

Round

1. Suprémie
2. Commandement
3. Actions
4. Victoire

Brisé

- Echoue la RESOLUTION
- Ne compte pas pour le surnombre
- Pas de Capacité de Commandement / Expire celles actives.
- Pas de Sorts ni de duels
- Aucune action sauf Ralliement
- Ne peut pas refuser un duel.

Capacités de Commandement basiques:

- Cri de Ralliement : Rallie à portée de CR, Relance les échecs en ralliement de combat.
- Duel : Voir plus bas
- En Avant : Marche*1.

Magie : 6D VS Attunement => Essence

Echecs Critiques : Les 6 sont des échecs.

Actions

HORS DE COMBAT		COMBAT	
Marche	Marche*1, puis Marche *0.5 Ligne Droite = CHARGE	Reposition	Marche/2. Quitter la portée d'engagement => BRISE
Ralliement	Auto	Ralliement de Combat	Resolution ou fin de l'activation.
Viser	BARRAGE +1	Inspirer	ATTACK+1
Tirer	Lancer BARRAGE dés. Assigner VOLLEY dés. Lancer BLOCK Dés pour annuler.	Combat	Lancer ATTACK Dés. Assigner CLASH Dés. Lancer BLOCK pour annuler.

Surnombre : ATTACK +1. (INFANTRY 1, BRUTE/CAV 2, MONSTER 3)

Viser : BARRAGE +1.

Inspirer : ATTACK +1.

Leader: +1 PV, Personnage.

Porte Etendard : Relance les 6 en Résolution à portée de CR.

Duel :

1. Cibler un Personnage en LdV et à portée de CR.
2. Choisir :
 - a. Refuser : Brisé
 - b. Accepter : Placer le Personnage engagé par le chemin le plus court (Ou son opposant si c'est impossible)
3. Les personnages ne peuvent engager, cibler ou être engagés ou ciblés. Ils ne comptent pas pour le surnombre. Le duel continue jusqu'à ce que les personnages ne soient plus engagés ou à la fin du round.