

# AGE OF SIGMAR REFERENCE SHEET

proudly powered by Odin

## DEBUT DE PARTIE

Choisissez une Grande Stratégie. Posez décors et unités selon les règles de votre plan de bataille.

Au round 1, le joueur ayant fini son déploiement en premier choisit qui commence. A partir du round 2, lancez 1D6. Le gagnant choisit qui commence. Si égalité celui ayant commencé le tour précédent choisit. Le joueur ayant le 1er tour reçoit 1PC, le second reçoit 2PC.

## PHASE DE HEROS

1. Chaque joueur reçoit 1PC si son général est sur le champ de bataille.
2. Choisissez une tactique de bataille.
3. Chaque joueur peut effectuer 1 action héroïque.
4. Conjurez et convoquez des sorts Persistants et des Invocations.
5. Utilisez des Apt. de début de phase.
6. Lancez des sorts et des prières.
7. Utilisez des Apt. et des Apt. de Cdt dont la phase n'est pas précisée.

## RALLIEMENT (1PC)

Voir au dos.

## MAGIE

Choisissez un sort et lancez 2D6, si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de lancement, le sort est lancé. La dissipation se fait à 30", lancez 2D6. Si le jet est supérieur à celui de l'adversaire, c'est dissipé. Tous les **SORCIERS** connaissent les sorts *Trait Magique*, *Bouclier Mystique* et *Métamorphose*.

## GLISSEMENT SISMIQUE

Au début du 3e round, le joueur qui a le 2e tour peut choisir 1 point objectif sur le champ de bataille et le retirer du jeu.

## PREDATEURS ET PROIES

Marquez 1pt de victoire si un ou plusieurs **MONSTRES** ennemis ont été tués à ce round de bataille.

## FIASCO

Un jet de lancement non modifié de 2 est un fiasco. Le sort n'est pas lancé, le lanceur subit 1D3 BM et ne peut plus lancer de sorts à cette phase.

## PHASE DE MOUVEMENT

Impossible de passer à 3"- d'une unité ennemie.

*Courir*: mouvement + 1D6

Pas de tir ou de charge si course.

Une fig. qui vole ignore les décors et les figs. lorsqu'elle se déplace.

## AU PAS DE COURSE (1PC)

Voir au dos.

## REDEPLOIEMENT (1PC)

Tour adverse. Voir au dos.

## RETRAITE

Si vous êtes à 3"- d'une unité ennemie vous pouvez vous replier ou rester sur place. Le repli permet de passer à 3"- d'un ennemi mais doit s'achever à 3"+ de toute unité ennemie.

Repli : Valeur de mouvement.

L'unité ne peut tirer ou charger au même tour.

## PHASE DE TIR

Impossible après une course ou un repli. Une unité à 3"- d'une ou plusieurs unités ennemies ne peut cibler que celles-ci.

## ATTAQUE EN REGLE (1PC)

Voir au dos.

## DEFENSE EN REGLE (1PC)

Voir au dos.

## ATTENTION MESSIRE !

-1 aux jets de touche si la cible est un **HEROS** ennemi à 3"- d'une unité avec 3 figs. ou plus. Ne s'applique pas si le **HEROS** a une caractéristique de Blessure de 10+.

## PHASE DE CHARGE

Si vous êtes entre 3" et 12" d'une unité ennemie, lancez 2D6.

Vous ne pouvez pas charger si vous êtes à 3"- d'une unité ennemie.

La première fig. à charger doit finir à 1/2" d'une unité ennemie ou la charge est un échec.

## EN AVANT, VERS LA VICTOIRE (1PC)

Voir au dos.

## DECHAINER LES ENFERS (1PC)

Tour adverse. Voir au dos.

## FUREURS MONSTRUEUSES

Fin de phase, pour chaque joueur. Voir au dos.

## PHASE DE TIR OU DE COMBAT

### BLESSURES MORTELLES

Ce type de blessures ne tient pas compte de la sauv. adverse. Ne faites pas de jet de sauv. avant de les allouer.

Choisissez l'unité.

Choisissez la cible.

Choisissez l'arme.

## PHASE DE COMBAT

**PILE IN**: Mouvement maximum de 3" vers l'unité la plus proche.

Les unités à 3"- sont engagées.

Chaque joueur choisit une unité pour attaquer à tour de rôle en commençant par celui dont c'est le tour.

## RUGISSEMENT SAUVAGE (1PC)

Voir au dos.

## ATTAQUE EN REGLE (1PC)

Voir au dos.

## DEFENSE EN REGLE (1PC)

Voir au dos.

## JET DE TOUCHE (Max +/-1)

Doit être supérieur ou égal à la valeur **Toucher** de l'unité après les modificateurs positifs ou négatifs. 1 rate toujours, 6 touche toujours.

