

Song of Blades and Heroes : résumé des règles spéciales.

Compétences SBH

- Amphibious : pas de pénalités dans l'eau.
- Animal : automatiquement démoralisé quand le dernier non-animal est tué + p11.
- Artificial : immunisé au poison et à la mort horrible. Ne teste pas le moral pour la terreur ou les morts horribles.
- Assassin : mort rapide contre tout adversaire sauf Undead et Artificial.
- Big : +1C contre les plus petits. Ciblé à +1C par les attaques à distance.
- Cleric : mort rapide contre les Undead + soins magiques (voir p12).
- Clinging : escalade, pas de dommage lors d'une chute.
- Entangle : paralysie + p12.
- Fearless : ne teste pas le moral pour la terreur ou les morts horribles.
- Flying : ignore les obstacles + Free Disengage.
- Forester : pas de pénalité dans les terrains boisés.
- Free Disengage : ne subit pas d'attaque gratuite lors d'un désengagement.
- Gregarious : +1Q lors d'une activation de groupe.
- Hero : obtient un succès automatique à ses jets de Q.
- Huge : +1C contre les plus petits. Ciblé à +1C par les attaques à distance.
- Leader : +1Q pour les alliés en vue à portée longue + possibilité de faire des activations groupées + p13.
- Lethal : mort rapide contre un certain type d'adversaire.
- Magic User : utilise les règles de magie.
- Mounted : +1C contre les figurines non montées de taille inférieure ou égale + Free Disengage contre les figurines non montées et non volantes.
- Poison : sur un 6 après avoir gagné un combat, la Qualité de l'adversaire augmente d'un point.
- Savage : inflige une mort horrible sur un double au lieu d'un triple.
- Slow : un seul déplacement par activation.
- Steadfast : +1Q aux jets de moral.
- Stealth : ne peut être ciblé à distance si en contact avec un couvert.
- Swarm : ciblé à -2C par les attaques à distance non magiques + Animal + p15.
- Tailslap : un adversaire de taille inférieure ou égale et qui recule tombe sur un 1.
- Terror : cause des tests de moral lors d'une charge + nécessite un test de Q sur un dé pour être chargé + immunisé à la terreur + p15.
- Tough : la Qualité augmente de 1 au lieu de mourir dans le cas d'une mort normale + meurt normalement en cas de mort horrible.
- Undead : immunisé au poison et à la terreur + ciblé à -2C par les attaques à distance non magiques + +2Q aux jets de moral (détruit sur un échec).

Compétences SGD

- Acrobat : +1Q lors d'une escalade ou d'une chute + ciblé à -1C par les attaques à distance (sauf si paralysé).
- Coward : -1Q lors des tests de moral + p7.

- Distract : paralysie sauf contre Animal, Artificial, Undead + p7.
- Evil : peut tirer dans un corps à corps + élimine les alliés en fuite pour les Leaders + p7.
- Ghost Blade : annule le Free Disengage de l'adversaire.
- Greedy : doit s'arrêter après avoir tué un adversaire au corps à corps sur un échec à un test de Qualité (et doit dépenser une action pour se désengager lors de la prochaine activation).
- Heavy Armor : ne subit pas les effets négatifs si un combat est perdu de 1 point + -2Q pour l'escalade ou la natation + p8.
- Magic Resistance : peut relancer son jet de résistance vs sort de paralysie ou Distract + p8.
- Mutant : reçoit une mutation sur un 6 lorsque 2 succès sont obtenus lors de l'activation + p8.
- Necromancer : magie + p9.
- Opportunistic : +1Q à l'activation si un ennemi à terre ou paralysé se trouve à une portée courte.
- Paladin : Lethal vs Evil + doit tout faire pour attaquer les créatures Evil + p9.
- Sorcerer : magie + p9.
- Summoner : magie + p9.
- Téléport : lors du jet de Qualité la figurine peut se téléporter à portée moyenne (1 succès), portée longue (2 succès) ou n'importe où sur la table (3 succès) + se téléporte à plus d'une portée longue au choix de l'adversaire en étant paralysé (3 échecs) + p10.
- Traps : peut désamorcer des pièges (voir règles SGD).
- Were : 2 profils, voir p10.

