

# CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

ÉDITION CONFÈDE

LE JEU D'ESCARMOUCHE  
POUR FIGURINES 28mm

REGLES DU JEU



CONFRONTATION

# Sommaire.

<b>Sommaire.....</b>	<b>2</b>
<b>Ch.1 Matériel de jeu.....</b>	<b>11</b>
<b>I-A. Introduction.....</b>	<b>11</b>
I-A-1. Rag'Narok.....	11
I-A-2. Hybrid.....	11
<b>I-B. Les figurines.....</b>	<b>12</b>
I-B-1. Socles.....	12
<b>I-C. Les cartes.....</b>	<b>12</b>
I-C-1. Les cartes de références.....	13
I-C-2. Les capacités spéciales.....	13
I-C-3. Les artefacts.....	13
I-C-4. Les sortilèges.....	14
I-C-5. Les miracles.....	14
I-C-6. Les Capacités titanesques.....	15
I-C-7. Les nexus.....	15
<b>I-D. Les pions.....</b>	<b>15</b>
<b>I-E. Les Combattants.....</b>	<b>16</b>
I-E-1. Profil de référence.....	16
I-E-2. Equipements.....	16
I-E-3. Compétences.....	17
I-E-4. Rangs.....	17
I-E-5. Valeur stratégique.....	17
I-E-6. Autres paramètres.....	17
I-E-7. Etat de santé.....	18
I-E-8. Taille.....	18
I-E-9. Puissance.....	18
<b>Ch.2 Règles génériques.....</b>	<b>19</b>
<b>II-A. Introduction.....</b>	<b>19</b>
II-A-1. Des '1' et des '6'.....	19
II-A-2. Jeter plusieurs d6.....	19
II-A-3. Tester une caractéristique.....	19
II-A-4. Modificateurs de circonstance.....	20
II-A-5. Dispersion.....	20
II-A-6. Aire d'effet.....	21
II-A-7. Durée.....	21
II-A-8. Effets conditionnels et mots-clefs.....	21
<b>II-B. Blesser un adversaire.....</b>	<b>21</b>
II-B-1. Jet de Blessures.....	21
II-B-2. Niveaux de blessures.....	22
II-B-3. Dégradation de l'état de santé.....	22
II-B-4. Pénalités de blessure.....	23
II-B-5. Durée des blessures.....	23
II-B-6. Jets de Blessures atténués et amplifiés.....	23
<b>II-C. Déroulement d'une confrontation.....</b>	<b>23</b>
<b>Ch.3 Comment jouer ?.....</b>	<b>25</b>
<b>III-A. Lever une armée.....</b>	<b>25</b>
III-A-1. Contingent.....	25
III-A-2. Champions.....	25
III-A-3. Valeur stratégique maximale.....	25
III-A-4. Nexus.....	25
III-A-5. Alliés.....	25
III-A-6. Factions.....	27
III-A-7. Artefacts.....	28
III-A-8. Sortilèges et miracles.....	28
III-A-9. Figurines et cartes de références.....	28
III-A-10. Exemple de composition d'armée.....	29
<b>III-B. Déploiement.....</b>	<b>29</b>

III-B-1. Phase stratégique. ....	29
III-B-2. Phase d'approche. ....	30
<b>Ch.4 Phase Stratégique.....</b>	<b>31</b>
IV-A. Séquence d'activation. ....	31
IV-B. Jet de Tactique. ....	31
<b>Ch.5 Phase d'activation.....</b>	<b>32</b>
V-A. Tirage des cartes.....	32
V-A-1. Réserve.....	32
V-A-2. Refus.....	32
V-A-3. A tour de rôle. ....	32
V-A-4. Exemple de tirage des cartes. ....	33
V-B. Annonces et Types d'actions. ....	33
V-B-1. Annonces. ....	33
V-B-2. Actions exclusives.....	34
V-B-3. Actions cumulatives. ....	34
V-B-4. Cumul d'une action exclusive avec des actions cumulatives. ....	34
V-B-5. Actions hors phase d'activation. ....	34
V-C. Résolution des actions exclusives.....	34
V-C-1. Charger (assaut). ....	34
V-C-2. Courir. ....	35
V-C-3. Engager un adversaire (assaut). ....	35
V-C-4. Se déplacer à couvert. ....	35
V-D. Résolution des actions cumulatives.....	35
V-D-1. Marcher.....	35
V-D-3. Tirer.....	36
V-D-4. Actions mystiques (sortilèges et miracles). ....	36
<b>Ch.6 Contact et Ligne de vue.....</b>	<b>37</b>
VI-A. Champ de vision et ligne de vue. ....	37
VI-A-1. Éléments de décors. ....	37
VI-A-2. Champ de vision. ....	37
VI-A-3. Ligne de vue. ....	37
VI-A-4. Ligne de vue et Contact. ....	37
VI-B. Notion de contact.....	37
VI-B-1. Contact entre socles carrés. ....	38
VI-B-2. Contact avec des socles ronds. ....	38
VI-B-3. Nombre de combattants au contact. ....	38
<b>Ch.7 Mouvements.....</b>	<b>39</b>
VII-A. Déplacement.....	39
VII-A-1. Déplacement lors d'un assaut.....	39
VII-A-2. Charger/engager plusieurs adversaires.....	39
VII-A-3. Rediriger un assaut.....	39
VII-A-4. Pénalités de charge. ....	40
VII-A-5. Orientation au terme du déplacement. ....	40
VII-A-6. Ignorer la présence d'un combattant ami. ....	40
VII-B. Désengagement.....	40
VII-C. Vol.....	41
VII-C-1. Placement des figurines. ....	41
VII-C-2. Déplacement au sol et dans les airs.....	41
VII-C-3. Changement de palier. ....	41
VII-C-4. Atterrissage.....	42
VII-C-5. Charge en piqué. ....	42
VII-C-6. Interactions entre paliers adjacents.....	42
VII-D. Mouvements de poursuite.....	42
VII-D-1. Qui peut poursuivre ? ....	42
VII-D-2. Combien de fois un combattant peut-il poursuivre ? ....	42
VII-D-3. Déplacement lors d'une poursuite. ....	42
VII-D-4. Engagement lors d'une poursuite et gestion des combats suivants. ....	43
<b>Ch.8 Décors.....</b>	<b>44</b>
VIII-A. Définition d'un élément de décor. ....	44
VIII-A-1. Base.....	44
VIII-A-2. Taille.....	44

VIII-A-3. Résistance. ....	44
VIII-A-4. Points de structure. ....	44
VIII-A-5. Compétences. ....	44
VIII-A-6. Segmentation. ....	44
VIII-A-7. Élément de décor destructible ou indestructible ? .....	44
<b>VIII-B. Mouvement et élément de décor. ....</b>	<b>44</b>
VIII-B-1. Contourner un obstacle. ....	45
VIII-B-2. Pénalités dues au terrain. ....	45
VIII-B-3. Franchissement des surfaces planes. ....	45
VIII-B-4. Franchissement des reliefs. ....	45
<b>VIII-C. Tir et élément de décor. ....</b>	<b>45</b>
<b>VIII-D. Corps à corps et élément de décor. ....</b>	<b>46</b>
<b>VIII-E. Tirer sur un élément de décor. ....</b>	<b>46</b>
VIII-E-1. Artillerie perforante. ....	46
<b>VIII-F. Mêlée et élément de décor. ....</b>	<b>47</b>
VIII-F-1. Assaut sur un élément de décor. ....	47
VIII-F-2. Séparation des mêlées. ....	47
VIII-F-3. Mouvements de poursuite. ....	47
VIII-F-4. Attaques sur un élément de décor. ....	47
<b>VIII-G. Dégâts et destruction. ....</b>	<b>47</b>
VIII-G-1. Dégâts et points de structure. ....	47
VIII-G-2. Effondrement de la structure. ....	48
VIII-G-3. Incendies. ....	48
<b>VIII-H. Matériaux de construction. ....</b>	<b>48</b>
<b>VIII-I. Exemples de décors. ....</b>	<b>49</b>
VIII-I-1. Colonnes des tourmenteurs, Héraut de la miséricorde, Colonne de la tentation, Colonne des calamités. ....	49
VIII-I-2. Pilier des crânes. ....	49
VIII-I-3. Spirale de chair. ....	50
VIII-I-4. Porte de manoir. ....	50
VIII-I-5. Grande porte. ....	50
VIII-I-6. Gardien de l'éternité. ....	50
<b>VIII-J. Fortifications, assaillants. ....</b>	<b>50</b>
VIII-J-1. Cordes et grappins. ....	50
VIII-J-2. Echelles. ....	51
VIII-J-3. Escalade, actions et combat. ....	51
VIII-J-4. Béliers. ....	52
VIII-J-5. Equipements incendiaires. ....	52
<b>VIII-K. Fortifications, défenseurs. ....</b>	<b>52</b>
VIII-K-1. Rochers. ....	52
VIII-K-2. Poix enflammée. ....	53
VIII-K-3. Equipements incendiaires. ....	53
<b>Ch.9 Phase de combat. ....</b>	<b>54</b>
<b>IX-A. Séparation des mêlées. ....</b>	<b>54</b>
IX-A-1. Mêlée et combat. ....	54
IX-A-2. Séparation des mêlées. ....	54
<b>IX-B. Vol et corps à corps. ....</b>	<b>54</b>
IX-B-1. Corps à corps aérien. ....	54
IX-B-2. Charge en piqué. ....	55
<b>IX-C. Résolution des combats. ....</b>	<b>55</b>
IX-C-1. Ordre de résolution des combats. ....	55
IX-C-2. Dés de combat. ....	55
IX-C-3. Attaque et défense. ....	55
IX-C-4. Initiative. ....	56
<b>IX-D. Résolution des passes d'armes. ....</b>	<b>57</b>
IX-D-1. Combat à un contre un. ....	57
IX-D-2. Combat à un contre plusieurs. ....	57
IX-D-3. Enchaînement des passes d'armes. ....	57
<b>IX-E. Déroulement d'une attaque. ....</b>	<b>58</b>
IX-E-1. Annonce de la défense. ....	58
IX-E-2. Test d'attaque. ....	58
IX-E-3. Test de défense. ....	58
IX-E-4. Échec de l'attaque. ....	58

IX-E-5. Défense soutenue.....	58
IX-E-6. Jet de blessures.....	59
<b>IX-F. Exemple de combat.....</b>	<b>59</b>
IX-F-1. Première passe d'armes.....	59
IX-F-2. Deuxième passe d'armes.....	61
<b>IX-G. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.....</b>	<b>61</b>
<b>IX-H. Fin de la phase de combat.....</b>	<b>61</b>
<b>Ch.10 Fin du tour de jeu.....</b>	<b>62</b>
<b>X-A. Phase de ralliement des combattants en déroute.....</b>	<b>62</b>
<b>X-B. Phase mystique.....</b>	<b>62</b>
X-B-1. Calcul de la Foi Temporaire.....	62
X-B-2. Récupération du Mana.....	62
<b>X-C. Phase d'entretien.....</b>	<b>62</b>
X-C-1. Effets nuisibles.....	62
X-C-2. Compétences passives.....	62
X-C-3. Compétences actives.....	62
X-C-4. Effets divers.....	62
X-C-5. Résurrection et renforts.....	62
X-C-6. Phase administrative.....	63
<b>X-D. Temps mort.....</b>	<b>63</b>
<b>Ch.11 Influence de la peur.....</b>	<b>64</b>
<b>XI-A. Tests de courage.....</b>	<b>64</b>
XI-A-1. Test de courage des assaillants.....	64
XI-A-2. Test de courage des défenseurs.....	64
XI-A-3. Mesure des distances d'assaut.....	65
XI-A-4. Résolution.....	65
XI-A-5. Conséquences.....	65
XI-A-6. Rediriger l'assaut d'un combattant effrayant.....	65
<b>XI-B. Immunité.....</b>	<b>65</b>
<b>XI-C. Déroute.....</b>	<b>66</b>
XI-C-1. Liste des compétences actives.....	66
<b>XI-D. Fuite.....</b>	<b>66</b>
XI-D-1. Fuite face à un adversaire.....	67
XI-D-2. Fuite à l'activation.....	67
<b>XI-E. Ralliement.....</b>	<b>67</b>
<b>Ch.12 Commandement.....</b>	<b>68</b>
<b>XII-A. A quoi sert le commandement ?.....</b>	<b>68</b>
XII-A-1. Les états-majors.....	68
XII-A-2. Transmission du commandement.....	68
XII-A-3. Commandant et états-majors multiples.....	69
XII-A-4. Bonus de porte-étendards et musiciens.....	69
<b>Ch.13 Tir.....</b>	<b>70</b>
<b>XIII-A. Le tir.....</b>	<b>70</b>
XIII-A-1. Tir et vol.....	70
XIII-A-2. Choix de la cible.....	70
XIII-A-3. Mesure de la distance.....	70
XIII-A-4. Se jeter à couvert.....	70
XIII-A-5. Calcul de la difficulté.....	70
XIII-A-6. Test de tir.....	71
XIII-A-7. Tir dans la mêlée.....	71
XIII-A-8. Tir immobile.....	71
XIII-A-9. Tir en assaut.....	71
<b>XIII-B. Tir d'artillerie.....</b>	<b>72</b>
XIII-B-1. Artillerie perforante.....	72
XIII-B-2. Artillerie perforante et Blessures.....	72
XIII-B-3. Artillerie à effet de zone.....	72
XIII-B-4. Artillerie à effet de zone et Blessures.....	72
XIII-B-5. Tir d'artillerie dans la mêlée.....	73
XIII-B-6. Exemple de tir d'artillerie perforante.....	73
XIII-B-7. Exemple de tir d'artillerie à effet de zone.....	74
XIII-B-8. Artillerie et Tir en assaut.....	74
XIII-B-9. Artillerie et Vol.....	74

<b>Ch.14 Incantation.....</b>	<b>75</b>
<b>XIV-A. Les magiciens.....</b>	<b>75</b>
<b>XIV-B. Le Mana.....</b>	<b>75</b>
XIV-B-1. Les différents types de Mana.....	75
XIV-B-2. Réserve de mana.....	76
<b>XIV-C. Les sortilèges.....</b>	<b>76</b>
XIV-C-1. Voies de magie.....	76
XIV-C-2. Primagie et grimoires Élémentaires.....	77
XIV-C-3. Éléments constitutifs des sortilèges.....	77
XIV-C-4. Nombre maximal de sortilèges par magicien.....	77
XIV-C-5. Fréquence des sortilèges.....	77
<b>XIV-D. Actions et lancement de sortilèges.....</b>	<b>77</b>
<b>XIV-E. Lancer un sortilège.....</b>	<b>77</b>
XIV-E-1. Combien de sortilèges un magicien peut-il lancer lors d'un même tour ?.....	78
XIV-E-2. L'incantation.....	78
XIV-E-3. Choix de la cible.....	78
XIV-E-4. Incantation et Vol.....	78
XIV-E-5. Calcul de la difficulté.....	78
XIV-E-6. Sacrifice des gemmes nécessaires à l'incantation.....	79
XIV-E-7. Amélioration de la maîtrise du sortilège.....	79
XIV-E-8. Test d'incantation.....	79
XIV-E-9. Vérification de la distance.....	79
XIV-E-10. Application des effets du sortilège.....	79
<b>XIV-F. Contre-magie.....</b>	<b>79</b>
XIV-F-1. Absorber un sortilège.....	79
XIV-F-2. Contrecarrer un sortilège.....	80
XIV-F-3. Les shamans orques.....	80
<b>XIV-G. Récupération du Mana.....</b>	<b>80</b>
XIV-G-1. Récupérer le Mana.....	80
XIV-G-2. Récupération du Mana et Corps à corps.....	81
<b>XIV-H. Exemple d'incantation.....</b>	<b>81</b>
XIV-H-1. Tour 2 : phase mystique.....	81
XIV-H-2. Tour 3 : phase d'activation.....	81
<b>XIV-I. Combattants invoqués.....</b>	<b>82</b>
XIV-I-1. Placement.....	82
XIV-I-2. Combattants invoqués et cartes de références.....	82
XIV-I-3. Tour d'invocation.....	82
XIV-I-4. Limite de contrôle des combattants invoqués.....	83
XIV-I-5. Mort de l'invocateur.....	83
<b>XIV-J. Les Familiers.....</b>	<b>83</b>
XIV-J-1. Recrutement des Familiers.....	83
XIV-J-2. Mort des Familiers ou du magicien.....	83
XIV-J-3. Asservissement des Familiers.....	83
<b>XIV-K. Les Grimoires.....</b>	<b>84</b>
<b>XIV-L. Guerrier-mage et différences avec un magicien pur.....</b>	<b>84</b>
<b>Ch.15 Divination.....</b>	<b>85</b>
<b>XV-A. Les fidèles.....</b>	<b>85</b>
XV-A-1. Les fidèles de Merin.....	85
<b>XV-B. La foi temporaire et Aura de foi.....</b>	<b>85</b>
XV-B-1. La foi temporaire.....	85
XV-B-2. Aura de foi et croyants.....	85
XV-B-3. Féal/X.....	86
<b>XV-C. Les miracles.....</b>	<b>86</b>
XV-C-1. Cultes.....	86
XV-C-2. Aspects des miracles.....	87
XV-C-3. Nombre maximal de miracles par fidèle.....	87
<b>XV-D. Actions et lancement de miracles.....</b>	<b>87</b>
<b>XV-E. Accomplir un miracle.....</b>	<b>87</b>
XV-E-1. Combien de miracles un fidèle peut-il accomplir lors d'un même tour ?.....	87
XV-E-2. L'appel.....	87
XV-E-3. Choix de la cible.....	88
XV-E-4. Divination et Vol.....	88

XV-E-5. Calcul de la difficulté.....	88
XV-E-6. Application de la Ferveur.....	88
XV-E-7. Renforcement du lien.....	88
XV-E-8. Application de la censure.....	89
XV-E-9. Vérification de la distance.....	89
XV-E-10. Test de divination.....	89
XV-E-11. Application des effets du miracle.....	89
<b>XV-F. Exemple de divination.....</b>	<b>89</b>
XV-F-1. Tour 3 : phase mystique.....	89
XV-F-2. Tour 4 : phase d'activation.....	89
<b>XV-G. Les litanies.....</b>	<b>90</b>
<b>XV-H. Les Reliques.....</b>	<b>90</b>
<b>XV-I. Moine-guerrier et différences avec un Fidèle pur.....</b>	<b>91</b>
<b>Ch.16 Incarnation.....</b>	<b>92</b>
<b>XVI-A. Les guerriers.....</b>	<b>92</b>
<b>XVI-B. Les tireurs.....</b>	<b>92</b>
<b>XVI-C. Les magiciens.....</b>	<b>92</b>
XVI-C-1. Les magiciens purs.....	92
XVI-C-2. Les Guerriers-mages.....	92
<b>XVI-D. Les fidèles.....</b>	<b>92</b>
XVI-D-1. Les fidèles purs.....	92
XVI-D-2. Les Moines-guerriers.....	92
<b>Ch.17 Titans.....</b>	<b>93</b>
<b>XVII-A. Règles générales.....</b>	<b>93</b>
XVII-A-1. Déplacement.....	93
XVII-A-2. Désengagement.....	93
XVII-A-3. Tir sur un titan.....	93
XVII-A-4. Résistance aux dommages.....	93
XVII-A-5. Résistance aux effets de jeu divers.....	93
<b>XVII-B. Capacités titanesques.....</b>	<b>93</b>
XVII-B-1. Utiliser une capacité titanesque.....	93
XVII-B-2. Sacrifier une capacité titanesque.....	94
<b>XVII-C. Liste des capacités titanesques communes.....</b>	<b>94</b>
XVII-C-1. Balayage.....	94
XVII-C-2. Charge titanesque/X.....	94
XVII-C-3. Rugissement/X.....	94
<b>Ch.18 Nexus.....</b>	<b>95</b>
<b>XVIII-A. Les nexus.....</b>	<b>95</b>
XVIII -A-1. Allégeance.....	95
XVIII -A-2. Epreuve.....	95
XVIII -A-3. Sacrifice.....	95
XVIII -A-4. Charges.....	95
XVIII -A-5. Accès.....	96
<b>XVIII -B. Activer un nexus.....</b>	<b>96</b>
XVIII -B-1. L'activation.....	96
XVIII -B-2. Forcer un nexus.....	96
XVIII -B-3. Influence mystique.....	96
<b>XVIII -C. Gestion des nexus durant une partie.....</b>	<b>97</b>
XVIII -C-1. Détruire un nexus.....	97
XVIII -C-2. Nexus et terrain.....	97
XVIII -C-3. Invocation de nexus.....	97
<b>Ch.19 Compétences.....</b>	<b>98</b>
<b>XIX-A. Les compétences.....</b>	<b>98</b>
XIX-A-1. Compétences et relance de dé.....	98
XIX-A-2. Compétences et lancer de dé.....	98
XIX-A-3. Compétences en doublon.....	98
XIX-A-4. Compétences actives et passives.....	98
XIX-A-5. Liste des compétences actives.....	98
<b>XIX-B. Liste des compétences des combattants.....</b>	<b>99</b>
XIX-B-1. Abominable (passive).....	99
XIX-B-2. Acharné (passive).....	99
XIX-B-3. Aguerri (passive).....	99

XIX-B-4. Aimé des Dieux (passive).....	99
XIX-B-5. Alliance/X (passive).....	99
XIX-B-6. Ambidextre (active).....	99
XIX-B-7. Apatride (passive).....	100
XIX-B-8. Arme sacrée/X (passive).....	100
XIX-B-9. Armure sacrée (passive).....	100
XIX-B-10. Artefact/X (passive).....	100
XIX-B-11. Artificier/X (active).....	101
XIX-B-12. Assassin (active).....	101
XIX-B-13. Asservi/X (passive).....	101
XIX-B-14. Autorité (active).....	101
XIX-B-15. Bond (active).....	101
XIX-B-16. Bravoure (passive).....	102
XIX-B-17. Bretteur (active).....	102
XIX-B-18. Brutal (passive).....	102
XIX-B-19. Brute épaisse (passive).....	102
XIX-B-20. Chance (active).....	102
XIX-B-21. Charge bestiale (passive).....	102
XIX-B-22. Chef Wolfen/X (active).....	102
XIX-B-23. Cible/X (passive).....	103
XIX-B-24. Commandement/X (active).....	103
XIX-B-25. Concentration/X (active).....	103
XIX-B-26. Conscience (passive).....	103
XIX-B-27. Construct (passive).....	104
XIX-B-28. Contre-attaque (active).....	104
XIX-B-29. Coup de maître/X (active).....	104
XIX-B-30. Cri de guerre/X (passive).....	105
XIX-B-31. Cri de ralliement (active).....	105
XIX-B-32. Désengagement/X (passive).....	105
XIX-B-33. Désespéré (passive).....	105
XIX-B-34. Destrier (passive).....	105
XIX-B-35. Dévotion/X (active).....	105
XIX-B-36. Dur à cuire (passive).....	105
XIX-B-37. Éclaireur (passive).....	106
XIX-B-38. Élémentaire/X (passive).....	106
XIX-B-39. Enchaînement/X (active).....	106
XIX-B-40. Endurance (passive).....	107
XIX-B-41. Ennemi personnel/X (passive).....	107
XIX-B-42. Énorme/X (passive).....	107
XIX-B-43. Épée-hache (active).....	107
XIX-B-44. Éphémère/X (passive).....	107
XIX-B-45. Esprit de X (passive).....	108
XIX-B-46. Esquive (passive).....	108
XIX-B-47. Étendard/X (active).....	108
XIX-B-48. Éthéré (passive).....	108
XIX-B-49. Exalté (passive).....	108
XIX-B-50. Fanatisme (passive).....	108
XIX-B-51. Farouche/X (passive).....	108
XIX-B-52. Fauchage/X (passive).....	108
XIX-B-53. Féal/X (passive).....	109
XIX-B-54. Feinte (active).....	109
XIX-B-55. Féroce (passive).....	109
XIX-B-56. Fine lame (passive).....	109
XIX-B-57. Fléau/X (passive).....	109
XIX-B-58. Focus (passive).....	109
XIX-B-59. Force en charge/X (active).....	109
XIX-B-60. Frère de sang/X (passive).....	109
XIX-B-61. Furie guerrière (active).....	110
XIX-B-62. Guerrier-mage (passive).....	110
XIX-B-63. Harcèlement (active).....	110
XIX-B-64. Hypérien/X (passive).....	110
XIX-B-65. Iconoclaste (passive).....	110
XIX-B-66. Illuminé (passive).....	110



XIX-B-67. Immobile/X (passive).....	110
XIX-B-68. Immortel/X (passive).....	111
XIX-B-69. Immunité/X (passive).....	111
XIX-B-70. Impact/X (passive).....	111
XIX-B-71. Implacable/X (passive).....	112
XIX-B-72. Inaltérable (passive).....	112
XIX-B-73. Inébranlable (passive).....	113
XIX-B-74. Infiltration/X (active).....	113
XIX-B-75. Insensible/X (passive).....	113
XIX-B-76. Instinct de survie/X (passive).....	113
XIX-B-77. Invokeur/X (passive).....	113
XIX-B-78. Irrépressible (passive).....	113
XIX-B-79. Juste (passive).....	113
XIX-B-80. Lames dorsales/X (active).....	114
XIX-B-81. Maîtrise des arcanes (active).....	114
XIX-B-82. Martyr/X (active).....	115
XIX-B-83. Maudit des Dieux (passive).....	115
XIX-B-84. Mécanicien/X (active).....	115
XIX-B-85. Membre supplémentaire (active).....	115
XIX-B-86. Mercenaire (passive).....	115
XIX-B-87. Moine-guerrier (passive).....	115
XIX-B-88. Mort-vivant (passive).....	115
XIX-B-89. Musicien/X (active).....	116
XIX-B-90. Mutagène/X (active).....	116
XIX-B-91. Négation (passive).....	117
XIX-B-92. Parade (passive).....	117
XIX-B-93. Paria (passive).....	117
XIX-B-94. Piété/X (active).....	117
XIX-B-95. Poids/X (passive).....	118
XIX-B-96. Possédé (passive).....	118
XIX-B-97. Précision (passive).....	118
XIX-B-98. Prévisible (passive).....	118
XIX-B-99. Pugnacité (passive).....	118
XIX-B-100. Rapidité (passive).....	118
XIX-B-101. Rechargement rapide/X (active).....	118
XIX-B-102. Récupération/X (passive).....	118
XIX-B-103. Réflexes (passive).....	119
XIX-B-104. Régénération/X (passive).....	119
XIX-B-105. Rempart/X (passive).....	119
XIX-B-106. Renfort (passive).....	119
XIX-B-107. Réorientation (active).....	119
XIX-B-108. Résolution/X (active).....	119
XIX-B-109. Rigueur (passive).....	119
XIX-B-110. Sapeur/X (active).....	119
XIX-B-111. Seigneur des morts/X (active).....	120
XIX-B-112. Sélénite (passive).....	120
XIX-B-113. Soins/X (active).....	120
XIX-B-114. Stratège (passive).....	120
XIX-B-115. Structure/X (passive).....	121
XIX-B-116. Thaumaturge (passive).....	121
XIX-B-117. Tir instinctif (passive).....	121
XIX-B-118. Tir d'assaut (active).....	121
XIX-B-119. Tir supplémentaire/X (active).....	121
XIX-B-120. Tireur d'élite (passive).....	121
XIX-B-121. Tireur embarqué (active).....	121
XIX-B-122. Toxique/X (active).....	121
XIX-B-123. Transport/X (passive).....	122
XIX-B-124. Tueur né (passive).....	123
XIX-B-125. Visée (active).....	123
XIX-B-126. Vivacité (passive).....	123
XIX-B-127. Vol (passive).....	123
XIX-B-128. Vulnérable (passive).....	124
<b>XIX-C. Équipements spéciaux.....</b>	<b>124</b>

<b>XIX-D. Équipements à vapeur et à naphte.</b>	<b>124</b>
XIX-D-1. Annonce des jets de pression et durée des bonus.	124
XIX-D-2. Nombre de jets de pression possibles.	125
XIX-D-3. Comment effectuer un jet de pression ?	125
XIX-D-4. Effets du jet de pression.	125
XIX-D-5. Incident sur le jet de pression.	125
<b>XIX-E. Liste des compétences des éléments de décors.</b>	<b>126</b>
XIX-E-1. Cassant.	126
XIX-E-2. Inaltérable.	126
XIX-E-3. Indestructible.	126
XIX-E-4. Inflammable.	126
XIX-E-5. Translucide.	126
<b>XIX-F. Liste des compétences des nexus.</b>	<b>126</b>
XIX-F-1. Asservi (passive).	126
XIX-F-2. Emblème/X (passive).	126
XIX-F-3. Foi/X (active).	127
XIX-F-4. Garde/X (passive).	127
XIX-F-5. Hostile/X (passive).	127
XIX-F-6. Icône/X (passive).	127
XIX-F-7. Inaltérable.	127
XIX-F-8. Inviolable (passive).	127
XIX-F-9. Mana/X (active).	127
XIX-F-10. Réparation/X (passive).	127
XIX-F-11. Ressource/X (passive).	128
XIX-F-12. Ruine/X (passive).	128
XIX-F-13. Sanctuaire/X (passive).	128
<b>Ch.20 Scénarios.</b>	<b>129</b>
<b>XX-A. Les scénarios.</b>	<b>129</b>
XX-A-1. Situation.	129
XX-A-2. Placement des décors.	129
XX-A-3. Déploiement.	129
XX-A-4. Conditions de victoire.	130
XX-A-5. Goal-average et bonus.	130
<b>XX-B. Règles spéciales.</b>	<b>130</b>
XX-B-1. Commandeur.	130
XX-B-2. Compteurs.	131
XX-B-3. Combattants invoqués.	131
<b>XX-C. Contrôle et prise d'objectifs.</b>	<b>131</b>
XX-C-1. Valeur et effectif.	131
XX-C-2. Occupation d'un objectif.	132
XX-C-3. Contrôle d'un objectif.	132
XX-C-4. Capture d'un ennemi.	132
<b>XX-D. Prise de guerre.</b>	<b>132</b>
XX-D-1. Ramasser un marqueur.	132
XX-D-2. Porter un marqueur.	133
XX-D-3. Poser un marqueur.	133
<b>XX-E. Combattants neutres.</b>	<b>133</b>
XX-E-1. Activation des combattants neutres.	133
XX-E-2. Gestion des éclaireurs dissimulés.	134
XX-E-3. Jet de dés et compétences actives.	134
XX-E-4. Combat.	134
XX-E-5. Mouvements de poursuite.	134
XX-E-6. Individus passifs.	134
<b>XX-F. Jouer à 3 joueurs ou plus.</b>	<b>135</b>
XX-F-1. Déploiement.	135
XX-F-2. Refus.	135
XX-F-3. Phase d'activation.	135
XX-F-4. Tir dans une mêlée.	135
XX-F-5. Phase de combat.	135
XX-F-6. Mouvements de poursuite.	136

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.

