

# Frères d'Armes © / Version :1.5

Cette règle est dédiée à tous mes frères du métal et mes sœurs de la résine !

Vive la figurine et mort au saturnisme !

Les ajouts 1.3 sont en marron.

Les ajouts 1.4 sont en vert

Les ajouts 1.5 sont en rouge

## Conception des règles et réalisation du jeu

Patrick Receveur

### Illustrations

Vincent Bedu, Thomas Boulard et Frédéric Spirin

**Relectrice (orthographe & style pas encore relue)**

Fouzia Kaissi

### Testeurs

Les membres des IPO, les membres du Crazy Orc, les membres de Par Toutatis, Thierry Rouillard de LdB, les membres d'Achille, les membres du Cercle des Joueurs Disparus et du Krac et **VOUS !**

Chapitre I : Avec quoi jouer ?.....	2
1 Le Postulat .....	2
2 L'Echelle de jeu .....	2
3 Le Matériel.....	2
4 Jouer avec des Cartes.....	2
Chapitre II :Les règles du champ de bataille.....	2
1 Le tour de jeu .....	2
1.1 L'Initiative du tour.....	2
1.2 Les Actions du tour.....	3
1.3 La Fin du tour .....	3
2 Les Caractéristiques.....	3
2.1 La Combativité : <b>C</b> .....	3
2.2 Le Tir : <b>T</b> .....	3
2.3 La Défense : <b>D</b> .....	3
2.4 L'Adresse/Agilité : <b>A</b> .....	3
2.5 Le Moral : <b>M</b> .....	3
2.6 Les Actions .....	4
3 Le Déplacement .....	4
3.1 L'Orientaion .....	4
3.2 L'Encombrement .....	4
3.3 Le Mouvement.....	5
4 Le Corps à Corps .....	7
4.1 Le Déroulement d'un Corps à corps.....	7
4.2 Les Actions de Corps à Corps .....	8
4.3 Qui frapper ? .....	8
4.4 Ennemi démoralisé .....	8
4.5 Deux armes .....	8
5 Le Tir .....	9
5.1 Le Déroulement d'un Tir.....	9
5.1.1 Etape 1 : Choisir sa Cible .....	9
5.1.2 Etape 2 : Tirer .....	9
5.1.3 Etape 3 : Résultats du Tir .....	9
5.2 Les Actions de Tir .....	10
6 Lancer un sort .....	10
6.1 Le Déroulement d'un Sort.....	10
6.1.1 Etape 1 : Choisir sa Cible et son Sort.....	10
6.1.2 Etape 2 : Lancer le Sort .....	11
6.1.3 Etape 3 : Résultats du Sort.....	11
6.2 Les Actions de Lancement de Sort.....	11
7 les Conséquences d'une attaque, d'un tir ou d'un JDeg .....	12
8 Le Moral .....	13
8.1 Le Déroulement d'un Test de Moral .....	13
8.2 Les actions liées au Moral .....	13
9 Les Autres Actions .....	14
10 Les figurines particulières .....	15
10.1 Les Piétons.....	15
10.2 Les Montés.....	15

## Chapitre I : Avec quoi jouer ?

### *1 Le Postulat*

Le but de Frères d'Armes est de s'amuser avec vos figurines préférées. Pour jouer, il vous suffit d'en réunir une dizaine et de constituer une troupe homogène. La règle permet aussi de reconstituer des combats d'escarmouches entre les différents peuples de l'histoire de notre monde ou ceux d'un univers imaginaire.

Cette règle est générique, elle s'applique aussi bien au fantastique qu'à toutes les époques de l'Antiquité jusqu'à nos jours. Chaque extension traite d'une période précise et complète ce système de jeu à l'aide de règles de campagne adaptées et originales.

### *2 L'Echelle de jeu*

Une figurine représente un individu. Un centimètre est plus ou moins égal à un mètre selon l'échelle choisit.

### *3 Le Matériel*

Pour jouer, nous vous conseillons d'utiliser des figurines de 25 à 30 millimètres ou plus représentant le peuple que vous avez choisi. Le mieux est de respecter au maximum l'apparence de la figurine afin de vous rappeler son équipement. Pour les joueurs qui utilisent le 15 millimètres, il est possible de jouer avec des plaquettes comprenant plusieurs figurines. Elles représenteront alors des escouades mais seront traitées comme un seul homme. Pour le soclage des figurines, il n'y a pas de règle précise. Pour jouer, il suffit que tous les adversaires utilisent les même principes.

Il vous faut une règle de système métrique.

Vous avez besoin d'un seul dé 10 appelé parfois d10 dans la règle ou d'un jeu de 54 cartes.

**Attention, le 0 sur le dé donne un résultat de 0 (et non de 10).**

Un 0 au dé est souvent le signe d'un échec critique et ce résultat peut parfois coûter la vie à votre figurine.

**Variante : jouer avec un dé à vingt ou trente faces**

Les résultats de 11 à 19 sur le dé donnent des résultats de 1 à 9 pour le jeu. Il suffit d'enlever le chiffre des dizaines. Le 10 et le 20 font donc 0. Vous pouvez aussi jouer sans le 0. Le 10 donne 1 et le 20 donne 2.

Vous pouvez faire la même chose avec un dé à trente faces. Le 30 donne alors 3.

Il vous faut aussi une pièce de monnaie par figurine.

### *4 Jouer avec des Cartes*

Pour ceux qui n'ont pas de chance aux dés, essayez les cartes !!!

Prenez toutes les cartes allant de 1 à 9 et les deux jokers. Mélangez le tout et posez la pioche face cachée.

Quand vous devez effectuer un jet de dé piochez une carte, elle vous donne le résultat du dé puis mettez la carte dans la défausse. Il est interdit de regarder dans la défausse.

Si vous piochez un joker, c'est un échec (parfois critique) puisqu'il vous donne un résultat de 0. Quand un joker est tiré, mélangez la pioche avec la défausse et créez ainsi une nouvelle pioche.

Vous pouvez ainsi créer beaucoup de variantes :

- vous pouvez rajouter les cartes 10
- vous pouvez rajouter des personnages qui représenteront aussi des jokers

Choisissez votre joker fétiche (rouge ou noir), quand vous tombez dessus, sa valeur est égale au nombre de cartes dans la défausse. Puis mélangez tout. L'autre est le joker maudit et vaut toujours 0.

## Chapitre II : Les règles du champ de bataille

### *1 Le tour de jeu*

Au début de chaque tour, placez à côté de toutes les figurines une pièce côté pile. Tant que la figurine a une pièce côté pile à côté d'elle, elle peut être activée ou faire une action défensive ou AD.

