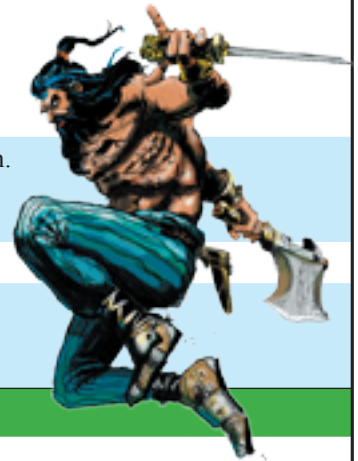




### Table des actions de DEPLACEMENT

Actions	PA	Conditions et remarques
<b>Avancer</b>	2	Piéton : 10 cm, monté : 20cm.
<b>Avancer vite</b>	1	Faire un JA. Echec : la figurine avance de son A en cm. Echec critique : elle tombe.
<b>Avancer couché(e)</b>	1	Si la figurine est au sol, elle peut ramper de 3 cm quelque soit ses malus.
<b>Avancer caché(e)</b>	2	Une figurine cachée (en terrain non clair) peut se déplacer tout en restant cachée.
<b>Avancer tapi(e)</b>	2	La figurine se déplace tout en restant tapie.
<b>Escalader</b> (décor plus grand que la figurine)	2	Faire un JA. Réussi : la figurine escalade sa hauteur + 1 D10cm. Echec : la figurine reste sur place. Echec critique : la figurine subit un JDeg.
<b>Fuir le combat</b>	2	JA et-1 par ennemi à son contact. Dans tous les cas, elle recule de 5 cm. JA échec : elle fait un JDeg. JA échec critique : elle est « blessée ».
<b>Piétiner</b>	2	Le monté avance et piétine une figurine au sol qui doit faire un JDeg.
<b>Sauter</b> (décor plus petit que la figurine)	0	Faire un JA. Echec : la figurine tombe de l'autre côté de l'obstacle. Echec critique : idem échec et fait un JDeg.



### Table des actions de POSITIONNEMENT

Actions	PA	Conditions et remarques
<b>Se coucher</b>	1	La figurine s'allonge sur le sol.
<b>Se cacher</b>	1	La figurine profite du décor et est considérée cachée.
<b>Se tapir</b>	1	La cible est automatiquement « peu visible » (T-2), sauf si on lui tire dans le dos.

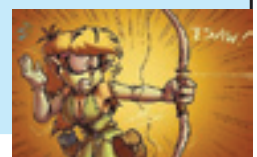
### Table des actions AVANCEES de CORPS A CORPS

Actions	PA	Conditions et remarques
<b>Frapper fort</b>	2	La figurine fait un corps à corps normalement. Si elle touche, l'ennemi a D-1.
<b>Changer d'arme</b> (en cas de corps à corps inopiné)	2	Faire un JA juste avant le début du corps à corps. Echec : la figurine ne peut changer d'arme. Echec critique : toutes les armes qu'elle souhaitait inter changer tombent au sol
<b>Esquiver</b> (à un contre un uniquement)	2	Faire un JA juste avant le début du corps à corps. Réussi : le défenseur recule de 5cm. Echec : Le défenseur fait une action réflexe (de survie). Echec Critique : la figurine subit un JDeg et le corps à corps est terminé.
<b>Parer</b>	2	Faire un JA juste avant le début du corps à corps. Réussi : si l'attaquant est celui qui touche, le défenseur a D+2. Echec : Le défenseur fait une action réflexe (de survie). Echec Critique : la figurine subit un JDeg et le corps à corps est terminé.
<b>Ruade</b> (monté uniquement)	2	Faire un JA juste avant le début du corps à corps. Réussi : Son ennemi ne peut l'attaquer durant ce tour et il est placé à 1 cm de lui. Echec : Le défenseur fait une action réflexe (de survie). Echec Critique : la figurine subit un JDeg et le corps à corps est terminé.