## Ch.1 Matériel de jeu.

### I-A. Introduction.

Les blisters et les boîtes RACKHAM proposent des figurines qui représentent des combattants accompagnés de leurs caractéristiques de jeu (paramètres de la pièce, aptitudes spéciales, objets magiques, etc.). Ces informations sont portées sur des cartes.

Ces emballages contiennent parfois des livrets d'initiation à Confrontation. Il existe un livre de règles officielles pour Confrontation, troisième édition, ainsi qu'un errata officiel nommé Confrontation 3.5.

Le présent ouvrage est une version largement modifiée des règles officielles produites par Rackham. Ces modifications sont l'œuvre de la Confédération Française du Dragon Rouge et s'appuient sur le cahier des charges suivant :

- Corriger au maximum les désagréments remontés par les joueurs depuis la publication du livre de règles, le tout en restant aussi proche que possible de celui-ci. Nous nous sommes donc appuyés un maximum sur les retours de joueurs au sein de la CDRF (et notamment de son forum) pour pointer les éléments de règles nécessitant une modification.
- La dissémination des règles entre le livre de règles officiel (Confrontation III), ces modifications (longtemps nommées Confrontation 3.28B), l'errata officiel (Confrontation 3.5) et les diverses FAQ nous a amené à la rédaction du présent ouvrage, qui regroupe tous les éléments nécessaires au jeu de base.
- Le présent ouvrage sera complété au plus vite par des livrets (un pour chaque armée) présentant un récapitulatif complet des combattants de l'armée, de leurs règles spéciales, de leurs artefacts réservés, de leurs affiliations ainsi que de leurs effets mystiques les plus courants (sorts et miracles réservés, grimoires et litanies 'de base'). Tous ces éléments étant amenés à être plus ou moins modifiés par rapport aux versions commercialisées par RACKHAM.
- En plus de ces livrets, un livret sera consacré à la compilation des divers scénarios disponibles et un autre regroupera tous les éléments de jeu 'génériques' : artefacts, grimoires et litanies, combattants Immortels, Élémentaires ou Apatrides.
- De nombreux éléments issus du jeu original ont été modifiés dans le cadre de notre démarche, notamment en ce qui concerne les diverses cartes livrées avec les produits RACKHAM. En cas de contradiction, les divers livrets édités par la CDRF prennent **toujours** le pas sur les règles originales. Tous les éléments du présent ouvrage s'appliquent au jeu modifié dans sa globalité. Ces modifications sont indiquées, à l'intention des anciens joueurs, par l'icône ci-contre :
- Cette icône est bleue si la modification date de la plus récente édition de ce GBN, ici du **1er juillet 2017**.



#### I-A-1. Rag'Narok.

Rag'Narok et Confrontation sont deux jeux de figurines se déroulant dans le même univers : Aarklash. Les figurines des deux gammes peuvent être jouées dans les deux systèmes de règles.

Contrairement à Confrontation qui simule des escarmouches, Rag'Narok s'intéresse à la simulation de batailles requérant plusieurs dizaines de figurines. Les règles décrites dans le présent livre sont néanmoins spécifiques à Confrontation.

Les emballages Confrontation et Rag'Narok proposent des figurines et des cartes permettant de jouer à ces deux jeux.

#### I-A-2. Hybrid.

Hybrid et Confrontation sont deux jeux de figurines se déroulant dans le même univers : Aarklash. Les figurines des deux gammes peuvent être jouées dans les deux systèmes de règles.

Contrairement à Confrontation qui simule des escarmouches, Hybrid s'intéresse à la simulation de missions commandos requérant une poignée de figurines. Les règles décrites dans le présent livre sont néanmoins spécifiques à Confrontation.

Les emballages Confrontation et Hybrid proposent des figurines et parfois des cartes permettant de jouer à ces deux jeux.

## I-B. Les figurines.

Confrontation se joue avec des figurines. Ces dernières représentent les soldats, les troupes dont disposent les joueurs. La partie se déroule, le plus souvent, entre deux joueurs, chacun dirigeant l'une des deux factions qui s'affrontent. Dans Confrontation, les figurines évoluent sur des surfaces de différentes tailles, d'un coin de table à une surface carrée d'un mètre de côté dotés d'éléments de décors (colonne, bâtiment, etc.). Les jeux de figurines exploitent par ailleurs bien des univers différents, qu'ils soient historiques (reconstitution de batailles médiévales, de la seconde guerre mondiale, etc.) ou fictifs (médiéval-fantastique, science-fiction ...).

Ces jeux sont bien plus que des jeux de « soldats de plomb », ils sont régis par des règles (dont la complexité varie) qui segmentent la partie en phases de jeu. Chaque type de troupe (les figurines) est doté de caractéristiques qui permettent de résoudre les situations de ces phases.

### I-B-1. Socles.

Les figurines sont livrées avec différents types de socles :

- Infanterie : Socle carré de 25x25mm ou socle rond de 30mm de diamètre.
- Combattant de Grande taille (sauf les exception ci-dessous) : Socle carré de 37,5x37,5mm ou socle rond de 40mm de diamètre.
- Cavalerie : Socle rectangulaire de 25x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
- Serpents Ophidiens : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
- Combattant de Très grande taille ou Machines de guerre : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 60mm de diamètre.

*Note : Si la figurine ne tient pas sur le socle prévu, il est recommandé d'utiliser un socle de taille supérieure (cas de la tour démoniaque de Mid-Nor), voire un socle non-prévu pour les très grosses figurines (cas des Titans).*

*Attention ! Les figurines sont sensées être montées sur le socle avec lequel elles sont fournies, mais le joueur peut librement passer du socle rond au socle carré ou vice-versa.*

*En cas de travail personnalisé, il sera souvent toléré qu'un combattant soit changé de socle, mais il convient de prévenir son adversaire (et l'éventuel arbitre dans le cadre d'un tournoi) et de ne chercher en aucun cas à essayer de tirer avantage de cette modification.*

## I-C. Les cartes.

Toutes les figurines des gammes Confrontation, Rag'Narok et Hybrid sont fournies avec une ou plusieurs cartes qui ont toutes une utilité en jeu. Il existe différents types de cartes.

*Attention : les cartes de référence commercialisées par RACKHAM ont dans la majorité des cas été modifiées, voire remplacées, plus ou moins légèrement dans le cadre de cet ouvrage. Prière de vous référer aux livres d'armées pour prendre connaissance de ces changements.*

*A noter qu'un programme visant à créer de nouvelles cartes au format ConfFédération est en projet, en espérant que cela puisse se finaliser au plus tôt.*

La **carte de références** d'une figurine est celle sur laquelle sont inscrits le nom du combattant, ainsi que ses caractéristiques de combat. Dans la majorité des cas, une photographie de la figurine est imprimée sur ce type de carte. La valeur en points d'armée (PA) du combattant est également inscrite sur cette carte.

Les cartes de **capacités spéciales** décrivent des aptitudes propres à certains combattants clairement indiqués. Ces capacités sont le plus souvent innées et leur coût est déjà compris dans la valeur indiquée sur la carte de références du combattant qui en bénéficie. Il peut cependant arriver que ces aptitudes soient optionnelles et que leur utilisation implique une augmentation de la valeur du combattant.

Les cartes d'**artefacts** décrivent des objets, magiques ou non, dont les propriétés confèrent certains avantages à leur possesseur. Un artefact est toujours lié à un coût en points d'armée qui s'ajoute à celui du combattant auquel il est confié. Une carte d'artefact se différencie d'une carte de capacité spéciale en cela que son coût en points d'armée est indiqué dans son coin inférieur droit.

Les cartes de **sortilèges** décrivent des effets de jeu qui peuvent être mis en œuvre par les magiciens. Ces cartes sont identifiables aux gemmes de mana de différentes couleurs qui sont représentées sur leur partie supérieure. Les rituels sont des sortilèges de grande ampleur qui ne peuvent être initiés que par plusieurs magiciens unissant leurs pouvoirs. Ces cartes se distinguent des cartes de sortilèges normales grâce à leur fond sombre. Les rituels ne peuvent être utilisés qu'à Rag'Narok.

Les cartes de **miracles** décrivent des effets de jeu qui peuvent être mis en œuvre par des combattants particuliers appelés « fidèles ». Ces cartes sont identifiables à la spirale de la foi représentée sur leur partie supérieure.

Les communions sont de puissants miracles qui nécessitent l'intervention combinée de plusieurs fidèles pour être accomplies. Ces cartes se distinguent des cartes de miracles normales grâce à leur fond sombre. Les communions ne peuvent être utilisées qu'à Rag'Narok.

### I-C-1. Les cartes de références.

(photo légendée)

La carte de référence d'un combattant mentionne les informations suivantes.

Dans la partie supérieure droite de la carte est inscrit le **nom** par lequel le combattant représenté est désigné. S'il s'agit d'un terme générique, le combattant entre dans la catégorie troupes.

Si un nom propre est inscrit à cet emplacement, cela signifie généralement que le combattant est un Champion. Certains Champions n'ont pas réellement de nom propre, mais sont désignés par un surnom précédé du pronom personnel « Le » ou « La ».

*Exemples : La Prêtresse de fer ; Le Veilleur ; Le Croquemitaine ; Le Coryphée ; Le Corbeau ; etc...*



Les Champions sont plus puissants que les troupes et bénéficient d'avantages particuliers (voir Ch.16, page 93). En cas de doute, les Champions bénéficient de la mention **Champion** dans leur rang. Les combattants normaux ne bénéficient jamais de cette mention, on les appelle alors des **Troupiers**.

Certains combattants sont suivis d'un nom se rapportant à la classe de combattants dont ils sont issus. Dans un tel cas, ils bénéficient automatiquement de tous les avantages liés à leur classe.

*Exemple : Kelen le Veneur est un Druide keltois. Il bénéficie donc de tous les avantages liés à cette classe de combattants.*

Sur la gauche de la carte sont imprimés des pictogrammes qui correspondent aux **caractéristiques** du combattant.

La section **équipement** indique le type d'arme et d'armure dont le combattant est équipé.

Les **compétences** confèrent certains avantages (parfois des désavantages) aux combattants qui en sont dotés. Les effets des compétences sont décrits en Annexes (voir XIX-B, page 96).

En bas de la carte est inscrit le **rang** qui symbolise le grade et/ou la fonction du guerrier au sein de son armée.

Les **points d'armée (PA)** représentent une estimation de la Valeur stratégique du guerrier. Plus ce nombre est élevé, plus le combattant est puissant. Cette valeur permet d'équilibrer les forces qui vont s'affronter. Elle représente le coût individuel des combattants et non celui de l'ensemble des figurines fournies avec la carte.

### I-C-2. Les capacités spéciales.



Les capacités spéciales ne sont plus représentées par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentées dans les Livres d'armée.

Le **nom** de la capacité spéciale est mentionné en en-tête.

Le texte qui suit décrit les conditions d'application de la capacité, ainsi que ses effets.

S'il s'agit d'une compétence optionnelle, le **coût en PA** nécessaire à sa mise en œuvre est indiqué dans le texte.

### I-C-3. Les artefacts.



Les artefacts ne sont plus représentés par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentés dans les Livres d'armée.

Le **nom** de l'artefact est mentionné en en-tête, suivi entre parenthèses par son **coût en PA**.

Les avantages liés à l'utilisation de l'artefact sont détaillés dans le texte de la carte. Si l'objet est réservé à un Champion ou à un type particulier de combattants, ceci est également précisé.

### I-C-4. Les sortilèges.



Les sortilèges ne sont plus représentés par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentés dans les Livres d'armée. Il est à préciser que les sortilèges sont gratuits et ne possèdent aucun coût en PA.

Le **nom** du sortilège est inscrit en en-tête.

Chaque sortilège nécessite une certaine quantité d'énergie pour être lancé. Cette énergie, appelée «essence» par les magiciens, provient de **gemmes de mana**. Pour chaque sortilège, le nombre et le type de gemmes apparaissent dans la description technique du sort, sous le nom du sortilège.

Les **voies de magie** symbolisent les différentes manières dont les magiciens perçoivent et exercent leur art. Un magicien ne peut lancer que des sortilèges liés aux voies de la magie qu'il maîtrise.

La **difficulté** représente le cérémonial plus ou moins élaboré que le magicien doit accomplir pour lancer le sortilège. Plus la difficulté est élevée, plus le sortilège est difficile à lancer. Certains sortilèges ont une difficulté «Libre». Dans ce cas, c'est le joueur qui la détermine avant de procéder à l'incantation.

La **portée** indique la distance (en centimètres) sur laquelle le sortilège est efficace. La cible (ou l'aire d'effet) du sortilège doit se trouver à une distance inférieure ou égale à cette portée pour être affectée. Certains sortilèges n'affectent que le magicien lui-même (portée dite «Personnelle») ou un combattant situé en contact socle à socle avec lui (portée dite «Contact»). D'autres encore ont une portée illimitée.

Un sortilège agit sur une surface donnée appelée **aire d'effet**. Il peut s'agir d'un seul combattant, d'une zone précise, ou d'un champ de bataille dans son ensemble !

La **durée** indique combien de temps le sortilège est actif: un instant, un tour de jeu, jusqu'à ce qu'un événement précis survienne ou jusqu'à la fin de la partie.

La **fréquence** indique le nombre de fois que le sortilège peut être lancé par un même magicien au cours d'un tour de jeu. La fréquence est indépendante du rang du magicien.

La **description** regroupe toutes les indications concernant le sortilège et ses effets. Elle en décrit aussi les conséquences en termes de jeu.



La **puissance magique** est un ancien concept obsolète, qui a été supprimé à ConfFédé.

### I-C-5. Les miracles.



Les sortilèges ne sont plus représentés par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentés dans les Livres d'armée. Il est à préciser que les sortilèges sont gratuits et ne possèdent aucun coût en PA.

Le **nom** du miracle apparaît en en-tête.

Les **aspects requis** symbolisent l'action mise en œuvre par la divinité pour que le miracle ait lieu. Chaque aspect présent, accompagné d'un chiffre, apparaît dans la description technique du sort, sous le nom du sortilège. Celui-ci représente le degré d'initiation nécessaire au fidèle pour que le miracle se manifeste à travers lui. Un dieu ne pourra pas accomplir de grands miracles à travers un fidèle possédant de faibles valeurs d'Aspects.

Il existe de nombreuses divinités sur Aarklash et toutes ne régissent pas les mêmes aspects de la Création. Chaque peuple possède son propre **culte**. Certains miracles sont partagés par plusieurs cultes, d'autres sont issus du culte universel et peuvent donc être appelés par tous les peuples.

La **difficulté** représente la conviction nécessaire à l'accomplissement du miracle. Plus la difficulté est élevée, plus le dieu se montrera capricieux. Certains miracles ont une difficulté « Libre » que le joueur doit fixer avant que le fidèle commence à prier.

La **portée** indique la distance maximale qui peut séparer le fidèle de la cible du miracle. Elle est exprimée en centimètres. La portée peut parfois être limitée au fidèle ou à un combattant en contact avec lui.

La plupart des miracles ont un champ d'action précis, représenté par l'**aire d'effet**. Celle-ci peut s'étendre à un combattant, une surface donnée, voire à l'ensemble du champ de bataille.

La **durée** indique combien de temps le miracle est actif.

La **description** du miracle fournit toutes les indications le concernant, ainsi que ses effets sur le jeu.

La **ferveur** indique le nombre de points de foi temporaire qui doivent être dépensés par le fidèle pour procéder à l'appel. De plus amples précisions sur la foi temporaire sont fournies dans le chapitre consacré à la divination.

### I-C-6. Les Capacités titanesques.



Les capacités titanesques ne sont plus représentées par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentées dans les Livres d'armée. Il est à préciser que les sortilèges sont gratuits et ne possèdent aucun coût en PA.

Le **nom** de la capacité titanesque apparaît en en-tête.

Le type de **Titan** associé à cette capacité titanesque indique quels sont les Titans qui peuvent l'utiliser. Certaines capacités sont utilisables par différents Titans, d'autres sont limitées à un unique type de Titan.

L'**orientation** indique sur quel côté du Titan la capacité est utilisable.

La **description** de la capacité fournit toutes les indications la concernant, ainsi que ses effets sur le jeu.

### I-C-7. Les nexus.

(photo légendée)

Le **nom** du nexus apparaît en haut de la carte.

L'**allégeance** indique quels sont les peuples qui peuvent fournir au nexus un catalyseur.

L'**épreuve** donne la difficulté et la caractéristique du test qui doit être effectué pour activer le nexus.

Le **sacrifice** est le prix à payer pour pouvoir utiliser les pouvoirs du nexus.

La plupart des nexus ont un champ d'action précis, représenté par l'**aire d'effet**. Celle-ci peut s'étendre à un combattant, une surface donnée, voire à l'ensemble du champ de bataille.

Les **compétences** confèrent certains avantages (parfois des désavantages) aux nexus qui en sont dotés. Les effets des compétences sont décrits en Annexes (voir XIX-, page 122).

La plupart des nexus n'ont aucune compétence indiquée sur leur carte de références. Cependant, tous sont « Inaltérables ».

La **base** est la taille du socle sur lequel doit reposer le nexus.

La **Résistance/RES** est prise en compte lorsque le nexus est affecté par un effet de jeu susceptible d'entraîner des blessures.

Les **points de Structure** reflètent la solidité du nexus.

L'**accès** indique la distance maximale à laquelle un catalyseur peut utiliser le nexus.

La **durée** indique combien de temps le nexus est actif.

Les **charges** sont le nombre d'activations possibles pour le nexus, on distingue la **charge totale** (en premier) qui donne le nombre d'activation total possible et la **charge temporaire** (en dernier) qui correspond au nombre maximal d'activation par tour.

La **description** du nexus fournit toutes les indications le concernant, ainsi que ses effets sur le jeu.

La **quantité** sert à limiter le nombre de nexus identiques sur le champ de bataille.

Le **coût en PA** du nexus est mentionné en bas à droite de la carte.

### I-D. Les pions.

(photos légendées)

Certaines figurines de la gamme Confrontation sont fournies avec des planches de pions en carton qui sont utilisés comme aide-mémoire au cours du jeu.

Les pions **Blessure** sont utilisés pour représenter le niveau de Blessures des combattants.

Le pion **Charge** est utilisé pour signifier qu'un combattant subit des pénalités dues à une charge adverse (voir VII-A-4, page 38).

Le pion **Défense** indique que le combattant est soumis à un effet qui l'oblige à placer tous ses dés de corps à corps en défense.

Le pion **Déplacement à couvert** désigne un combattant en train de se mouvoir avec précaution, pour éviter de se faire tirer dessus par exemple (voir V-C-4, page 33).

Le **gabarit de dispersion** est utilisé dans la résolution de certains effets, notamment les tirs d'artillerie (voir XIII-B-3, page 70).

## I-E. Les Combattants.

Les combattants sont définis par une série de paramètres généralement inscrits sur leurs cartes de références (capacités spéciales, artefacts, sortilèges et miracles sont décrits sur des cartes séparées). Ainsi, les caractéristiques (abrégées par leurs trois premières lettres et associées à une valeur chiffrée), les compétences, la valeur stratégique et l'équipement composent le **profil de références** du combattant.

### I-E-1. Profil de référence.

#### (icônes légendées)

Le **Mouvement/MOU** détermine la distance potentielle (en centimètres/cm) qu'un combattant peut parcourir lors d'un déplacement.

Si le combattant est capable de voler, deux valeurs sont associées au Mouvement. La première représente le potentiel de déplacement au sol et la seconde le potentiel en vol.

L'**Initiative/INI** symbolise les réflexes du combattant. Elle est essentiellement utilisée pour déterminer qui effectue ses attaques en premier lors des combats au corps à corps.

L'**Attaque/ ATT** représente l'habileté du combattant lorsqu'il porte un coup à un adversaire.

La **Force/FOR** sert à déterminer les dégâts infligés par une telle attaque.

La **Défense/DEF** est utilisée lorsque le combattant tente de parer une attaque au corps à corps.

La **Résistance/RES** est prise en compte lorsque le combattant est affecté par un effet de jeu susceptible d'entraîner des blessures.

Le **Tir/TIR** indique l'habileté du combattant avec une arme de tir.

La **Peur/PEUR** ou le **Courage/COU** : Certains combattants sont tellement impressionnants (ou repoussants) que leurs adversaires doivent faire preuve d'une grande vaillance pour ne pas les fuir. Les combattants dotés d'une PEUR sont susceptibles d'effrayer ceux qui ont une valeur de Courage (ou ceux qui ont une PEUR moins élevée).

La **Discipline/DIS** reflète la volonté et le sens de la stratégie des soldats sur le champ de bataille.

Seuls les magiciens sont dotés de la caractéristique **Pouvoir/POU** qui figure dans le coin inférieur droit de leur carte de références, au-dessus de la Valeur stratégique. Plus le POU est élevé, plus le magicien a de la facilité à lancer des sortilèges.

Les fidèles sont les seuls combattants à être dotés des **Aspects de la FOI**. Ces derniers sont distribués en spirale dans le coin inférieur droit de la carte de références. Ils sont au nombre de trois et symbolisent chacun l'une des trois grandes lois qui régissent l'univers: la Création, l'Altération et la Destruction. Les valeurs associées aux Aspects conditionnent le type de miracles que le fidèle est capable d'accomplir, ainsi que ses chances de réussir à les appeler pendant la bataille.

### I-E-2. Equipements.

Certaines pièces d'équipement sont liées à des effets décrits dans la section « Équipements spéciaux » de ce livre (voir XIX-C, page 120). Si le combattant est doté d'une arme à distance, les caractéristiques (portée et FOR) de celle-ci sont indiquées sur la ligne dédiée à l'équipement.



Dans la très grande majorité des cas, cette section est purement informative et n'a pas d'influence sur le jeu.

### I-E-3. Compétences.

Les combattants sont dotés d'une ou plusieurs compétences (voir XIX-B, page 96).

### I-E-4. Rangs.

#### (icônes légendées)

On distingue dix-sept rangs distribués sur une échelle de quatre catégories (indiquée entre parenthèses).

Rangs propres aux guerriers :

- **Irrégulier (1)** : De tels combattants rejoignent occasionnellement les armées de leur peuple.
- **Régulier (1)** : Ces guerriers représentent l'immense majorité des forces d'une armée.
- **Vétéran (1)** : Aguerri par de nombreuses batailles, les Vétérans comptent parmi les troupes les plus fiables d'une force armée.
- **Créature (1)** : Qu'elles se joignent à une armée de gré ou de force, les Créatures se transforment en machines à tuer dès que la bataille fait rage.
- **Spécial (2)** : Ces guerriers maîtrisent des techniques de combat redoutables qui surprennent leurs ennemis.
- **Machine de guerre (2)** : Ces étranges machines répandent la mort sur de larges zones du champ de bataille.
- **Élite (2)** : Peu nombreux, ces combattants constituent cependant un atout majeur pour n'importe quelle armée.
- **Légende vivante (3)** : Ces figures emblématiques galvanisent les troupes par leur seule présence.
- **Allié majeur (4)** : Lorsque la situation l'exige, des êtres fantastiques rejoignent le champ de bataille.

Rangs propres aux magiciens :

- **Initié (1)** : Un tel magicien ne maîtrise que partiellement les arcanes de la magie.
- **Adeptes (2)** : Un Adeptes est un magicien qui peut se montrer particulièrement dangereux grâce à sa faculté d'associer les effets de plusieurs Éléments.
- **Maître (3)** : Le talent de ces magiciens ne connaît que peu de limites.
- **Virtuose (4)** : De tels magiciens ne sont qu'une poignée en ce monde et leur puissance défie l'imagination.

Rangs propres aux fidèles :

- **Dévoth (1)** : Les Dévoth constituent la masse des fidèles qui portent la parole de leur divinité parmi leurs frères.
- **Zéloth (2)** : Un Zéloth fait preuve d'une plus grande emprise sur les Aspects de la foi que les simples Dévoth. En outre, il possède une bien meilleure vision des desseins divins.
- **Doyen (3)** : Les Doyens sont les élus parmi les fidèles. Le regard de leur divinité s'est posé sur eux l'espace d'un instant.
- **Avatar (4)** : Un Avatar est la manifestation d'une divinité.

### I-E-5. Valeur stratégique.

La **Valeur stratégique** des combattants est exprimée en points d'armée (PA) et calculée en fonction de leurs caractéristiques, compétences, etc... Plus cette valeur est élevée, plus le potentiel du combattant sur le champ de bataille est important.

Tous les artefacts, solos et autres surcoûts associés à un combattant doivent être inclus dans sa Valeur stratégique.



Si un élément du combattant a une valeur en PA variable selon le profil, cette valeur doit être calculée en fonction du profil final du combattant, en prenant en compte tous les modificateurs de son équipement.

*Exemple : L'artefact Fer (1) doit être payé à ATT+DEF+RES PA, sur Gorakh le fauve (ATT=8, DEF=4, RES=8), le profil final sera donc modifié à (ATT=9, DEF=5, RES=9) donc le prix à payer pour l'artefact sera de 9+5+9=23 PA.*

### I-E-6. Autres paramètres.

Certains paramètres qui caractérisent les combattants ne sont pas inscrits sur la carte de références, soit parce qu'ils sont communs à tous les combattants, soit parce qu'ils sont liés à d'autres facteurs.

