disponible. Pour chaque point qu'il veut utiliser, lancez un D20. Sur un 8+ d'au moins un D20 le résultat Sonné devient Reculer.

On procède de même pour essayer de faire passer un résultat Hors de Combat à Sonné. Notez qu'en cas de réussite à cette tentative de faire passer le résultat Hors de Combat à Sonné, si il reste des Points d'héroïsme au Héros et que le joueur le souhaite, il peut tenter de faire passer ce résultat Sonné à Reculer.

Il en est de même pour un résultat Reculer qui peut être aussi évité par utilisation de Points d'héroïsme.

Augmenter le résultat d'un jet de Combat, de Tir, de Moral ou de Lancement de sort :

Un Héros peut utiliser un ou plusieurs Points d'héroïsme pour augmenter de +3 par point utilisé un jet de Combat, de Tir, de Moral ou de Lancement de Sort. Il doit annoncer combien de point il utilise avant d'effectuer le jet en question.

Notez bien qu'il peut utiliser ses points de la même sorte lorsqu'il effectue un jet de Combat en tant que cible d'un tir.

Certaines actions spéciales nécessitant un jet pour être accomplies peuvent, si c'est spécifié dans le scénario de la mission, voir leur jet augmenté de la sorte.

Équipement

Armes de Mêlée :

Les armes se divisent en 3 catégories, armes légères, moyennes et lourdes. Les armes lourdes se portent obligatoirement à 2 mains. Elles peuvent recevoir des règles spéciales selon leurs spécificités.

Armes légères : 5 couronnes

Dague, Gourdin, Hachette : Dommage=0

Bâton à 2 mains : Dommage=0, Difficile à manier, Anti-larges

Armes moyennes : 10 couronnes

Epée, Hache, Marteau : Dommage=2

Javelot : Dommage=1

Fléau d'arme : Dommage=3, Passe-bouclier, Difficile à manier.

Lance (à 2 mains) : Dommage=2, Difficile à manier, Anti-larges

Armes lourdes (à 2 mains) : 15 couronnes

Epée, Hache, Marteau à 2 mains : Dommage=4

Hallebarde : Dommage=4, Difficile à manier, Anti-larges

Difficile à manier : Combat -1 contre les autres armes.

Anti-larges : Combat +1 contre les figurines avec la règle Grande cible.

Passe-bouclier : Annule le bonus de Défense de l'adversaire conféré par un éventuel Bouclier.

Armes de lancer et de tir :

Les armes de tir peuvent avoir 3 niveaux de portée : courte (8 pas), moyenne (16 pas) et longue (24 pas).

Armes à portée courte (8 pas) :

Javelot (5 couronnes) : Dommage=1, Lancer

Arbalète de poing (10 couronnes) : Dommage=3, Rechargement

Pistolet (15 couronnes) : Dommage=5, Rechargement

Armes à portée moyenne (16 pas) :

Arc court (à 2 mains) (15 couronnes) : Dommage=1

Arc composite (à 2 mains) (20 couronnes) : Dommage=3

Armes à portée longue (24 pas) à 2 mains :

Arc long (à 2 mains) (20 couronnes) : Dommage=1

Arbalète (à 2 mains) (20 couronnes) : Dommage=3, Rechargement

Arquebuse (à 2 mains) (25 couronnes) : Dommage=5, Rechargement

Lancer : Cette arme est perdue et retirée de l'inventaire une fois lancée.

Rechargement : Après un tir, la figurine doit utiliser une action pour recharger l'arme avant de pouvoir retirer à nouveau.

Armures et Boucliers :

Armures :

Armure légère (Cotte matelassée, Pourpoint de cuir) (15 couronnes) : Défense +1

Armure moyenne (Cotte de mailles, Armure de plates partielle) (30 couronnes) : Défense +2

Armure lourde (Armure de plates complète) (45 couronnes) : Défense +3

Boucliers :

Rondache (5 couronnes) : Equivalent à une arme légère de type gourdin.

Bouclier (10 couronnes) : Défense +1

Ecu (15 couronnes) : Défense +2

Règles spéciales

Amphibie : Cette figurine peut se déplacer dans l'eau comme si il s'agissait d'un terrain normal.

Animal : Cette figurine ne peut escalader une paroi, ni monter aux échelles, ni même porter d'objet ou de trésor.

Courageux : Cette figurine bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de Moral.

Coureur des bois : Cette figurine ne subit pas de pénalité de mouvement lorsqu'elle traverse un terrain difficile si celui ci est constitué de bois.

Coueurs des marais : Cette figurine ne subit pas de pénalité de mouvement lorsqu'elle traverse un terrain difficile si celui ci est constitué de marécages.

Coureur des sombres terres/ des cavernes/ des montagnes : Cette figurine ne subit pas de pénalité de mouvement lorsqu'elle traverse un terrain difficile si celui ci est constitué de rochers.

Crocs et griffes : Ses armes naturelles sont équivalentes à une arme légère de type dague.

Intelligent : Cette figurine bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de Psychisme.

Lâche : Cette figurine souffre d'un malus de -3 à ses jets de Moral.

Lent : Cette figurine se déplace avec un mouvement de base de 4 pas au lieu de 5 pas.

Rapide : Cette figurine se déplace avec un mouvement de base de 7 pas au lieu de 5 pas.

Stupide : Cette figurine subit un malus de -3 à ses jets de Psychisme.