### Table des actions AVANCEES pour le TIR

Actions	PA	Conditions et remarques
<b>Tir défensif</b>	2	La figurine s'oriente et fait un JA. Réussi : JT sans malus ou bonus. Echec : JT à T-1. Echec critique : plus de munitions.
<b>Tir double (pistolet)</b>	2	T-1 ou T-4 si deux cibles.
<b>Tir de réaction</b>	2	Si la figurine voit un ennemi passer dans sa zone de tir et qu'elle a un projectile armé, elle peut tenter de lui tirer avec T-1.
<b>Recharger plus vite</b>	1	Faire un JA. Echec : c'est raté.
<b>Récupérer trait planté</b>	1	Faire un JA. Echec : trait cassé.



# Tour de jeu

- 1 La plus grande initiative choisit qui commence
- 2 Activation d'une figurine chacun son tour.
- Toutes les figurines doivent être activées une fois
- 3 Test de Moral de la troupe qui a l'initiative
- 4 Test de Moral de l'autre troupe
- 5 Fin ou non du scénario

Tir réussi : Il faut faire  $\leq$  ou  $=$  à son T avec le D10.  
 Décor protégeant la cible à plus de 50% : une relance au JD

## Le TIR (JT = D10 + T)

Actions	PA	Conditions et remarques
Recharger	1 ou 2	Dépend de l'arme
Tirer : JT	1	Permet de lancer un projectile
Viser : JT	2	Ignore : cible peu visible

## Malus au Tir

T-1	Le tireur est gêné, il : a bougé, est monté, fait un tir de réaction, a deux pistolets ou fait un tir défensif au JA raté
T-1	La cible est peu visible : décors, bouclier, au sol ou tapie

## Table d'échec critique au TIR (JT)

D10	Résultats	Effets
0	Trou dans le sac	Plus de munitions
1-2	Mauvaise cible	Si ami dans les 5cm de la cible, il fait un JDeg
3-4	Tir perdu	Si ami dans les 5cm du tireur, il fait un JDeg
5-7	Arme détériorée	Il faut la réparer
8	Arme glisse	L'arme tombe au sol
9	Ouf, rien !	Pour cette fois !

## La Figurine veut AVANCER ou se POSITIONNER

Actions	PA	Conditions et remarques
Avancer	2	Piéton : 10 cm maximum, monté : 20cm.
Avancer vite	1	Faire un JA. Echec : la figurine avance au maximum de son A en cm. Si 0 et 0, c'est un échec critique : elle avance de son A en cm et tombe.
S'orienter	0	
Se relever	2	La figurine se relève et s'oriente.
Se rétablir	2	La figurine est « sonnée », elle tente de se réveiller avec un JDeg

## Le MORAL de la Troupe (JM)

JM réussi	Elle reste pour se battre
JM échec	Elle a perdue la bataille
JM échec critique	Elle perd la prochaine initiative

Corps à corps gagné : C+1D10 le plus grand  
 3 avantages : une relance au JC  
 Si JC plus du double : ennemi HdC

## Le CORPS A CORPS (JC = D10 + C)

Actions	PA	Conditions et remarques
Charger	2	La figurine fait un déplacement puis frappe
Embrocher	2	Le défenseur peut frapper un ennemi qui l'attaque au contact
Frapper	2	Permet de frapper un ennemi au contact
Se défendre	0	Le défenseur peut seulement contrer son assaillant

## Avantages au JC (si égalité)

Par ami au contact, Ennemi en mauvaise posture, Bien équipé, Charge, Frapper fort

## Table d'échec critique au CORPS A CORPS (JC)

D10	Résultats	Effets
0-	HdC	Elle est hors de combat
1	Sonné	La figurine est sonnée
2	Blessée	La figurine est blessée
3	Gamelle	La figurine tombe
4	Partie vitale	L'ennemi lui fait D-3
5	Parade avec le bras	L'ennemi lui fait D-2
6	Arme chute sur ses pieds	L'ennemi lui fait D-1
7	Arme détériorée	Il faut la réparer
8	Arme glisse	L'arme tombe au sol
9	Feinte !	L'ennemi vous rate

## Table des DEGATS (JD)

Scores	Etats	Effets
JD réussi	Pas mal	Elle est indemne
JD = D	Sonnée	Tombe sur le ventre
JD échec	Blessée	Carte côté sang
Echec critique	Morte	Requiescat in pace