**I-E-7. Etat de santé.**

L'état de santé des combattants est représenté par des niveaux de Blessures. Cette information n'est pas inscrite sur les cartes de références car, à de rares exceptions près, le nombre de niveaux de Blessures est le même pour tous les combattants (voir II-B-2, page 21).

**I-E-8. Taille.****(photos/schémas)**

La Taille des combattants est un facteur important. Il existe quatre catégories de Taille.



La Taille d'un combattant est inscrite sur sa carte de références, son appartenance à l'une ou l'autre de ces catégories est définie, sauf exception, par le peuple auquel il appartient et le type de socle avec lequel il est fourni.

Les combattants des peuples suivants sont considérés comme étant de **Petite Taille** s'ils sont fournis avec un socle d'infanterie: gobelins, nains de Tir-Nâ-Bor et nains de Mid-Nor.

Les combattants suivants sont également de Petite Taille : Familiers, Baron Samedi.

Les combattants fournis avec des socles d'infanterie sont de **Taille moyenne** s'ils ne sont pas mentionnés dans la liste des combattants de Petite Taille ou de Grande Taille.

Les combattants fournis avec un socle de cavalerie, de créature ou de grande créature sont de **Grande Taille**.  
*Exceptions : L'Exécuteur et Sasia Samaris sont de Taille moyenne. Les bombardiers nains et les crache-feu de Mid-Nor sont de Petite Taille.*



Tout combattant doté de la compétence « Énorme/X » est de **Très Grande Taille**, quelle que soit la taille de son socle.

**I-E-9. Puissance.**

La **Puissance** d'un combattant représente sa capacité à déstabiliser l'adversaire lorsqu'il charge ou, au contraire, à encaisser l'impact d'une charge ennemie. Cette valeur n'est pas inscrite sur la carte de références, elle est définie en fonction de la Taille du combattant :



- Petite taille et taille normale : Puissance = 1.
- Grande taille : Puissance = 2.
- Très Grande taille avec la compétence « Énorme/X » : Puissance = 2 + X.

## Ch.2 Règles génériques.

Si les figurines permettent de simuler les déplacements des combattants sur le champ de bataille, leurs prouesses, elles, sont l'enjeu de règles s'appuyant sur les caractéristiques et des jets de dé à six faces (abrégié d6). En connaissance de cause, chaque joueur développe une stratégie pour que le hasard tourne à son avantage.

### II-A. Introduction.

La plupart du temps, le succès d'une action dépend d'un jet de dé et de l'une des **caractéristiques** du combattant. On parle de **test de caractéristique**.

Pour effectuer un test de caractéristique, il suffit de lancer 1d6 et d'ajouter le **résultat** du dé à la valeur de la caractéristique concernée. Lors d'un tel jet, deux notions doivent être distinguées :

Le **résultat naturel** désigne le résultat du dé.

Le **résultat final** désigne le résultat obtenu après ajout au résultat naturel de la valeur de la caractéristique et des éventuels bonus ou malus.

*Exemple : Un combattant doté de INI=3 doit effectuer un test d'Initiative. Le joueur lance 1d6 dont le résultat est '4'. Ce '4' est le **résultat naturel** du jet. Le joueur ajoute ensuite à ce résultat l'Initiative du combattant, ce qui lui donne un **résultat final** de  $4 + 3 = 7$ .*

#### II-A-1. Des '1' et des '6'.

Lors d'un test de caractéristique, certains résultats naturels induisent des effets de jeu qui simulent les maladresses ou les élans héroïques des combattants.

'6' : Il est possible de relancer immédiatement le dé et d'ajouter le nouveau résultat naturel au précédent. Le joueur peut ainsi relancer le d6 tant qu'il obtient un '6'.

'1' : Le test n'est pas un échec automatique. Lorsqu'un joueur relance un '6' : un '6' suivi d'un '1' est un **résultat naturel** de '1'.

*Exemples : Une échahým (ATT=5) effectue un test d'attaque et obtient le jet suivant : '6', relance, '6', relance, '4'. Le résultat naturel est de '16' (pour un résultat final à  $5+16=21$ ).*

*Une fianna (ATT=3) effectue un test d'attaque et obtient le jet suivant : '6', relance, '6', relance, '6', relance, '1'. Le résultat naturel est de '1' (pour un résultat final à  $3+1=4$ ).*

#### II-A-2. Jeter plusieurs d6.

Il arrive qu'un joueur puisse lancer plusieurs d6 pour un même jet de caractéristique. Dans ce cas il ne conserve qu'un seul résultat et ne peut pas additionner les divers dés entre eux.

Si plusieurs '6' sont obtenus, les dés ayant donné ce résultat peuvent tous être relancés, mais le joueur perd immédiatement les d6 qui ne sont pas relancés.

*Exemple : Lors d'un jet avec 4d6, un joueur obtient '1', '4', '6' et '6'. Le joueur choisit de relancer les deux '6' pour améliorer le résultat final alors qu'il pourrait se contenter d'un '6'. Le '1' et le '4' sont immédiatement perdus.*

*S'il obtient '1' et '3' sur cette relance, son résultat final est de '9'.*

*S'il obtient '1' et '1' sur cette relance, son résultat final est de '1', car le '4' précédent a été perdu.*

#### II-A-3. Tester une caractéristique.

Il existe deux types de **tests de caractéristiques** :

Les tests contre un **seuil de difficulté**.

Les tests **en opposition**.

La plupart du temps, il est demandé au joueur d'obtenir un résultat final supérieur ou égal à un seuil donné appelé **difficulté**. Si le test est un succès, l'action entreprise aboutit. Dans le cas contraire, elle échoue.

*Exemple : Pour un test de Discipline de difficulté 7, le joueur lance 1d6 et ajoute la Discipline du combattant concerné par l'action. Le résultat final doit être supérieur ou égal à 7 pour que le test soit réussi. Si le guerrier en question a une DIS=4, le joueur doit donc obtenir au moins un '3' pour que l'action soit couronnée de succès.*

Lorsque deux joueurs doivent faire un test l'un contre l'autre, aucun seuil de difficulté n'est donné; il s'agit d'un test **en opposition**. Les joueurs lancent chacun 1d6 et ajoutent au résultat la valeur de la caractéristique à tester.

Le joueur qui obtient le résultat final le plus élevé remporte le test. Si deux joueurs obtiennent le même résultat final, ils relancent le dé jusqu'à ce qu'ils parviennent à se départager.

*Exemple : Un hallebardier de Dirz (INI=2) doit effectuer un test d'Initiative contre un maraudeur goblin (INI=3). Le joueur Dirz obtient un '5'. Son résultat final est donc de  $5 + 2 = 7$ . Le joueur goblin obtient un '3'. Son résultat final est de  $3 + 3 = 6$ . Le hallebardier de Dirz remporte donc le test d'Initiative par 7 à 6.*

Lors d'un test en opposition, si un joueur obtient un '6', il peut attendre de connaître le résultat de son adversaire avant de relancer son dé.

Si les deux joueurs obtiennent un '6', le joueur dont le résultat final (avant une éventuelle relance) est le plus faible décide le premier s'il relance son dé. Son adversaire peut attendre de connaître sa décision, ainsi que le résultat de cette relance, avant de prendre sa décision.

#### II-A-4. Modificateurs de circonstance.



De nombreux effets de jeu ont pour conséquence la modification des caractéristiques des combattants.

Le **résultat naturel** d'un d6 n'est jamais modifiable, quel que soit l'effet de jeu. Certains effets de jeu permettent en revanche d'obtenir automatiquement un résultat défini ou de remplacer un **résultat naturel**.

Il n'y a pas de maximum ou de minimum aux valeurs que peuvent atteindre les caractéristiques.

A l'exception du Mouvement (minimum = 0) et de la Résistance (minimum = 1).

*Exemple : Un combattant (ATT=3) en Blessure grave (-2 aux résultats finaux) attaque un adversaire. Le joueur qui le contrôle obtient un '4', auquel il ajoute l'Attaque de son guerrier. Le résultat final est de  $4 + 3 - 2 = 5$ .*



Lors d'un **test de caractéristique**, si le résultat final est inférieur ou égal à 0, le test se solde par un échec automatique. Cette règle ne s'applique cependant pas aux jets de Blessures (voir plus loin).

*Exemple : Un combattant (ATT=1) en Blessure critique (-3 en ATT) attaque à un adversaire. Le joueur qui le contrôle obtient un '2' auquel il ajoute l'Attaque de son guerrier. Le résultat final est de  $1 + 2 - 3 = 0$  : échec !*

Tous les bonus/ pénalités/malus s'appliquent à la caractéristique et non au résultat naturel/final du jet.

Sauf mention contraire, les effets de jeu s'appliquent dans l'ordre suivant :



- Remplacement d'une valeur par une autre.
- Malus à une caractéristique.
- Bonus à une caractéristique.

La nouvelle valeur est considérée comme inscrite sur la carte de référence du combattant.



Si une caractéristique ou une valeur quelconque doit être divisée durant la partie, l'éventuel arrondi se fait toujours à l'entier supérieur.

#### II-A-5. Dispersion.

Certains effets de jeu (notamment l'artillerie à effet de zone) utilisent les règles de dispersion.

Il faut commencer par définir clairement le point d'impact initial.

Le joueur concerné peut alors jeter un d6 pour déterminer la distance de déviation :

- '1' : Le point d'impact est décalé de 4cm.
- '2' : Le point d'impact est décalé de 6cm.
- '3' : Le point d'impact est décalé de 8cm.
- '4' : Le point d'impact est décalé de 10cm.
- '5' : Le point d'impact est décalé de 12cm.
- '6' : Le point d'impact est décalé de 14cm.

Le joueur lance ensuite un autre d6 pour déterminer la direction de la déviation (à l'aide des flèches numérotées du gabarit).

*Note : il est tout à fait possible de remplacer les directions du gabarit de dispersion par une méthode équivalente (dé de déviation, dé de direction géographique, etc...).*

Le point d'impact (et le gabarit avec, si nécessaire) est déplacé du nombre de centimètres indiqué par le premier jet et dans la direction donnée par le second.

### II-A-6. Aire d'effet.

Plusieurs effets de jeu utilisent une **aire d'effet** : des sortilèges, des miracles, des nexus, des compétences...

Ce paramètre définit la zone affectée par l'effet de jeu. Il peut s'agir du combattant lui-même, d'un combattant désigné par un joueur, etc... L'effet de jeu peut également agir sur une certaine surface autour de sa base. Dans ce cas, une distance en centimètres indique le rayon de l'aire d'effet.

*Exemple : « Aire d'effet: 15cm » signifie que l'effet de jeu agit dans un rayon de 15cm autour de sa base.*

Cette distance peut être associée à un jet de dés. Ce jet doit être effectué au moment où la distance est vérifiée dans le processus normal de l'effet de jeu.

Les dés sont lancés, leur résultat additionné et le tout ajouté à la valeur (en cm) de l'aire d'effet. Sur ce jet, les '6' ne peuvent pas être relancés.


Quel que soit le résultat obtenu, l'action doit être effectuée jusqu'au bout.

Si l'effet de jeu est activé plusieurs fois lors du même tour, il est nécessaire de recalculer son aire d'effet à chaque utilisation.

### II-A-7. Durée.

Plusieurs effets de jeu utilisent une **durée** : des sortilèges, des miracles, des nexus, des compétences...

Cette indication définit le laps de temps au cours duquel l'effet de jeu est actif. Les effets peuvent être de type « Instantané » ou durer un certain nombre de tours. Les plus puissants durent jusqu'à la fin de la partie.

 **Durée** : Entretien/X, le sortilège (ou le miracle) dure jusqu'à la fin du tour. Tant que le sortilège (ou le miracle) est actif, lors de la phase d'Entretien le lanceur peut sacrifier X gemmes de l'Élément du sortilège (ou 1FT) pour prolonger ses effets de ce sortilège (ou de ce miracle) durant le tour suivant.

### II-A-8. Effets conditionnels et mots-clés.

Certains effets de jeu sont conditionnés par l'usage des mots-clés '**gagner**' et '**bénéficier**' dont le sens est différent.

 '**Gagner**' signifie que l'effet reste effectif jusqu'à la fin de la durée indiquée.

**Bénéficier** signifie que l'effet n'est effectif que tant que la condition précisée est remplie, qu'il cesse donc dès l'instant où cette condition n'est plus remplie mais aussi qu'il débute dès l'instant où cette condition se remplit.

*Exemples :*

*Un sortilège (durée : jusqu'à la fin du tour) indique l'effet suivant : tous les combattants amis à 5cm ou moins **gagnent** INI+2.*

*Cela signifie que chaque combattant ami à 5cm ou moins du lanceur au moment de l'incantation gagne INI+2 jusqu'à la fin du tour, sans se préoccuper plus tard de la position du lanceur (ni même de son éventuel trépas).*

*Un miracle (durée : jusqu'à la fin du tour) indique l'effet suivant : tous les combattants amis à 5cm ou moins **bénéficient** de FOR+2.*

*Cela signifie que chaque combattant ami bénéficie de FOR+2 tant qu'il se trouve à 5cm ou moins du lanceur, quel que soit sa position au moment de l'appel du miracle ; un combattant quittant l'aura autour du prêtre perdra immédiatement le bonus ; un combattant entrant dans l'aura autour du prêtre bénéficiera immédiatement du bonus. L'aura autour du prêtre cessant à la fin du tour.*

## II-B. Blesser un adversaire.

### II-B-1. Jet de Blessures.

Lorsqu'un combattant est touché par un projectile, une attaque au corps à corps ou tout autre effet à vocation offensive, la gravité des dégâts qu'il subit est déterminée par un **jet de Blessures**.

Lors d'un tel jet, le joueur à l'origine de l'agression lance 2d6 et consulte la Table des Blessures. Chaque dé est lu indépendamment :

Le plus petit résultat obtenu indique la colonne qui doit être lue pour la localisation de la Blessure.

Le résultat le plus élevé est ajouté à la Force de l'attaquant. La Résistance de la cible est ensuite déduite de cette somme pour déterminer la ligne qui doit être consultée dans la Table des Blessures.

L'intersection de la localisation et de l'opération effectuée indique le résultat de la Blessure.

1d6 + FOR - RES (+Blessure)	JAMBES	BRAS	ABDOMEN	THORAX	TÊTE
< 0	—				
0/1					
2/3					
4/5					
6/7					
8/9					
10/11					
12/13					
14/15					
16/17					
18 et +					

Lors d'un jet de Blessures, les n'entraînent pas d'échec automatique et les ne peuvent être relancés.

Sonné   
 Blessure légère   
 Blessure grave   
 Blessure critique   
 Tué net

*Exemple : Un garde d'Alahan (FOR=3) vient de réussir une attaque contre un bûshi goblin (RES=5). Ce dernier n'étant pas parvenu à se défendre, il subit un jet de Blessures. Le joueur Alahan lance 2d6 et obtient '3' et '5'. Le plus petit résultat, soit '3', indique que la colonne 3 doit être consultée : le goblin est donc blessé à l'abdomen.*

*Le résultat le plus élevé, soit '5' est ajouté à la Force du garde d'Alahan pour un total de 8. La Résistance de 5 du bûshi goblin est ensuite soustraite, ce qui donne un résultat final de 3. Les conséquences de ce jet de Blessures sont donc lues à l'intersection entre la colonne « Abdomen » et la ligne « 2/3 ». Le bûshi goblin subit une Blessure légère.*

Si le résultat naturel du jet indique un double, il s'agit d'une **Blessure exceptionnelle**. Ces Blessures sont traitées normalement, à quelques exceptions près :

La localisation de la Blessure est déterminée en fonction du résultat naturel de n'importe lequel des deux dés. Ainsi, un double '2' indique une Blessure au bras.

Un double '6' entraîne automatiquement un résultat « Tué net », quelle que soit la Force de l'attaque et la Résistance de la cible.

## II-B-2. Niveaux de blessures.

### (icônes légendées)

L'état de santé des combattants est représenté par des niveaux de Blessures. Lorsqu'il commence la bataille, un combattant est en bonne santé et en pleine possession de ses moyens. Cependant, lorsqu'il subit des jets de Blessures, son état de santé peut se dégrader. Il existe trois niveaux de Blessures qui simulent cela :

- Blessure légère.
- Blessure grave.
- Blessure critique.

Il existe également deux autres états qui ne sont pas considérés comme des Blessures :

Sonné : Le combattant est étourdi. Il subit des pénalités, mais cet état est temporaire.

Tué net : Le combattant est éliminé.

## II-B-3. Dégradation de l'état de santé.

Un combattant peut voir son état de santé se dégrader de deux façons.

Si un combattant n'est pas encore blessé et qu'il subit un jet de Blessures dont le résultat indique par exemple « Blessure grave », son niveau de Blessures passe directement à « Blessure grave ».

*Exemple : Un combattant sonné subit un jet de Blessures dont le résultat indique « Blessure critique ». Son état de santé passe directement à « Blessure critique ».*

De même, si un combattant déjà blessé subit une autre Blessure, leurs effets se cumulent.

Légère, puis Légère devient Grave.

Légère, puis Grave devient Critique.



Légère, puis Critique/Tué net devient Tué net.

Grave, puis Légère devient Critique.

Grave, puis Grave/Critique/Tué net devient Tué net.

Critique, puis Légère/Grave/Critique/Tué net devient Tué net.

*Attention ! Un résultat « Sonné » n'est pas considéré comme une Blessure et n'aggrave pas l'état de santé d'un combattant déjà blessé.*

#### II-B-4. Pénalités de blessure.

En fonction de son état de santé, un combattant subit des pénalités applicables à ses caractéristiques d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Force, de Pouvoir et de Foi.

Les pénalités sont les suivantes :

- Blessure légère : -1.
- Blessure grave : -2.
- Blessure critique : -3.

L'état « Sonné » inflige les mêmes pénalités qu'une Blessure légère, à la différence que cet état est temporaire.

Les pénalités dues à l'état « Sonné » se cumulent avec les autres pénalités de Blessures.

*Exemple : Un combattant en Blessure Grave et Sonné subit un  $-2 + (-1) = -3$ .*

#### II-B-5. Durée des blessures.

Un combattant subit les effets de ses Blessures jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'il soit éliminé. Certains effets permettent néanmoins de soigner des combattants blessés.

L'état « Sonné » n'est que temporaire et ses effets ne durent que jusqu'à la fin du tour au cours duquel le combattant a été Sonné.

#### II-B-6. Jets de Blessures atténués et amplifiés.

Certains effets de jeu permettent de lancer 1d6 supplémentaire lors du jet de Blessures. Dans un tel cas, il faut impérativement différencier les 2d6 de base du d6 supplémentaire, le plus simple étant d'utiliser des dés de couleurs différentes et de bien les spécifier à son adversaire.

S'il s'agit d'un **jet de Blessures amplifié**, c'est le joueur qui effectue le jet de Blessures qui sélectionne 2 résultats pour résoudre le jet de Blessures.

S'il s'agit d'un **jet de Blessures atténué**, c'est le joueur qui subit le jet de Blessures qui sélectionne 2 résultats pour résoudre le jet de Blessures.

Si un jet de Blessures est soumis à un effet amplifié et à un effet atténué en même temps, les 2 effets s'annulent et le jet de Blessures est résolu normalement.

Si un jet de Blessures est soumis en même temps à plus d'effets amplifiés que d'effets atténués, il faut résoudre un jet de Blessures amplifié.

Si un jet de Blessures est soumis en même temps à plus d'effets atténués que d'effets amplifiés, il faut résoudre un jet de Blessures atténué.

### II-C. Déroulement d'une confrontation.

Les escarmouches livrées par les combattants dans le cadre d'une partie de Confrontation n'ont pas toujours pour seul objet l'anéantissement de l'adversaire.

Avant de procéder au déploiement de leurs combattants, les joueurs doivent déterminer quel scénario sera joué.

Une fois le scénario choisi, chaque joueur constitue son armée. Certains scénarios spécifient une valeur stratégique précise. Si ce n'est pas le cas, les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points d'armée (PA) maximal que leur armée peut accepter. Pour constituer son armée, un joueur doit se conformer aux règles en vigueur (voir III-A, page 23).

Avant de commencer la bataille à proprement parler, les joueurs doivent placer leurs figurines sur le champ de bataille. Cette étape, appelée **phase de déploiement**, est régie par des règles précises (voir III-B, page 27).

Une partie de Confrontation est divisée en un certain nombre de tours. Ce nombre est prédéterminé pour certains scénarios. Dans le cas contraire, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de tours de jeu.

Une fois la phase de déploiement terminée, les joueurs débute le premier tour. Chaque tour se subdivise en six phases.

**Phase stratégique** : Durant cette première phase, chaque joueur doit déterminer à l'avance dans quel ordre ses combattants agiront. Les joueurs effectuent ensuite un test de Discipline appelé « jet de Tactique ». Le vainqueur de ce jet bénéficie d'avantages tout au long du tour (voir Ch.4, page 29).

**Phase d'activation** : Durant cette phase, les combattants se déplacent et effectuent diverses actions (tir, incantation de sortilèges et appel de miracles, etc...) à tour de rôle (voir Ch.5, page 30).

**Phase de combat** : Les actions de combat au corps à corps sont effectuées pendant cette phase. Certaines règles permettent néanmoins à certains combattants d'effectuer certaines autres actions pendant cette même phase, comme lancer des sortilèges, accomplir des miracles ou effectuer des mouvements de poursuite (voir Ch.9, page 52).

**Phase de ralliement des combattants en déroute** : Les combattants en déroute peuvent tenter de se rallier (voir X-A, page 60).

**Phase mystique** : Une fois la phase de combat terminée, les joueurs reconstituent la réserve d'énergie magique de leurs magiciens en procédant à des jets de récupération de mana. Dans le même temps, ils calculent également le nouveau total de foi temporaire des fidèles (voir X-B, page 60).

**Phase d'entretien** : Les effets de certains sortilèges ou miracles peuvent être prolongés d'un tour à l'autre sous certaines conditions (dépense de points de mana ou de foi temporaire, etc...). De même, certains combattants invoqués (comme les Élémentaires) réclament eux aussi certains entretiens. Les joueurs doivent s'acquitter de toutes ces contreparties pendant la phase d'entretien. C'est également durant cette phase que les jets de dés liés à certaines compétences (« Régénération/X », « Éphémère/X », « Renfort », etc...) sont effectués (voir X-C, page 60).

**Temps mort** : Cette dernière phase marque le passage d'un tour à un autre. Aucune action de jeu (test, manipulation de marqueurs, déplacement de figurines, etc...) ne peut être effectuée pendant cette phase intermédiaire.



## Ch.3 Comment jouer ?

### III-A. Lever une armée.

Avant une partie de Confrontation, les joueurs doivent s'accorder sur le coût (en PA) maximal de leurs armées respectives. Une fois ce choix effectué, chaque joueur peut librement constituer son groupe de combattants, sans dépasser le montant (en PA) fixé et en respectant les limitations suivantes.

#### III-A-1. Contingent.

Le contingent maximal de chaque armée, c'est-à-dire le nombre de figurines dont elle peut être constitué, est défini en fonction de la valeur (en PA) choisie.

Ce maximum est fixé à cinq figurines par tranche, incomplète, de 100 P.A.

Valeur de l'armée	Effectif maximal
100 PA	5
200 PA	10
300 PA	15
400 PA	20

Quelles que soient sa Taille, sa puissance et sa valeur combattant ne compte que pour 1 dans le contingent de son armée et ce, même si elle est constituée de plusieurs figurines sur un même socle (cavaliers, bombardiers nains, chars, etc...).

Un engin immobile compte pour 1, ainsi que chaque servant.

Il n'existe pas de minimum pour le contingent.

**Note :** il arrive que le contingent puisse être dépassé durant le cours d'une partie (notamment si des combattants sont invoqués en cours de partie), cela ne pose aucun problème.

#### III-A-2. Champions.

La valeur stratégique (voir I-E-, page 16) cumulée des Champions d'une armée doit être au minimum de 20 % de la valeur maximale définie.

*Exemple :* Un joueur prépare son armée de Gobelins pour une bataille à 300PA. Il peut jouer Azzoth le fourbe (34PA) et Shûb (36PA) dont la valeur cumulée est de 70PA, ce qui dépasse le minimum prévu par le format (60PA).

#### III-A-3. Valeur stratégique maximale.

La valeur stratégique (voir I-E-, page 16) d'un combattant ne doit jamais dépasser 40 % de la valeur maximale définie pour l'armée.

*Exemple :* Un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA, aucun de ses combattants ne pourra dépasser la valeur stratégique de 120PA.

#### III-A-4. Nexus.

La valeur stratégique (voir I-E-, page 16) cumulée des Nexus d'une armée ne doit dépasser 25 % de la valeur maximale définie pour celle-ci.

Chaque nexus possède une valeur de **quantité**. Cette valeur indique le nombre maximal de nexus du même type pouvant être acquis par un camp. Elle correspond à une tranche de la Valeur stratégique totale de l'armée. Pour chaque tranche complète de X PA, un exemplaire du nexus peut être acquis.

*Exemple :* « Quantité ; 300 » signifie que l'armée peut posséder un exemplaire du nexus par tranche complète de 300 PA.

#### III-A-5. Alliés.

Certains peuples d'Aarklash peuvent, à l'occasion, combattre côte à côte pour faire face à un ennemi commun. La liste suivante indique pour chaque peuple ceux avec lesquels il peut être allié.

#### Méandres des Ténèbres.

Les limbes d'Achéron (**Béliér**) : Les morts-vivants d'Achéron sont alliés aux alchimistes de Dirz, aux elfes Akkyschans, aux Keltois du clan des Drones, aux nains de Mid-Nor, aux Ophidiens et aux dévoreurs de Vile-Tis.

L'empire du Syharhalna (**Scorpion**) : Les alchimistes de Dirz sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux elfes Akkyshans, aux nains de Mid-Nor et aux Ophidiens.

La toile d'Ashinan (**Araignée**) : Les elfes Akkyshans sont alliés aux alchimistes de Dirz, aux morts-vivants d'Achéron, aux nains de Mid-Nor et aux dévoreurs de Vile-Tis.

Les Clairvoyants de Caer Maed (**Cerf**) : Les Keltois du clan des Drones sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux nains de Mid-Nor et aux dévoreurs de Vile-Tis.

Les Possédés des Gouffres (**Hydre**) : Les nains de Mid-Nor sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux elfes Akkyshans, aux Keltois du clan des Drones, aux alchimistes de Dirz et aux dévoreurs de Vile-Tis.

L'alliance Ophidienne (**Serpent**) : Les Ophidiens sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux alchimistes de Dirz et aux dévoreurs de Vile-Tis.

Les disciples de la Bête (**Hyène**) : Les dévoreurs de Vile-Tis sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux elfes Akkyshans, aux Keltois du clan des Drones, aux orques du Bran-Ô-Kor, aux nains de Mid-Nor et aux Ophidiens.

La horde de Dun-Scaïth (**Ténèbres**) : La horde ne reconnaît aucun allié.

#### Voies de la Lumière.

Le royaume d'Alahan (**Lion**) : Les lions d'Alahan sont alliés aux elfes Cynwälls, aux griffons d'Akkylannie, aux nains de Tir-Nâ-Bor, aux Sphinx et aux Keltois du clan des Sessairs.

L'empire d'Akkylannie (**Griffon**) : Les griffons d'Akkylannie sont alliés aux lions d'Alahan, aux nains de Tir-Nâ-Bor, aux Keltois du clan des Sessairs, aux elfes Cynwälls et aux Sphinx.

Les défenseurs de Tir-Nâ-Bor (**Sanglier**) : Les nains de Tir-Nâ-Bor sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie, aux elfes Cynwälls et aux Sphinx.

La république de Lanever (**Dragon**) : Les elfes Cynwälls sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie, aux nains de Tir-Nâ-Bor et aux Sphinx.

Les barbares d'Avagddu (**Minotaure**) : Les Keltois du clan des Sessairs sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie et à la concorde de l'Aigle.

