Tour de jeu

PHASE D'ENTRETIEN

1. La valeur de Commandement actuelle remonte à sa valeur de base (somme des valeurs de CMD)
2. Détermination de la Domination
3. Résolution simultanée des dégâts qui doivent être subis puis, ensuite, les éventuelles guérisons
4. Résolution des autres pouvoirs, ordres, auras et capacités qui prennent effet pendant cette phase

PHASE D'ACTIONS

- Le joueur qui possède la Domination décide quel joueur doit faire agir un de ses combattants en premier
- Les joueurs font agir leurs combattants à tour de rôle
- Un joueur peut passer son tour tant qu'il dispose d'un nombre de combattants en attente inférieur à celui de son adversaire.

Actions • Combattant libre

Marche	Déplacement normal • Pas de contact avec un adversaire
Course	Déplacement x 2 • Pas de contact avec un adversaire
Charge	Déplacement x 2 • Contact possible avec un adversaire • -1 CBT en cas de contact
Assaut	Déplacement normal • Contact possible avec un adversaire
Tir	Déplacement normal • Tir • Pas de contact avec un adversaire
Concentration	Déplacement normal • Pas de contact avec un adversaire
Focalisation	Pas de déplacement

Actions • Combattant engagé

Fuite	Déplacement x 2 • Pas de contact avec un adversaire • Provoque une attaque sans riposte
Melee	Déplacement limité ou Pas de déplacement • Pas de perte du contact • Passe d'armes normale
Concentration	Pas de déplacement • Passe d'armes affectée de modificateurs
Focalisation	Pas de déplacement • Provoque une attaque sans riposte

Modificateurs de combat

Charge	-1 en CBT pour le combattant actif
Concentration	-1 CBT et -1 DEF pour le combattant actif
Attaquant surélevé	+1 CBT si plus haut d'une demi-toise
Attaque sans riposte de Fuite	Attaque sans riposte
Attaque sans riposte de Focalisation	Attaque sans riposte avec un malus de -1 DEF pour le combattant actif
Soutien	+1 CBT pour le combattant soutenu (par soutien)
Vae victis	+1 ou +2 CBT selon les points de Commandement dépensés

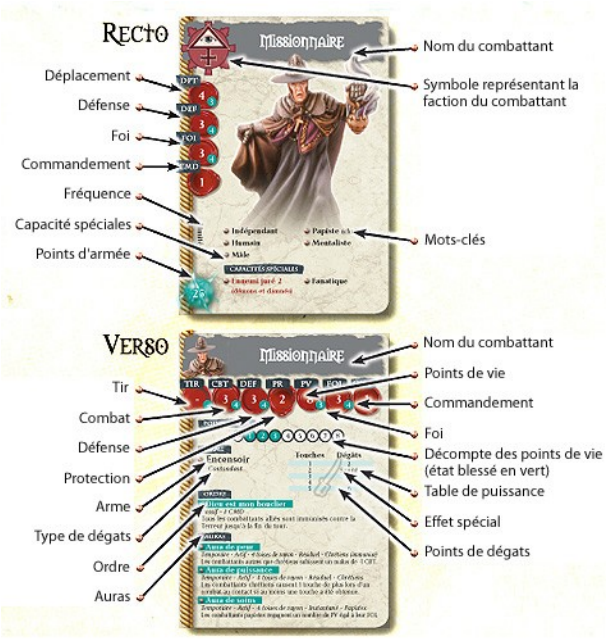
Combat à distance

Distance entre le tireur et la cible	Portée	Difficulté de distance
Inférieure ou égale à la Portée de l'arme	Bout portant	3
Supérieure à la Portée de l'arme mais inférieure ou égale à la Portée x 2	Courte	4
Supérieure à la Portée de l'arme x 2 mais inférieure ou égale à la Portée x 3	Intermédiaire	5
Supérieure à la Portée de l'arme x 3	Longue	6

Couverture

Au moins 50% dissimulé // Figurine à 1 toise ou moins de l'obstacle

Taille du socle de la cible	Bonus de couverture (ajouté à la Protection de la cible)
Moyen	3
Grand	2
Très Grand	1

Tableau récapitulatif des principaux effets

Immobilisé	-3 Défense • Pas d'action • Pas d'ordre • Pas d'attaque (contact ou distance) • Pas de zone de contrôle
Mis au sol	-2 Combat • -2 Défense • Pas d'ordre • Pas d'action autre que celle de se relever • Pas de zone de contrôle • Se relève lors de sa prochaine activation
Sonné	-1 Combat • -1 Défense • Pas de tir • Pas d'ordre • Pas de zone de contrôle