#### 1.1 L'Initiative du tour

Après avoir posé ses pièces, chaque joueur lance 1 dé et y ajoute le nombre de PA (points d'action) de sa figurine qui en a le plus. Celui qui a le plus haut score gagne l'initiative pour ce tour. Il doit alors jouer une figurine en premier. En cas d'égalité, la figurine qui a le moins de PA gagne l'initiative, sinon rejetez les dés.

Quand il a fini de la jouer, son opposant en active une, puis ils en jouent chacun une de manière alternée. Lorsqu'un joueur n'a plus de figurines à activer, son opposant joue les siennes une par une. Le tour s'arrête lorsque les deux joueurs ont activé toutes leurs figurines. Une figurine ne peut être activée qu'une seule fois par tour. Elle peut être activée lors de son activation propre ou lors d'une action défensive (AD). Certaines actions défensives gratuites en PA permettent à la figurine de réagir plusieurs fois dans le même tour sans pour autant l'activer.

Lorsqu'un nouveau tour commence, chaque joueur relance un dé pour recalculer son initiative. Attention, une figurine qui est au sol ou hors de combat ne peut servir à l'initiative.

*Règle optionnelle : La distance de commandement*  
Lors de son activation, si une figurine est à plus de 30 cm de l'un de ses officiers (ou personnage), elle perd 1 PA pour ce tour.

### 1.2 Les Actions du tour

Une figurine dépense ses PA (points d'action) dans l'ordre qu'elle le souhaite pour se déplacer, tirer, se cacher... Elle enchaîne une série d'actions grâce à ses PA puis s'arrête d'agir lorsqu'elle est à cours de PA ou qu'elle ne veut plus en dépenser. Les PA restants sont perdus. Retirez sa pièce de monnaie.

En revanche, si la figurine ne dépense aucun PA, retournez sa pièce de monnaie sur son côté face. Elle pourra alors faire une seule action défensive (AD) ce tour.

### 1.3 La Fin du tour

Les deux camps vérifient les conditions de victoire du scénario. Ils entament un nouveau tour si la partie n'est pas terminée.

## 2 Les Caractéristiques

Elles définissent la puissance de la figurine dans plusieurs domaines.

Valeurs	Caractéristique
<b>1 et -</b>	Nulle
<b>2</b>	Minable
<b>3</b>	Mauvaise
<b>4</b>	Inexpérimentée
<b>5</b>	Moyenne
<b>6</b>	Bonne
<b>7</b>	Très bonne
<b>8</b>	Héroïque
<b>9</b>	Légendaire
<b>10 et +</b>	Monstrueuse

### 2.1 La Combativité : C

Elle représente la manière de se battre d'une figurine : ses techniques, ses compétences, son savoir-faire de bretteur. Elle permet de toucher son adversaire et de lui infliger des dégâts à son contact. Dans un corps à corps chaque combattant fait un JC ou Jet de Combativité. Pour cela, ils ajoutent 1 dé 10 à leur Combativité plus des bonus possibles. Celui qui obtient le plus haut score touche l'autre.

### 2.2 Le Tir : T

Le tir permet à une figurine de lancer un projectile à travers différents moyens sur ses ennemis les plus éloignés.

Pour toucher sa cible, il faut faire un JT ou Jet de Tir. La figurine doit alors faire 10 ou + en ajoutant son score de tir à un dé 10 plus des bonus possibles.

### 2.3 La Défense : D

Une figurine a beaucoup plus de chance de survivre si sa défense est élevée. Elle comprend sa résistance naturelle face aux dégâts mais aussi sa façon de dévier et d'encaisser les coups les plus violents.

Parfois un JDP ou jet de Défense Pure (sans bonus d'équipement) est demandé à la figurine pour se sortir de certaines situations. Pour réussir, elle doit faire 10 ou + en ajoutant son score de défense à un dé 10.

La figurine peut aussi faire un JD ou Jet de Défense. Dans ce cas, elle jette un dé et y ajoute sa Défense plus des bonus possibles. Le but est alors de faire un gros score.

Ne confondez pas le JD ou le JDP avec le JDeg qui est un Jet de Dégât. Lors d'un JDeg, la figurine lance 1 dé sur la table des dégâts et prie pour s'en sortir indemne !

### 2.4 L'Adresse/Agilité : A

Cette caractéristique est essentielle pour utiliser la plupart des actions spéciales qui demandent à la figurine une grande agilité et une vitesse d'exécution.

Parfois un Jet d'Adresse (JA) doit être effectué pour connaître la réussite de la figurine.

Jetez le dé 10 et rajoutez le score d'adresse de la figurine plus des bonus possibles **moins son encombrement**, sur un total de 10 et + c'est réussi.

En cas d'échec critique (soit un résultat de 0 au dé), tous les PA succédant au jet d'adresse sont perdus en plus des éventuels désagréments.

*Règle optionnelle de terrain :*

*Une figurine qui doit faire un JA en terrain difficile à -1 à son dé.*

### 2.5 Le Moral : M

Issu de la discipline, des croyances et des motivations des guerriers, le moral permet à vos combattants d'être plus efficaces au combat.

Parfois un Jet de Moral (JM) doit être effectué pour connaître les réactions de la figurine.

Jetez le dé 10 et rajoutez le score de moral de la figurine plus des bonus possibles, sur un total de 10 et + c'est réussi, sinon elle échoue. En cas d'échec, tous les PA succédant au test de moral sont perdus.

## 2.6 Les Actions

### 2.6.1 Les Points d'Actions : PA

Les figurines ont un certain nombre d'actions par tour découlant de leurs expériences guerrières et de leur entraînement. Les PA ou points d'actions sont déterminés par la valeur « Action » de chaque figurine. Pour faire une action, une figurine doit dépenser des PA.

Une figurine, n'ayant plus de PA, est considérée HdC (hors de combat). Elle ne peut plus rien faire et est retirée du jeu.

### 2.6.2 Les Actions Défensives : AD

Une action de cette couleur est une action défensive. Elle coûte tous ses PA du tour à la figurine. Se battre dans un corps à corps qu'on n'a pas déclenché est une action défensive un peu spéciale car elle coûte 0 PA et peut tout le temps être jouée.

Une figurine qui ne veut pas utiliser tous ses PA lors de son activation les perd tout de même. Toutefois, si elle n'en utilise aucun, elle pourra faire une action défensive durant le tour de l'adversaire (pièce de monnaie côté face). De même, une figurine non encore activée (pièce de monnaie côté pile) ce tour peut toujours utiliser tous ses PA pour une action défensive.

Utilisez des pièces de monnaie pour symboliser l'activation d'une figurine. Sur pile, la figurine n'a pas joué. Sur face, elle est en attente. Elle observe le champ de bataille. S'il n'y a plus de pièce à côté d'elle, c'est quelle à jouée ce tour.