L'Utopie du Sphinx (**Sphinx**) : Les Sphinx sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie, aux nains de Tir-Nâ-Bor et aux elfes Cynwälls.

#### Chemins du Destin.

Les gardiens de Quitayran (**Scarabée**) : Les elfes Daïkinees sont alliés aux Wolfen d'Yllia et à la concorde de l'Aigle.

Les braves du Bran-Ô-Kor (**Chacal**) : Les orques du Bran-Ô-Kor sont alliés aux dévoreurs de Vile-Tis, aux gobelins de No-Dan-Kar, aux orques du Béhémot et à la concorde de l'Aigle.

Les enfants d'Yllia (**Loup**) : Les Wolfen d'Yllia sont alliés aux elfes Daïkinees et à la concorde de l'Aigle.

Les rats de No-Dan-Kar (**Rat**) : Les gobelins de No-Dan-Kar sont alliés aux orques du Bran-Ô-Kor et à la concorde de l'Aigle.

La tribu du Béhémot (**Arbre-Esprit**) : les orques du Béhémot sont alliés aux orques du Bran-Ô-Kor et à la concorde de l'Aigle.

Les serviteurs des Faathis (**Aigle**) : la concorde de l'Aigle est alliée aux elfes daïkinees, aux orques du Bran-Ô-Kor, aux Wolfen d'Yllia, aux gobelins de No-Dan-Kar, aux orques du Béhémot et aux Keltois du clan des Sessairs.

#### Autres.

La cité franche de Cadwallon (**Immobilis**) : les guildes commercent avec tout le monde mais le duc n'a pas d'alliés officiellement déclarés.

Les créatures **élémentaires et immortelles** viennent apporter leur aide aux combattants qui partagent les mêmes combats. La politique d'Aarklash leur est étrangère et ils ne participent pas aux voies d'alliance.

Une même armée peut faire appel à des Alliés issus de peuples différents, à condition que ces peuples puissent eux-mêmes s'allier entre eux.

*Exemple : Une armée des Limbes d'Achéron peut s'allier à la fois avec un contingent d'alchimistes de Dirz et un autre de nains de Mid-Nor, car ces deux peuples peuvent s'allier entre eux. En revanche, elle ne peut pas compter à la fois des Alliés alchimistes de Dirz et du clan des Drunes dans ses rangs car ces deux peuples ne peuvent pas être Alliés.*

La valeur stratégique (voir I-E-, page 16) cumulée des Alliés au sein d'une même armée ne doit pas dépasser 30 % de la valeur maximale.

*Exemple : Un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA. La valeur cumulée de ses Alliés ne doit donc pas dépasser 90PA.*

Le pourcentage de **Champions** Alliés n'est pas limité au sein de leur propre contingent. Leur valeur stratégique (voir I-E-, page 16) n'est en revanche pas comptabilisée dans le pourcentage minimal imposé pour l'armée entière.

*Exemple : Une armée à 300PA doit comporter 60PA de Champions et au maximum 90PA d'Alliés. Ces 90PA d'Alliés peuvent être alloués dans leur totalité à des Champions Alliés. Ils ne sont alors pas décomptés des 60PA de Champions obligatoires dans l'armée.*

### III-A-6. Factions.



Il est possible de choisir une Faction pour votre armée. Elles sont décrites dans le livret propre à chaque armée. Chaque Faction apporte des avantages divers, qui sont contrebalancés par des restrictions importantes liées à la constitution de l'armée.

Chaque Faction possède une liste de combattants divisés en 3 catégories : affiliés, limités et interdits. Les combattants **affiliés** ne souffrent d'aucune limitation ; ils bénéficient de l'affiliation et sont les seuls à avoir accès aux solos.

Les combattants **limités** doivent payer le coût d'affiliation pour rejoindre l'armée ; ils bénéficient de l'affiliation mais n'ont jamais accès aux solos.

Les combattants **interdits** sont interdits.

Les alliés et les mercenaires sont interdits, mis à part les élémentaires/immortels. Certaines Factions permettent des alliances, c'est alors spécifiquement précisé.

Toute Faction dispose d'un bonus spécifique, qui s'applique à tous les combattants constituant l'armée (hormis les combattants issus d'une autre armée, qui ne bénéficient d'aucun bonus d'Affiliation) décrit sous le terme d'**Affiliation**.

**Note** : les combattants alliés sont souvent issus des combattants affiliés d'une faction particulière de l'armée alliée, ils ne bénéficient d'aucun bonus d'Affiliation, ni celui de la faction dont ils sont issus, ni celui de la faction jouée.

**Exemple** : On trouve dans la faction orque « Sanctuaire de Chacal » l'affiliation suivante : « **Âme de Bran-Ô-Kor** : tout combattant gagne RES+1. » Cela signifie que tous les combattants d'une armée du Sanctuaire de Chacal gagnent RES+1.



Il est possible d'acheter des **solos** pour les combattants affiliés.

Un solo noté généralement « **Solo (nom) : X ( V / Z )** : description », ce qui signifie :

- Nom est le nom du solo, cela n'a aucune influence en termes de jeu.
- X désigne les combattants ayant accès à ce solo ; X peut désigner une classe de combattants (ou plusieurs) ou un rang ; si X=tous, alors le solo est accessible pour tous les combattants affiliés.
- V est le coût du solo pour les combattants normaux en PA.
- Z est le coût du solo pour les **Champions** (voir Ch.16, page 93) en PA, si rien n'est précisé pour Z, alors les Champions payent le même coût que les autres combattants. Les combattants dont la valeur stratégique initiale est supérieure à 50PA payent aussi le coût Z (et non pas le coût V).
- La **description** regroupe toutes les indications concernant le solo et ses effets. Elle en décrit aussi les conséquences en termes de jeu.

*Exemples : On trouve dans la faction orque « Chevaucheurs de Tonnerre » le solo suivant :*

*« Solo (Fauve des canyons) : Brontops (7/10 PA) : description... ». Cela signifie que :*

- *Seuls les combattants appartenant à la classe 'Brontops' peuvent acquérir ce solo.*
- *Les Troupes payent ce solo 7PA.*
- *Les Troupes dont la valeur stratégique initiale est supérieure à 50PA payent ce solo 10PA.*
- *Les Champions payent ce solo 10PA.*

*On trouve dans la faction orque « Nomades Sarkaï » le solo suivant :*

*« Solo (Nomade) : Vétéran (4PA) : description... ». Cela signifie que :*

- *Seuls les combattants de rang 'Vétéran' peuvent acquérir ce solo.*
- *Les combattants payent ce solo 1PA, qu'il s'agisse de Troupes ou de Champions.*

### III-A-7. Artefacts.

Tous les combattants ne sont pas autorisés à utiliser des artefacts et ceux qui le sont ne peuvent en porter qu'un nombre limité.

De manière générale, seuls les **Champions** peuvent posséder des artefacts. Il existe cependant des exceptions qui autorisent les troupes à se voir confier certains objets. Dans un tel cas, cette information est écrite sur la carte de l'artefact. Le nombre maximal d'artefacts qu'un combattant peut posséder est limité par sa compétence « Artefact/X ».

*Exemple : En tant que Champion adepte (rang 2) Galhyan possède la compétence « Artefact/2 » et peut se voir attribuer jusqu'à deux artefacts.*

Le coût (en PA) des artefacts s'ajoute à celui du combattant auquel ils sont attribués.

### III-A-8. Sortilèges et miracles.

Pour pouvoir lancer un sortilège au cours de la bataille, un magicien doit tout d'abord l'apprendre. Toutefois, un magicien ne peut pas apprendre n'importe quel sortilège. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité (voir XIV-C, page 74).

Tout comme les magiciens avec leurs sortilèges, les fidèles doivent apprendre les miracles qu'ils tenteront d'accomplir au cours de la partie. Un fidèle ne peut cependant pas apprendre n'importe quel miracle. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité (voir XV-C, page 84).

### III-A-9. Figurines et cartes de références.

Au cours la partie, chaque figurine est liée à une carte de références. Une même carte peut, au choix du joueur, représenter de 1 à 3 combattants du même type.

Ce choix doit être fait au moment de la constitution de l'armée et ne peut pas être modifié en cours de partie.

Le nombre maximal de combattants qui peuvent être représentés par une même carte dépend de leur valeur stratégique individuelle :

- Inférieure ou égale à 30PA, 3 combattants maximum.
- Entre 31 et 50PA, 2 combattants maximum.
- Supérieure ou égale à 51PA, 1 seul combattant.

Tous les combattants représentés par une même carte doivent être équipés de façon totalement identique.

*Exception : les états-majors (voir XII-A-1, page 66), les familiers (voir **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, page 81) et les combattants dotés de la compétence « Asservi/X » (voir XIX-B-13).*

*Exemple : Une armée Sessair est composée des combattants suivants :*

*Gwenlaën l'orgueilleuse, Gwenlaen doit être représentée par sa propre carte de références.*

*Deux barbares géants, qui peuvent être représentés par une carte chacun ou par une seule carte, à condition qu'ils aient tous deux exactement le même profil.*

*Quatre fiannas keltoises, qui peuvent également être représentées de diverses façons :*

- *Une carte chacune.*
- *Deux cartes représentant chacune deux fiannas keltoises.*
- *Deux cartes, dont une représente trois fiannas keltoises et l'autre une fianna keltoise.*
- *Trois cartes, dont deux représentent une fianna keltoise chacune et la dernière deux fiannas keltoises.*

### III-A-10. Exemple de composition d'armée.

#### Escorte royale d'Alahan (300PA) :

Effectif maximal : quinze figurines.

Nombre minimal de PA imposé pour les Champions : 60PA.

Nombre maximal de PA autorisé pour les Alliés : 90PA.

#### Champions (62PA).

Migaïl le Sélénite: 42PA.

Artefact « Robes célestes » : 20PA.

Sortilège « Égide élémentaire ».

#### Troupes (202PA).

Deux paladins (6) :  $2 \times 25 = 50$ PA.

Un joueur d'épée : 13PA.

Trois gardes (avec pic de guerre) :  $3 \times 12 = 36$ PA.

Une disciple d'Azél : 32PA.

Une baliste : 51PA.

Deux servants de baliste (1) :  $2 \times 10 = 20$ PA.

#### Alliés (34PA).

Un exorciste du Griffon: 34PA.

**Total = 295PA et 12 figurines.**

### III-B. Déploiement.

Avant de commencer le premier tour d'une partie de Confrontation, les joueurs doivent d'abord placer leurs figurines sur le champ de bataille. Cette phase se déroule en plusieurs étapes.

#### 1. Phase stratégique.

Détermination de la séquence d'approche.

Jet de Tactique.

#### 2. Phase d'approche.

Placement des nexus.

Tirage des cartes.

Placement des figurines.

#### III-B-1. Phase stratégique.

Lors de l'approche, la phase stratégique permet de déterminer l'ordre dans lequel les figurines sont déployées et le joueur qui place le premier ses combattants sur le champ de bataille.

#### Séquence d'approche.

Cette étape est semblable à celle qui précède chaque tour de jeu. Le terme « séquence d'approche » est simplement utilisé à la place de « séquence d'activation », car les combattants n'effectuent aucune action pendant la phase de déploiement. La séquence d'approche est déterminée de la même manière que la séquence d'activation (voir Chaque tour de jeu débute par la phase Stratégique).

Au cours de celle-ci, les joueurs procèdent dans l'ordre aux actions suivantes :

- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique (sans autre précision).
- Détermination de l'ordre d'activation des combattants en jeu.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et avant le jet de Tactique.
- Jet de Tactique.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et après le jet de Tactique.

IV-A, page 29).

#### Jet de Tactique.

Chaque joueur effectue un jet de Tactique (voir IV-B, page 29).

Ce test est effectué avant le placement des figurines sur le champ de bataille. Malgré cela, le combattant désigné pour effectuer le jet de Tactique bénéficie de l'éventuel bonus d'un musicien ou d'un état-major complet (voir XII-A-4, page 67).

### III-B-2. Phase d'approche.

C'est durant la phase d'approche que les figurines sont placées sur le terrain, en fonction de l'ordre défini par les séquences d'approche de chaque joueur et par le résultat du jet de Tactique.

#### Placement des nexus.

Les nexus des armées en présence sont déployés lors de la phase de déploiement de nexus. Cette dernière a lieu juste avant l'approche, mais après la disposition des autres éléments de décor, dits « neutres ».

Les nexus sont déployés à tour de rôle par les joueurs qui les contrôlent, jusqu'à ce qu'ils aient tous été placés sur le champ de bataille. Le vainqueur du jet de Tactique désigne le joueur qui commence son déploiement le premier.

Un nexus ne peut pas être désigné par les effets de jeu qui affectent les cartes de la séquence d'activation.

Sauf indication contraire, un nexus peut être déployé n'importe où sur le champ de bataille (même dans la zone de déploiement adverse), en tenant compte des restrictions suivantes :

- Un nexus ne peut pas être déployé à moins de 20cm d'un autre nexus. Il ne peut pas non plus être placé de manière à obstruer un passage (porte, entrée d'un pont, etc...). Les combattants doivent toujours pouvoir manœuvrer autour sans encombre.
- Un nexus est considéré comme un élément de décor pour tous les aspects du déploiement des armées : disposition des Éclaireurs, lignes de vue, etc...
- Lorsqu'un nexus est placé sur le terrain, la totalité de sa base doit se trouver en contact avec le sol.

#### Tirage des cartes.

Comme la phase d'activation, la phase d'approche est divisée en tours de parole.

L'enchaînement de ces tours de parole et le tirage des cartes répondent exactement aux mêmes règles que lors de la phase d'activation (voir V-A, page 30).

#### Placement.

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, il doit placer les figurines représentées par ces cartes sur le terrain. Sauf exception liée à un effet de jeu (compétence, aptitude, artefact, etc...) ou à un scénario particulier, les figurines doivent être placées dans la zone de déploiement de leur camp.

L'emplacement de ces zones de déploiement peut varier selon le scénario choisi. Une fois que toutes les figurines de chaque joueur ont été positionnées sur le champ de bataille, le déploiement est terminé et le premier tour peut commencer.

Lors du placement, le joueur est libre de mesurer toutes les distances comme bon lui semble.



## Ch.4 Phase Stratégique.

Chaque tour de jeu débute par la phase Stratégique.

Au cours de celle-ci, les joueurs procèdent dans l'ordre aux actions suivantes :

- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique (sans autre précision).
- Détermination de l'ordre d'activation des combattants en jeu.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et avant le jet de Tactique.
- Jet de Tactique.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et après le jet de Tactique.

### IV-A. Séquence d'activation.

Lors d'une partie de Confrontation, chaque combattant est représenté par une carte de références. Une même carte peut également représenter plusieurs combattants de même profil.

Au début de la phase Stratégique, chaque joueur constitue une pile avec toutes ses cartes de références en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite. Cette pile est appelée **séquence d'activation**. Lors de la phase d'activation, les cartes sont tirées une par une, dans l'ordre ainsi défini (la première carte tirée est celle du sommet de la pile, et ainsi de suite).

Au cours de la partie, si tous les combattants représentés par une même carte de références sont éliminés, cette carte ne doit plus être incluse dans la séquence d'activation. La carte n'est cependant pas retirée immédiatement, elle ne l'est qu'une fois qu'elle a été jouée.

Chaque joueur est libre de consulter à tout moment sa séquence d'activation personnelle, mais ne peut en aucun cas la modifier une fois le jet de tactique effectué.

### IV-B. Jet de Tactique.

Une fois les séquences d'activation de chaque joueur définies, ceux-ci procèdent à un test de Discipline : le jet de Tactique. Pour ce jet de dé, chaque joueur doit désigner un combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au même peuple que l'armée (sont donc exclus les alliés et les combattants dotés de compétence « Immortel/X », « Élémentaire/X », « Mercenaire », sauf s'ils appartiennent au peuple de l'armée ou s'ils sont dotés de la compétence « Alliance/X », à condition que X soit le peuple de l'armée ou sa voie d'alliance) et qui ne sont pas dotés de la compétence « Paria » (sauf si l'armée est intégralement composée de combattants dotés de la compétence « Paria »). On considère que ce combattant coordonne l'armée ; le jet de Tactique est donc effectué avec sa DIS. Cette valeur peut être modifiée par certains bonus ou malus (présence d'un musicien, effets d'un sortilège, etc...), mais en aucun cas un combattant ne peut utiliser la DIS d'un commandant à la place de la sienne pour effectuer le jet de Tactique.

Les conséquences de ce test se font ressentir tout au long du tour de jeu en cours, il est donc important de garder à l'esprit lequel des deux joueurs l'a remporté.

## Ch.5 Phase d'activation.

Pendant la phase d'activation, les joueurs révèlent leurs cartes à tour de rôle pour activer leurs combattants. À chaque fois qu'une carte est révélée par un joueur, tous les combattants associés à cette carte sont activés.

Les actions qui peuvent déboucher sur un combat sont annoncées avant les autres.

Lorsque toutes les actions des combattants associés aux cartes jouées ont été annoncées et résolues, le joueur passe la main à son adversaire. Tous deux procèdent ainsi à tour de rôle, jusqu'à ce que leurs séquences d'activation respectives soient épuisées.

### V-A. Tirage des cartes.

La phase d'activation est divisée en **tours de parole**. Lors d'un même tour de parole, un seul joueur active les combattants associés à une ou plusieurs de ses cartes de références.

Au tout début de la séquence d'activation, le vainqueur du jet de Tactique décide quel joueur parle le premier. On dit alors qu'il a la main.

Le joueur qui a la main doit effectuer, au choix, une seule des actions suivantes :

- Jouer la carte du dessus de la séquence d'activation.
- Mettre en réserve (voir plus bas) la carte du dessus de sa séquence d'activation.
- Jouer la carte qu'il possède déjà en réserve.
- Jouer la carte du dessus de sa séquence d'activation ainsi que la carte qu'il possède déjà en réserve.
- Utiliser un refus s'il en a la possibilité.

*Attention ! Au cours d'un même tour de parole, un joueur peut jouer en même temps la carte du dessus de sa pioche et sa carte de sa réserve, mais il ne peut pas jouer plusieurs cartes de sa pioche.*

#### V-A-1. Réserve.

Lorsqu'un joueur a la main, il peut décider de placer en réserve la carte du dessus de sa pioche pour la jouer plus tard.



Chaque joueur peut ainsi placer en réserve une seule carte au cours d'une même phase d'activation. Une fois cette carte placée, le joueur ne peut plus placer de carte en réserve de toute la phase d'activation, pas même après avoir joué cette carte.

*Exemple : Un joueur ayant perdu le jet de Tactique a la main. Il place la première carte de sa pioche en réserve. Cette dernière est donc à son maximum. Lorsqu'il reprend la main, quatre possibilités s'offrent à lui :*

- Passer son tour s'il en a le droit.
- Jouer la première carte de sa séquence d'activation.
- Jouer sa carte de réserve.
- Jouer à la fois la première carte de sa séquence d'activation et sa carte de réserve.

*Cependant, il ne peut pas placer de carte en réserve, même s'il joue celle qui s'y trouve déjà.*

#### V-A-2. Refus.



Au début d'un tour, chaque joueur fait le total du nombre de cartes présentes dans sa séquence d'activation. Celui qui compte le plus faible total bénéficie d'un nombre de **refus** égal à la différence entre ces 2 totaux.

Un refus permet à un joueur de passer son tour, il ne joue aucune carte et ne peut pas en placer en réserve, et son adversaire reprend immédiatement la main.

*Exemple : Le joueur A possède 6 cartes dans sa séquence d'activation. Le joueur B possède quant à lui 11 cartes.*

*Le joueur A bénéficie donc de  $11 - 6 = 5$  refus. Il pourra donc rendre 5 fois la main à son adversaire durant ce tour.*

#### V-A-3. A tour de rôle.

Lorsqu'un tour de parole se termine (c'est-à-dire une fois que le joueur actif a fini d'activer les figurines qui correspondent aux cartes qu'il vient de jouer), c'est à l'adversaire de jouer. Les joueurs prennent ainsi la main (et la parole) à tour de rôle jusqu'à ce que toutes leurs cartes aient été jouées.

Si l'un des joueurs n'a plus de cartes dans sa séquence d'activation, mais qu'il en a encore en réserve, les tours de parole se suivent normalement.

Si l'un des joueurs n'a plus aucune carte (ni dans sa pile, ni en réserve), son adversaire garde la parole jusqu'à ce qu'il ait joué toutes ses cartes.



*Attention ! Cela n'autorise pas un joueur à jouer simultanément plus de cartes que sa réserve ne le permet.*

*Exemple : Un joueur ayant perdu le jet de Tactique possède encore trois cartes dans sa pioche alors que son adversaire n'en a plus. Il n'a pas encore placé de carte en réserve. Il peut placer la première carte en réserve, puis la jouer simultanément avec la seconde, mais il ne peut pas jouer les trois simultanément.*

*Note : Si tous les combattants représentés par une même carte de références sont éliminés pendant la phase d'activation avant que leur carte n'ait été jouée, celle-ci n'est pas retirée de la séquence d'activation ni de la réserve si elle s'y trouve encore. Elle doit être jouée normalement, le joueur ne peut alors faire aucune action vu qu'il n'a aucun combattant à activer.*

#### V-A-4. Exemple de tirage des cartes.

Cet exemple porte seulement sur le tirage des cartes.

Un joueur Griffon et un joueur Scorpion entament leur premier tour de jeu. Le joueur Griffon a cinq cartes de références. Le Scorpion n'a que quatre cartes. Cette différence lui confère la possibilité de passer une fois son tour. Chacun prépare sa séquence d'activation.

Séquence Griffon	Séquence Scorpion
1. Conscrit du Griffon	1. Tigre de Dirz
2. Templier de l'Inquisition	2. Clone de Dirz
3. Abel le Colérique	3. Guerrier Kératis
4. Inquisiteur du Griffon	4. Cypher Lukhan
5. Fusilier du Griffon	

Les joueurs effectuent ensuite le jet de Tactique. Celui-ci est remporté par le joueur Griffon qui décide de laisser la main à son adversaire.

Les chiffres entre parenthèses indiquent l'état de la réserve (nombre de carte en réserve/nombre maximal de cartes en réserve autorisé) de chaque joueur aux différentes étapes du tirage. Le symbole « - » signifie que le joueur n'a plus le droit de placer de carte en réserve.

1. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion passe son tour (0/1).
2. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue la carte « Conscrit du Griffon » (0/1).
3. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion place la carte « Tigre de Dirz » en réserve (1/1).
4. Tour Griffon : Le joueur Griffon place la carte « Templier de l'Inquisition » en réserve (1/1).
5. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion joue la carte « Clone de Dirz » (1/1).
6. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue la carte « Abel le Colérique » (1/1).
7. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion joue simultanément la carte « Tigre de Dirz » qu'il avait en réserve (depuis le tour de parole 3), et la carte « Clone Kératis » (0/-).
8. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue la carte « Inquisiteur du Griffon » (1/1).
9. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion joue la carte « Cypher Lukhan » (0/-).
10. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue simultanément la carte « Templier de l'Inquisition » qu'il avait en réserve (depuis le tour de parole 4), ainsi que la carte « Fusilier du Griffon » (0/-).

#### V-B. Annonces et Types d'actions.

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, les figurines correspondantes sont activées. Ces combattants peuvent alors agir.

Lorsqu'un joueur veut activer lors d'un même tour de parole des combattants représentés par des cartes différentes, il doit d'abord jouer toutes les cartes qui correspondent aux figurines qu'il souhaite activer. Il est interdit de jouer une carte, d'activer les combattants correspondants, puis de jouer une nouvelle carte. Ainsi, toute figurine dont la carte a été jouée au début d'un tour de parole est obligatoirement activée durant ce même tour de parole.

*Exemple : Un joueur Griffon souhaite activer lors d'un même tour de parole trois conscrits et deux fusiliers. Pour cela, lorsqu'il a la main, il doit jouer simultanément les cartes « Conscrit du Griffon » et « Fusilier du Griffon ». Il peut alors activer ces cinq combattants un par un, dans l'ordre qu'il souhaite, en tenant compte des règles d'activation décrites dans le chapitre qui suit.*

#### V-B-1. Annonces.

Les actions possibles sont réparties en deux groupes :

- Les actions exclusives interdisent à un combattant d'effectuer une autre action pendant la phase d'activation.
- Les actions cumulatives permettent à un combattant de combiner plusieurs actions différentes lors d'un même tour de parole.



Toutes les actions exclusives des combattants de(s) la carte(s) activée(s) doivent être annoncées simultanément, puis elles sont résolues une par une.

Les actions cumulatives peuvent ensuite être résolues, combattant par combattant, sans qu'il soit nécessaire de les annoncer préalablement.

### V-B-2. Actions exclusives.

**Charger** : Si un combattant est libre de tout adversaire et dispose d'une ligne de vue sur une figurine ennemie au moment de son activation, il peut déclarer une charge. Ce type de déplacement permet dans certains cas d'infliger des pénalités à l'adversaire (voir VII-A-4, page 38).

**Courir** : Le combattant peut se déplacer rapidement, ce qui l'empêche, dans la plupart des cas, d'effectuer une autre action.

**Engager un adversaire** : Si un combattant ne remplit pas les conditions nécessaires pour charger un adversaire, il peut tout de même l'engager (c'est-à-dire venir se placer à son contact) sous certaines conditions. Engager un combattant permet donc de l'attaquer au corps à corps, mais sans lui infliger les pénalités liées à la charge.

**Se déplacer à couvert** : Pour se protéger des tirs ennemis, un combattant peut se déplacer prudemment. Cela réduit ses chances d'être touché, mais diminue également son potentiel de déplacement.

### V-B-3. Actions cumulatives.

**Marcher** : Le combattant peut se déplacer lentement, de façon à pouvoir effectuer d'autres actions, comme tirer ou lancer un sortilège.

**Tirer** : Si le combattant est doté d'une arme à distance, il peut l'utiliser.

**Actions mystiques** : Si le combattant est un magicien, il peut tenter de lancer un ou plusieurs sortilèges (voir XIV-D, page 75). Si le combattant est un fidèle, il peut tenter d'accomplir un ou plusieurs miracles (voir XV-D, page 85).

### V-B-4. Cumul d'une action exclusive avec des actions cumulatives.

Les magiciens, les fidèles et les tireurs peuvent parfois cumuler une action exclusive (charge, engagement ou course) avec une ou plusieurs actions cumulatives.

Cela est décrit dans les chapitres concernant le Tir (voir XIII-A-, page 69), l'Incantation (voir XIV-, page 82) et la Divination (voir XV-, page 89).

### V-B-5. Actions hors phase d'activation.

Il existe certaines actions qui ne peuvent pas être effectuées pendant la phase d'activation (attaques au corps à corps, mouvements de poursuite, certains sortilèges et miracles).

L'accomplissement d'une action exclusive n'interdit à un combattant d'effectuer une autre action que pendant la phase d'activation. Si le combattant a la possibilité d'effectuer des actions pendant d'autres phases de jeu, il peut y recourir même s'il a effectué une action exclusive lors de la phase d'activation du même tour.

## V-C. Résolution des actions exclusives.

Les actions exclusives doivent être **annoncées et résolues** avant les actions cumulatives et ce, pour tous les combattants activés lors d'un même tour de parole.

Un combattant qui effectue une action de ce type ne peut effectuer aucune autre action pendant la phase d'activation. Certaines de ces actions induisent la gestion d'un combat lors de la phase suivante. On parle alors d'**assaut**. Le verbe « assaillir » est utilisé indifféremment pour parler d'une charge et d'un engagement (voir plus loin).

### V-C-1. Charger (assaut).

**Conditions nécessaires** : Pour charger un adversaire, un combattant doit être libre de tout adversaire et voir sa cible, même partiellement, au moment de son activation. Il doit également être possible de le placer au contact de son adversaire (voir VI-B, page 35).

**Potentiel de déplacement** : Lorsqu'un combattant effectue une charge, son potentiel de déplacement est MOU x 2 (en cm).

### V-C-2. Courir.

**Conditions nécessaires** : Un combattant ne peut effectuer une course que s'il est libre de tout adversaire au moment de son activation.

