

Résumé des nouvelles règles de D&D minis

Choix de la carte. Jet d'initiative (le meilleur champion lance deux dés et garde le meilleur). Le gagnant choisit la carte, le perdant choisit son côté de la carte.

Initiative du tour : Jet d'initiative (le meilleur champion lance deux dés et garde le meilleur). Le gagnant active 1 figurine, puis chacun en active 2.

Activation d'une figurine : 1 action de déplacement (x cases = vitesse ou slide) et 1 action de combat (attaque, charge ou déplacement). Slide= 1 case sans déclencher d'attaque d'opportunité.

Types d'attaques (en général, une seule attaque) :

Melée : la première attaque listée est celle qui est utilisée par défaut, l'attaque de base.

Ranged = Tir (nearest = seulement la cible la plus proche, range x = seulement une cible à x cases, sight = n'importe quelle cible à vue), déclenche attaque d'opportunité si adjacent

Close = Proche (cone de 6 ou 21 cases, burst x = x cases adjacentes, ligne de x cases)

Area = Zone distante (radius x = boule à x cases autour de la cible, nearest = seulement la cible la plus proche, range x = seulement une cible à x cases, sight = n'importe quelle cible à vue), déclenche attaque d'opportunité si adjacent

Notion de combat advantage (donne +2 à l'attaque, non cumulable si plusieurs états) : invisible, flanqué

Notion de Cover = couverture (donne -2 à l'attaque, non cumulable) : accordé par le terrain, ou (pour le ranged uniquement) des personnages alliés de la cible

Notion d'aguerri (Bloodied) = la moitié des points de vie arrondi au plus bas. Procure des avantages ou inconvénients.

Durée des effets : sauf précision, un effet dure jusqu'à la fin de l'activation de la figurine cible. S'il est précisé « Save Ends », alors la figurine a droit à un jet à la fin de son activation (1-9=ça continue, 10-19=ça s'arrête, 20=ça s'arrête et même d'autres effets « save ends » sont arrêtés).

Etats des figurines :

Dazed (hébété, sonné) : les ennemis ont le combat advantage, n'agit pas en dehors de son tour (pas d'attaque d'opportunité), n'aide pas à flanquer.

Staggered (chancelant) : comme dazed, et n'utilise pas ses pouvoirs de champion et ne peut faire que bouger et son attaque de base à son tour (pas d'attaque spéciale).

Stunned (étourdi) : comme staggered, mais ne fait pas d'action.

Helpless (sans défense) : comme stunned, mais inactif, les attaques de melée contre lui sont des critiques, et les autres sont à +4.

Immobilised (paralysé) : a une vitesse de 0

Confused (confus) : lancer D20. 1-5 agit normalement avec attaque de base, 6-15 ne fait rien, 16-20 contrôlé par l'adversaire

Enervated (affaibli) : demi dommages

Slowed (ralenti) : speed 2