

Coup critiques/échecs critiques :

Lorsqu'un combattant obtient au moins un 6 naturel sur un jet de combat, c'est une touche critique. Ce coup touche toujours, même en cas de DéfRéf supérieure à 6 et l'attaquant choisit lui-même la localisation (sauf en cas de tir longue portée). Lors d'un coup critique, si le coup est porté sur une partie du corps protégé par une armure, c'est d'abord l'armure qui est détruite à raison de 1 point par touche, puis quand il n'y a plus d'armure, les coups atteignent le combattant

Lorsqu'un combattant obtient un 1 naturel sur un jet d'attaque, c'est un échec critique et ce dé annule une éventuelle touche, mais jamais un coup critique.

Exemple : un bretteur est engagé en combat singulier avec un soldat d'infanterie lourde équipé d'une cote de maille (2 points de protection sur tout le corps). Il l'attaque avec 4 dés de combat (1 dé d'action + 3 dés de bonus de CC) et obtient 3, 5, 5 et 6. La DéfRéf de son adversaire étant de 4, il obtient donc 3 touches critiques, localisées au torse. Le coup critique détruit les 2 points d'armure et inflige en plus une touche au soldat d'infanterie lourd.



Modificateurs de défense : certaines situations peuvent modifier la valeur de DéfRéf d'une figurine en combat en lui accordant un bonus.

- A couvert : une figurine partiellement à couvert à un bonus de +1 à sa DéfRéf.
- Charge : une figurine en train de charger à un malus de -1 par dé d'action de course à sa DéfRéf, à l'exception des cavaliers
- Déplacement prudent : une figurine se déplaçant prudemment à un bonus de +1 à sa DéfRéf
- Distance : lors d'un tir, si la cible est à plus de la distance de tir, elle a un bonus de +2. Si elle se trouve à plus de 2x la distance, elle a un bonus de +3. Si la cible se trouve à moins d'une distance courte, elle a un malus de -1 à sa DéfRéf

Engagement/désengagement : lorsqu'une figurine est au contact d'une autre figurine et qu'elle souhaite se désengager, elle doit donner un dé d'action de son pool à la figurine adverse, qui peut choisir de l'utiliser tout de suite pour une attaque d'opportunité ou la garder pour plus tard. Lorsqu'elle se désengage, la figurine a le droit de parcourir jusqu'à une distance courte dans la direction de son choix

Combat de mêlée : lorsque plusieurs figurines se battent au contact, chaque combattant impliqué à un malus de -1 par ennemi au contact à sa DéfRéf. Si un combattant souhaite se désengager, il doit donner un dé de son pool à chaque ennemi au contact et subir autant d'attaques d'opportunités

Repousser l'ennemi : lorsqu'un attaquant parvient à causer des points de dommage à son adversaire, il peut choisir d'annuler ces dommages et d'obliger son adversaire à reculer d'une distance courte, tout en avançant pour rester socle à socle. Si l'adversaire est acculé contre un coéquipier de l'attaquant, celui-ci peut lui porter une attaque avec 1 dé bonus plus d'éventuels dés de réserve. On ne peut pas repousser l'adversaire lorsque l'on combat à plus de un contre un. Un tireur peut également faire reculer l'ennemi en tirant des flèches à ses pieds. Dans ce cas, seule la figurine visée recule.