


Royaume des Dieux

Caractéristiques des Unités



													Equipements	Capacités
Capitaine : Héros														
10	5	4	10	-	8	4	3	-	2	3	74	Double hache tranchante, armure trempée.	Autorité, loyauté.	
Hallbardier : troupes														
10	4	4	9	-	5	3	3	-	-	-	12	Hallebarde, veste de cuir.		
Chef hallerbardier														
10	5	4	9	-	6	3	3	-	-	-	16			
Illuminatie : troupe de tir														
8	2	3	8	4	4	3	3	-	-	-	18	Arbalète (F:4, DT:8, P:35cm) petite épée, veste de cuir.	Perception, précision.	
Mouvement	Habileté de combat	Force	Résistance	Habileté de Tir	Courage	Survie	Taille	Concentration	Facteur d'attaque	Ordre	Coût			

Capacités Spéciales

Autorité : (O.U.)

Une figurine possédant la règle autorité peut donner un second point d'ordre par tour à une figurine ne possédant pas de règles spéciales d'ordre et qui n'est pas un héros.

Précision : (A.A.)

Une figurine possédant la règle précision ne subit pas de malus pour bouger ou tirer.

Loyauté : (A.A.)

Les figurines ayant la règle loyauté sont immunisées à la peur et donne cette règle à l'unité dans laquelle elle se trouve.

Perception : (O.U.)

Les figurines avec perception sentiront la présence des ennemis dans la distance de charge même si elles ne les voient pas. Lancer 1D10 pour chaque ennemi dans le rayon d'action, sur un résultat de 4+ la figurine aura l'opportunité d'agir sur l'ennemi comme si l'ennemi était visible (champ de vision à 360°). Rappelez vous que si l'ennemi est derrière un élément de terrain, il ne peut être la cible d'une charge ou être affecté par un sort ou se faire tirer dessus, car ceci ne traversent ni les éléments de terrains, ni les autres figurines.

Sorts

Soins (5+) 30cm.

Le magicien peut choisir une figurine de l'armée comme cible du sort, si le sort est lancé avec succès, la cible retrouve un point dans son Facteur de survie, sauf si la figurine a été enlevé comme une perte.

Armure de protection (6+) (1T)

Le magicien peut créer une armure magique qui le protège totalement des tirs et armes de jets .

Agilité prophétique (7+) (15cm) (1T)

Choisir une figurine unique qui appartient à la même armée que le mage ; L'heureux élu gagnera un point à son habileté de combat.

Dextérité colossal (8+) (15cm) (1T)

Choisir une figurine unique dans l'armée du mage, la cible gagnera +1 dans son habileté de tir.

Rayon vengeur (9+)(30cm)

La cible reçoit 1D10 touches automatiques de PO 13.

Tempêtes de glace (11+)(30cm)

La cible reçoit 1D10 touches automatiques de PO 15.

Fer écorché (12+)(20cm)(C/C)(1T)

La cible du sort gagne un point de résistance.

Pierre écorchée (14+) (20cm) (1T)

La cible du sort gagne 2 points de résistance et un point en force.

Glacial (19+) (35cm) (1T)

La cible du sort sera glacée et il ne fera rien de son tour.

Vitalité (20+) (15cm) (2T)

La cible du sort bougera du double de son mouvement de base.

Références rapide

Phases du tour :

- ✓ Test de commandement
- ✓ Mouvement
- ✓ Déclarations des ordres et actions
- ✓ Magie
- ✓ Estimation
- ✓ Charge
- ✓ Tir
- ✓ Désengagement des combats
- ✓ Combats
- ✓ Résultats des combats

Ordres et actions :

- ✓ Approximation
- ✓ Tir
- ✓ Charges
 - Réaction
 - Contre-charge
 - Retraite
 - Tenir la charge
- ✓ Désengagement du combat

Modificateurs de tir

- ✓ (+1) pour chaque point de hauteur que la cible dépasse du tireur.
- ✓ (-1) pour chaque point de hauteur que le tireur dépasse de la cible.
- ✓ (-1) Si la cible est derrière une miniature ou une pièce de terrain qui donne un couvert.
- ✓ (-1) Si le tireur à bougé de son mouvement ou moins.
- ✓ (+1) Si la cible est à court portée.
- ✓ (-3) Pour tirer sur une unité ennemie engagée au corps à corps avec une unité amie.

Modificateurs de combat

- ✓ (+1) Si l'unité charge.
- ✓ (+1) Si l'unité contre-charge.
- ✓ (-1) Pour chaque figurine supplémentaire qui s'engage dans un combat (Ainsi, une figurine contre trois recevra un malus de -2).
- ✓ (+1) Quand un adversaire est 2pts ou plus grand en taille.
- ✓ (-1) Quand un adversaire est 2 pts ou plus petit en taille.