

Taille



Taille 1 = 1 pouce ou moins de hauteur
 Taille 2 = entre 1 pouce et 2 pouces de hauteur
 Taille 3 = entre 2 pouces et 3 pouces de hauteur
 Taille 4 = de plus de 3 pouces de hauteur

Couvert et ligne de vue



Une fig voit une autre si une ligne droite peut être tracée d'un point de son socle à un point de celui de l'autre.
 Une fig est cachée si aucune ligne droite ne peut être tracée entre les deux figurines sans traverser une figurine ou un décor plus haut que les 2 figurines
 Une fig bénéficie d'un couvert si elle se trouve à 1 pouce ou moins d'un décor ou d'une autre figurine.

Terrains



Terrains gênants: Gênent les LdV et le mvt. Taille 1 ou 2. 1 pouce pour les franchir. Peuvent procurer des couverts.
 Terrains encombrés: Déplacement compte double.
 Terrains obstruants: à partir de Tai 3, bloquent le Mvt et à partir de Tai 4, la LdV.
 Terrains spéciaux: Bloquent le Mvt mais pas la LdV.

Mouvement




Marche: 1 PA. Toutes directions, pas forcément en ligne droite. Pas de contact avec un ennemi ni d'initiation de combat.
 Course: 2 PA. Comme Marche. Pas de mvt après.
 Charge: 1 PA. Comme Marche mais permet d'initier un combat. Une fois par tour. Permet une attaque gratuite avec bonus. Pas de Mvt après.

Engagement/désengagement



Engagement: 1 PA. Mvt égal à une Marche. Attaque gratuite. Mvt possible après. Pas de bonus.
 Désengagement: Jet de REF en opposition. Si échec, subit 1 attaque avec dommage sur la gauche.

Combat C-à-C



Contact
 Allonge
 Combat:
 Jet de REF si besoin.

Tir



1 PA par tir.
 LdV.
 Estimation.
 Bonus de visée si estimation juste.
 Bonus de bout portant.
 Couvert: 2 dés blancs. Taille 1 = 6 ou plus.
 Taille 2 = 8 ou plus. Taille 3 = 10 ou plus. Si réussite tir annulé.

Réaction



Mvt de réaction: 1 PA. Perte du bonus de visée adverse. Doit se mettre à couvert ou hors de portée. Mvt de marche.
 Tir de réaction: 1 PA. Pas de bonus de visée ni de bout portant.

Alchimie



Concentration: 1 PA par niv.
 Récolte des composants: 4 si Cercle Extérieur. 6 si Cercle Intérieur.
 Remplacement de 2 pierres pour 1 composant si besoin.
 1 PA par formule.
 Jet d'Alchimie: 2 dés + Niv de concen.