**Potentiel de déplacement**: Lorsqu'un combattant effectue une course, son potentiel de déplacement est de MOU x 2 (en cm).

Un combattant ne peut en aucun cas parvenir au contact d'un adversaire au terme d'une course (pour cela, il faudrait annoncer un engagement et non une course).

### V-C-3. Engager un adversaire (assaut).

**Conditions nécessaires** : Si un combattant ne voit pas le combattant adverse qu'il veut atteindre au moment de son activation, il peut tout de même tenter de l'engager au corps à corps.

**Potentiel de déplacement** :

Si le combattant est libre de tout adversaire, son potentiel de déplacement est de MOU x 2 (en cm).

Si le combattant est au contact d'un adversaire, il doit tout d'abord tenter de rompre le combat avant de pouvoir engager un autre ennemi. Pour cela, il doit se désengager (voir VII-B, page 38). S'il y parvient, son potentiel de déplacement est de MOU (en cm) ; il peut alors engager un nouvel adversaire (y compris l'un de ceux avec lesquels il était précédemment au contact). Cela permet, par exemple, de dégager un combattant d'une mêlée dans laquelle il était en infériorité numérique pour le faire revenir dans un combat à un contre un.

### V-C-4. Se déplacer à couvert.

(icône légendée)

**Conditions nécessaires** : Seul un combattant libre de tout adversaire au moment de son activation peut effectuer un déplacement à couvert.

S'il est la cible d'un tir alors qu'il n'a pas encore été activé et qu'il n'est pas engagé, un combattant peut annoncer qu'il se jette à couvert. Il n'effectue pas de déplacement, mais sera obligé de se déplacer à couvert lors de son activation.



**Potentiel de déplacement** : Le potentiel de déplacement à couvert est égal au MOU (en cm) du combattant.

**Effets** : Le combattant gagne la compétence « Cible/+2 » jusqu'à son activation du prochain tour.

## V-D. Résolution des actions cumulatives.

Une fois les actions exclusives résolues, les combattants qui n'en ont pas effectué sont activés un par un, dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle.

Un combattant ainsi activé peut effectuer toutes les actions auxquelles il a droit, dans l'ordre souhaité par le joueur qui le contrôle. Cependant, il est impossible de reprendre une action interrompue. Un tireur peut donc se déplacer puis tirer ou bien faire feu, puis se déplacer, mais il ne peut pas se déplacer d'une partie de son mouvement, tirer, puis terminer son déplacement.

### V-D-1. Marcher.

**Conditions nécessaires** : Un combattant libre de tout contact peut effectuer une marche sans condition.

Si un combattant est au contact d'au moins un combattant adverse, il doit parvenir à se désengager avant de pouvoir effectuer une marche.

Réorienter un combattant sans pour autant le déplacer est tout de même considéré comme une marche.

**Potentiel de déplacement** : Lorsqu'un combattant effectue une marche, son potentiel de déplacement est de MOU (en cm).

Lors d'un même tour de parole, un combattant **ne peut pas** marcher et ...

- Marcher à nouveau.

Une marche peut par contre précéder ou suivre un tir, l'incantation d'un sortilège ou l'appel d'un miracle.

Un combattant ne peut en aucun cas parvenir au contact d'un adversaire au terme d'une marche (pour cela, il faudrait annoncer un engagement et non une marche).

### V-D-3. Tirer.

**Conditions nécessaires** : Seul un combattant doté d'une caractéristique de TIR et d'une arme à distance peut tirer. Il doit disposer d'une ligne de vue sur sa cible et être libre de tout adversaire.

Un combattant peut tirer **avant ou après** une marche.

Un combattant peut tirer après s'être désengagé. Cela revient à tirer après avoir effectué une marche.



Si un combattant effectue un tir **sans se déplacer** lors de la même activation, il gagne un bonus de Tir immobile (voir XIII-A-, page 69). Si le joueur souhaite que son combattant effectue une marche après avoir tiré, il doit l'annoncer avant de résoudre le tir.

Sauf exception, un combattant ne peut tirer qu'une seule fois par tour. S'il a la possibilité de tirer plusieurs fois et de se déplacer lors d'une même activation, il peut effectuer tout ou partie de ses tirs avant et/ou après s'être déplacé.

Se reporter au chapitre Tir (voir Ch.13, page 68) pour plus de précisions.

### V-D-4. Actions mystiques (sortilèges et miracles).

Les **magiciens** et les **fidèles** peuvent lancer des sortilèges ou accomplir des miracles tant qu'ils disposent des ressources nécessaires. Ils peuvent le faire :

- Avant et après s'être déplacés (un magicien peut, par exemple, lancer un sortilège, marcher, puis lancer un nouveau sortilège s'il dispose du mana requis).
- Lorsqu'ils se trouvent au corps à corps.
- Après s'être désengagés.

Se reporter aux chapitres Incantation (voir Ch.14, page 73) et Divination (voir Ch.15, page 83) pour plus de précisions.

## Ch.6 Contact et Ligne de vue.

### VI-A. Champ de vision et ligne de vue.

Les actions décisives d'une confrontation nécessitent la plupart du temps qu'un combattant en voit un autre. Ainsi, il est impossible de charger un adversaire dissimulé ou même de lui tirer dessus.

#### VI-A-1. Éléments de décors.

Les éléments de décor ne représentent ni plus ni moins que ce qu'ils sont. Un groupe de quatre arbres ne représente pas une forêt impénétrable. Chaque arbre ne dissimule que ce que son tronc et son feuillage cachent effectivement à l'échelle du champ de bataille. Un tireur peut donc cibler une figurine s'il dispose d'une ligne de vue entre les troncs.

#### VI-A-2. Champ de vision.

(photos/schémas)  
(nouveau schéma avec socle rond)



Le champ de vision des combattants couvre un angle de 180° par rapport à l'avant de leur socle. Il est obligatoire de matérialiser l'avant du socle en y appliquant un point de peinture.

Pour certaines machines de guerre, l'angle du champ de vision de l'artilleur est calculé par rapport à l'extrémité de l'arme utilisée. Une telle exception est précisée sur les cartes de capacités spéciales de l'engin.

#### VI-A-3. Ligne de vue.

(photos/schémas)  
(nouveau schéma avec cône de vue)



Par défaut, l'essentiel des interactions à distance entre 2 combattants nécessitent que le combattant actif ait une Ligne de vue sur sa cible, avec 2 exceptions principales :

- Ce n'est pas le cas lorsqu'un effet de jeu affecte tous les combattants à moins de Xcm de l'origine de l'effet.
- Ce n'est pas le cas si l'effet de jeu stipule clairement qu'aucune Ligne de vue n'est nécessaire.

Pour déterminer si un élément de décor ou une figurine empêche un combattant de voir sa cible, trois paramètres doivent être pris en compte :

**La source** : Le combattant qui tente de voir la cible. La ligne de vue prend sa source au point qui matérialise l'avant de la figurine.

**L'obstacle** : L'élément de décor ou la figurine qui se trouve entre la source et la cible.

**La cible** : L'élément de décor ou la figurine que la source tente de voir.

Avant toute action nécessitant qu'un combattant en voit un autre, on vérifie que la cible se trouve bien dans le **champ de vision** de la source. Si ce n'est pas le cas, la cible ne peut pas être visée, chargée, etc...

Si la cible se trouve dans le champ de vision de la source, la règle suivante s'applique.

Si l'obstacle est d'une Taille supérieure ou égale à celle de la source et de la cible, alors la source ne voit pas la cible.

Si l'obstacle est d'une Taille inférieure à celle de la source ou à celle de la cible, alors la source voit **partiellement** la cible.

**Exemples** : Le tyran de Vile-Tis est d'une Taille supérieure à celle du tireur et du demi-elfe, le faucheur d'Alahan (à gauche) ne voit pas ce dernier (à droite).

Le tyran de Vile-Tis (à droite) est d'une Taille supérieure à celle du demi-elfe, le faucheur d'Alahan (à gauche) le voit.

En ce qui concerne les figurines, la Taille sert de point de référence pour cette comparaison. En revanche, si un élément de décor doit être pris en compte, la variété de formes de ce type d'obstacles oblige les joueurs à se fier à leur perception et à leur bon sens pour déterminer ce qui est visible ou non.

#### VI-A-4. Ligne de vue et Contact.



Un combattant possède une Ligne de vue sur tous les combattants en contact avec lui. Même ceux qui sont en dehors de son champ de vision.

### VI-B. Notion de contact.

(photos/schémas)

Certaines figurines étant représentées dans des postures qui rendent délicat le placement d'autres figurines à leur contact, on peut considérer qu'une figurine en touche une autre même lorsque les deux doivent être séparées de quelques millimètres. Cela n'est valable que si le mouvement de la figurine permettait d'arriver réellement jusqu'au socle.



**Le contact entre 2 combattants est toujours réciproque**, si l'un des 2 est considéré comme étant en contact, alors l'autre l'est aussi.

#### **VI-B-1. Contact entre socles carrés.**

**(photos/schémas)**

Une figurine est considérée comme étant au contact d'une autre (amie ou ennemie) si plus de la moitié d'un côté de son socle touche le socle de l'autre figurine.



Lorsqu'un combattant est placé au contact d'un autre suite à un déplacement, le point matérialisant l'avant de son socle DOIT être placé au contact du socle de son adversaire (ou de l'un d'entre eux en cas de contact multiple). Toutefois, si une figurine est placée au contact d'une pièce déjà en contact avec d'autres combattants, ceux-ci peuvent être légèrement décalés de façon à permettre le placement du nouvel assaillant.

*Attention ! Cela n'est possible que si les figurines à déplacer sont effectivement au contact du socle de la cible. Si elles ne le sont pas, elles sont considérées comme des obstacles et ne peuvent pas être déplacées.*

#### **VI-B-2. Contact avec des socles ronds.**

**(photos/schémas)**



Une figurine (sur socle rond) est considérée comme étant au contact d'une autre (amie ou ennemie) si son socle touche le socle de l'autre figurine.

Certaines figurines étant représentées dans des postures qui rendent délicat le placement d'autres figurines à leur contact, on peut considérer qu'une figurine en touche une autre même lorsque les deux doivent être séparées de quelques millimètres. Cela n'est valable que si le mouvement de la figurine permettait d'arriver réellement jusqu'au socle.

#### **VI-B-3. Nombre de combattants au contact.**

En fonction de sa taille, le nombre d'adversaires qui peuvent entrer en contact avec un combattant est limité (quel que soit la taille "réelle" de son socle) :



- Petite taille : 3.
- Taille normale : 4.
- Grande taille : 6.
- Très grande taille ou « Énorme/X » : 8.
- Titan : 16.

L'expression "libre de tout contact" désigne un combattant qui ne se trouve au contact d'aucun combattant ennemi.

## Ch.7 Mouvements.

### VII-A. Déplacement.


Il existe différents types de déplacements (la marche, la course, la charge et l'engagement). Cependant, les règles suivantes valent pour tous.

**Potentiel de déplacement** : La distance qu'un combattant peut parcourir est exprimée en centimètres. Elle dépend de sa caractéristique Mouvement, du type de déplacement choisi et des manœuvres éventuellement accomplies.

Action	Potentiel de déplacement
Marche	MOU x 1
Course	MOU x 2
Déplacement à couvert	MOU x 1
Engagement (libre de tout adversaire)	MOU x 2
Engagement (après désengagement)	MOU x 1
Charge	MOU x 2
Poursuite	MOU / 2 (arrondi à l'entier supérieur)

#### VII-A-1. Déplacement lors d'un assaut.

(photos/schémas)

 Lorsqu'un assaut est déclaré, la distance entre le point matérialisant l'avant du socle du combattant et le bord de celui de sa cible doit être mesurée. Le joueur qui contrôle le combattant n'est pas obligé de déplacer ce dernier en ligne droite. Il peut lui faire emprunter un chemin détourné, pour éviter des obstacles par exemple. Dans un tel cas, c'est la distance réellement parcourue par le point matérialisant l'avant du socle du combattant qui doit être mesurée, en tenant compte des détours.

Le combattant peut ensuite être placé au contact de n'importe quel bord libre du socle de sa cible, à condition que son potentiel de déplacement lui permette de l'atteindre.

Si la distance mesurée est trop importante pour que le combattant parvienne au contact de sa cible, la figurine doit être déplacée du maximum de son potentiel de déplacement en direction de sa cible.

Au terme d'un assaut, qu'il s'agisse d'une charge ou d'un engagement, c'est l'avant du socle du combattant qui doit être placé au contact de la cible. Dans le cadre d'une charge, la cible est susceptible de subir certains malus, en fonction de la Taille des combattants (voir VII-A-4, page 38).

Le déroulement des assauts peut être influencé par les effets de la peur (voir XI-A, page 62) et/ou du tir (voir XIII-A-, page 69).

#### VII-A-2. Charger/engager plusieurs adversaires.

(photos/schémas)

Un combattant peut tout à fait charger plusieurs adversaires, si ceux-ci sont suffisamment proches les uns des autres pour être atteints.


 Un combattant sur socle carré a la possibilité de faire pivoter le/les combattants qu'il charge si les conditions suivantes sont respectées :

- Ne peuvent être déplacés que des combattants libres de tout contact.
- Les combattants ont la place d'être déplacés sans modifier le champ de bataille ou la position d'autres combattants.
- La puissance totale des combattants déplacés est inférieure ou égale à celle du combattant qui charge.

#### VII-A-3. Rediriger un assaut.

Il arrive qu'un assaut échoue à cause de la cible, qui peut s'enfuir (voir XI-D-1, page 64) ou mourir suite à un tir (voir XIII-A-, page 69), un sort (voir XIV-, page 82) ou un miracle (voir XV-, page 89).

Le combattant doit se rendre jusqu'à sa cible initiale, il peut alors choisir entre :

- 
- Rediriger son assaut (sur la cible initiale ou sur une autre) avec ce qui reste de son déplacement.
  - Rester sur place.
  - Transformer son assaut en course avec ce qui reste de son déplacement.

Une charge redirigée reste une charge, à tout point de vue, à condition que le combattant ait une ligne de vue valide sur sa nouvelle cible depuis l'endroit d'où sa charge est redirigée.

#### VII-A-4. Pénalités de charge.

(photos/schémas)

Lorsqu'un combattant est chargé, il subit des pénalités de charge si la **puissance** cumulée des adversaires qui chargent égale ou dépasse la sienne.

*Exemples : Un goblin (puissance=1) charge un garde d'Alahan (puissance=1). La puissance de ces combattants étant égale, la charge du goblin inflige des pénalités au garde d'Alahan.*

*Un garde d'Alahan (puissance=1) charge un Wolfen (puissance=2). La puissance du garde étant inférieure à celle du Wolfen, il ne lui inflige pas de pénalités de charge.*

*Deux templiers du Griffon (2 x puissance=1) chargent un troll noir (puissance 2). La puissance cumulée des templiers étant égale à celle du troll, ils lui infligent des pénalités de charge.*

Seuls les combattants qui chargent durant le même tour de parole sont comptabilisés dans le calcul de la puissance.

*Exemple : Un goblin (puissance=1) charge un cyclope de Mid-Nor (puissance=2) (à gauche) alors que deux autres gobelins engagent le même cyclope. Les gobelins qui engagent l'adversaire ne sont pas pris en compte dans le calcul de la puissance totale. Le cyclope ne subit donc pas de pénalités de charge.*

Si un combattant charge plusieurs adversaires à la fois, leurs valeurs de puissance se cumulent.

*Exemple : Un cyclope de Mid-Nor (puissance=2) charge 2 guerriers Sessairs (2 x puissance=1). La puissance combinée des deux Sessairs étant égale à celle du cyclope, ils subissent tous deux les pénalités de charge. Un guerrier Sessair (puissance=1) charge deux Incendiaires orques (2 x puissance=1). La puissance du guerrier étant inférieure à celles des Incendiaires, il ne leur inflige pas de pénalités de charge.*

Un combattant soumis aux pénalités de charge subit un -1 en Initiative, Attaque, Défense et Tir. Ces pénalités s'appliquent jusqu'à la fin du tour, même si le combattant ne se trouve plus au contact de l'adversaire qui l'a chargé.

#### VII-A-5. Orientation au terme du déplacement.

Au terme d'un **assaut**, un combattant doit être orienté en direction de son adversaire (l'avant de son socle doit être placé au contact du socle de la figurine adverse). La figurine assaillie n'est pas réorientée en direction de son adversaire.

Au terme d'une marche ou d'une course, un combattant peut être orienté dans n'importe quelle direction, au choix du joueur qui le contrôle.

#### VII-A-6. Ignorer la présence d'un combattant ami.

Les combattants des 2 camps sont considérées comme des obstacles infranchissables, à une exception près : un combattant peut passer « à travers » des combattants amis qui sont activées lors du même tour de parole que lui.

### VII-B. Désengagement.

Le désengagement est une manœuvre qui peut être tentée pour échapper à un combat ou pour permettre à un combattant d'engager un adversaire différent. Pour être autorisé à tenter un désengagement, un combattant doit remplir les conditions suivantes :

- Il ne doit pas avoir été chargé ni engagé lors de la phase d'activation en cours.
- Le combattant n'est pas au contact du nombre maximal d'adversaires possible (en fonction de sa taille).

Il existe deux façons de se désengager : un combattant peut mettre son agilité à l'épreuve ou tenter de se sortir en force de la mêlée.

Le combattant doit réussir un test d'Initiative d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle. Un combattant qui souhaite se désengager d'un combat peut tenter de le faire en utilisant sa Force plutôt que son Initiative, à condition d'être d'une Taille supérieure à celle de chacun des adversaires au contact de son socle. Il doit alors effectuer un test de Force d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle. Pour ce jet de dé, la plus haute Résistance parmi tous ses adversaires est retranchée à sa Force. Si celle-ci tombe à 0, le désengagement en force est impossible.



Quel que soit le type de désengagement tenté, les pénalités des Blessures subies par le combattant s'appliquent au résultat final du test.

Si le combattant parvient à se désengager, son potentiel de déplacement est de MOU x 1 (en cm). S'il échoue, tous ses dés de combat sont automatiquement placés en défense lors de la phase de combat du tour en cours, y compris dans les combats qui font suite à un mouvement de poursuite. Un pion Défense est placé près de la figurine.



Un combattant qui réussit à se désengager est libre d'engager des combattants adverses (y compris parmi ceux dont il vient de se désengager), dans la limite de son déplacement.

## VII-C. Vol.

Trois **paliers d'altitude** sont utilisés pour représenter la position des combattants sur le champ de bataille et dans les airs.

**Palier 0** : Toutes les figurines en contact avec le sol sont au palier 0, même si elles se trouvent au sommet d'un obstacle (les éléments de décor posés sur le champ de bataille sont considérés comme étant au palier 0). Ce dernier n'est donc pas situé sur le niveau de la table de jeu, mais bien sur le relief des éléments disposés sur celle-ci. Les figurines qui disposent de la compétence «Vol » doivent être déployées au palier 0, à moins que le scénario ne précise le contraire.

**Palier 1** : Ce palier représente la zone de vol à basse altitude.

**Palier 2** : Ce palier représente la zone de vol à haute altitude.

### VII-C-1. Placement des figurines.

Lorsque deux figurines se trouvent à la verticale du même point, mais à des paliers d'altitude différents, les placer l'une par rapport à l'autre devient délicat. Pour remédier à cette situation, les règles suivantes doivent être appliquées.

Dès qu'un combattant prend son envol et se retrouve au palier 1 ou 2, sa figurine est remplacée par un pion sur lequel est noté le palier correspondant (les pions fournis avec le jeu Rag'Narok peuvent être utilisés à cet effet).

Tant que le combattant demeure aux paliers 1 ou 2, tous ses déplacements sont effectués à l'aide du pion qui le représente.

Tant que le combattant demeure aux paliers 1 ou 2, il bénéficie d'un champ de vision de 360°.

### VII-C-2. Déplacement au sol et dans les airs.

Les figurines dotées de la compétence «Vol» disposent de deux valeurs de Mouvement. La première représente leur MOU au sol et la seconde celui en vol.



Un combattant qui commence son déplacement au palier 0 utilise la première valeur (c'est-à-dire sa vitesse au sol).

Un combattant qui commence son déplacement aux paliers 1 ou 2 utilise la seconde valeur (c'est-à-dire sa vitesse en vol).

Le déplacement en vol répond aux mêmes règles que le déplacement au sol, à quelques exceptions près. Seul le pion est déplacé. La taille des socles des figurines n'est pas prise en compte. Les pions peuvent se contourner librement. Cela représente l'extrême mobilité des combattants qui évoluent dans les airs.

Lorsqu'un combattant en vol effectue un assaut, c'est la distance entre le pion qui le représente et sa cible qui est mesurée.

Il est donc possible de charger, d'engager ou de réaliser un déplacement équivalent à une marche ou à une course.

Au palier 1, les combattants ignorent les pénalités de mouvement liées aux différents types de terrains, mais doivent tout de même contourner les obstacles dont la hauteur dépasse 15cm.

Au palier 2, les combattants ignorent tous les obstacles (même les autres créatures situées au palier 2) et les pénalités de mouvement liées aux différents types de terrains.

### VII-C-3. Changement de palier.

Un combattant peut changer de palier avant ou après son déplacement. Cette manœuvre doit cependant être annoncée avant tout déplacement car elle engendre une réduction du Mouvement.



Se déplacer au palier 0 puis décoller au palier 1 : MOU terrestre réduit de 5.

Décoller au palier 1 puis se déplacer : MOU terrestre réduit de 5.

Passer du palier 1 au palier 2 ou inversement : MOU aérien réduit de 5.

*Exemple : Un joueur annonce qu'un ange morbide situé au palier 2 descend au palier 1 lors de son activation. Le MOU en vol de l'ange passe de 17,5 à 12,5. L'ange peut alors se déplacer au palier 2 puis descendre au palier, ou l'inverse.*

Un combattant ne peut changer de palier qu'une seule fois par tour.

Un combattant ne peut pas changer de palier pendant un mouvement de poursuite.

*Note : la charge en piqué est un changement palier, le MOU aérien y est donc aussi réduit de 5.*

#### VII-C-4. Atterrissage.

L'atterrissage au palier 0 constitue un cas à part. Le changement de palier réduit le MOU aérien de 5 et il n'est pas permis de se déplacer après l'atterrissage. Il peut néanmoins effectuer toute autre action à laquelle il a droit (tir, incantation, divination, etc.). Il peut également effectuer un mouvement de poursuite pendant la phase de corps à corps. Son MOU au sol est alors pris en compte.



Un combattant peut rediriger son assaut après l'atterrissage si sa cible n'est plus là (tuée net ou en déroute).

#### VII-C-5. Charge en piqué.

Un combattant situé aux paliers 1 ou 2 peut effectuer une charge en piqué sur un adversaire situé au palier directement inférieur au sien. Cette attaque répond aux mêmes règles qu'une charge normale.

Lorsqu'un combattant effectue une charge en piqué, il gagne INI+2, ATT+2 et FOR+2.



Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation des mêlées.

Il n'est cependant valable que lors du premier combat auquel le combattant participe et ne s'applique plus si le combattant effectue un mouvement de poursuite.

#### VII-C-6. Interactions entre paliers adjacents.



Par défaut, un effet de jeu n'affecte que le palier du combattant qui le génère.

Certains effets de jeu peuvent agir sur plusieurs paliers, cela est toujours clairement stipulé dans le texte de l'effet en question.

Un combattant volant peut changer de palier durant son mouvement (voir VII-C).

Un combattant peut tirer sur une cible à un palier adjacent (voir XIII-A-2).

Un combattant peut incanter un sortilège sur une cible à un palier adjacent (voir XIV-E-4).

Un combattant peut appeler un miracle sur une cible à un palier adjacent (voir XV-E-4).

### VII-D. Mouvements de poursuite.

(photos/schémas)

Au terme d'un combat, si un combattant tue tous ses adversaires (c'est-à-dire les figurines ennemies impliquées dans le même **combat**), il peut effectuer un mouvement de poursuite.

#### VII-D-1. Qui peut poursuivre ?

Tous les combattants dont tous les adversaires ont été éliminés au terme d'un combat peuvent effectuer un mouvement de poursuite.

#### VII-D-2. Combien de fois un combattant peut-il poursuivre ?

Un même combattant ne peut effectuer qu'un seul mouvement de poursuite par tour.

#### VII-D-3. Déplacement lors d'une poursuite.

**1. Si le combattant est déjà au contact d'une ou plusieurs figurines adverses** qui n'étaient pas impliquées dans le même combat que lui, deux choix sont possibles.

Il peut se déplacer de la moitié de son MOU (en cm et arrondie au supérieur) pour se sortir de la mêlée. Aucun test de désengagement n'est alors nécessaire et ce déplacement peut amener le combattant à engager un adversaire (même l'un de ceux avec lesquels il était déjà en contact).

Il peut rester sur place. On considère alors qu'il vient d'engager le ou les adversaires qui se trouvent à son contact.

*Exemple : Dans cette mêlée, les combats sont séparés de la façon suivante : garde royal contre pantin morbide/joueur d'épée contre goule/garde d'Alahan contre guerrier zombie et fossoyeur de Salaüel.*

*Le garde royal vient d'éliminer le pantin morbide. N'ayant aucun autre adversaire impliqué dans le même combat que lui, il peut effectuer un mouvement de poursuite. Étant au contact de la goule et du guerrier zombie, il peut soit se déplacer de 5cm, soit rester sur place pour continuer à se battre.*

**2. Si le combattant est libre de tout adversaire**, il peut se déplacer de la moitié de son MOU (en cm et arrondi au supérieur). Ce déplacement peut l'amener à engager une figurine adverse. Sauf exception due à un effet de jeu particulier, un mouvement de poursuite n'entraîne pas de pénalités de charge.

*Exemple : Le combat (à gauche) entre le karnagh Drune et le javelinier goblin est résolu en premier. Le karnagh ayant éliminé le javelinier, il peut se déplacer de la moitié de son MOU et engager l'un des bûshis.*

*Remarque : Le fait d'engager un adversaire suite à un mouvement de poursuite n'empêche pas les magiciens et les fidèles de lancer des sortilèges ou d'accomplir des miracles pendant la phase de combat en cours s'ils en ont la possibilité.*

#### **VII-D-4. Engagement lors d'une poursuite et gestion des combats suivants.**

Si un combattant parvient au contact d'un combattant adverse au terme d'un mouvement de poursuite, divers cas de figure sont possibles :

- Si le combattant engagé a déjà combattu lors de la phase de combat en cours, rien ne se passe et un autre combat est désigné pour être résolu.
- Si le combattant engagé est libre de tout adversaire et n'a pas encore combattu, un combat est immédiatement résolu entre lui et le combattant qui vient de poursuivre.
- Si le combattant engagé est déjà impliqué dans un combat qui n'a pas encore été résolu, celui-ci l'est immédiatement et le combattant qui a poursuivi y participe comme s'il n'avait pas encore combattu lors de ce tour (il subit néanmoins toutes les pénalités dues à ses précédents combats).

*Exemple : Le combat (à gauche) entre l'inquisiteur du Griffon et le porteur de fléau de Mid-Nor est résolu en premier. L'inquisiteur élimine le porteur de fléau et peut donc effectuer un mouvement de poursuite. Le mouvement de poursuite de l'inquisiteur l'amène à engager le guerrier des gouffres. Le combat entre celui-ci et le thallion n'ayant pas encore été résolu, il l'est immédiatement et l'inquisiteur y participe.*

Un mouvement de poursuite peut parfois obliger à effectuer une nouvelle séparation de la mêlée avant le combat. Dans ce cas, c'est uniquement le combat impliquant le combattant qui vient de poursuivre qui doit être résolu immédiatement.