Compétences SWW

- Beastmaster : +1Q à tout Animal à portée longue + tous les animaux sont retirés du jeu en cas de mort du Beastmaster + p16.
- Berserk : doit toujours utiliser 3 dés pour l'activation + ne peut participer à une activation groupée qu'avec d'autres Berserks + ne peut utiliser d'attaques à distance + doit se rapprocher de l'ennemi le plus proche + +2C en charge et pas de test de moral à faire pour charger + perte de la compétence sur 3 échecs à l'activation ou en cas de perte de combat.
- Burrowing : nécessite une action pour s'enterrer et se déplacer ensuite avec un mouvement court + nécessite un test de Qualité sous 1 dé pour émerger (échec : l'adversaire choisit un point de sortie à portée courte de celui désiré) + p17.
- Combat Master : peut faire plusieurs attaques au corps à corps + p17.
- Danger Sens : l'adversaire ne bénéficie jamais du bonus d'embuscade + p18.
- Dashing : +1C en charge + p18.
- Desert Walk : pas de pénalité dans les terrains désertiques.
- Drain : les adversaires battus au corps à corps (sauf Undead et Artificial) voient leur Qualité augmenter de 1 point au lieu de tout autre effet.
- Elemental : magie + p18.
- Giant Slayer : annule les bonus de l'adversaire dus à sa taille.

- Group Fighter : annule un seul bonus de sumombre de l'adversaire.
- Hatred : +1C au corps à corps contre une figurine haïe + doit attaquer préférentiellement une telle figurine.
- Mountaineer : pas de pénalité pour monter sur une colline.
- Running Blow : peut attaquer pendant un déplacement + doit finir l'intégralité de son déplacement en cas de victoire + doit s'arrêter en cas de défaite ou de rencontre d'un nouvel ennemi + p19.
- Sharpshooter : +1C pour les attaques à distance + -1C au corps à corps.
- Shieldwall : tactique de groupe p20.
- Snow Walk : pas de pénalité dans les terrains enneigés/verglacés.
- Standard Bearer : permet aux alliés de se regrouper autour du drapeau + p20.
- Swamp Walk : pas de pénalité dans les terrains marécageux.

Compétences SAM

- Bard : pour une action une figurine à portée moyenne devient un Hero lors de sa prochaine activation + p4.
- Chivalry : spécial + p4.
- Dogged : doit s'acharmer sur le même ennemi (au corps à corps) avant de passer à un autre + p5.
- Hero's Horse : peut choisir de prendre une monture au début du scénario.
- Inconvenient : spécial + p5.
- Jousting : +1C lors d'une joute.
- Knight : spécial + p6.
- Legendary Wizard : magie + p6.
- Protect : doit rester à portée longue de la figurine à protéger + devient Dogged contre l'ennemi qui élimine cette figurine + p7.
- Solar Force : spécial + p7.
- Stubborn : ne peut pas participer à des activations groupées.
- Unique : ne peut être présent qu'en un seul exemplaire sur la table + p7.

Compétences SDG

- Blast : tireur portée courte + touche toutes les figurines sur une ligne droite.
- Enchanter : magie + p31.
- Gargantuan : +1C contre les plus petits. Ciblé à +1C par les attaques à distance. Met toujours à terre les figurines de taille normale. + bonus p31.
- Illusionist : magie + p32.
- Immortal : en cas de mort, revient en jeu (dans la zone de déploiement) sur 3 réussites sur un jet de Q au début de chaque tour du joueur. Ne fonctionne pas en cas de mort violente + p32.
- Reckless : peut choisir un bonus de +1 à tous ses jets de Q du tour contre son C/2.
- Reflect : si elle subit une attaque magique, la figurine la redirige s'il réussit un jet de Q sur un dé.
- Shield-Mage : magie + p32.