### 2.6.3 Les Actions trop Chères

Une figurine qui n'a pas assez de PA pour faire la première action de son activation pourra la faire à un autre tour en stockant tous ses PA du tour. Chaque tour, elle doit garder tous ses PA jusqu'à ce qu'elle en ait assez. Si au début d'un de ses tours, elle a assez de PA pour faire l'action, elle la réalise en utilisant tous ses PA.

*Par exemple : une figurine qui n'a plus que 3PA et qui veut se relever (4PA) devra attendre deux tours (2\*3PA) pour le faire. Mais après s'être relevée, elle ne peut plus rien faire dans ce tour même s'il lui reste des PA car ils sont automatiquement tous dépensés !*

## 3 Le Déplacement

### 3.1 L'Orientation

L'orientation est un déplacement sur place, il coûte parfois des PA selon les cas. Une figurine se déplace droit devant elle. Elle ne peut s'orienter lors d'un mouvement. Si elle veut avancer puis aller

à droite puis avancer, elle fait trois actions distinctes : un mouvement, puis une orientation puis un mouvement. S'orienter de plus de 90° coûte toujours des PA.

Tableau d'orientation		
Type	90° ou moins	plus de 90°
Piéton	0 PA	1 PA
Monté	1 PA	2 PA

*Par exemple : Ingrid l'indécise se déplace, elle a 6 PA. Elle commence par s'orienter de moins de 90° (0PA) sur la gauche, puis se déplace (3PA), puis s'oriente à nouveau de moins de 90° (0PA) sur la gauche pour contourner un décor, puis croule (2PA), enfin, elle s'oriente à nouveau et cette fois de plus de 90° (1 PA) sur la droite pour se mettre face à l'ennemi.*

## 3.2 L'Encombrement

Un personnage ne peut porter plus de 6 objets à la fois. Une artillerie est portée par tous ses servants.

Objets encombrants	Poids
Armure métallique	3
Armure non métallique	1
Objet à une main	1
Objet à deux mains, bouclier	2
Pièce d'artillerie	8
Sac de 10 munitions	1

Les objets usuels : dague, livre, figurines, parchemins, fioles, préservatifs, ne comptent pas dans l'encombrement.

S'il y a des objets dans votre scénario, déterminez leur encombrement avec votre adversaire avant le début de la bataille.

Si le poids porté par une figurine est de 6 ou plus, elle est encombrée. Une guerrier surarmé et portant énormément de matériel est souvent fort maladroit et handicape ses mouvements..

C'est pourquoi une figurine encombrée, à pieds ou montée, a un malus de -2 à son Agilité et -2 cm de mouvement.

*Exemple : Un chevalier avec son bouclier, sa cote de maille et son épée est encombré. Un paysan avec son bâton et sa blouse de cuir ne l'est pas. Ce qui lui permettra de courir plus facilement. De là à dire que c'est pour mieux fuir...*

### 3.3 Le Mouvement

Une figurine doit se déplacer tout droit dans la direction de son front.

Chaque tour, une figurine, selon son type, ne peut se déplacer de plus de x centimètres par action et par tour. Par exemple, un fantassin se déplace de 10 cm par action et 20 cm maximum par tour en terrain clair.

Si la figurine n'est pas sur un terrain clair mais dans un marécage, des broussailles ou une forêt par exemple, c'est son score d'Agilité qui lui donne la distance qu'il peut parcourir par action de mouvement. Le guerrier doit repousser les branches, éviter les racines et accidents de terrains sans compter les sables mouvants et autre chausse trappes de la nature.

Tableau des limites de mouvement			
Type	terrain clair	Autres terrains	distance maximum
Piéton	10 cm	A en cm	20 cm
Monté	20 cm	A fois 2	40 cm

Attention, une figurine encombrée en terrain non clair a -2 à son Agilité et seulement -2 cm à son mouvement. Elle ne cumule pas tout les malus sinon elle aurait -4 cm de mouvement.

*Exemple : L'Agilité d'un humain est de 5 en général, soit 5 cm. S'il est encombré, son mouvement en terrain autre que clair sera 5-2 soit 3 cm.*

*Exemple : un fantassin non encombré marchant en terrain clair peut parcourir 10 cm avec une seule action de mouvement.*

*Il a 5 en Agilité, donc pour parcourir au moins 10 cm sur un autre type de terrain, il devra faire 2 actions de mouvement distinctes.*

*En outre, si ce fantassin est encombré, il perd 2 cm à chacune de ses actions de mouvement.*

Si une figurine commence son mouvement sur un type de terrain et le finit sur un autre, elle prend en compte le terrain le plus pénalisant.

*Exemple : un fantassin agile commence son mouvement dans une plaine. Il la parcourt sur 4 cm et arrive dans un taillis où son mouvement est limité à 8 cm car il a 8 en Agilité. Il ne pourra alors pas bouger de plus de 4 cm (8 autorisés - 4 déjà*

*parcourus) dans ce taillis. S'il avait déjà fait 8 cm en plaine, il ne pourrait plus se rendre dans le taillis. Dans ce cas son mouvement serait terminé.*

*Un autre fantassin « encombré » court en plaine. Il parcourt 8 cm, puis il repart en courant et refait 8 cm. S'il se remet à courir, il ne pourra faire plus de 4 cm car  $8+8+4=20$ .*

Pour régler tous les litiges possibles liés aux mouvements : déplacement à côté d'une figurine, d'un coin de mur, sur un passage étroit et autres, le mieux est que la figurine effectue un JA. Si elle rate, elle s'arrête devant l'obstacle, sinon elle le franchit.

### 3.4 Les Actions de Déplacement

Tableau des actions BASIQUES de déplacements		
Actions	PA	Conditions et remarques
S'orienter	V	La figurine change d'orientation
Se déplacer	3	Voir le tableau des limites de mouvement
Courir/trotter	2	JA à +2 dans la table de déplacement rapide
Sprinter/galoper	1	JA dans la table de déplacement rapide
Se relever	4	La figurine se relève et s'oriente gratuitement

V : PA variables selon les cas

#### Le déplacement rapide

Une figurine qui se déplace plus vite que la normale a des chances de chuter à cause des aspérités du terrain : trous, racines, branches basses, herbe mouillée, gel... elle doit faire un JA, si elle rate, elle regarde son score dans la Table des déplacements rapides.

Table de déplacement rapide		
Score	Résultats	Effets
0 et -	Grosse gamelle	La figurine tombe* et lâche ses armes en main
1 à 4	Gamelle	La figurine tombe*
5	Faux départ	La figurine avance** de son socle
6 à 9	Avance gênée	La figurine avance** de la valeur du dé
10 et +	Gogogogogo	La figurine avance** normalement

\*Gardez le résultat du dé. Il donne un résultat en cm. La figurine tombe au bout de cette distance.