*Exemple : Le combat (à droite) entre l'éventreur et le guerrier Construct cynwäll est résolu en premier. L'éventreur élimine son adversaire et effectue un mouvement de poursuite. Le mouvement de poursuite de l'éventreur l'a amené au contact de l'un des deux selsýms. Cette mêlée doit donc être à nouveau séparée et le combat entre l'éventreur et le selsým doit être résolu immédiatement.*

## Ch.8 Décors.

Cette section présente des règles avancées de gestion des décors qui expliquent notamment comment franchir ces éléments et dans quelle mesure un obstacle peut être ignoré selon la Taille des combattants. Il existe deux manières de représenter un décor; utiliser un objet en 3D, c'est-à-dire un relief, ou poser sur la table une représentation à plat d'un trou, d'une crevasse, d'une étendue d'eau, de sables mouvants, etc...

### VIII-A. Définition d'un élément de décor.

Un élément de décor est défini par certaines caractéristiques.

Les effets de chaque élément doivent être clairement définis avant le début de la partie.

Il peut arriver que ces paramètres soient fixés par les règles (dans le cadre de certaines missions, par exemple).

Dans le cas contraire, les joueurs doivent définir eux-mêmes les paramètres avant le début de la partie. Une liste des différents types d'éléments et de matériaux est fournie (voir VIII-H, page 46).

Les paramètres qui définissent un élément de décor sont les suivants.

#### VIII-A-1. Base.

La base indique la surface au sol de l'élément (en cm).

#### VIII-A-2. Taille.

Comme les combattants, les éléments de décor sont liés à une Taille (Petite taille, Taille moyenne, Grande taille ou Très grande taille). Même si l'élément est de forme irrégulière, l'ensemble doit être associé à une Taille. Ceci est nécessaire pour la résolution des tirs, par exemple. On verra cependant plus tard que dans certaines situations (pour le franchissement des obstacles, par exemple) les différentes parties d'un même élément doivent également être associées à une Taille.

Il peut être délicat d'attribuer une Taille à un élément de décor. Voici, à titre de référence, les échelles pour définir la Taille d'un élément donné.

Hauteur	Taille
Moins de 1cm	L'élément est ignoré
De 1 à 3cm	Petite Taille
De 3 à 4cm	Taille moyenne
De 4 à 8cm	Grande Taille
Plus de 8cm	Très Grande Taille

#### VIII-A-3. Résistance.

De la même manière que les combattants, certains éléments de décor possèdent une Résistance à prendre en compte pour les jets de Blessures qui leur sont infligés.

#### VIII-A-4. Points de structure.

Les points de Structure (PS) représentent l'intégrité de l'élément. Lorsqu'un élément a perdu tous ses PS, il est détruit.

#### VIII-A-5. Compétences.

Par défaut, tous les éléments de décor sont dotés de la compétence « Inaltérable » (voir XIX-E-2, page 122). Certains sont dotés d'autres compétences (voir XIX-E, page 122).

#### VIII-A-6. Segmentation.

Les éléments de Grande Taille et de Très Grande Taille (par exemple un château fort) ne peuvent pas être considérés comme un seul élément. Il est nécessaire de les diviser en plusieurs sections (tour, porte, segment de mur, etc.) possédant chacune des caractéristiques propres (RES et PS).

#### VIII-A-7. Élément de décor destructible ou indestructible ?

Un élément de décor possédant une Résistance et des PS est considéré comme destructible.

Un élément de décor ne possédant ni Résistance ni PS est considéré comme indestructible.

### VIII-B. Mouvement et élément de décor.

Les figurines, amies ou ennemies, ainsi que les éléments de décor sont considérées comme des **obstacles** susceptibles de gêner le déplacement des combattants.

La plupart des obstacles doivent être contournés lors des déplacements. Dans certains cas, cependant, un obstacle peut être franchi.

### VIII-B-1. Contourner un obstacle.

Un combattant doit toujours être contourné, sauf si une compétence autorise à passer par-dessus les combattants amis et/ou ennemis.

Lors de n'importe quel déplacement, un combattant peut contourner les obstacles sur son chemin. Ces détours sont déduits de son potentiel de mouvement.

*Note : Il est par conséquent parfois utile de mesurer les distances de déplacement à l'aide d'un mètre souple.*

L'espace minimal nécessaire pour qu'un combattant puisse passer entre deux obstacles est égal à la largeur ou le diamètre de son socle.

### VIII-B-2. Pénalités dues au terrain.

Il existe trois types de terrain différents.

**Zone dégagée** (plaine, colline de faible escarpement, ruisseau, etc...) : Ce type de terrain ne modifie pas les conditions de déplacement.

**Zone encombrée** (forêt, marais, colline escarpée, etc...) : Dans une zone encombrée, chaque centimètre parcouru compte pour deux.

**Zone infranchissable** (gouffre, fleuve, lac profond, etc...) : Aucun combattant ne peut se déplacer sur une zone infranchissable, à moins de sauter par-dessus (compétence « Bond ») ou de voler.

### VIII-B-3. Franchissement des surfaces planes.

Pour franchir un obstacle représenté à plat, la règle est simple : un combattant peut totalement ignorer l'obstacle si la distance à parcourir au-dessus de celui-ci n'est pas supérieure à la longueur de son socle. Cela ne peut pas le conduire à excéder son potentiel de déplacement.

*Exemple : Un guerrier Sessair (socle 2,5 x 2,5cm, MOU = 10) effectue une course. Lors de son déplacement, il peut franchir plusieurs crevasses du moment que chaque saut n'excède pas 2,5cm et qu'il ne parcourt pas plus de 20cm au total.*

Une telle manœuvre n'empêche ni la charge ni l'engagement. Si les conditions ne sont pas réunies, l'obstacle doit être contourné.

### VIII-B-4. Franchissement des reliefs.

Selon les cas, un obstacle peut être soit complètement ignoré, soit franchissable, soit infranchissable. Pour déterminer cela, la Taille du combattant doit être comparée à celle de l'élément (à l'endroit précis où il doit être franchi).

La présence d'un élément de **Taille inférieure** à celle du combattant est ignorée. Le combattant peut franchir l'obstacle comme si ce dernier n'existait pas. Il ne subit aucune pénalité et peut agir normalement.

Les éléments de **Taille supérieure** sont infranchissables. Le combattant ne peut pas franchir l'obstacle, il ne peut que le contourner.

Un élément de **même Taille** que lui est franchissable sous certaines conditions.

- Il ne se déplace que de MOU x 1.
- Si son potentiel de déplacement ne lui permet pas de franchir complètement l'obstacle et que la surface de l'élément est impraticable, le franchissement est impossible.
- Si la surface de l'élément est praticable, le combattant peut s'arrêter dessus.
- Le joueur peut annoncer un engagement en combinaison avec un tel déplacement, mais en aucun cas une charge.

## VIII-C. Tir et élément de décor.

(photos/schémas)

Afin de rendre la résolution des tirs plus réaliste, la Taille des éléments de décor peut être prise en compte de façon plus précise en fonction de celle du tireur et de sa cible.

Le malus lié à la présence d'un obstacle sur la trajectoire d'un tir est ignoré lorsque l'obstacle est d'une Taille inférieure de 2 crans à celle du plus petit des deux combattants.

*Exemple : un Veneur de Vile-Tis (grande taille) tire sur un Wörg (très grande taille) par-dessus un muret de petite taille, ce dernier n'est pas pris en compte dans la résolution du tir.*

La distance entre le tireur et l'obstacle peut également être prise en compte. Un tireur au contact d'un muret ne souffre pas de la présence de celui-ci de la même manière que si c'était sa cible qui s'abritait derrière. Pour représenter cela, le malus dû à la présence d'un obstacle est ignoré si le tireur se trouve à une distance maximale de 5cm de la limite de l'obstacle la plus éloignée de lui sur la trajectoire de son tir (et à condition que la cible soit elle aussi à plus de 5cm de l'obstacle). Cela ne lui permet pas de cibler un combattant sur lequel il ne possède pas de ligne de vue.

## VIII-D. Corps à corps et élément de décor.

(photos/schémas)

Sous certaines conditions, des adversaires peuvent se combattre malgré la présence d'un obstacle entre eux. Pour cela, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Lors de l'assaut initial, l'assaillant doit être à portée de déplacement de l'adversaire ciblé (sans tenir compte de la présence de l'obstacle). Si cette condition est remplie, l'assaillant est placé au contact de l'obstacle, comme si ce dernier était le prolongement du socle de son adversaire.
- Pour que le combat soit possible, la séparation entre les deux combattants ne doit pas excéder 2,5cm.
- La hauteur de l'obstacle doit être inférieure à celle du plus petit des combattants impliqués.

Si ces conditions sont réunies, le combat peut avoir lieu entre les combattants de part et d'autre de l'obstacle. Deux types d'obstacles doivent alors être distingués : les obstacles dits « neutres » et les obstacles de type défensif.

### Obstacles neutres.

Ces obstacles (par exemple, un muret de pierre) infligent les mêmes pénalités aux deux combattants, quel que soit le côté duquel ils se trouvent. Un adversaire situé de l'autre côté d'un obstacle neutre n'est pas pris en compte pour déterminer le nombre de dés de combat d'un combattant.

### Obstacles défensifs.

Ce type d'obstacle est spécifiquement étudié pour défendre une position. On distingue alors le côté Attaquant et le côté Défenseur.

Bien entendu, ce type d'obstacle avantage uniquement le combattant situé du côté Défenseur.

Un adversaire situé du côté Défenseur d'un obstacle défensif n'est pas pris en compte pour déterminer le nombre de dés de combat d'un combattant situé du côté Attaquant.

*Exemple : Dans le cas d'un remblai garni de pieux tournés vers l'extérieur, le côté vers lequel pointent les pieux est le côté Attaquant.*

Un combat entre des adversaires situés de part et d'autre d'un obstacle se déroule de façon normale et peut entraîner des mouvements de poursuite dans les conditions habituelles. Il existe néanmoins deux exceptions :

- Un assaut contre un adversaire situé de l'autre côté d'un élément de décor est considéré comme un engagement, même si le combattant possède une compétence ou une capacité spéciale qui lui permet de considérer ses engagements comme des charges. En d'autres termes, ce type d'engagement ne confère aucun bonus à l'assaillant (ni aucune pénalité à l'assailli).
- Les deux combattants n'étant pas réellement en contact, l'assailli peut tout de même se déplacer lors du même tour s'il n'a pas été activé. Ceci ne requiert aucun jet de désengagement.

## VIII-E. Tirer sur un élément de décor.

Si un tireur prend un élément de décor pour cible alors qu'un combattant de son camp se trouve au contact de celui-ci, aucun jet de répartition n'est requis : si le tir est réussi, l'élément subit le jet de Blessures.

De même, si un combattant libre de tout adversaire (et au contact d'un élément de décor) est visé par un tir, aucun jet de répartition n'est requis, c'est le combattant qui est touché.

Enfin, si un combattant au contact d'un élément de décor et d'un adversaire est pris pour cible par un tireur, le jet de répartition ne prend pas en compte l'élément de décor.

### VIII-E-1. Artillerie perforante.

Les règles sur l'artillerie précisent que les projectiles perforants poursuivent leur course au-delà de la cible. Dans le cas des éléments de décor, cette règle ne s'applique qu'à ceux dont la base (surface au sol) ne dépasse pas 5

x 5cm. Pour les éléments de Taille supérieure, les projectiles perforants ne poursuivent jamais leur course, même si l'élément est détruit ou raté.

En outre, dans le cas d'un tir perforant à travers une fenêtre ou une porte fermée, le projectile ne poursuit pas sa course si le test de Tir est raté. En revanche, si l'élément est détruit, le projectile poursuit sa course.

## VIII-F. Mêlée et élément de décor.

### VIII-F-1. Assaut sur un élément de décor.

Pour qu'un combattant soit considéré comme étant au contact d'un élément de décor (et donc pour qu'il puisse effectuer des attaques à son encontre), il doit avoir effectué un assaut contre celui-ci.

Tous les assauts contre des éléments de décors indestructibles sont considérés comme des engagements. Une charge effectuée contre un élément de décor destructible est une charge.

### VIII-F-2. Séparation des mêlées.

Lors de la séparation des mêlées, les éléments de décor ne sont pas pris en compte. Un combattant a toujours la possibilité d'attaquer un élément de décor s'il se trouve à son contact, même si des attaques ont déjà été portées contre cet élément de décor plus tôt durant la phase de combat.

### VIII-F-3. Mouvements de poursuite.

Un combattant ne peut pas attaquer un élément de décor suite à un mouvement de poursuite. Il doit se trouver au contact de l'élément au début de la phase de combat pour pouvoir l'attaquer.

La destruction d'un élément de décor pendant la phase de combat ne donne pas droit à un mouvement de poursuite.

### VIII-F-4. Attaques sur un élément de décor.

Pour infliger des dégâts à un élément de décor au corps à corps, un combattant doit se trouver au contact de sa base. Sauf cas exceptionnel mentionné dans le texte de la mission, un élément de décor ne peut pas se défendre. L'attaquant doit cependant réussir des tests d'Attaque.

Un élément de décor n'est pas considéré comme un combattant. À ce titre, il n'apporte aucun bonus d'Initiative à son camp dans une mêlée (dans le cas où l'élément est lié à un camp précis) et ne permet pas à un combattant d'obtenir un dé de combat supplémentaire.

*Note : Un combattant engagé contre un élément sans être au contact d'un combattant adverse dispose de deux dés de combat contre cet élément.*

Un combattant qui se trouve à la fois au contact d'un élément de décor et d'un ou plusieurs combattants adverses n'est pas obligé d'attaquer l'élément pendant la phase de combat. Il peut concentrer toutes ses attaques sur son (ses) ennemi(s). Toutefois, s'il veut également attaquer l'élément de décor, il est obligé de répartir ses attaques entre ses adversaires et l'élément concerné.

*Exemple : Un combattant se trouve au contact d'un élément de décor et de deux adversaires. L'élément est un objectif de mission à détruire. Lors de la phase de combat, le combattant place ses 3 dés en attaque. Lorsque vient son tour d'attaquer, il dispose des choix suivants :*

- Répartir ses attaques entre ses deux adversaires et l'élément de décor.
- Répartir ses attaques entre ses deux adversaires sans se préoccuper de l'élément de décor.

## VIII-G. Dégâts et destruction.

### VIII-G-1. Dégâts et points de structure.

Lorsqu'un élément de décor possédant des points de structure subit un jet de Blessures ou une Blessure directe, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- Sonné ou nulle : Aucun effet.
- Blessure légère : L'élément perd 1 PS.
- Blessure grave : L'élément perd 2 PS.
- Blessure critique : L'élément perd 3 PS.
- Tué net : L'élément perd 4 PS.



Les effets de jeu qui interviennent en fonction de la localisation des blessures sont inopérants sur les éléments de décor.

Lorsque ses PS tombent à 0 ou moins, l'élément est « détruit ».

Ceci peut se traduire de plusieurs manières, en fonction de sa nature :

- Statue, autel, pilier, bâtiment de Petite Taille : L'élément est entièrement détruit. Il n'est pas retiré du terrain et continue de constituer un obstacle de même volume.
- Porte, fenêtre, etc... : L'issue obstruée par l'obstacle est désormais ouverte.
- Mur, barricade, palissade : Les dégâts occasionnés aux murs (et assimilés) doivent être localisés en un point précis. Une fois que les PS du mur tombent à 0 en un point donné, une brèche d'une largeur de 5cm est pratiquée dans l'élément à cet endroit.
- Bâtiments de Grande Taille : Les grandes constructions sont divisées en plusieurs structures individuelles traitées séparément, comme s'il s'agissait d'autant de bâtiments de Petite Taille.

### VIII-G-2. Effondrement de la structure.

Lorsqu'un élément de décor est détruit, sa chute peut provoquer des dégâts alentour. Toutefois, seuls les éléments les plus massifs ayant 15 PS ou plus peuvent causer de tels dégâts.

Lorsqu'un tel élément s'effondre, les règles suivantes s'appliquent :

- Les combattants situés sur la structure ou à l'intérieur de celle-ci sont ensevelis. Même s'ils ne sont pas forcément morts, ils ne peuvent plus participer au combat et sont considérés comme des pertes.
- Les combattants situés (même partiellement) dans un rayon de 2,5cm autour de l'élément subissent un jet de Blessures (FOR égale à la RES de l'élément).

### VIII-G-3. Incendies.

Certains éléments (ou zones de terrain) peuvent être considérés comme inflammables. Les zones à risque doivent être désignées avant la bataille.

Si un élément de décor ou une zone inflammable perd des PS suite à un jet de Blessures provoqué par un sortilège faisant appel au Feu ou par une arme enflammée (une épée sous l'effet du sortilège « Châtiment incandescent », un projectile de crache-feu de Mid-Nor, etc.), un marqueur « Incendie/0 » est placé à l'endroit où l'élément a été touché.

Lors de chaque phase de temps mort, 1d6 est lancé pour chaque marqueur « Incendie/X » sur le terrain :

- Sur '1' ou '2', le marqueur est retiré (s'il s'agit d'un « Incendie/0 ») ou sa valeur X est réduite de 3.
- Sur '3', le marqueur reste en place avec la même valeur.
- Sur '4', '5' ou '6', la valeur X du marqueur est augmentée de 3.

On considère que l'incendie affecte toute zone inflammable dans un rayon de X cm autour du marqueur.

Les éléments de décor inflammables, ainsi que les combattants situés (même partiellement) dans une zone incendiée, subissent un jet de Blessures (FOR=8) lors de la phase de temps mort.

De même, si un combattant termine son activation (aux paliers 0 et 1) dans une zone enflammée, il subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=8).

Enfin, si un combattant traverse une zone enflammée (aux paliers 0 et 1) sans s'y arrêter, il subit un jet de Blessures (FOR=6).

Si l'incendie affecte un seul élément de décor isolé et que celui-ci est détruit, tous les marqueurs « Incendie/X » qui se trouvent dessus sont retirés.

Une zone enflammée coupe toutes les lignes de vue aux paliers 0 et 1. En outre, deux combattants ne peuvent pas s'affronter au corps à corps si un élément enflammé se trouve entre eux.

## VIII-H. Matériaux de construction.

Les tableaux présentés dans cette section recensent les matériaux de construction les plus couramment utilisés sur Aarklash et certains autres plus rares. Une RES est donnée pour chacun. Certains sont associés à des compétences (voir XIX-, page 130). Les PS d'un élément dépendent des matériaux dont elle est constituée et de sa Taille.

Une liste de constructions et les PS qui y sont associés est fournie à titre de référence dans la section suivante. Les PS de certains éléments (comme les murs ou les portes, par exemple) sont calculés en fonction de leur épaisseur et du matériau utilisé. Une valeur de base est donnée pour chaque élément. Pour calculer les PS, il suffit de multiplier cette valeur par l'épaisseur en centimètres (valeur arrondie au supérieur) de l'élément.

*Exemple : La pierre possède une valeur en PS de 3. Une statue (ou un mur) d'une épaisseur de 2cm bénéficie donc de 6 PS.*

Les bâtiments sont considérés comme un tout. Ils possèdent un nombre global de PS.



Bâtiments	PS
Tente en toile	3
Hutte en torchis	4
Cabane en bois	5
Petite maison en pierre et bois	8
Tour de guet en bois	7
Pont en bois	8
Petit édifice en pierre	10
Pont en pierre	12
Grande maison en pierre	15
Tour en pierre	15
Donjon en pierre	18

Matériau	RES	PS	Compétences
Cristal, verre, vitrail	0	1	Cassant, Translucide
Verre renforcé	1	1	Translucide
Enchevêtrement d'os	2	1	
Tissu, toile	2	1	Inflammable
Cuir, toile goudronnée	3	1	Inflammable
Chair corrompue (chair d'essence surnaturelle ou magique)	3	2	
Torchis	3	2	Inflammable
Planches de bois	5	3	Inflammable
Planches renforcées de métal	6	3	Inflammable
Brique	6	3	
Troncs	7	3	Inflammable
Pierre	8	3	Indestructible
Métaux communs (or, plomb, cuivre, bronze, fer, étain)	8	4	Indestructible
Métaux résistants (acier, etc...)	10	5	Indestructible
Alphax	12	6	Indestructible

## VIII-I. Exemples de décors.

(photos)

**VIII-I-1. Colonnes des tourmenteurs, Héraut de la miséricorde, Colonne de la tentation, Colonne des calamités.**

**Matière** : Pierre / RES=8.

**Compétences** : Indestructible, Inaltérable.  
6PS.

**VIII-I-2. Pilier des crânes.**

**Matière** : Os / RES=2.

**Compétences** : Inaltérable.  
2PS.

**VIII-I-3. Spirale de chair.****Matière** : Chair corrompue / RES=3.**Compétences** : Inaltérable.

4PS.

**VIII-I-4. Porte de manoir.****Matière** : Planches renforcées de métal / RES=6.**Compétences** : Inflammable, Inaltérable.

3PS.

**VIII-I-5. Grande porte.****Matière** : Planches renforcées de métal / RES=7.**Compétences** : Inflammable, Inaltérable.

3PS.

**VIII-I-6. Gardien de l'éternité.****Matière** : Pierre / RES=8.**Compétences** : Indestructible, Inaltérable.

3PS.

**VIII-J. Fortifications, assaillants.**

Certaines catégories de combattants ne peuvent utiliser aucun des équipements décrits dans cette section, soit par manque d'intelligence, soit parce que leur équipement les en empêche :

- Créatures dont la DIS est inférieure à 3.
- Machines de guerre.
- Cavaliers et centaures.

Ces combattants ne peuvent en aucun cas transporter ou utiliser les équipements décrits ci-après, ni même en être équipés.

Plutôt que de s'attaquer individuellement à la porte d'une forteresse, les combattants peuvent unir leurs forces pour en venir à bout à l'aide d'un bélier.

Il existe plusieurs types de béliers, plus ou moins gros. Certains sont même montés sur une structure couverte capable de rouler. Ces règles pour Confrontation n'abordent cependant que les béliers les plus légers pouvant être portés par l'infanterie.

Au lieu d'enfoncer la porte, les assaillants peuvent se lancer à l'assaut de l'enceinte pour tenter de passer par-dessus. Les échelles constituent un moyen rudimentaire, mais efficace, d'y parvenir. Il est également possible d'utiliser des cordes à grappin, moins encombrantes, mais plus risquées à utiliser.

**VIII-J-1. Cordes et grappins.**

Au moment de la constitution de l'armée, n'importe quel combattant (à l'exception de ceux mentionnés en début de section J) peut être équipé d'une corde à grappin pour 3 PA. Si un combattant meurt avant d'avoir pu utiliser sa corde, celle-ci est perdue.

Le lancement du grappin est considéré comme un tir du point de vue de la résolution des actions.

Un combattant est capable de lancer un grappin à une hauteur qui varie selon sa Taille :

- Petite Taille : 12cm.
- Taille moyenne : 15cm.
- Grande Taille : 18cm.
- Très Grande Taille : 22cm.

Lorsqu'un combattant tente de lancer un grappin, la distance entre son socle et le point visé sur l'élément est mesurée. Si cette distance est supérieure à la portée maximale du grappin, la tentative échoue. Dans le cas contraire, le combattant doit effectuer un test d'Initiative de difficulté 6.

Si la tentative échoue, la manœuvre peut être retentée lors d'un tour ultérieur. En cas de succès, le grappin est fixé à l'élément.

Pour grimper à la corde, un combattant doit se trouver au contact de l'élément de décor à escalader et à la verticale du point d'accroche du grappin. Il doit commencer son déplacement à cet endroit et ne peut effectuer aucune autre action avant de grimper.

Le combattant doit ensuite effectuer un test d'Initiative de difficulté égale à la RES inscrite sur sa carte de références. En cas d'échec, il ne parvient pas à grimper et reste immobile. Si le jet est réussi, le combattant grimpe jusqu'en haut. Là encore, quels que soient son MOU et la distance réelle qui le sépare du sommet, on considère qu'il arrive en haut.

Un combattant au contact du point auquel le grappin a été accroché peut tenter de couper la corde en utilisant ses dés d'attaque contre elle. Une telle action ne peut être effectuée que pendant la phase de combat. La corde est alors considérée comme un élément de décor.

La corde elle-même a une RES de 1 et 1 PS. Si la corde est coupée, elle est détruite.

*Règle spéciale : Si un combattant est en train de grimper à la corde attaquée, il peut utiliser ses dés de défense pour tenter de parer les attaques dirigées contre la corde.*

### VIII-J-2. Echelles.

Une échelle coûte 5PA. Le nombre de ces équipements dans une armée n'est pas limité et ils ne comptent pas dans le pourcentage autorisé de machines de guerre.

Les échelles doivent être représentées sur le terrain.

*Note : Les échelles peuvent être représentées par de simples languettes de bois ou de plastique de 15cm de long sur 3cm de large.*

Lors du déploiement, chacun de ces équipements doit être placé sur le terrain en même temps que son porteur et au contact de celui-ci.

Leur déplacement répond aux règles sur le déplacement d'engins immobiles (voir **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, page 97), à une exception près : n'importe quel combattant (à l'exception de ceux mentionnés plus haut) peut participer à leur déplacement.

Une échelle a un poids de 6 et une longueur de 15cm.

Les porteurs peuvent être placés au contact de chaque côté de l'équipement. En revanche, aucun porteur ne peut être placé à l'avant ou à l'arrière.

Au terme de leur déplacement, les porteurs peuvent faire basculer l'échelle contre l'élément à prendre d'assaut. La base de l'échelle doit alors être placée au contact du socle du porteur le plus proche de l'élément.

S'il s'avère que l'échelle est trop courte, elle tombe au sol (il n'est pas permis de mesurer la distance avant). Une échelle au sol (ou appuyée contre un élément) peut être ramassée pour une nouvelle tentative. Pour ramasser une échelle, un combattant doit simplement se trouver à son contact au début de son activation. Il est possible de ramasser une échelle, de se déplacer et de la positionner durant le même tour.

Un combattant qui commence son activation au contact de la base d'une échelle peut grimper au sommet. Il ne peut effectuer aucune autre action avant de grimper.

Quels que soient son MOU et la distance réelle qui le sépare du sommet, on considère qu'il arrive en haut.

Un combattant au contact d'une échelle (à sa base ou au sommet) peut tenter de la faire tomber.

Une telle action ne peut être effectuée que pendant la phase de combat, à la place d'un test d'Attaque. Le combattant doit consacrer deux dés de combat à cette action (à la manière d'un coup de maître).

Il doit ensuite réussir un test de Force d'une difficulté égale à 6 + RES du combattant qui se trouve dessus (valeur inscrite sur la carte de références). En cas de succès, l'échelle tombe : elle est détruite et le grimpeur est Tué net.

### VIII-J-3. Escalade, actions et combat.

Tant qu'un combattant se trouve sur une échelle ou agrippé à une corde, il ne peut effectuer d'autre action que combattre au corps à corps et prendre pied sur l'élément (à moins que la présence d'un adversaire ne l'en empêche). Il ne peut recourir à aucune compétence active. S'il s'agit d'un magicien ou d'un fidèle, il ne récupère ni mana ni Foi Temporaire.

Lorsqu'un combattant parvient au sommet d'un obstacle grâce à une échelle ou une corde, plusieurs cas de figure sont possibles :

- S'il peut prendre pied sur l'obstacle, il s'arrête au contact de l'échelle ou de la corde. Si ce placement l'amène au contact d'un adversaire, on considère qu'il s'agit d'un engagement.
- Si aucune surface praticable ne se trouve à l'arrivée, le grimpeur doit sauter de l'autre côté. Si la distance qui le sépare du sol est supérieure à 5cm, il subit alors un jet de Blessures de FOR égale à la hauteur. S'il survit le combattant doit être placé dans un rayon de 10cm à la verticale de son point de chute et hors de tout contact adverse. Son activation est alors terminée. S'il n'est pas possible de placer le combattant en raison de la présence d'obstacles, on considère qu'il redescend (il doit donc être placé au pied de la corde).
- Si le combattant atteint le sommet de l'obstacle mais qu'un adversaire l'empêche de prendre pied dessus, un combat a lieu.

*Attention ! Une même corde (ou échelle) ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. En d'autres termes, lors d'un même tour, un seul combattant peut arriver au sommet d'un obstacle grâce à une échelle ou une corde donnée.*

Si le grimpeur arrive face à un défenseur, il doit se frayer un passage au cours d'un combat très périlleux. La figurine de l'assaillant est mise de côté (elle est censée se trouver en équilibre au sommet de la corde ou de l'échelle).

