

Psychologie :

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

Blessure horrible : Toute figurine ayant une ligne de vue sur un allié subissant une Blessure horrible doit passer un test de Bravoure de difficulté 7 ou être sonnée.

Élimination du Chef : Toute figurine ayant une ligne de vue sur son Chef se faisant mettre Hors de combat doit passer un test de Bravoure 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 Bravoure 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 Bravoure 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.