## JET DE BLESSURE (Max +/-1)

Doit être supérieur ou égal à la valeur **Blesser** de l'unité après les modificateurs positifs ou négatifs. 1 rate toujours, 6 blesse toujours.

## JET DE SAUVEGARDE (Max +1)

Jet de l'ennemi qui doit être supérieur ou égal à la valeur **Sauvegarde** de l'unité. Soustraire la valeur **Perf.** de l'attaquant. 1 rate toujours. **Couvert**: Si une unité avec une caractéristique de Blessure de 10- et n'ayant pas chargé est entièrement ou derrière un décor : +1 aux jets de sauvegarde.

## DEGATS

L'ennemi choisit les figs. qui reçoivent les blessures et retire ses pertes. Fig. déjà blessée prioritaire.

## PHASE DE DEROUTE

Pour chaque unité ayant perdu des figurines à ce tour: lancez 1d6. Ajoutez le nombre de figurines tuées ce tour.

## PRESENCE EXALTANTE (1PC)

Voir au dos.

## ECHEC

Total supérieur à la bravoure : retirez autant de figs que la différence.

## PROTECTION

Un seul jet de protection peut être tenté pour chaque blessure ou blessure mortelle avant allocation. Si le jet est réussi la blessure est annulée.

## FIN DU ROUND

Vous perdez les PC inutilisés à la fin du round.

## SUCCESS

Total inférieur ou égal à la bravoure : votre unité réussit le test.

# AGE OF SIGMAR REFERENCE SHEET

proudly powered by Odin

ACTIONS HEROIQUES

**Commandement Héroïque** : Choisissez 1 **HEROS** ami et jetez 1D6. +2 au jet si votre général a été tué. Sur 4+, vous recevez 1 PC pendant ce tour pour que le **HEROS** donne un ordre.

**Volonté Héroïque** : Choisissez 1 **HEROS** ami qui n'est pas un **SORCIER**. S'il s'agit de la phase des héros adverse, le **HEROS** peut tenter de dissiper 1 sort à cette phase comme s'il était un **SORCIER**. S'il s'agit de votre phase des héros, le **HEROS** peut tenter de conjurer 1 sort persistant à cette phase comme s'il était un **SORCIER**.

**Heure de Gloire** : Choisissez 1 **HEROS** ami. +1 aux jets de blessure pour ses attaques et +1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui le ciblent. Chaque **HEROS** ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par bataille.

**Guérison Héroïque** : Choisissez 1 **HEROS** ami et jetez 2D6. Si le jet est inférieur à la Bravoure du **HEROS**, vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures. Si le jet est égal à la Bravoure du Héros, vous pouvez guérir 1 blessure allouée au Héros.

FUREURS

**Rugissement** : Choisissez 1 unité ennemie à 3" de cette figurine et jetez un dé. Sur 3+, l'unité choisie ne peut pas donner ni recevoir d'ordres à la prochaine phase de combat.

**Piétinement** : Choisissez 1 unité ennemie à 3" de cette figurine qui n'est pas un **MONSTRE** et jetez un dé. Sur 2+, l'unité choisie subit D3 blessures mortelles.

**Duel Titanesque** : Choisissez 1 **MONSTRE** ennemi à 3" de cette figurine. Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de cette figurine qui ciblent le Monstre choisi jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat.

**Écroulement** : Choisissez 1 terrain de faction ou 1 terrain défendable à 3" de cette figurine et jetez un dé. Sur 3+, le terrain choisi est démoli si c'était un terrain défendable, et ses règles de paysage ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la bataille si c'était un terrain de faction.

GRANDES STRATEGIES

**Trancher la tete** : Il n'y a plus de **HEROS** de l'armée de départ de votre adversaire sur le champ de bataille.

**Tenir la Ligne** : Il y a encore une ou plusieurs unités de Ligne de votre armée sur le champ de bataille.

**Vendetta** : Le général adverse a été tué mais pas le votre.

**Présence Dominante** : Il y a plus d'unité de votre armée de départ que de celle de l'adversaire.

**Maitre des Betes** : Il y a un ou plusieurs **MONSTRES** de votre armée de départ sur le champs de bataille.

**Précieuse Sorcellerie** : Il y a encore un ou plusieurs **SORCIERS** de votre armée de départ sur le champ de bataille.

**Pilliers de la Croyance** : Il y a encore un ou plusieurs **PRETRES** de votre armée de départ sur le champ de bataille.

**Domaine du Prédateur** : Vous contrôlez plus de terrains que votre adversaire.

TERRAINS

**Maudit** : À votre phase des héros, vous pouvez choisir 1 unité amie à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle. L'unité choisie subit D3 blessures mortelles mais vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les attaques de l'unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Ésotérique** : Ajoutez 1 aux jets de lancement, de conjuration et de dissipation pour les figurines qui sont à 1" d'un terrain ayant cette règle.

