

Song of Blades and Heroes

Activation

Faire un jet de Q+ sur 1, 2 ou 3 dés.

- Chaque succès donne droit à une action.
- Si on obtient 2 échecs ou plus, le joueur passe la main à son adversaire.
- Si un magicien obtient 3 échecs en voulant lancer un sort, il perd ses pouvoirs.

Actions possibles

Une figurine peut effectuer les actions suivantes.

- Déplacement = 1 action
- Se relever = 1 action
- Se désengager d'un corps à corps = 2 actions
- Se libérer d'une immobilisation = 2 actions
- Lancer un sort = 1 action par point de pouvoir
- Attaque au corps à corps = 1 action
- Attaque puissante = 2 actions
- Tir = 1 action
- Tir visé = 2 actions

Une figurine ne peut faire qu'une seule attaque (au corps à corps ou à distance) par tour de jeu.

Mouvement

Le mouvement s'effectue toujours en ligne droite.

Si cette ligne passe par du terrain difficile, le mouvement est réduit d'une catégorie ou coûte 2 actions pour un déplacement court.

Moral

Une figurine teste son moral lors des occasions suivantes.

- Elle est chargée par une créature terrifiante.
- Mort d'un Chef.
- Mort horrible d'un allié à 1L de distance.
- La bande tombe à 50% de ses effectifs initiaux.

La figurine fait alors un jet de Q+ sur 3 dés.

| Jet de moral | |
|--------------|-----------------------|
| 1 échec | 1 mouvement de fuite |
| 2 échecs | 2 mouvements de fuite |
| 3 échecs | Figurine éliminée |

Le fuyard doit se diriger vers le bord de table le plus proche tout en restant à plus d'une portée courte de tout ennemi. Il est éliminé si cela est impossible.

Un fuyard à terre est éliminé s'il est en contact avec un ennemi, il se relève pour une action dans les autres cas.

Un fuyard immobilisé est automatiquement éliminé.

Magie

Le magicien choisit le type de sort lancé.

Le tir magique est résolu comme un tir ordinaire.

| Tir magique | | |
|-------------|---------|----------|
| Pouvoir | Portée | C du tir |
| 1 | Courte | 1 |
| 2 | Moyenne | 2 |
| 3 | Longue | 3 |

| Paralysie magique | | |
|-------------------|---------|----------------|
| Pouvoir | Portée | Cible teste Q+ |
| 1 | Courte | sur 1d |
| 2 | Moyenne | sur 2d |
| 3 | Longue | sur 3d |

Corps à corps

Chaque combattant lance 1d+C.

| Modificateurs de corps à corps | |
|---|----------------------------|
| Adversaire à terre ou immobilisé | +2 <i>+ mort rapide</i> |
| Défense d'un obstacle | +1 |
| Position surélevée | +1 |
| Plus grand que l'adversaire | +1 |
| Monté vs non monté (et taille ≥) | +1 |
| Embuscade | +1 |
| L'adversaire fait une attaque puissante | -1 |
| Par ennemi supplémentaire | -1 |

Tirs

Le tireur et la cible lancent 1d+C.

Si le tireur obtient un « 1 », il relance un dé. S'il obtient de nouveau un « 1 », il ne peut plus tirer.

| Modificateurs du tireur | |
|-------------------------|----|
| Cible immobilisée | +2 |
| Cible de grande taille | +1 |
| Embuscade | +1 |
| Cible à terre | +0 |
| Cible à couvert | -1 |
| Cible à portée x2 | -2 |
| Cible à portée x3 | -4 |

| Modificateurs de la cible | |
|----------------------------|----|
| Le tireur fait un tir visé | -1 |
| Par tireur supplémentaire | -1 |

Résultat de combat

La figurine obtenant le moins bon score à son jet de combat subit les effets décrits ci-dessous.

Dans le cas d'un tir, seule la cible peut être affectée.

| | |
|----------------------------------|---------------|
| Figurine battue par un dé impair | Recul |
| Battue par un dé pair | Mise à terre |
| Battue et score x2 | Tuée |
| Battue et score x3 | Mort horrible |