Tant qu'un combattant se trouve sur l'échelle ou sur la corde, aucun autre ne peut grimper. Les adversaires ne peuvent pas non plus grimper derrière lui pour l'attaquer dans le dos.

Lors d'un combat entre un assaillant sur une corde ou une échelle et un défenseur, le défenseur bénéficie des avantages d'un obstacle défensif.

*Rappel : Le grimpeur ne peut utiliser aucune compétence active.*

#### VIII-J-4. Béliers.

Un bélier coûte 10 PA. Le nombre de ces équipements dans une armée n'est pas limité et ils ne comptent pas dans le pourcentage autorisé de machines de guerre.

Les béliers doivent être représentés sur le terrain.

*Note : N'importe quelle tige de 10cm de long peut faire l'affaire pour figurer un bélier.*

Lors du déploiement, chacun de ces équipements doit être placé sur le terrain en même temps que son porteur et au contact de celui-ci.

Leur déplacement répond aux règles sur le déplacement d'engins immobiles (voir **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, page 97), à une exception près : n'importe quel combattant (à l'exception de ceux mentionnés plus haut) peut participer à leur déplacement.

Un bélier a un poids de 8 et une longueur de 10cm.

Les porteurs peuvent être placés au contact de chaque côté de l'équipement. En revanche, aucun porteur ne peut être placé à l'avant ou à l'arrière.

Le bélier ne peut être utilisé que pour attaquer des éléments de décor ou des engins immobiles.

Pour attaquer un élément au bélier, tous les porteurs doivent être libres de tout adversaire et déclarer une charge sur la cible.

Si la tête du bélier parvient au contact de la cible, cette dernière subit un jet de Blessures de FOR égale à 5 plus FOR cumulée de tous les porteurs. Pour ce calcul, les pénalités dues aux Blessures des porteurs sont prises en compte.

*Exemple : Quatre porteurs dont la FOR est respectivement de 4, 6, 3 et 8 attaquent une porte au bélier. L'un d'eux est en Blessure légère et l'autre en Blessure grave. La FOR de l'impact est donc de  $5 + 4 + 6 + 3 + 8 - 1 - 2 = 23$ .*

Le bélier lui-même est considéré comme un équipement et ne peut pas être détruit.

#### VIII-J-5. Equipements incendiaires.

Tout combattant peut être doté d'un équipement incendiaire (torche, feu grégeois, flèche incendiaire, etc.) pour 3PA Dès lors, toute attaque au corps à corps ou à distance portée contre un élément de décor peut être considérée comme enflammée (au choix du joueur qui contrôle l'attaquant).

### VIII-K. Fortifications, défenseurs.

#### VIII-K-1. Rochers.

Le défenseur peut disposer des réserves de grosses pierres sur ses remparts pour bombarder l'ennemi.

Chaque tas (matérialisé par quelques pierres collées sur un socle 3,75 x 3,75cm) coûte 10PA et représente une réserve de rochers suffisante pour toute la bataille.

Les tas doivent être placés après le déploiement des combattants des deux camps. Ils ne peuvent pas être déplacés par la suite.

Pendant son activation, n'importe quel combattant peut lancer un rocher dans les conditions suivantes :

- Il s'agit d'une action exclusive.
- Le combattant doit être libre de tout adversaire.
- Il doit se trouver au contact du rempart et à une distance maximale de 2,5cm du tas de rochers au moment du tir.
- La cible doit se trouver dans la ligne de vue du lanceur et dans un rayon de 5cm en contrebas.

Si toutes ces conditions sont réunies, le joueur lance 1d6. La cible est touchée sur '3' ou plus et subit un jet de Blessures (FOR=6).

### VIII-K-2. Poix enflammée.

Plus meurtrière que de simples rochers, la poix permet d'effectuer des attaques de zone et d'enflammer les engins adverses.

Le défenseur peut disposer des chaudrons de poix enflammée sur ses remparts pour les déverser sur les assaillants. Les chaudrons doivent être placés au contact du bord du rempart, après le déploiement des combattants. Ils ne peuvent pas être déplacés par la suite.

Chaque chaudron (représenté par un socle 3,75 x 3,75cm) coûte 15PA. À l'inverse des réserves de rochers, les chaudrons sont à usage unique.

Au moment de son activation, n'importe quel combattant peut renverser un chaudron dans les conditions suivantes :

- Il s'agit d'une action exclusive.
- Le combattant doit être libre de tout adversaire.
- Il doit se trouver au contact du chaudron.

Si toutes ces conditions sont réunies, chaque combattant situé (même partiellement) dans un rayon de 5cm en contrebas subit un jet de Blessures (FOR=6). Les éléments inflammables sont susceptibles d'être incendiés.

### VIII-K-3. Equipements incendiaires.

Tout combattant peut être doté d'un équipement incendiaire (torche, feu grégeois, flèche incendiaire, etc.) pour 3PA. Dès lors, toute attaque au corps à corps ou à distance portée contre un élément de décor peut être considérée comme enflammée (au choix du joueur qui contrôle l'attaquant).

## Ch.9 Phase de combat.

Une fois que les actions de tous les combattants ont été résolues, la phase d'activation est terminée. La phase de combat débute alors. Au cours de celle-ci, les mêlées sont résolues par combats, c'est-à-dire par les segments de chaînes d'adversaires (en contact les uns avec les autres) qu'elles constituent.

Bien que divers effets de jeu (comme le lancement de certains sortilèges ou l'appel de miracles particuliers) puissent intervenir à différents moments de cette phase, celle-ci se déroule en respectant les étapes suivantes.

### IX-A. Séparation des mêlées.

#### IX-A-1. Mêlée et combat.

(photos/schémas)



Une **mêlée** est un ensemble de combattants adjacents. Chaque combattant doit être en contact avec un combattant adverse (au minimum) et tous doivent former une chaîne ininterrompue.

*Exemple : cette photographie représente une seule mêlée. En effet, chaque combattant est en contact avec un adversaire et tous forment une chaîne ininterrompue.*

*Exemple : sur cette photographie, la chaîne est interrompue car le combattant au socle rouge et celui au socle sable sont du même camp. Il s'agit donc de deux mêlées différentes. La figurine au socle bleu n'étant au contact d'aucun adversaire, elle n'est impliquée dans aucune mêlée.*

Le terme **combat** s'applique à un groupe de combattants en mesure de s'affronter dans une même mêlée. Un combat répond à deux règles strictes :

Une figurine ne peut affronter que des adversaires au contact de son socle.

Un même combat ne peut impliquer qu'une seule figurine contre une autre ou une seule figurine contre plusieurs. En aucun cas, il ne peut s'agir de plusieurs figurines contre plusieurs autres.

#### IX-A-2. Séparation des mêlées.

(photos/schémas)

Si une **mêlée** comprend plusieurs combattants de chaque camp, elle doit être séparée en **combats** distincts qui servent à déterminer qui peut attaquer qui.



Chaque camp désigne un combattant de la mêlée pour participer à un test de Discipline. Le vainqueur de ce test doit séparer la mêlée en plusieurs **combats**. Pour cela, il détermine comment seront organisés les combats parmi les figurines en contact les unes avec les autres.

Le joueur qui a remporté le test de Discipline doit donc séparer la mêlée de façon à ce que les combats soient clairement identifiables. Il doit cependant respecter les règles suivantes :

Une même figurine ne peut être impliquée que dans un seul combat.

Toute figurine au contact d'un adversaire doit être impliquée dans un combat.

*Exemple : cette mêlée peut être séparée de trois façons différentes.*



*Attention : cette séparation est factice, les figurines peuvent être séparées physiquement de quelques millimètres, mais elles restent cependant considérées comme étant en contact socle à socle.*

### IX-B. Vol et corps à corps.

#### IX-B-1. Corps à corps aérien.

Les combats aux paliers 1 ou 2 sont simulés en dehors du champ de bataille, sur une autre table. Cela permet de visualiser les combats en vol sans gêner le placement des figurines au palier 0.

Deux figurines ne peuvent être considérées comme étant au contact l'une de l'autre que si elles se trouvent toutes deux au même palier d'altitude.

Si un corps à corps a lieu au palier 1 ou 2, c'est le MOU en vol des combattants qui est utilisé pour les mouvements de poursuite. Celui-ci est simulé à l'aide du pion « au sol ». Un combattant ne peut pas changer de palier lors d'un mouvement de poursuite.

### IX-B-2. Charge en piqué.

Un combattant situé aux paliers 1 ou 2 peut effectuer une charge en piqué sur un adversaire situé au palier directement inférieur au sien. Cette attaque répond aux mêmes règles qu'une charge normale.

Lorsqu'un combattant effectue une charge en piqué, il bénéficie de INI+2, ATT+2 et FOR+2.

Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation des mêlées.

Il n'est cependant valable que lors du premier combat auquel le combattant participe et ne s'applique plus si le combattant effectue un mouvement de poursuite.

## IX-C. Résolution des combats.

Lorsqu'un combat a été désigné, il est conseillé aux joueurs de placer face à eux les cartes de références correspondant aux combattants impliqués. Ceci permet de ne pas perdre de vue les informations nécessaires au bon déroulement du combat (caractéristiques, capacités spéciales, etc...).

### IX-C-1. Ordre de résolution des combats.

Une fois les mêlées séparées, chaque joueur choisit un combattant de son armée qui participe à un combat. Les combattants choisis effectuent un test de Discipline en opposition, appelé **jet d'Autorité**.

**L'ordre décroissant des résultats obtenus sur le jet d'Autorité définit l'ordre des tours de parole.**

La phase de Combat est en effet divisée en tours de parole. Lors d'un même **tour de parole**, un seul joueur choisit le combat qui doit être résolu. Une fois ce combat (ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite) résolu, le tour de parole est terminé et c'est à l'adversaire de jouer. Les joueurs prennent ainsi la main à tour de rôle jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

Le joueur ayant obtenu le premier tour de parole **doit** désigner le combat auquel participe son combattant choisi pour le test de Discipline.

Lors des tours de parole suivants, les joueurs vont librement choisir un combat qui sera résolu (ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite).

**Note :** *n'importe quel combattant de l'armée peut être désigné pour effectuer le test d'Autorité. Même si c'est un allié ou s'il est doté de la compétence « Paria » ou autre.*

### IX-C-2. Dés de combat.

Chaque combattant impliqué dans un combat dispose d'un certain nombre de dés qui lui serviront à attaquer ou à se défendre. Ce nombre est calculé comme suit.

Un combattant dispose d'un nombre de dés de combat égal à 1 + le nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui.

*Exemples : Un garde royal d'Alahan est impliqué dans un combat contre un guerrier de l'aube. Chacun des deux adversaires dispose de deux dés de combat (1 + 1).*

*Un garde prétorien est impliqué dans un combat contre deux clones de Dirz et un guerrier de l'aube. Le garde prétorien dispose de quatre dés de combat (1 + 3). Les clones et le guerrier de l'aube disposent chacun de deux dés de combat (1 + 1).*

Afin de mieux gérer les dés de chaque combattant, il est conseillé de les placer directement sur les cartes de références correspondantes.

### IX-C-3. Attaque et défense.

(photos/schémas)

Avant de procéder au test d'Initiative, les joueurs doivent décider de la façon dont leurs combattants utiliseront leurs dés de combat. Chaque dé doit être assigné à l'attaque ou à la défense.

Le joueur doit annoncer de quelle manière chaque combattant répartit ses dés de combat dans l'ordre croissant des valeurs stratégiques individuelles. Dans le cas où deux combattants opposés ont la même valeur stratégique, c'est le joueur qui a perdu le jet de Tactique qui fait son annonce en premier.

**Exception !** *Les magiciens et les fidèles répartissent leurs dés de combat avant tout autre combattant, sauf s'ils sont dotés de la compétence « Guerrier-mage » ou « Moine-guerrier ». Si plusieurs magiciens ou fidèles font partie du même combat, alors ils répartissent leurs dés de combat dans l'ordre croissant de leurs valeurs stratégiques individuelles, en commençant par le joueur qui a perdu le jet de Tactique en cas d'égalité de valeurs stratégiques.*

Chaque combattant peut attribuer l'intégralité des dés à l'attaque (ou à la défense) ou bien les répartir comme il le souhaite.



*Attention ! À ce stade du déroulement du combat, il est important de prévoir que les combattants du joueur qui va remporter le test d'Initiative auront l'opportunité d'attaquer les premiers au moment de résoudre les attaques. Il est donc prudent de placer un ou plusieurs dés en défense lorsque l'on pense perdre le test d'Initiative.*

*Exemples : Un joueur d'épée d'Alahan (13 PA) est impliqué dans un combat contre un guerrier de l'aube (22 PA). Les deux dés de combat du joueur d'épée doivent donc être répartis en premier. Le joueur décide de placer le premier en attaque et le second en défense. C'est ensuite au tour de son adversaire de répartir les deux dés de combat du guerrier de l'aube. Il choisit de placer les deux en attaque.*

*Un garde prétorien (45 PA) est impliqué dans un combat contre deux guerriers de l'aube (22 PA) et Arkéon Sanath (91 PA). Les deux dés de chaque guerrier de l'aube doivent être répartis en premier. Pour le guerrier n° 1 le joueur place deux dés en attaque, pour le guerrier n° 2 il en place un en attaque et un en défense. C'est ensuite au garde prétorien de placer ses quatre de combat. Le joueur décide d'en placer 1 en défense et 3 en attaque. Enfin, il place les deux dés d'Arkeon Sanath, un en attaque et un en défense.*

Il est conseillé d'utiliser les cartes de références pour organiser les dés de façon à ne pas commettre d'erreur lors de la résolution des attaques. Placer les dés d'attaque sur la partie supérieure de la carte et les dés de défense sur la partie inférieure est un bon moyen de ne pas se tromper. Si plusieurs combattants d'un même type sont impliqués dans le même combat, il est également important de bien séparer leurs dés.

*Ce combattant dispose d'un dé d'attaque et d'un dé de défense.*

*Ce combattant dispose de deux dés d'attaque.*

*Ce combattant dispose de deux dés de défense.*

#### **IX-C-4. Initiative.**

Pour déterminer quels combattants ont la possibilité d'attaquer les premiers, chaque joueur doit effectuer un test d'Initiative.



Ce test est effectué une fois que tous les combattants du combat ont répartis leurs dés de combat. Une fois le test d'Initiative lancé, la répartition des dés de combat ne peut plus être modifiée.

Le joueur qui n'a qu'un seul combattant impliqué dans le combat effectue le jet avec l'INI du profil concerné. Si un joueur a plusieurs de ses combattants impliqués dans un même combat, il peut choisir avec lequel d'entre eux il effectue le test. Le résultat final du jet est alors augmenté d'un nombre de points égal au nombre de figurines de son camp impliquées dans ce combat en plus de lui (le combattant choisi pour effectuer le jet n'est pas compté dans ce bonus).

*Exemples : Un garde royal d'Alahan (INI=4) est impliqué dans un combat contre un guerrier de l'aube (INI=3). Les deux joueurs effectuent leur test d'Initiative. Pour le garde royal, le joueur obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à son INI de 4 donne un résultat final de 7. Pour le guerrier de l'aube, le joueur obtient un résultat naturel de '5', qui ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 8. Le guerrier de l'aube remporte donc le test d'Initiative par 8 à 7.*

*Un garde prétorien (INI=3) est impliqué dans un combat contre deux clones de Dirz (INI=2) et un guerrier de l'aube (INI=3). Les deux joueurs effectuent leur test d'Initiative. Pour le garde prétorien, le joueur obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 6. Son adversaire ayant trois combattants impliqués dans ce combat, il doit choisir lequel sera utilisé pour le test d'Initiative. Le guerrier de l'aube ayant une meilleure INI que les clones (3 au lieu de 2), il est naturellement désigné. Le joueur obtient un résultat naturel de '2' auquel s'ajoutent l'INI de 3 du guerrier de l'aube, ainsi qu'un + 2 dû à la présence des deux clones. Le résultat final de ce jet est donc de  $2 + 3 + 2 = 7$ . Le guerrier de l'aube et les clones remportent le test d'Initiative par 7 à 6.*

Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les obligeant à placer leurs dés de combat avant tout autre combattant, ils placent leur dés les premiers, par ordre croissant des Valeurs stratégiques, puis les combattants non-affectés par de tels effets placent leurs dés normalement.



Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les obligeant à placer leurs dés de combat après tout autre combattant, ils placent leur dés les derniers, par ordre croissant des Valeurs stratégiques, après que les combattants non-affectés par de tels effets aient placé leurs dés normalement.



Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les autorisant à placer leurs dés de combat après le test d'Initiative, ils placent leurs dés par ordre croissant des Valeurs stratégiques, une fois que les tests d'Initiative ont été effectués.

*Attention ! Certaines pénalités (comme les pénalités de Blessures) s'appliquent à l'Initiative. Si un combattant soumis à une telle pénalité est choisi parmi plusieurs autres pour effectuer un test d'Initiative avant un combat, il ne faut pas oublier de prendre en compte ces pénalités. Il n'est donc pas toujours judicieux de désigner systématiquement le combattant doté de la plus haute Initiative sur sa carte de références.*

## IX-D. Résolution des passes d'armes.

(photos/schémas)

Une fois que le test d'Initiative a été effectué, le combat à proprement parler commence. Un combat est divisé en un nombre indéterminé de passes d'armes. Une passe d'armes représente le laps de temps nécessaire à des adversaires pour effectuer une attaque contre chacun des ennemis impliqués dans le même combat qu'eux.

À chaque passe d'armes, le camp qui a remporté le test d'Initiative attaque en premier lors d'une passe d'armes.

Au cours d'une même passe d'armes, le nombre d'attaques tentées par un combattant dépend du nombre de dés d'attaque dont il dispose et du nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui.

### IX-D-1. Combat à un contre un.

(photos/schémas)

Dans un duel, tant qu'un combattant dispose d'au moins un dé d'attaque, il doit effectuer une attaque par passe d'armes. Cependant, s'il lui reste plusieurs dés d'attaque, un combattant ne peut effectuer qu'une seule attaque par passe d'armes dans un duel.

*Exemple : Un combat oppose un traqueur orque (à droite) à un clone de Dirz (à gauche). Le clone a placé un dé en attaque et un dé en défense. L'orque a placé ses deux dés en attaque. L'orque a remporté le test d'Initiative. Lors de la première passe d'armes, l'orque effectuera une attaque, puis le clone effectuera la sienne s'il a survécu.*

*Lors de la seconde passe d'armes, l'orque effectuera sa seconde attaque. Le clone n'ayant plus de dé d'attaque, le combat prendra fin quoi qu'il arrive.*

### IX-D-2. Combat à un contre plusieurs.

(photos/schémas)

**Camp en supériorité numérique :** Chaque combattant disposant d'au moins un dé d'attaque doit effectuer une attaque contre l'adversaire. L'ordre dans lequel les combattants attaquent est choisi par le joueur qui les contrôle. Les combattants disposant de plusieurs dés d'attaque ne peuvent en utiliser qu'un seul par passe d'armes.

**Camp en infériorité numérique :** S'il dispose d'au moins un dé d'attaque, le combattant doit effectuer une attaque contre chacun de ses adversaires si cela lui est possible. Si le combattant dispose de moins de dés d'attaque que d'adversaires, le joueur qui le contrôle choisit librement quels ennemis seront attaqués. Un combattant ne peut pas attaquer deux fois le même adversaire au cours d'une passe d'armes.

*Exemple : Un guerrier Khor nain affronte un bûshi (carte de gauche) et un ashigarû goblin (carte de droite).*

*Le bûshi a placé ses deux dés en attaque et l'ashigarû en a placé un en attaque et un en défense. Le nain a placé ses trois dés en attaque. Le nain a perdu le test d'Initiative.*

*Lors de la première passe d'armes, chaque goblin doit tenter une attaque contre le Khor. S'il survit, le nain doit ensuite tenter une attaque contre chacun de ses deux adversaires.*

*Lors de la seconde passe d'armes, le bûshi doit tenter sa seconde attaque. Enfin, le nain doit tenter sa troisième et dernière attaque contre le bûshi ou l'ashigarû (au choix du joueur qui contrôle le guerrier Khor).*

### IX-D-3. Enchaînement des passes d'armes.

Lorsque tous les combattants ont résolu toutes les attaques qu'ils devaient effectuer au cours d'une passe d'armes, une nouvelle passe d'armes commence. Les passes d'armes s'enchaînent ainsi jusqu'à ce que plus aucun combattant n'ait de dé d'attaque ou que tous les combattants d'un des deux camps soient éliminés. Les dés de défense inutilisés sont perdus.

*Note : À chaque nouvelle passe d'armes, les combattants ne doivent pas forcément attaquer dans le même ordre : un combattant peut très bien être désigné pour attaquer le premier lors d'une passe d'armes et attaquer en dernier lors de la passe d'armes suivante.*

*Attention ! Une fois qu'un dé a été placé en attaque, la décision ne peut pas être annulée : le combattant doit effectuer un test d'Attaque, à moins qu'il soit éliminé avant de pouvoir le faire.*

## IX-E. Déroulement d'une attaque.

Le joueur Attaquant désigne l'un des adversaires du combattant comme cible de l'attaque.

### IX-E-1. Annonce de la défense.

Si la cible dispose d'au moins un dé en défense, le joueur qui la contrôle doit décider s'il tente ou non de se défendre. Si la cible dispose de plusieurs dés de défense, le joueur doit annoncer combien de ces dés seront utilisés dans la tentative de parade.

Un joueur peut utiliser autant de dés de défense qu'il le souhaite pour tenter de parer une même attaque. Ces choix doivent être faits avant que le test d'Attaque soit effectué.

### IX-E-2. Test d'attaque.

L'attaquant effectue un test d'Attaque (aucune difficulté pour ce test) : le résultat final de ce jet indique la difficulté que le défenseur doit égaler ou surpasser pour parer l'attaque.

*Note : Toute relance de '6' ou du test d'Attaque doit être effectuée avant le moindre test de Défense.*

*Note : Alors que le défenseur peut utiliser plusieurs dés de défense pour tenter de parer une même attaque, le joueur attaquant ne peut pas grouper plusieurs dés pour effectuer un seul test d'Attaque dans l'espoir d'obtenir un résultat plus élevé.*

*Rappel : Pour les tests de caractéristiques, un résultat final inférieur ou égal à 0 est un échec automatique.*

### IX-E-3. Test de défense.

Si le défenseur a annoncé une tentative de parade, il effectue un test de Défense avec autant de dés qu'il en a précédemment assigné à cet effet. Si le résultat final de ce jet égale ou dépasse le résultat final du test d'Attaque, l'attaque est parée. Dans le cas contraire (ou si aucun test de Défense n'a été tenté), l'attaque porte. Quel que soit le résultat des tests de Défense, tous les dés de défense assignés pour tenter de parer une attaque sont perdus. Il existe cependant deux exceptions à cette règle :

- Echec de l'attaque.
- Défense soutenue.

### IX-E-4. Échec de l'attaque.

Si le test d'Attaque est un échec automatique (si le résultat final du test est inférieur ou égal à 0), le défenseur ne perd aucun dé de défense.

### IX-E-5. Défense soutenue.

(photos/schémas)

Si un combattant a placé au moins autant de dés en défense qu'en attaque au moment de la répartition des dés de combat, il peut recourir à la défense soutenue.

Si un effet de jeu permet au combattant d'avoir des dés de combat qui ne sont encore placés ni en attaque ni en défense, l'utilisation de la défense soutenue n'est pas possible tant que tous les dés de combat n'ont pas été placés.

Au moment où le joueur annonce qu'il utilise le dernier dé de défense de ce combattant pour tenter de parer une attaque, il peut annoncer une « défense soutenue ».

Le combattant gagne alors DEF-2 jusqu'à la fin du combat, mais il ne perdra pas son dé de défense (que la défense soit réussie ou ratée) et devra le réutiliser contre toute nouvelle attaque lors de ce combat. Ce dé ne peut être utilisé que dans le même combat et seulement pour effectuer d'autres défenses soutenues, exactement dans les mêmes conditions.

*Attention ! Le dé assigné à une défense soutenue doit être le dernier du combattant. Il n'est donc pas permis de tenter une défense soutenue en lançant plusieurs dés de défense. En outre, une fois qu'un joueur a annoncé son intention de tenter une défense soutenue, le combattant concerné ne peut plus effectuer de contre-attaque jusqu'à la fin du combat. S'il possède la compétence « Ambidextre », celle-ci est sans effet. Enfin, une fois qu'une défense soutenue a été annoncée, le défenseur doit tenter de se défendre contre chaque attaque. Le joueur ne peut pas décider de ne pas assigner de défense à une attaque.*

*Exemple : Un thermo-prêtre nain affronte deux ashigarûs gobelins. Le joueur Gobelins place les deux dés de ses deux combattants en attaque. Disposant de trois dés de combat, le joueur Nain place deux dés en défense et un seul en attaque. Les gobelins remportent le test d'Initiative.*

*Le premier ashigarû (en blessure critique et chargé par le thermo-prêtre) se prépare à attaquer. Le joueur Nain annonce son intention de parer l'attaque avec le premier des deux dés de défense du thermo-prêtre. Le joueur Gobelins effectue son test d'Attaque, mais il fait '1' et obtient donc un résultat final de  $1 + 2 - 1 - 3 = -1$ . L'attaque ayant échoué, le thermo-prêtre ne perd pas son dé de défense.*

*Le second ashigarû prépare son attaque et, encore une fois, le joueur Nain annonce qu'il tente de se défendre avec un seul dé. Cette fois, le joueur Gobelins obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à  $ATT=2$  de l'ashigarû, donne un résultat final de 5. Le joueur Nain effectue son test de Défense et obtient un résultat naturel de '4'. Grâce à sa  $DEF=4$ , le thermo-prêtre obtient donc un résultat final de 8, largement suffisant pour parer l'attaque dont la difficulté était de 5.*

*C'est maintenant au tour du thermo-prêtre d'attaquer. Le joueur Gobelins n'ayant placé aucun dé en défense, il ne peut pas tenter de parer. Le joueur Nain effectue son test d'Attaque contre le gobelins indemne et obtient un résultat naturel de '5'. L'attaque porte donc sans que le joueur Gobelins puisse réagir. L'ashigarû ciblé subit un jet de Blessures et encaisse une Blessure critique.*

*Le joueur Nain ayant utilisé son seul dé d'attaque, les gobelins peuvent effectuer leurs dernières attaques.*

*Le joueur Gobelins désigne l'ashigarû qui n'est pas chargé comme premier attaquant. Le joueur Nain annonce alors qu'il tente une défense soutenue avec son dé de défense. Il peut bénéficier de cette règle car il ne disposait pas de plus de dés en attaque qu'en défense au terme de la répartition des dés de combat et qu'il ne lui reste plus qu'un unique dé de défense.*

*Le joueur Gobelins obtient un résultat naturel de '4' à son test d'Attaque, ce qui donne un résultat final de  $4 + 2 - 3 = 3$ . Le joueur Nain effectue son test de Défense et obtient un résultat naturel de '4' qui donne un résultat final de  $4 + 4 - 2 = 6$ . La défense soutenue fonctionne : l'attaque est parée et le thermo-prêtre conserve son dé de défense.*

*Le second ashigarû se prépare à tenter sa dernière attaque. Ayant déjà effectué une défense soutenue, le joueur Nain n'a d'autre choix que de continuer à utiliser ce type de défense.*

*Le joueur Gobelins obtient un résultat naturel de '5' qui donne un total de  $5 + 2 - 3 - 1 = 3$ . Bien qu'il s'agisse de la dernière attaque à parer, le thermo-prêtre est tout de même soumis aux règles de défense soutenue. Il obtient un résultat naturel de '3' qui lui donne un résultat final de  $3 + 4 - 2 = 5$ , suffisant pour parer cette ultime attaque.*

#### **IX-E-6. Jet de blessures.**

Si l'attaque touche, le joueur attaquant effectue un jet de Blessures (voir II-B-1, page 20) contre l'adversaire touché.

La force de ce jet est égale à la Force du combattant qui vient de porter l'attaque.