**Exaltant** : Ajoutez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités tant qu'elles sont entièrement à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle.

**Fatal** : Chaque fois qu'une unité est placée ou finit un mvmt normal, une course, un repli ou un mvmt de charge à 1" d'un terrain ayant cette règle, jetez un dé. Sur 1, l'unité subit D3 blessures mortelles.

**Mystique** : Ajoutez 1 aux jets de récitation et de bannissement pour les figurines qui sont à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle. De plus, les figurines ont une protection de 6+ tant qu'elles sont à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle.

**Sinistre** : Soustrayez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités tant qu'elles sont entièrement à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle.

**Ralliement** : Utilisable au début de la phase des héros. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 3"+ des unités ennemies. Jetez 1 dé pour chaque fig. tuée de l'unité. Pour chaque jet de 6, vous pouvez ramener 1 fig. tuée dans l'unité.

**Au Pas de Course** : Utilisable après avoir annoncé qu'une unité amie va courir. Ne faites pas de jet de course pour l'unité. À la place, ajoutez 6" à sa caractéristique de mouvement à cette phase. Elle est quand même considérée comme ayant couru.

**Redéploiement** : Utilisable à la phase de mouvement adverse, après qu'une unité ennemie a fini un mouvement normal, une course ou un repli. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 9"- de l'unité ennemie et 3"+ de toutes les unités ennemies. L'unité qui a reçu l'ordre peut faire un mouvement de D6", mais elle doit finir ce mouvement à plus de 3"+ des unités ennemies et ne pourra pas tirer à ce tour.

**En Avant, Vers la Victoire** : Utilisable après avoir fait un jet de charge pour une unité amie. Vous pouvez relancer le jet de charge pour l'unité.

**Déchaîner les Enfers** : Utilisable après qu'une unité ennemie a fini un mvmt de charge. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 9"+ de l'unité ennemie et à 3"+ de toutes les autres unités ennemies. L'unité qui reçoit l'ordre peut tirer à cette phase, mais -1 aux jets de touche et elle peut cibler uniquement l'unité qui a fait le mvmt de charge.

**Rugissement Sauvage** : Utilisable en début de phase de combat. L'unité doit être un **MONSTRE**. Lorsque vous consultez une valeur dans le tableau de dégâts de l'unité elle est traitée comme ayant 0 blessures.

**Attaque en Règle** : Utilisable lorsque vous choisissez une unité pour tirer ou combattre. +1 aux jets de touche pour les attaques de l'unité jusqu'à la fin de la phase.

**Défense en Règle** : Utilisable lorsqu'une unité amie est choisie comme cible d'une attaque à la phase de tir ou à la phase de combat. +1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent l'unité jusqu'à la fin de la phase.

**Présence Exaltante** : Utilisable au début de la phase de déroute. L'unité qui reçoit l'ordre n'a pas à effectuer de test de déroute à cette phase.

**Rangs Brisés** : Choisissez une unité de ligne adverse. Accomplie si elle est détruite ce tour. 1 pt supplémentaire si c'est par un **MONSTRE** ou une aptitude d'un **MONSTRE** ami.

**Conquérir** : Choisissez 1 pion objectif qui est contrôlé par l'adversaire. Accomplie si vous contrôlez le pion choisi à la fin du tour.

**Tuer le Seigneur de Guerre** : Accomplie si le Général adverse est tué pendant ce tour. 1 pt supplémentaire si c'est par un **MONSTRE** ou une aptitude d'un **MONSTRE** ami.

**Avance Féroce** : Choisissez 3 unités différentes de votre armée. Accomplie si ces 3 unités courent et finissent cette course à 3"- les unes des autres. Si les 3 unités sont des **MONSTRES**, 1pt supplémentaire.

**Mise à Mort** : Choisissez 1 **MONSTRE** ennemi. Accomplie si le **MONSTRE** est tué pendant ce tour. 1 pt supplémentaire si c'est par un **MONSTRE** ou une aptitude d'un **MONSTRE** ami.

**Expansion Agressive** : Choisissez 2 pions objectif qui ne sont pas entièrement dans votre territoire. Accomplie si vous contrôlez les 2 à la fin du tour.

**Monstre Accapareur** : Choisissez 1 **MONSTRE**. Accomplie si le **MONSTRE** choisi conteste un pion objectif que vous contrôlez à la fin du tour et qu'il n'est pas contesté par un **MONSTRE** ennemi.

**Fer de Lance Sauvage** : Accomplie s'il y a au moins 2 unités ennemis qui sont entièrement dans le territoire adverse à la fin de ce tour. 1pt supplémentaire si au moins 2 de ces unités sont des **MONSTRES**.

APTITUDES DE COMMANDEMENT

TACTIQUES DE BATAILLE

## PORTEE DES APTITUDES

- Général : 18" - Héros : 12"
- Totem : 18" - Chef d'unité : son unité