Si elle est montée, c'est le cavalier qui chute pas sa monture. Placez d'abord la monture puis le démonté.

\*\*Si la figurine avance, elle ne peut dépasser son maximum autorisé et prend toujours en compte ses malus. Une figurine encombrée doit enlever 2 cm à son mouvement final et une figurine en terrain non clair ne peut se déplacer de plus de son A.

Tableau des actions AVANCEES de déplacements		
Actions	PA	Conditions et remarques
Avancer caché	5	Une figurine cachée (en terrain non clair) peut se déplacer tout en restant cachée.
Se cacher	2	La figurine profite du couvert et est considérée comme cachée.
Avancer à couvert	4	Une figurine à couvert peut se déplacer tout en restant à couvert. Le personnage est en général légèrement courbé et profite des moindres aspérités du terrain et de la végétation.
Se mettre à couvert	2	La figurine profite du couvert pour gêner les tirs. Un tir sur elle se fait à T-2 sauf si c'est un tir dans son dos.
Avancer couché	2	Si la figurine est au sol, elle peut ramper de 2 cm quelque soit ses malus.
Se coucher	4	La figurine s'allonge sur le sol.
Course effrénée ou triple galop	+1	Une seule tentative par tour. JA à -2 dans la table de déplacement rapide
Escalader	6	Faire un JA. Le décor est plus grand que la figurine. Réussi : la figurine escalade sa hauteur + 1 dé 10 cm. Echec : la figurine reste sur place. Echec critique : la figurine subit un JDeg.
Sauter	+1	La figurine rajoute 1 PA à son action de déplacement par obstacle à sauter. Faire un JA. Le décor est plus petit que la figurine. Echec : la figurine tombe de l'autre côté de l'obstacle Echec critique : idem échec mais la figurine est sonnée.

#### Course effrénée : 1 PA

Si la figurine dépasse son potentiel de mouvement autorisé dans le tour, elle effectue une course effrénée. Elle cumule les bonus et malus pour son JA sur la table des déplacements rapides. Si elle fait un sprint effréné elle a -2 de malus. Si c'est une course effrénée, elle a 0 de malus.

*Exemple : un fantassin qui a 6 PA et qui court sur un terrain clair (10 cm pour 2 PA), puis court encore (10 cm pour 2 PA), peut tenter un sprint final (1 PA de course effrénée puis 1 PA pour le sprint soit 10 cm de plus de mouvement).*

#### Entrer au contact : 0 PA

Lorsqu'une figurine entre en contact d'une autre, cette dernière peut se tourner gratuitement face à l'attaquant. Si un deuxième ennemi la contacte, il doit se mettre sur son flanc. Un troisième ennemi se placera où il veut. Il ne peut y avoir plus de quatre ennemis sur un fantassin, six sur un cavalier et huit sur une grosse créature. La figurine est alors encerclée et ne peut plus bouger.

Deux figurines du même camp ne peuvent être au contact l'une de l'autre sauf si l'une relève l'autre ou tente de la soigner.

Une figurine à couvert qui est contactée par un ennemi perd son couvert.

#### Se cacher : 2 PA

La figurine profite du couvert et est considérée comme cachée.

Elle peut le faire si aucune figurine ennemie ne regarde dans sa direction ou si elle est cachée à plus

de 50%. Dans tous les cas, elle doit être à plus de 30 cm de l'ennemi.

Une figurine qui est à moins de 20 cm du front d'un ennemi est automatiquement découverte.

Cette action est impossible en terrain clair.



## 4 Le Corps à Corps

### 4.1 Le Déroulement d'un Corps à corps

#### 4.1.1 Etape 1 : Contacter l'adversaire

Une figurine rentre au contact d'un ennemi soit pour tenter de le frapper soit pour apporter un bonus au prochain ami qui frappera cet ennemi.

Si le personnage décide de frapper, il devient l'attaquant. L'attaquant engage alors un corps à corps en dépensant des PA contre le défenseur qui lui combat sans dépenser de PA. Il fait l'action « se défendre » à 0 PA.

Il est impossible d'attaquer une figurine cachée, il faut d'abord la découvrir en se rapprochant d'elle, puis entrer en contact avec elle.

La figurine touchée se retourne face à son assaillant si elle le désire. En revanche, si elle est déjà au contact de deux ennemis, elle ne peut faire front. Attention, seul un troisième ennemi au contact d'une figurine peut frapper dans le dos.

Echec critique : lorsque l'on obtient un 0 au dé, le score final de la figurine est de 0 malgré tous les bonus ou malus possibles.

#### 4.1.2 Etape 2 : Frapper

Les deux figurines se battent avec les armes qu'elles ont en main. Une figurine sans arme de contact se bat avec ses poings (il faut savoir ranger son arme de tir à temps...).

L'attaquant et le défenseur font leur JC (Jet de Combat). Ils jettent tout deux un dé 10 puis ajoutent leur niveau de Combativité, en plus des bonus éventuels (attaque de l'arme, sorts, compétences, actions...)

Bonus au JC pour frapper	
+1	Par ennemi au contact de la cible (ne pas compter celui qui combat)
+2	Frapper un ennemi à pied tout en étant sur une monture
+1	Frapper un ennemi dans le dos
+4	Frapper un ennemi au sol (figurine sur le dos non sonnée)

Si vous frappez un ennemi sonnée ou hors de combat (figurine sur le ventre), il ne fait pas de JC car il ne peut vous frapper. Il soustrait juste à vos dégâts sa Défense et son armure. Il ne prend pas en compte ses armes et son bouclier. Il ne rajoute pas non plus 1 dé en plus de sa Défense.

#### 4.1.3 Etape 3 : Résultats du combat

##### Egalité

S'il y a égalité, personne ne touche.

##### Un combattant fait plus que l'autre

Celui qui fait le plus haut score porte un coup. Il garde le score de son JC et y rajoute d'éventuels nouveaux bonus : dégâts de l'arme, sorts, compétences, actions. Il obtient les dégâts que subit son ennemi. Attention, n'oubliez pas d'enlever au JC les bonus qui ont juste servi à toucher la cible.

Celui qui est touché tente alors de réduire l'impact du coup porté. Il fait un JD. Il soustrait à ces dégâts : 1 dé 10 plus son niveau de Défense et des bonus éventuels : défense de l'arme, armure sorts, compétences, actions...).

Si le dé est un 0 naturel, la figurine est tuée sur le coup.

Règle optionnelle : le 0 qui fait très mal !

Si le dé est un 0 naturel, le résultat sur la table de dégât est automatiquement : « Grièvement blessé » !

