

Les Orphelins

Caractéristiques des Unités

Le Forcéur : héros											Equipements	Capacités	
12	4	4	8	-	7	4	3	-	3	2	87	2 haches du royaume	courage, esquive, aura naturel
Sauterelle : Troupe											Faucilles casque d'écorces	rapidité, aura naturel	
8	3	3	8	-	4	3	3	-	-	-			13
Champion des sauterelles											Sarbacane (F:2, BT:6, P:20cm) poignard	précision, essaim, aura naturel	
8	4	3	8	-	5	3	3	-	-	-			17
Volant : Troupe de tir											Sarbacane (F:2, BT:6, P:20cm) poignard	précision, essaim, aura naturel	
Mouvement	8	2	2	8	4	4	2	3	-	-			-
Habileté de combat													
Force													
Résistance													
Habileté de Tir													
Courage													
Survie													
Taille													
Concentration													
Facteur d'attaque													
Ordre													
Coût													

Références rapides

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 a 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.

Capacités Spéciales

Aura Naturel : (A.A.)

Les figurines avec l'aura naturel gagnent +1 en résistance quand ils sont à l'intérieur d'un terrain boisé.

Précision : (A.A.)

Les figurines avec précision ne souffrent pas de pénalités pour bouger ou tirer.

Essaim : (A.A.)

Les essaims ont un champ de vision de 360°.

Courage : (O.U.)

Les figurines dotées de la règle courage peuvent relancer tous les tests ratés qui les auraient forcés à fuir. Le second résultat est définitif.

Esquive : (O.U.)

Les figurines peuvent relancer leurs jets de défense, quand elles se protègent contre les attaques au corps à corps. Le second résultat est définitif.

Rapidité : (O.U.)

Les figurines rapides peuvent doubler leur mouvement de base en toutes circonstances. Si elles ont bougé grâce à un lancé de dés, elles peuvent lancer un dé bonus.

Sorts

Aura (5+) (15cm) (C/C) (1T)

La cible du sort voit son habileté de combat passer à 5 pendant la durée du sort.

Le déchu parti (9+) (25cm) (1T)

La cible du sort sera cachée par une pluie de feuilles mortes. Tous les tirs dirigés vers elles souffriront de -1 en habileté de tir.

Poison Mousseux (10+) (60cm)

Une seule figurine ennemie ou celui qui forme une partie d'unité subira une touche automatique « PO » 12, pour faire un pas sous le poison mousseux.

Tour visuel (12+) (30cm) (1T)

Choisissez une figurine individuelle de la même armée que le Chaman, pour les ennemis, elle ressemblera à un animal de la forêt et ne pourra pas être pris pour cible en cas de charges ou de tirs.

Le forêt grandi (13+) (20 cm) (P)

Un forêt de 10x10 cm apparaît à moins de 20cm du mage. La forêt ne peut apparaître au sommet d'autres pièces de terrains ou de figurines.

Trésor caché (14+) (P)

Le chaman trouve une Pierre Magique.

Lierre grim pant (15+) (15cm) (1T)

La cible ne sera plus capable de bouger, puisqu'elle sera prise au piège par une plante grim pant. La cible ne peut pas être une figurine volante.

Rapide comme le vent (16+) (30cm) (1T)

La cible multiplie son mouvement par 2.

Escroquerie du destin (17+) (35cm)

Toutes les figurines de la même région du chaman, à 35cm de distance ou moins gagne une phase gratuite de tir, après la phase de magie et avant la phase de corps à corps.