## Table des Maladresses (JDeg)

Scores	Etats	Effets et tests
JDeg réussi	R A S	Rien ou se relève
JDeg = D	Sonnée	Tombe sur le ventre
JDeg échec	Chute	Tombe sur le dos
Echec critique	Hors de combat	Retirez-la du jeu



## 1 L'INITIATIVE

Additionnez le Moral de toutes vos figurines valides : Chef : M3, Personnage M2 et autre M1 puis rajoutez y 1D10. **Le plus grand total choisit qui joue la première figurine.**

## 2 L'ACTIVATION d'une figurine chacun son tour (Toutes les figurines doivent être activées une fois)

Une figurine peut faire : **1 action lente OU 2 actions rapides**

### La Figurine veut **AVANCER** ou se **POSITIONNER**

Actions	Temps	Conditions et remarques
<b>Avancer</b>	2	Piéton : 10 cm maximum, monté : 20cm.
<b>Avancer vite</b>	1	Faire un JA. Echec : la figurine avance au maximum de son A en cm. Si 0 et 0, c'est un échec critique : elle avance de son A en cm et tombe.
<b>S'orienter</b>	0	
<b>Se relever</b>	2	La figurine se relève et s'oriente.
<b>Se rétablir</b>	2	La figurine est « sonnée », elle tente de se réveiller avec un JDeg

### La Figurine veut **TIRER (JT)**

Actions	Temps	Conditions et remarques
<b>Recharger</b>	1/2	1: arc, fronde, javelot / 2: arme à feu et arbalète
<b>Tirer : JT</b>	1	Permet de lancer un projectile
<b>Viser : JT</b>	2	Ignore « la cible est peu visible » (pas besoin si la cible est à - de 10 cm)

### **Malus et Bonus au Jet de Tir (le D10 doit faire < ou = au Tir de la fig)**

<b>T-1</b>	<i>Le tireur est gêné</i>	Il a bougé, est monté, fait un tir de réaction ou défensif au JA raté ou a 2 pistolets
<b>T-1</b>	<i>La cible est peu visible</i>	Elle est derrière un décor, un bouclier ou plaquée au sol ou elle est tapie

### La Figurine veut **FRAPPER (JC = D10 + C de la figurine)**

Actions	Temps	Conditions et remarques
<b>Charger</b>	2	La figurine fait un déplacement puis frappe
<b>Embrocher</b>	2	Le défenseur peut frapper un ennemi qui l'attaque au contact
<b>Frapper</b>	2	Permet de frapper un ennemi au contact
<b>Se défendre</b>	0	Le défenseur peut seulement contrer son assaillant

### **Avantages au Combat (permet de gagner les égalités)**

Par ami au contact, Ennemi en mauvaise posture, Bien équipé, Charge, Frapper fort

**Celui qui fait le plus touche. Celui qui fait un échec critique est mis *Hors de combat***

### La Figurine est **TOUCHEE**

(le D10 doit faire < ou = au D de la fig)

Scores	Etats	Effets
JD réussi	<i>Pas mal</i>	Elle est indemne
JD = D	<i>Sonnée</i>	Tombe sur le ventre. Moral = 0
JD échec	<i>Hors de combat</i>	Retirez-la du jeu
Echec critique	<i>Morte</i>	Requiescat in pace

### La Figurine est **MALADROITE**

(le D10 doit faire < ou = au D de la fig)

JDeg réussi	<i>R A S</i>	Elle n'a rien ou se relève si elle était au sol
JDeg = D	<i>Sonnée</i>	Elle tombe sur le ventre. Moral = 0 (figurine sur le ventre)
JDeg échec	<i>Mord la poussière</i>	Elle tombe sur le dos ou se retourne sur le dos si elle était <i>Sonnée</i>
Echec critique	<i>Hors de combat</i>	Retirez-la du jeu

### 3 Test de **MORAL** de la **BANDE**

(la première à tester est la première à avoir joué ce tour)  
Additionnez le Moral de toutes vos figurines valides.



### **MORAL** de la **Troupe**

(le D10 doit faire < ou = au M de la troupe)

JM réussi	La troupe reste pour se battre
JM échec	La troupe a perdu la bataille
JM échec critique	La troupe perd la prochaine initiative



LE DONJON DE  
**NAHEULBEUK**