##### En résumé

Le JC c'est : le dé + le score de Combativité de la figurine + des bonus.

Attention aux bonus, certains ne servent qu'à toucher la cible, ils ne comptent pas dans les dégâts.

Les dégâts c'est donc : le JC - les bonus qui ont servi à toucher + de nouveaux bonus.

##### Le combattant fait un échec critique

Si vous faites 0 avec le dé de combat, c'est un échec critique. Vous avez alors le choix soit votre score de combat vaut 0 (quelque soit vos bonus) soit vous jetez un dé sur la table d'échec critique au combat.

Attention, le résultat s'applique seulement s'il est possible, sinon ignorez-le. Dans tous les cas (sauf 8 et 9) votre ennemi vous touche. Les effets se cumulent.

Table d'échec critique au combat		
Dé 10	Résultats	Effets
0 et-	Arme défectueuse	L'arme devient inutile
1	Arme usée	-1 au C avec cette arme
2	L'arme tombe sur vos pieds	L'ennemi vous fait +1 au DegC
3	Parade avec le bras	L'ennemi vous fait +2 au DegC
4	Echappe des mains	L'arme tombe au sol
5	Lame émoussée	-1 au DegC avec cette arme
6	Arme branlante	-1 au dé sur cette table
7	Fourreau se détache	Impossible de ranger l'arme sur soi
8	Arme brisée	L'arme se détruit sous l'impact et le combat est nul.
9	Feinte !	L'ennemi vous rate. Le combat est nul.

C'est toujours l'arme principale qui est concernée.

## 4.2 Les Actions de Corps à Corps

Tableau des actions BASIQUES pour les attaques au corps à corps		
Actions	PA	Conditions et remarques
Charger	6	La figurine peut se déplacer et enclencher un corps à corps dans la même action.
Frapper	4	Permet d'initier un corps à corps. L'opposant se défend pour 0 PA.
<i>Se défendre</i>	0	<i>Le défenseur participe au corps à corps.</i>

Tableau des actions AVANCEES pour les attaques au corps à corps		
Actions	PA	Conditions et remarques
Frapper fort	2	DegC +1 par tranche de 2 PA investis
<i>Changer d'arme en cas d'attaque</i>	AD	<i>La figurine est contactée par un ennemi et veut changer d'arme avant le combat. Faire un JA Echec : la figurine ne peut changer d'arme. Echec critique : toutes les armes qu'elle souhaitait inter changer tombent au sol.</i>
<i>Esquiver A un contre un uniquement.</i>	AD	<i>Faire un JA avec +1 au dé juste avant le début du corps à corps. Réussi : les PA de l'attaque sont perdus. Le défenseur recule de 5 cm. Echec : l'attaque a lieu normalement, mais le défenseur a TaC -2..</i>
<i>Parer</i>	AD	<i>Faire un JA juste avant le début du corps à corps. Réussi : Si l'attaquant est celui qui touche, le défenseur a D+2. Echec : si le défenseur est celui qui touche, il ne fait pas dégâts.</i>

**AD** : action défensive, la figurine utilise tous ses PA du tour. Elle enlève alors sa pièce de monnaie et ne peut plus agir pendant ce tour.

### 4.3 Qui frapper ?

Si vous êtes au contacts de plusieurs adversaires, vous devez frapper par ordre de priorité :

- un ennemi qui est debout
- un ennemi qui vous fait face
- un ennemi qui est sur votre flanc
- un ennemi non sonné

Et comme on dit de par chez nous, l'essentiel c'est de : frappez fort, frappez dur, frappez sous la ceinture !



Néanmoins, il peut faire l'inverse ! Un bon coup de umbo (la partie métallique du bouclier) dans la tête en a déjà sonné plus d'un !

Attention, manipuler plusieurs armes en même temps entraîne des désagréments. Il est difficile de ramasser quelque chose ou de guider une monture avec des mains pleines.

Un combattant ayant une arme dans chaque main a -1 à tous ses JA. Ce malus n'intervient pas sur les figurines portant un bouclier.

### 4.4 Ennemi démoralisé

Si vous frappez au corps à corps une figurine démoralisée, vous la frappez automatiquement dans le dos et elle ne jette pas de dé d'attaque. Elle se défend directement.

### 4.5 Deux armes

Si un combattant a une arme dans chaque main, il choisit quelle arme il utilise. Dans un corps à corps, il désigne avant de lancer le dé celle qui sert à toucher (donc aussi à faire les dégâts) et celle qui sert à se défendre. En général, un combattant frappe avec son épée et se défend avec son bouclier.

Exception : Une figurine ayant une lame (épée, sabre, rapière) dans une main et une dague ou une autre lame dans l'autre main, a +1 en D lors des corps à corps. La dague ne donne alors aucun malus.

*Règle optionnelle : ambidextre (prix : 10)*

*Si le joueur utilise une arme dans sa main la moins agile (la gauche par défaut), il a -1 avec pour le T et le C.*

*Si la figurine est ambidextre, elle n'a pas ces malus.*

## 5 Le Tir

### 5.1 Le Déroulement d'un Tir

#### 5.1.1 Etape 1 : Choisir sa Cible

##### Les restrictions

Il est impossible de tirer sur une figurine cachée, il faut d'abord la découvrir en se rapprochant d'elle ou en la détectant. Il est interdit de tirer dans une mêlée ou en étant au contact de l'ennemi. Pour tirer une figurine ne doit pas être couchée.

##### Angle de tir

L'infanterie et l'artillerie tirent droit devant leur socle de front. **Il doit y avoir une droite entre le socle du tireur et celui de sa cible.**

Les montés tirent dans toutes les directions.

#### 5.1.2 Etape 2 : Tirer

Une figurine qui n'est pas au contact d'un adversaire peut lui tirer dessus avec une des armes qu'elle a en main. Une figurine qui tire n'est plus à couvert ni cachée.

Pour faire un JT : jetez le dé 10 et rajoutez le score de Tir de la figurine plus des bonus possibles. Sur un total de 10 et +, c'est réussi.

Bonus et malus au JT	
+1	Le tireur vise
+1	Tir à bout portant (cible à moins de 10 cm)
+/-	Bonus de l'arme
+/-	Compétences spéciales
-1	Tireur monté
-1	Tireur a bougé ou s'est orienté dans ce tour
-2	Cible à couvert ou au sol, si à + de 10 cm
-1	Cible masquée à plus de 50%
-2	<b>Tir de réaction</b>
- ?	<b>La cible a un bouclier</b>



Table d'échec critique au tir		
Dé 10	Résultats	Effets
0	<i>Arme défectueuse</i>	L'arme est inutilisable pour la partie
1	<i>Arme usée</i>	-1 à tous ses futurs lancés
2-4	<i>Arme enrayée</i>	Il faut la désenrayer pour tirer à nouveau
5	<i>Corde cassée</i>	Il faut la remplacer pour tirer à nouveau
6	<i>Sac à munitions se détache</i>	1 dé 10 munitions tombent au sol
7-9	<i>Rien pour cette fois !</i>	Faut que j'arrête de viser les poulets !

