

## Glossaire de Nox Français/Anglais : Vocabulaire de jeu



**Ce document n'est pas un document officiel  
Gamesworkshop**

## Table des matières

1. Le déploiement / Deployment : .....	2
1.1. Triomphe / Triumph : .....	3
1.2. Effet des décors / Scenery Table : .....	3
2. Phase des héros / Hero phase : .....	3
2.1. Aptitudes de commandement (génériques) / Command abilities.....	3
2.2. Lancer un sort ou une prière/ Cast a spell or a pray .....	4
2.3. Phase de mouvement / Movement phase.....	4
2.4. Phase de tir / Shooting phase.....	4
2.5. Phase de charge/Charge phase .....	4
2.6. Phase de combat/Combat phase .....	5
2.7. Phase de déroute/Battleshock phase .....	5
2.8. Armement/Armament.....	5

### 1. Le déploiement / Deployment :

- Zone de déploiement / Deployment area
- Unité en réserve / Reserve unit
- Mouvement d'avant garde / Vanguard movement
- Général / General
- Trait de commandement / Command traits
- Artéfacts de pouvoir / Artefacts of power
- Un mage / A wizard
- Un prêtre / A Priest
- Sort / Spell
- Tirer aux dés / Roll of a die

### 1.1. Triomphe / Triumph :

- Inspiré / Inspired
- Sanguinaire / Bloodthirsty
- Indomptable / Indomitable
- Insoumis / Unbowed
- Impatient / Eager
- Rusé / Cunning
- 

### 1.2. Effet des décors / Scenery Table :

- Maudit / Damned
- Ésotérique / Arcane
- Exaltant / Inspiring
- Fatal / Deadly
- Mystique / Mystical
- Sinistre / Sinistre
- Luxuriant / Overgrown
- Étrangleur / Entangling
- Volcanique / Volcanic
- Dominant / Commanding
- Guérisseur / Healing
- Annulation / Nullification

## 2. Phase des héros / Hero phase :

- Aptitudes de commandement / Command abilities
- Point de commandement / Command point
- Dépensé un point de commandement / Spend a command point ("nom du héros" use "nom du commandement")

### 2.1. Aptitudes de commandement (génériques) / Command abilities

- Au pas de course / At the Double
- En avant vers la victoire / Forward to Victory
- Présence exaltante / Inspiring Presence
- Attaques totales / All-out attack

- Défense totale / All-out defense
- Tir de volée / Volley fire

## 2.2. Lancer un sort ou une prière/ Cast a spell or a pray

- Sort persistant / Endless spell
- Bouclier mystique / Mystic shield
- Traits magique / Arcane bolt
- Lancer un sort / Cast a spell
- Lancer une prière / Cast a pray
- Listes jouées devront être strictement les mêmes tout au long du tournoi.

## 2.3. Phase de mouvement / Movement phase

- Mouvement / Movement
- Courir / Run
- Vol / Flying
- Retraite / Retreat

## 2.4. Phase de tir / Shooting phase

- Choisir une cible / Picking a target (my....target your..../this unit)
- Attention, mes Sir / Look out, Sir
- Arme de tir / Missile weapon (i'm shooting with "nom de l'arme")
- Caractéristique d'attaque / Attack characteristic
- Attaques multiples / Multiples attacks
- Blessure multiples / Multiples wounds
- Jet de touche / Hit roll (hit on "valeur" ex:4up)
- Jet de blessure / Wound roll (wound on "valeur" ex:5up)
- Jet de sauvegarde / Save roll (save "valeur" ex : 5up)
- Couvert / cover
- Déterminer les dommages / Determine Damages
- Allocation des blessures / Allocating wounds
- Blessure mortel / Mortal wound
- Retrait des pertes / Withdrawal of losses

## 2.5. Phase de charge/Charge phase

- Choisir une cible / Picking a target (my "nom de l'unité" charge)
- Charge / charge

## 2.6. Phase de combat/Combat phase

- Mouvement d'engagement / Pile-in move
- Arme de mêlée / Melee weapon
- Caractéristiques d'attaque / Attack characteristic
- Attaque multiples / multiples attacks
- Blessure multiples / Multiples wounds
- Jet de touche / Hit roll (hit on "valeur" ex:4up)
- Jet de blessure / Wound roll (wound on "valeur" ex:5up)
- Jet de sauvegarde / Save roll (save "valeur" ex : 5up)
- Couvert / cover
- Déterminer les dommages / Determine Damages
- Allocation des blessures / Allocating wounds
- Blessure mortel / Mortal wound
- Retrait des pertes / Withdrawal of losses

## 2.7. Phase de déroute/Battleshock phase

- Bravoure / Bravery
- Teste de déroute / Battleshock
- Immunisé teste de déroute / Immune battleshock

## 2.8. Armement/Armament

- Bouclier / Shield
- Épée / Sword
- Lance / Spear
- Hallebarde / Jalberd
- Dague / Dagger
- Bâton / Staff
- Fléau / Weapon flail
- Hache / Axe
- Masse / Mace
- Marteau / Hammer
- Joute / Joust
- Arc / Bow
- Dent / Toothe
- Massue / Mace
- Chevaux / Horses
- Dragon / Dragon