

Fiche de Référence

Mise en place (p84)

1. Choisissez un scénario.
2. Installez la table.
3. Déterminez la météo.
4. Déployez les figurines.
5. Déterminez qui commence.

À chaque tour de jeu

1. Déterminez l'initiative pour ce tour.
2. À tour de rôle, activez l'un de vos personnages.
3. Activez les monstres, s'il y en a en jeu.
4. Terminez le tour de jeu.

Activation

Lorsque vous sélectionnez un personnage à activer, celui-ci peut effectuer un mouvement puis une action. Chaque personnage a droit à une seule activation par tour. Si un personnage souhaite se déplacer, il doit le faire avant d'effectuer une action. S'il a effectué une action, son activation prend fin. Si un Talent, un statut ou une autre règle se déclenche lorsqu'un personnage est activé, vous devez déclencher l'effet au début de l'activation avant de le déplacer.

Actions (p10)

- Effectuer une **Attaque à Distance**.
- Effectuer une **Attaque de Mêlée**.
- Utiliser un **Équipement** ou une **Vertu**.
- Utiliser un **Parchemin** pour lancer un sort (et probablement mourir).
- Ramasser et/ou déposer un nombre quelconque d'objets ou de personnages morts ou *Sonnés* à 1 pouce de votre figurine.
- Interagir avec un **Trésor** ou des objets du **Scénario** dans un rayon de 1 pouce.
- Effectuer un second **Mouvement**.

Tests (p9)

Tous les tests, SAUF INDICATION CONTRAIRE, sont des tests de Diff = 12.

Cela signifie que vous lancez 1D20, auquel vous ajoutez les modificateurs (qui peuvent être positifs ou négatifs) appropriés.

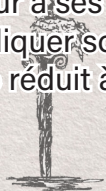
Si le résultat obtenu est de 12 ou plus, le test est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Combat (p12)

Deux personnages ennemis situés à 1 pouce ou moins l'un de l'autre sont **en mêlée**. Toutes les attaques à distance ont une portée maximale de 12 pouces.

Vérifiez la portée.

1. Vérifiez la caractéristique à utiliser selon l'arme (p27) ainsi que le modificateur associé.
2. Effectuez le jet d'attaque.
3. Appliquez les dégâts de l'arme en cas de réussite.
4. Marquez les munitions utilisées le cas échéant.
5. Lorsque les PV d'un personnage sont inférieurs ou égaux à 0, ce dernier est considéré comme étant **sonné**. Couchez la figurine sur le dos, ou placez un marqueur à ses côtés pour indiquer son état. Un monstre réduit à 0 PV est mort.



Mouvement (p9)

Les personnages peuvent se déplacer d'une distance en pouces égale à 5 + leur Agilité. Les personnages ont une vitesse d'escalade égale à la moitié de leur vitesse de déplacement.

Un personnage peut sauter par dessus un trou sur une distance de 3 pouces ou moins mais doit réussir un test d'Agilité de Diff = 12 pour le faire. En cas d'échec, il tombe et subit 1 point de dégât par pouce parcouru verticalement pendant sa chute, arrondi à l'inférieur. En cas de Fiasco, il subit également une nouvelle blessure. Celle-ci est tirée sur la table des blessures et est appliquée immédiatement.

Quitter le combat

1. L'adversaire effectue un jet d'Agilité de Diff = 12.
2. En cas de réussite, votre personnage ne bouge pas.
3. De plus, s'il obtient une Réussite Critique, il effectue une attaque contre votre personnage.
4. En cas d'échec, votre personnage peut se déplacer jusqu'à sa valeur de mouvement mais n'effectue aucune autre action.
5. En cas de Fiasco, votre personnage peut se déplacer jusqu'à sa valeur de mouvement et faire une action.

Litanies Magiques (p32)

Portée max 12 pouces.

Un personnage ne peut pas lancer de sort s'il est en mêlée.

Lorsqu'un personnage veut lancer un sort, il doit faire un test de *Présence* de Diff = 12. En cas de réussite, le sort est lancé.

En cas d'échec ou de **Réussite Critique**, ajoutez un point de **Tragédie** sur la feuille du personnage. En cas de **Fiasco**, faites immédiatement un jet sur la table des **Calamités**.

Présages (p16)

Ils peuvent être utilisés à n'importe quel moment, y compris après un jet de dé. Chaque Présage ne peut servir qu'une fois par joueur au cours d'une partie.

Devastation : l'attaque inflige son maximum de dégâts.

Destin : relancez n'importe quel dé, que ce soit l'un des vôtres ou un dé adverse.

Grâce : retirez une figurine sonnée de la table, elle réussira automatiquement son test de survie à la fin de la partie.

Banalité : annulez un Fiasco ou une Réussite Critique.

Cupidité : relancez un résultat sur la table de Trésors.

Confiance : un test de saut, de moral ou de combat est réussi automatiquement.

Monstres (p42)

1. Vérifiez les Règles Spéciales du Monstre.
2. Vérifiez si le Monstre peut voir un personnage qui n'est pas du même type que lui. Les Monstres ignorent les Monstres du même type, mais peuvent attaquer d'autres Monstres !
3. Si ce n'est pas le cas, sauf indication contraire, la plupart des Monstres restent immobiles et ne sont pas activés.
4. Si un Monstre peut voir un autre personnage qui n'est pas du même type que lui, il se déplace de 2D6 pouces vers lui.
5. Si un Monstre peut voir plus d'un personnage, il se dirige toujours vers le personnage le plus proche. En cas d'égalité, lancez un dé pour déterminer de quel personnage il choisit.
6. Si le Monstre arrive à moins d'1 pouce d'une figurine qui n'est pas du même type, il l'attaque immédiatement selon les règles de mêlée. Tirez au sort s'il y a plus d'une figurine à portée.