Une cible qui se fait tirer dans le dos ne profite ni de son bouclier, ni du couvert.

#### 5.1.3 Etape 3 : Résultats du Tir

Quel que soit le résultat d'un tir, la munition est perdue.

##### Le tir est réussi

Celui qui vient de tirer garde le score de son JT et y rajoute d'éventuels **nouveaux** bonus : dégâts du projectile, sorts, compétences, actions. Il obtient ainsi les dégâts que subit son ennemi. **Attention, n'oubliez pas d'enlever au JT les bonus qui ont juste servi à toucher la cible.**

Celui qui est touché tente alors de réduire l'impact du projectile. Il fait un JD. Il soustrait à ces dégâts : 1 dé 10 + son niveau de Défense et des bonus éventuels (armure, sorts, compétences, actions...mais pas son bouclier).

Si le dé est un 0 naturel, la figurine est tuée sur le coup.

Le résultat final donne l'état de la figurine touchée. Voir la table des dégâts.

*Règle optionnelle : le 0 qui fait très mal !*

*Si le dé est un 0 naturel, le résultat sur la table de dégât est automatiquement : « Grièvement blessé » !*

##### Le tir rate

La munition est perdue et les PA sont dépensés. Avec un peu de chance vous n'avez blessé aucun ami.

##### Le tir est un échec critique

En cas d'échec critique du JT (soit un résultat de 0 naturel au dé), lancez un dé 10 sur la table d'échec critique au tir. Attention, le résultat s'applique seulement s'il est possible, sinon ignorez-le.

## 5.2 Les Actions de Tir

Tableau des actions BASIQUES des attaques par projectiles ou le tir		
Actions	PA	Conditions et remarques
Recharger arme	?	Dépend de l'arme utilisée (arc et fronde 2, arme à feu 6, arbalète 3, trait 1...)
Tirer	4	Réussi : le trait touche la cible Echec : le trait est perdu Echec critique : lancez un dé sur la table d'échec critique au tir

Tableau des attaques par projectiles ou le tir		
Actions	PA	Conditions et remarques
Tir défensif	AD	Si la figurine est contactée par un ennemi et qu'elle a un projectile armé, elle peut tenter de lui tirer dessus avant le combat. Faire un JM. Réussi : elle s'oriente s'il le faut et tire à portée courte Echec : elle s'oriente s'il le faut et tire sans le bonus de portée courte Echec critique : elle s'oriente s'il le faut et décoche un trait inutile
Tir de réaction	AD	Si la figurine voit un ennemi passer dans sa zone de tir et qu'elle a un projectile armé, elle peut tenter de lui tirer avec un malus de 2.
Viser	+2	+1 au T par tranche de 2 PA investis
Changer de chargeur	4	Cela permet de changer de chargeur ou de barillet.
Recharger rapidement	-1	Enlevez 1 PA au temps de rechargement de l'arme. Faire un JA. Echec : le projectile tombe au sol. S'il est plus petit qu'une pierre, il est perdu.
Désenrayer ou changer de corde	6	Faire un JA. Echec : recommencez !
Récupérer trait* planté	4	Faire un JA. Echec : le trait est inutilisable.

Trait\* : Il est possible de récupérer une dague ou un javelot qui a été lancé. Le trait peut se trouver au sol ou planté dans un bouclier ou encore sur un personnage hors de combat.

Il est interdit de tirer dans une mêlée. Néanmoins, il est possible de tirer sur un ennemi debout qui est au contact d'une figurine amie au sol.

*Règle optionnelle : tir dans le tas*

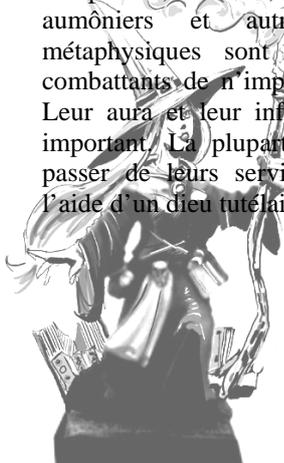
*Il est possible de tirer dans une mêlée, si le tir touche, lancez le dé, sur pair il touche un ami au choix de l'ennemi. L'ami a alors -2 au JM s'il doit en faire un.*

*Règle optionnelle : tir risqué*

*Il est possible de tirer dans une mêlée, avec un malus de -2 au T.*

## 6 Lancer un sort

Les prêtres, shamans, sorciers, devins, prédicateurs, aumôniers et autres suppôts des forces métaphysiques sont capables de mystifier les combattants de n'importe quel champ de bataille. Leur aura et leur influence peut parfois s'avérer important. La plupart des généraux préfèrent se passer de leurs services mais qui peut négliger l'aide d'un dieu tutélaire ou de la simple chance ?



### 6.1 Le Déroulement d'un Sort

#### 6.1.1 Etape 1 : Choisir sa Cible et son Sort

##### Angle de lancement

Un lanceur de sort projette ses imprécations sur une figurine se trouvant devant son socle frontal et visible. **Il doit y avoir une droite entre le socle du tireur et celui de sa cible.**

##### Choix du sort

Un lanceur de sort possède un objet (bible, grimoire, papyrus, runes...) dans lequel il pioche ses sorts, les mémorise puis les lance. Au début de la bataille, chaque magicien a un sort de mémorisé

parmi ceux qu'il connaît. Il ne peut en mémoriser qu'un seul à la fois.

#### Le niveau du sort

C'est un chiffre allant de 1 à 9. Plus il est petit et plus le sort est difficile à lancer.

#### Les restrictions

Une figurine en armure, sonnée, couchée ou avec des armes (sauf dague, animal et bâton) en main ne peut lancer de sorts.

### 6.1.2 Etape 2 : Lancer le Sort

Une figurine qui lance un sort n'est plus à couvert ni cachée.

Une figurine qui est au contact d'un adversaire peut seulement lui lancer un sort offensif. Il ne peut jeter d'autres types de sorts dans ce contexte.

Vérifiez que le sort est bien mémorisé, puis jetez le dé 10 et rajoutez-y le niveau du sort. Sur un total de 10 ou plus, le sort est lancé efficacement.

Quel que soit le résultat du lancement d'un sort, le sort est toujours mémorisé et peut être relancé à nouveau sauf parfois en cas d'échec critique.

Bonus et malus au JS	
+1	Le lanceur se concentre
+1	Cible à moins de 10 cm
+/-	Bonus du support du sort
+/-	Compétences spéciales
-1	Lanceur monté
-1	Lanceur a bougé ou s'est orienté ce tour
-2	Cible à couvert ou au sol
-1	Cible masquée à plus de 50%

### 6.1.3 Etape 3 : Résultats du Sort

#### Le lancement du sort est réussi

Si la cible est touchée, il faut lui appliquer les effets du sort. Parfois, elle a le droit de résister au sort en faisant un JA ou un autre test précisé dans le sort.

#### Le lancement du sort rate

Rien ne se passe et les PA sont dépensés.

#### Le lancement du sort est un échec critique

En cas d'échec critique (soit un résultat de 0 naturel au dé), lancez le dé puis consultez la table d'échec critique au lancement de sorts. Attention, le résultat s'applique seulement s'il est possible, sinon ignorez-le.

Table d'échec critique au lancement de sorts		
Dé 10	Résultats	effets
0	<i>Retour de sort.</i>	Le lanceur de sorts subit un JDeg
1	<i>Migraine</i>	Le lanceur a -1 à tous ses futurs lancements de sorts
2	<i>Souffle du sort</i>	Le lanceur tombe au sol
3 à 8	<i>Amnésie</i>	Le lanceur oublie son sort, il faut le mémoriser à nouveau
9	<i>Ouf, rien !</i>	Cha a pas maché ! Ché pas gave. Che fais recommencer !

## 6.2 Les Actions de Lancement de Sort

Tableau des arcanes		
Actions possibles	PA	Conditions et remarques
Chercher cible	+2	Peut lancer un sort sur qui il veut, même s'il est caché.
Lancer sort	V	Dépend du sort. +2PA si on cherche sa cible et +2PA si on se concentre.
Mémoriser sort	V	Même coût que le lancement du sort.
Se concentrer	+2	+1 au dé de lancement du sort par tranche de 2 PA investis.

## 7 les Conséquences d'une attaque, d'un tir ou d'un JDeg

Une fois que les dégâts d'un combat ou d'un tir voir d'un sort sont calculés, regardez ses effets dans la table des dégâts.

Table des dégâts		
Résultats	Etats	Effets et tests
-6 et -	Rien du tout !	Même pas mal !
0 à -5	Pas passé loin !	JM à faire
1 à 5	Sonné	Tombe au sol sur le ventre
6 à 9	Blessé	-3 PA permanents + JM à faire
10 et +	Grièvement blessé	-6 PA permanents + JM à faire

### Le JDeg

Une figurine qui subit un Jet de Dégât (ou JDeg ou je suis dégoûté !), lance 1 dé 10 et regarde le résultat dans la table des dégâts.

*Règle optionnelle : le 0 qui fait très mal !*

*Attention, dans le cas d'un JDeg, un 0 sur le dé correspond à un 10 !*

*Règle optionnelle : le 0 qui tue !*

*Attention, dans le cas d'un JDeg, un 0 sur le dé tue la figurine !*

*Règle optionnelle : le 1 qui sauve !*

*Attention, dans le cas d'un JDeg, un résultat de 1 dans la table des dégâts correspond à : « pas passé loin ! » et non à « sonné ».*



### La figurine doit faire un JM

Si le JM est réussi, la figurine reste à sa place et s'époussette l'épaule d'un air crâne.

**S'il est raté, gardez le score obtenu puis regardez le résultat sur la table d'échec au Moral.**

Une figurine au sol (sonnée ou tombée) ne fait pas de JM.

### La figurine est sonnée

Une figurine sonnée est mise sur le ventre. Une figurine qui s'écroule suite à une chute est mise sur le dos.

Si un monté est sonné, il tombe de sa monture.

Une figurine sonnée qui est de nouveau sonnée est alors considérée comme blessée **et reste au sol jusqu'à ce qu'elle se relève.**

### La figurine est blessée

Une figurine blessée perd 3PA pour la partie et elle a un malus de 1 sur tous ses jets de dé.

Une figurine blessée qui est sonnée ou blessée à nouveau devient grièvement blessé.

### La figurine est grièvement blessée

Dès qu'une figurine perd 6 PA ou plus en une fois ou par cumul, elle est considérée comme grièvement blessée. Elle a donc un malus de 2 sur tous ses jets de dé.

Une figurine blessée grièvement perd 6PA pour la partie et elle a un malus de 2 sur tous ses jets. Une figurine grièvement blessée qui est sonnée ou blessée est tuée.

### Les conséquences des blessures

Les malus dus aux blessures ne sont pas cumulatifs. Une figurine qui n'a plus de PA est mise hors de combat (hdc) et ne peut plus agir de la bataille.

### La maladresse

Une figurine qui consulte la table des dégâts pour cause de sa propre maladresse (par sa chute par exemple) ne fait pas de JM.

### Le malus au dé

Une figurine qui a un malus (de 1 ou 2 selon son niveau de blessure) doit ajouter ou soustraire ce malus à chacun de ses jets de dé en prenant le cas le plus défavorable pour elle.

## 8 Le Moral

### 8.1 Le Déroulement d'un Test de Moral

Vos combattant subissent sans cesse la tension des combats. Ils sont arrosés de traits, puis, les plus chanceux aperçoivent parfois le blanc des yeux de leurs ennemis avant d'y plonger leur lame tremblante.

Un Jet de Moral ou JM doit être effectué pour connaître les réactions de la figurine lorsqu'elle subit une situation de stress : impact, sort, blessure.

Jetez le dé 10 et rajoutez le score de M de la figurine plus les bonus et malus de la table de moral, sur un total de 10 et + c'est réussi, sinon regardez ce qui se passe sur la table d'échec au moral.

En cas d'échec, tous les PA succédant au test de moral sont perdus.

Table de Moral	
B/M	Etat de la figurine lors du test de JM
-1	Elle n'a ni arme ni bouclier en main
-1	Par ennemis à son contact
+1	un étendard ami est dans les 30 cm

Le JM est un échec critique

La figurine a M-1 pour la bataille.

Table d'échec au Moral		
Dé	Etats	Conséquences pour la figurine
0 et -	Perdue	Elle se rend, enlevez là du champs de bataille.
1	Paniquée	Elle part en déroute et abandonne les armes qu'elle a en main.
2-3	Déroutée	Elle part en déroute.
4-6	Ebranlée	Idem secouée, de plus elle ne peut ni avancer vers l'ennemi ni déclencher un corps à corps à sa prochaine activation
7	Secouée	Idem méfiante et prudente
8	Méfiante	Elle a -1 aux JM pour cette bataille.
9	Prudente	Elle recule de son socle.
10 et +	Stoïque	Elle fait face au danger

Les effets de la table sont cumulatifs.

*Règle optionnelle : pas de table d'échec au Moral*

*Si le JM est raté dans un corps à corps : la figurine part en déroute.*

*Si le JM est raté contre un tir ou un sort : la figurine recule de 5 cm par rapport au sens d'arrivée du projectile.*

### 8.2 Les actions liées au Moral

Tableau des actions BASIQUES liées au moral		
Actions	PA	Conditions et remarques
Dérouter	0	C'est un mouvement obligatoire et non volontaire. Il doit mener loin de l'ennemi et vers un bord de table. Une figurine qui part en déroute fait un déplacement complet gratuit en tournant le dos à l'ennemi.
Rallier	3	Une figurine en déroute qui est activée doit tenter de rallier.
Se rétablir	6	Faire un JDP. Réussi : La figurine se relève et s'oriente gratuitement comme elle veut. Echec : la figurine reste au sol mais n'est plus sonnée. Echec critique : la figurine reste sonnée.

Tableau des actions AVANCEES liées au moral		
Actions	PA	Conditions et remarques
Fuir le combat (volontairement)	V	La figurine activée dépense un PA par ennemi à son contact, puis elle subit une attaque gratuite contre laquelle elle ne peut que parer, enfin si elle survit, elle doit dépenser tous ses PA restants pour se déplacer. Elle ne peut ni combattre ni tirer pendant ce tour ni utiliser une compétence offensive.
Relever un camarade	4	Il faut être à son contact et il ne doit pas être sonnée.

### Rallier 3PA

Lorsqu'une figurine activée est en déroute, elle doit tenter de rallier. Cette action est obligatoire avant tout autre. La figurine fait un JM.

Si elle réussit, elle n'est plus considérée comme étant en déroute. Elle peut alors utiliser ses PA restants pour se déplacer ou se cacher ou dégainer une arme mais pas pour commettre une action offensive pour ce tour. Elle n'est alors plus en déroute.

Si elle échoue, elle ne jette pas de dé sur la table d'échec au Moral et perd tous ses PA. Elle doit alors juste prendre ses jambes à son cou. Elle fait alors un mouvement complet gratuit vers le bord de la table le plus proche.

## 9 Les Autres Actions

### Scruter

Pour détecter une figurine cachée, il suffit de l'avoir dans son champ de vision et de jeter un dé 10. Si le dé est strictement supérieur à 0 malgré les malus, la cible est détectée et n'est plus considérée comme cachée. Maintenant, elle est déclarée à couvert.

<b>Malus au scrutateur</b>	
-1	Tous les 10 cm entre la cible et le scrutateur
-3	Figurine cachée dans une forêt
-2	Figurine cachée dans un bosquet
-1	Figurine cachée dans un buisson
-4	Figurine cachée derrière un mur ou une fenêtre
-4	Il fait nuit

Les malus sont cumulatifs.

*Règle optionnelle : Brume de guerre*

*Au début de la bataille, toutes les figurines à pieds peuvent être cachées, à couvert ou à découvert.*

<b>Tableau des actions autres</b>		
<b>Actions</b>	<b>PA</b>	<b>Conditions et remarques</b>
Couper une tête	6	Décapite un mort (et seulement les morts)
Dégainer, ranger, ramasser ou poser un objet	1	Permet à la figurine de gérer son équipement comme bon lui semble. Il faut dépenser 1 PA par objet déplacé. Ranger son arc 1 PA, dégainer son glaive 1PA, trouver une crotte de nez 1 PA, la mettre dans sa bouche 1PA...
Ouvrir	2	Il faut être au contact de l'objet (porte, coffre, volet...)
Ouvrir à la Conan	4	Faire un JA Il faut être au contact de l'objet (porte, coffre, volet...) et avoir une arme de contact. Echec : recommencez ! Echec critique : l'arme se brise et vous devez recommencer !
Porter/déposer un ami hors de combat	4	La figurine met sur son épaule un ami pour le transporter. Elle ne doit pas avoir d'objets en main. Elle est alors automatiquement surchargée.
Scruter	1	Permet de détecter une figurine cachée.

## 10 Les figurines particulières

### 10.1 Les Piétons

La plupart des combattants vont à pieds et se débrouillent très bien comme cela. Il n'y a pas de règles spéciales les concernant.

### 10.2 Les Montés

#### 10.2.1 Tenir sur sa monture

Un monté est un cavalier et sa monture. En théorie, un animal ne fait qu'obéir aux ordres. C'est son maître qui part en déroute et qui encaisse les coups, la monture ne fait qu'avancer. Néanmoins, elle peut parfois être touchée par un adversaire mal attentionné. Une monture seule n'agit pas et se contente d'attendre un maître.

Un monté ne peut se cacher ou se mettre à couvert.

#### 10.2.2 Les montures au combat

Lorsqu'un adversaire tire ou frappe sur un cavalier et sa monture, il essaie d'atteindre l'ensemble. Prenez les facteurs de combat du cavalier pour résoudre l'action. Si l'adversaire réussit son coup, il décide si c'est le monté ou la monture qui est touché. La figurine touchée essaie alors de résister avec sa Défense. Chaque monture possède une Défense. Une monture ignore les résultats sonnés. Si elle est blessée, son cavalier démonte automatiquement sans problème. Si elle est grièvement blessée ou tuée, le monté chute et fait un JA.

Dès que la monture est blessée, elle devient inutilisable.

Tableau des actions de la cavalerie		
Actions	PA	Conditions et remarques
Charge de monté	0	Si le monté parcourt 20 cm en ligne droite. Il a Deg+2 dans le corps à corps qu'il initie. Le bonus ne fonctionne que pour une action de combat.
Ruade	AD	Faire un JA. Si un monté est attaqué, il peut faire une ruade à sa monture. Réussi : Son ennemi ne peut l'attaquer durant ce tour et il est placé à 1 centimètre de lui. Echec : tombe (impair à droite de la monture, pair à gauche). Echec critique : idem échec sauf qu'en plus la figurine est sonnée.
Piétiner	V	+1PA au déplacement choisi. La figurine au sol subit 1 JDeg.
Démonter/monter	4	Il ne faut pas être au contact de l'ennemi
Sauter sur ou de sa monture	3	JA Echec : tombe de l'autre côté ! Echec critique : idem échec sauf qu'en plus la figurine est sonnée.
Tomber de sa monture	0	JA. Le dé dit aussi où se pose le cavalier : impair à droite de la monture, pair à gauche. Réussi : le monté se rétablit les deux pieds sur le sol. Echec : la figurine tombe au sol. Echec critique : idem échec sauf qu'en plus la figurine est sonnée.