Si ce jet de Blessures entraîne un résultat « Tué net », tous les dés de combat restants de la figurine éliminée sont immédiatement perdus.

### **IX-F. Exemple de combat.**

**(photos/schémas)**

Un garde prétorien (joueur Griffon) est impliqué dans un combat contre deux clones de Dirz et un guerrier de l'aube (joueur Scorpion).

Le garde prétorien dispose de quatre dés de combat. Les deux clones et le guerrier de l'aube ont deux dés de combat chacun.



Le joueur Scorpion place deux dés en attaque pour le clone n°1, un dé en défense et un dé en attaque pour le clone n°2 et deux dés en attaque pour le guerrier de l'aube.

Le joueur Griffon place un dé en défense et trois dés en attaque pour le garde prétorien.

Le joueur Scorpion remporte le test d'Initiative.

#### **IX-F-1. Première passe d'armes.**

Le joueur Scorpion, ayant remporté le test d'Initiative, commence en tant qu'attaquant.

Il désigne le clone n°1 comme premier attaquant.

Confiant dans la Résistance élevée du prétorien, le joueur Griffon annonce qu'il ne tente pas de se défendre.

Le joueur Scorpion effectue un test d'Attaque pour le clone n°1. Il obtient un résultat naturel de '3' qui donne un résultat final de  $3 + 3 = 6$ .

Le joueur Griffon n'ayant assigné aucun dé à la défense de cette attaque, cette dernière touche.

Le garde prétorien subit un jet de Blessures (le clone a une FOR de 4).

Le résultat naturel du jet de Blessures donne '2' et '4'. Le plus petit résultat étant 2, la Blessure est localisée dans les bras. Le résultat final du jet est de -3 (résultat naturel plus élevé + FOR de l'attaquant - RES de la cible :  $4 + 4 - 11 = -3$ ). Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Bras » et de la ligne « Moins de 0 », ce qui donne : « Sonné ». Il ne s'agit pas réellement d'une Blessure, mais le garde prétorien gagne INI-1, ATT-1, FOR-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour.

Un pion « Sonné » est placé près du socle du garde prétorien.

Le clone n°1 n'ayant qu'un seul adversaire dans ce combat, il ne peut pas tenter plus d'une seule attaque lors d'une même passe d'armes. Il doit donc attendre la passe suivante pour tenter sa seconde attaque.

Le joueur Scorpion désigne le clone n°2 en tant que second attaquant. Là encore, le joueur Griffon décide de ne pas assigner de dé à la défense de cette attaque.

Le joueur Scorpion effectue un test d'Attaque pour le clone n°2 et obtient un résultat naturel de '1' qui donne un résultat final de  $1 + 3 = 4$ .

Le joueur Griffon n'ayant assigné aucun dé à la défense de cette attaque, cette dernière touche.

Le garde prétorien subit un jet de Blessures (le clone a une Force de 4).

Le résultat naturel du jet de Blessures donne '1' et '3'. Le résultat final du jet est de  $4 + 3 - 11 = -4$ . Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Jambes » et de la ligne « Moins de 0 », ce qui donne: « Rien ».

Le clone n°2 (à l'instar du n°1) n'ayant qu'un seul adversaire, il ne peut tenter qu'une seule attaque par passe d'armes. En outre, son second dé de combat ayant été placé en défense, il ne pourra plus du tout attaquer au cours de ce combat.

Le joueur Scorpion se prépare à effectuer l'attaque de son troisième et dernier combattant : le guerrier de l'aube. Cette fois, le joueur Griffon décide d'utiliser l'unique dé de défense du garde prétorien pour tenter de parer l'attaque.

Le joueur Scorpion effectue le test d'Attaque du guerrier de l'aube et obtient un résultat naturel de '5' qui donne un résultat final de  $5 + 3 = 8$ .

Le joueur Griffon effectue ensuite le test de Défense du garde prétorien et obtient un résultat naturel de '5' qui donne un résultat final de  $5 + 5 - 1 = 9$ . Ce résultat étant supérieur au 8 obtenu pour l'attaque, celle-ci est parée.

Le joueur Scorpion ayant effectué les attaques de ses trois combattants, c'est au tour du joueur Griffon de devenir le joueur attaquant.

Le garde prétorien dispose de trois dés d'attaque et il est opposé à trois adversaires, il doit donc tenter une attaque contre chacun de ses adversaires lors de cette passe d'armes.

Le joueur Griffon annonce qu'il tente la première contre le clone n°2.

Le joueur Scorpion annonce qu'il utilise le dé de défense du clone n°2 pour parer l'attaque.

Le joueur Griffon obtient un résultat naturel de '1' à son test d'Attaque qui donne un résultat final de  $5 + 1 - 1 = 5$ .

Le joueur Scorpion effectue ensuite le test de Défense du clone n°2 et obtient un résultat naturel de '4' qui donne un résultat final de  $4 + 2 = 6$ . Ce résultat étant supérieur au 5 obtenu pour l'attaque, celle-ci est parée.

Le joueur Griffon se prépare ensuite à effectuer sa seconde attaque contre le guerrier de l'aube. Ce dernier ne disposant d'aucun dé de défense, le joueur Scorpion ne peut pas tenter de parer.

Cette fois, le joueur Griffon obtient un résultat naturel de '4' donne un résultat final de  $4 + 5 - 1 = 8$  et touche le guerrier de l'aube.



*Note : la caractéristique d'Attaque du garde prétorien étant supérieure à 0, malgré les malus, le jet de ce dé peut être évité pour accélérer la partie, vu qu'aucun échec n'est ici à redouter.*

Le résultat naturel du jet de Blessures est '3' et '6'. Le plus petit résultat étant 3, cela signifie que le coup est localisé dans l'abdomen.

Le résultat final du jet est de  $6 + 8 - 7 - 1 = 6$ . Le résultat du jet de Blessures est lu à l'intersection de la colonne « Ventre » et de la ligne « 6/7 », ce qui donne : « Blessure grave ».

À cause de cette Blessure, le guerrier de l'aube gagne INI-2, ATT-2, FOR-2 et DEF-2 jusqu'à la fin de la partie (à moins qu'il ne soit soigné ou que sa Blessure ne s'aggrave).

Un pion « Blessure grave » est placé près du socle du guerrier de l'aube.

Le joueur Griffon tente enfin sa troisième et dernière attaque contre le clone n°1 qui ne dispose d'aucun dé de défense. Il effectue le test d'Attaque du prétorien et obtient un résultat naturel de '2' qui donne un résultat final de  $2 + 5 - 1 = 6$ .

Le joueur Scorpion n'ayant pu assigner aucun dé à la défense de cette attaque, cette dernière touche.

*Note : encore une fois, vu l'absence de défense et la caractéristique d'Attaque du garde prétorien étant supérieure à 0, malgré les malus, le jet de ce dé peut être évité pour accélérer la partie, vu qu'aucun échec n'est ici à redouter.*

Le résultat naturel du jet de Blessures est '5' et '5'. Le plus petit résultat étant 5, cela signifie que le coup est localisé à la tête.

Le résultat final du jet est de  $5 + 8 - 5 - 1 = 7$ . Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Tête » et de la ligne « 6/7 », ce qui donne : « Tué net ». La figurine du clone n° 1 est immédiatement retirée et son second dé d'attaque est perdu.

Le garde prétorien ayant effectué sa dernière attaque, la passe d'armes prend fin et une nouvelle commence.

### IX-F-2. Deuxième passe d'armes.

Le joueur Scorpion est à nouveau attaquant.

Le clone n°1 ayant été tué, seul le guerrier de l'aube dispose encore d'un dé d'attaque. Il est donc automatiquement désigné comme attaquant.

Le garde prétorien ne disposant plus d'aucun dé de défense, le joueur Scorpion procède sans plus attendre au test d'Attaque du guerrier de l'aube.

Il obtient un résultat naturel de '3'. L'attaque touche et le joueur Scorpion effectue le jet de Blessures.



*Note : ici aussi, vu l'absence de défense et la caractéristique d'Attaque du guerrier de l'aube, le jet de ce dé peut être évité pour accélérer la partie, vu qu'aucun échec n'est ici à redouter.*

Le résultat naturel du jet de Blessures est '4' et '5'. Le plus petit résultat étant 4, le coup est localisé au thorax.

Le résultat final du jet est  $5 + 7 - 11 - 2 = -1$ . Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Thorax » et de la ligne « Moins de 0 », ce qui donne : « Blessure légère ».

À cause de cette Blessure, le garde prétorien gagne INI-1, ATT-1, FOR-1 et DEF-1 jusqu'à la fin de la partie.

Un pion « Blessure légère » est placé près du socle du garde prétorien. Le pion « Sonné » demeure également, car ces deux états sont cumulatifs.

Plus aucun combattant n'ayant de dé d'attaque, le combat s'achève.

## IX-G. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.

Au terme d'un combat, si un combattant tue tous ses adversaires (c'est-à-dire les combattants ennemis impliqués dans le même **combat**), il peut effectuer un mouvement de poursuite (voir

### VII-C-6. Interactions entre paliers adjacents.

Par défaut, un effet de jeu n'affecte que le palier du combattant qui le génère.

Certains effets de jeu peuvent agir sur plusieurs paliers, cela est toujours clairement stipulé dans le texte de l'effet en question.

Un combattant volant peut changer de palier durant son mouvement (voir VII-C).

Un combattant peut tirer sur une cible à un palier adjacent (voir XIII-A-2).

Un combattant peut incanter un sortilège sur une cible à un palier adjacent (voir XIV-E-4).

Un combattant peut appeler un miracle sur une cible à un palier adjacent (voir XV-E-4).

VII-D, page 40).

Ces mouvements de poursuite peuvent entraîner de nouveaux combats, qui sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le **tour de parole**.

Il est possible qu'un mouvement de poursuite dans une mêlée implique la nécessité de séparer de nouveau cette mêlée, seul le(s) combat(s) concerné(s) par le(s) nouvel(eaux) arrivant(s) peut être séparé(s).

## IX-H. Fin de la phase de combat.

Une fois que tous les combats ont été résolus, la phase de combat se termine et la phase de ralliement des combattants en déroute peut débuter.

## Ch.10 Fin du tour de jeu.

### X-A. Phase de ralliement des combattants en déroute.

Il peut arriver que certains combattants, ayant été effrayés par des adversaires particulièrement terrifiants, subissent les effets de la **déroute**. Cet effet n'est cependant pas irréversible et les combattants en déroute ont une chance de se reprendre à la fin de chaque tour.

Les règles sur le ralliement sont décrites dans la section consacrée à l'influence de la peur (voir XI-E, page 65).

### X-B. Phase mystique.

Durant cette phase de jeu, les magiciens (voir XIV-A, page 73) et les fidèles (voir XV-A, page 83) reconstituent leurs réserves d'énergie mystique avant d'aborder un nouveau tour de jeu. Elle se déroule en deux étapes.

#### X-B-1. Calcul de la Foi Temporaire.

Chaque joueur commence par calculer le nouveau score de FT de chacun de ses fidèles en suivant la règle énoncée au chapitre Divination (voir XV-B-2, page 83).

#### X-B-2. Récupération du Mana.

Une fois calculée la FT de tous les fidèles, les joueurs effectuent un jet de récupération de Mana (voir XIV-G-1, page 78) pour chacun de leurs magiciens.

### X-C. Phase d'entretien.

Si certains effets nécessitent une dépense de FT ou de mana pour perdurer, ces points doivent être sacrifiés lors de la phase d'entretien. Certains jets de dés relatifs à des compétences doivent également être effectués pendant cette phase.

Les divers effets doivent être résolus dans l'ordre suivant :

1. Effets nuisibles.
2. Compétences passives.
3. Compétences actives.
4. Effets divers.
5. Résurrection et renforts.
6. Retrait des divers marqueurs.

#### X-C-1. Effets nuisibles.

Si un ou plusieurs combattants sont concernés par des effets pouvant entraîner une dégradation de leur état de santé, voire leur élimination, ces effets sont résolus avant tout autre (même s'ils sont liés à une compétence).

*Exemple : Un magicien a lancé un sortilège pouvant être prolongé d'un tour sur l'autre moyennant une dépense de mana lors de la phase d'entretien. Il est cependant lui-même victime d'un miracle qui aggrave ses Blessures d'un cran lors de chaque phase d'entretien. Ce magicien est déjà en Blessure critique. L'effet qui aggrave son état de santé est géré le premier. Le magicien est donc éliminé avant d'avoir pu dépenser le mana nécessaire au prolongement de son sortilège. Celui-ci est donc dissipé.*

#### X-C-2. Compétences passives.

Une fois que les effets nuisibles ont été appliqués, les effets liés aux compétences passives (voir XIX-A-, page 96) sont résolus.

#### X-C-3. Compétences actives.

Les effets liés aux compétences actives (voir XIX-A-, page 96) sont appliqués ensuite.

#### X-C-4. Effets divers.

Les autres effets, comme l'entretien de certains sortilèges ou miracles, sont appliqués après les compétences.

#### X-C-5. Résurrection et renforts.

Les effets de jeu permettant à un combattant de revenir sur le champ de bataille lors d'une phase d'entretien sont résolus en dernier. Les combattants qui reviennent en jeu de cette façon ne peuvent ni engendrer ni subir quelque effet que ce soit au cours de cette même phase d'entretien.

**X-C-6. Phase administrative.**

Les divers marqueurs qui ne sont plus utiles sont retirés de la table de jeu (défense, sonné, etc...).

**X-D. Temps mort.**

Cette dernière phase marque simplement le passage d'un tour à un autre. Aucun des joueurs ne peut plus effectuer quelque action que ce soit.



## Ch.11 Influence de la peur.

Que ce soit en raison de leur Taille, de leur réputation ou de leur aspect, certains combattants sont susceptibles d'effrayer leurs adversaires. La présence de tels guerriers induit des situations préalables à tout déplacement et à tout combat.

(icônes)

On distingue deux familles de combattants.

Les **combattants courageux** qui disposent de la caractéristique Courage.

Les **combattants effrayants** qui disposent de la caractéristique Peur.

*Attention ! Lorsqu'un combattant effrayant est confronté à une PEUR supérieure à la sienne, il est obligé d'effectuer un test de Courage. Sa PEUR est alors considérée comme une valeur de Courage (COU).*

*Exemple : Si un guerrier des Gouffres (PEUR=4) est confronté à un prédateur sanglant Wolf en (PEUR=8), il doit effectuer un test de Courage en considérant qu'il possède un COU égal à sa PEUR (soit COU=4).*

### XI-A. Tests de courage.

Lorsqu'un assaut impliquant au moins un combattant effrayant est annoncé, les règles suivantes s'appliquent. Le terme **assaillants** désigne les figurines qui lancent l'assaut. Les combattants ciblés par l'assaut sont appelés **défenseurs**.

*Rappel : Le terme « assaut » s'applique indifféremment à la charge et à l'engagement. De même, le verbe « assaillir » signifie dans les règles « charger » ou « engager ». Lorsqu'un combattant engage un adversaire après un mouvement de poursuite, il s'agit également d'un assaut.*

*Note : Les règles sur l'influence de la peur sont applicables lors de tous types d'assaut, y compris en dehors de la phase d'activation. Un combattant peut donc être conduit à faire un test de Courage s'il est engagé suite à un mouvement de poursuite.*

#### XI-A-1. Test de courage des assaillants.

Un assaillant doit effectuer un test de Courage dans les cas suivants.

Si c'est un combattant courageux et que l'assaut doit l'amener au contact d'un adversaire effrayant.

*Exemples : Une fianna keltoise (COU=4) tente de charger un écorcheur de Mid-Nor (PEUR=3). Elle doit effectuer un test de Courage car l'écorcheur de Mid-Nor est un combattant effrayant. Le Courage de la fianna étant supérieur à la Peur de l'écorcheur, le test réussira automatiquement (un résultat de -1 au d6 suffirait).*

*Un guerrier keltois (COU=3) tente de charger un Cyclope de Mid-Nor (PEUR=8). Il doit effectuer un test de Courage car le Cyclope de Mid-Nor est un combattant effrayant. Le test va réussir sur un résultat de '5' ou plus (3 + 5 = 8).*

Si c'est un combattant effrayant doté d'une Peur inférieure à la plus haute Peur parmi tous les adversaires au contact desquels l'assaut est censé le mener.

*Exemple : Un chasseur Wolfen (PEUR=4) charge simultanément un guerrier des Gouffres (PEUR=4) et un rôdeur des abîmes (PEUR=6). Sa PEUR étant inférieure à celle du rôdeur, il doit effectuer un test de Courage.*

#### XI-A-2. Test de courage des défenseurs.

Un défenseur doit effectuer un test de Courage dans les cas suivants.

Si c'est un combattant courageux et qu'un adversaire effrayant arrive à son contact.

*Exemple : Un chasseur keltois (COU=5) est chargé par une Banshee (PEUR=8). Le chasseur doit effectuer un test de Courage.*

Si c'est un combattant effrayant doté d'une PEUR inférieure à la plus haute PEUR parmi tous les adversaires qui arrivent à son contact.

*Exemple : Un guerrier croc (PEUR=5) est chargé par un cyclope de Mid-Nor (PEUR=8) et un porteur de fléau (PEUR=5). La PEUR du Wolfen étant inférieure à celle du cyclope, il doit effectuer un test de Courage.*



### XI-A-3. Mesure des distances d'assaut.

Lors d'un assaut, un combattant ne doit effectuer un test de Courage que si l'assaillant est réellement en mesure d'atteindre sa cible. C'est pourquoi la distance entre l'assaillant et le défenseur doit être mesurée avant d'effectuer les tests de COU. Si cette distance est trop importante ou si l'assaillant ne peut pas l'atteindre pour quelque raison que ce soit, le défenseur n'a pas à effectuer de test de Courage.

*Exemples : Une goule d'Achéron (MOU=10 ; PEUR=6) charge un conscrit du Griffon (COU=3). La distance qui les sépare est cependant de 23cm, ce qui signifie que le Griffon est hors de portée. La goule est donc déplacée de 20cm en direction du conscrit, mais ce dernier n'a pas à effectuer de test de Courage.*

*Un soldat des plaines (MOU=7,5 ; COU=4) lance une charge contre un minotaure keltois (PEUR=8). La distance qui les sépare est cependant de 19cm, ce qui signifie que le minotaure est hors de portée du nain. Le soldat des plaines est donc déplacé de 15cm en direction de la créature sans avoir à effectuer de test de Courage.*

*Un chasseur Wolfen (PEUR=4) lance un assaut simultané contre un guerrier spasme (PEUR=6) et une fianna keltoise (COU=4). La PEUR du Wolfen étant inférieure à celle du guerrier spasme, il doit effectuer un test de Courage. Le joueur Wolfen rate son jet ; le chasseur ne peut donc pas se déplacer. Par conséquent, il ne peut pas atteindre la fianna qui, de ce fait, n'a pas besoin de faire un test de Courage.*

### XI-A-4. Résolution.

La difficulté d'un test de Courage est égale à la plus haute PEUR parmi tous les adversaires censés être au contact du combattant au terme de l'assaut.

*Exemples : Un chasseur Wolfen (PEUR=4) charge simultanément un pantin morbide (PEUR=5) et un paladin noir (PEUR=6). La difficulté de son test de Courage est donc de 6.*

*Un thallion du Griffon (COU=6) est chargé simultanément par un guerrier des Gouffres (PEUR=4), un porteur de fléau (PEUR=5) et un rôdeur des abîmes (PEUR=6). La difficulté de son test de Courage est donc de 6.*

Un jet séparé doit être effectué pour chaque combattant devant faire un test de Courage. Le COU utilisé pour ce jet est celui du combattant lui-même. Cette valeur peut néanmoins être modifiée par certains effets de jeu (artefacts, sortilèges, miracles, etc...). La présence de commandants et d'états-majors peut également modifier le COU (voir Attention ! Un État-major ne peut pas être constitué en mélangeant des combattants Parias avec d'autres qui ne le sont pas).

XII-A-2, page 67).

Lorsqu'un combattant effectue un test de Courage, il doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la difficulté du jet, comme pour n'importe quel autre test de caractéristique.

**Si plusieurs tests de Courage doivent être effectués lors d'un même tour de parole**, ils le sont dans l'ordre choisi par le joueur qui a la main. Les conséquences de chaque test de Courage sont appliquées avant de passer au test de Courage suivant.

### XI-A-5. Conséquences.

**Si le test de Courage de l'assaillant est un succès**, le combattant courageux résout immédiatement son assaut normalement.

**Si le test de Courage de l'assaillant est un échec**, le combattant courageux demeure immobile. Il ne peut effectuer aucune autre action durant le tour de parole en cours. Cependant, il n'est pas en déroute.

**Si le test de Courage du défenseur est un succès**, le combattant tient bon et attend son adversaire de pied ferme.

**Si le test de Courage du défenseur est un échec**, le combattant subit les effets de la déroute (voir XI-C, page 64). S'il n'a pas encore été activé lors de la phase d'activation en cours et qu'il est libre de tout adversaire (excepté celui/ceux qui vient/viennent de réussir l'assaut), il est en déroute et fuit immédiatement (voir XI-D-1, page 64). Dans le cas contraire, il reste sur place, mais subit les pénalités liées à la déroute.

### XI-A-6. Rediriger l'assaut d'un combattant effrayant.

Lorsqu'un combattant effrayant met son adversaire en fuite, il peut rediriger sa charge selon les conditions normales (voir VII-A-3, page 37).

## XI-B. Immunité.

Dans les versions précédentes de Confrontation, un combattant qui réussissait un test de Courage était immunisé aux valeurs de peur équivalentes jusqu'à la fin de la partie. **Cela n'existe plus.**



Un combattant doit donc tester son Courage à chaque fois que cela est requis, même s'il a déjà réussi des tests de même difficulté durant la partie.

## XI-C. Déroute.

Un combattant en déroute est soumis aux règles suivantes.

Sa DIS ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique.

Si tous les combattants de l'armée sont en déroute, le jet de Tactique échoue automatiquement.



S'il est libre de tout adversaire au moment de son activation, il fuit.

S'il est au contact d'un adversaire au moment de son activation et qu'il réussit à se désengager, il fuit.

S'il est assailli par un adversaire (effrayant ou courageux) avant d'avoir été activé, il fuit.



Il ne peut effectuer ni une action exclusive, ni aucune action cumulative.

S'il s'agit d'un magicien, il gagne POU-2 lors de ses jets de récupération de mana.

S'il s'agit d'un fidèle, il soustrait deux points de FT à sa réserve (après l'avoir calculée).

Au corps à corps, il ne peut pas placer plus de dés en attaque qu'en défense. Cela interdit par conséquent au joueur qui le contrôle de recourir à toute compétence ou aptitude optionnelle qui l'obligerait à transgresser cette règle.

Il ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite.

S'il possède les compétences « Commandement/X » et/ou « Autorité », celles-ci sont sans effet.

Ses compétences actives (voir XIX-A-, page 96) sont sans effet (il les possède toujours, mais ne peut en bénéficier).



Il ne peut effectuer ni une action exclusive, ni aucune action cumulative, à l'exception d'un mouvement de fuite et d'une éventuelle tentative de désengagement.

*Cas particuliers :*

*Concentration/X et Mutagène/X : Si un combattant a déjà utilisé des points de Concentration/Mutagène avant de se retrouver en déroute, il garde le bénéfice de ces points, mais ne peut en utiliser d'autres tant qu'il est en déroute.*

*Furie guerrière : Si un combattant est déjà en Furie guerrière au moment où il se retrouve en déroute, les effets de cette compétence cessent immédiatement.*

### XI-C-1. Liste des compétences actives.

Artificier/X.

Assassin.

Autorité.

Ambidextre.

Bond.

Bretteur.

Chance.

Chef Wolfen/X.

Commandement/X.

Concentration/X.

Contre-attaque.

Coup de maître/X.

Cri de ralliement.

Dévotion/X.

Enchaînement/X.

Épée-hache.

Étendard/X.

Feinte.

Force en charge/X.

Furie guerrière.

Harcèlement.

Infiltration/X.

Lames dorsales/X.

Maîtrise des arcanes.

Martyr/X.

Mécanicien/X.

Membre supplémentaire.

Musicien/X.

Mutagène/X.

Piété/X.

Rechargement rapide/X.

Réorientation.

Résolution/X.

Sapeur/X.

Seigneur des morts/X.

Soin/X.

Tir d'assaut.

Tir supplémentaire/X.

Tireur embarqué.

Toxique/X.

Visée.

## XI-D. Fuite.

Un combattant en déroute peut être amené à fuir sous certaines conditions.

Un combattant en fuite se déplace de MOU x 2 ou MOU dans une direction déterminée de façon différente selon qu'il fuit face à un adversaire ou non.  
 Lors d'un déplacement de fuite, le combattant contourne tous les obstacles sur son chemin, figurines ou éléments de décor.  
 Si un combattant sort des limites du champ de bataille suite à un mouvement de fuite, il est éliminé.  
 Un combattant ne peut effectuer qu'un seul mouvement de fuite par tour. S'il ; lui est imposé plus tard de procéder à d'autres mouvements de fuite, le combattant reste immobile.

#### **XI-D-1. Fuite face à un adversaire.**

(photos/schémas)

Si le combattant fuit en réaction à l'assaut d'un adversaire, il se déplace dans la direction opposée à la position que celui-ci occupe au départ de son déplacement.

*Exemple : Le maître des rites Chacal (MOU=10) a raté son test de Courage face à Cypher Lukhan et n'a pas encore été activé. Il doit donc fuir de 20cm dans la direction opposée à la position qu'occupe Cypher.*

#### **XI-D-2. Fuite à l'activation.**

Si un combattant en déroute est libre de tout adversaire au moment de son activation, il fuit de MOU x2 (en cm) vers le bord de table le plus proche.



Si un combattant en déroute réussit à se désengager de ses adversaires au moment de son activation, il fuit de MOU (en cm) vers le bord de table le plus proche.

#### **XI-E. Ralliement.**

Un combattant en déroute qui effectue un « Tué net » sur le combattant effrayant à son contact doté de la plus grande PEUR est automatiquement et immédiatement rallié.

A la fin de chaque tour, lors de la phase de ralliement, les joueurs doivent effectuer un test de ralliement pour chaque combattant en déroute dans leur camp.  
 Deux cas de figure sont alors envisageables.



Si aucun adversaire effrayant ne se trouve au contact du combattant en déroute, ce dernier doit effectuer un test de Courage ou de Discipline (au choix du joueur qui le contrôle) d'une difficulté de 8. Si le test est un succès, le combattant est rallié, sinon il demeure en déroute.

Si un ou plusieurs adversaires effrayants se trouvent au contact du combattant, ce dernier doit effectuer un test de Courage d'une difficulté égale à la plus haute PEUR parmi tous les adversaires au contact de son socle. Si le jet est réussi, le combattant est rallié. Dans le cas contraire, le combattant reste sur place et continue de subir les effets de la déroute.

Une fois rallié, un combattant peut agir de façon normale et n'est plus soumis à aucun des effets de la déroute.

## Ch.12 Commandement.

(photos/schémas)

Avant d'aborder plus en détail le chapitre sur le commandement, il est important de rappeler certaines définitions.

Un **commandant** est un Combattant doté de la compétence « Commandement/X ». X est une valeur qui indique la distance maximale (en cm) à laquelle le commandant fait valoir son autorité. Cette zone est appelée **aura de commandement**.

Un **musicien** est un Combattant doté de la compétence « Musicien/X ». X est une valeur qui indique la distance maximale (en cm) à laquelle le commandant fait valoir son autorité. Cette zone est appelée **aura de commandement**.

Un **porte-étendard** est un Combattant doté de la compétence « Etendard/X ». X est une valeur qui indique la distance maximale (en cm) à laquelle le commandant fait valoir son autorité. Cette zone est appelée **aura de commandement**.

Un **état-major** réunit un Champion commandant et un musicien ou un porte-étendard (ou les deux). Pour que l'état-major soit effectif, le commandant doit se trouver dans l'aura de commandement du musicien (ou du porte-étendard) et ce dernier doit aussi se trouver dans l'aura de commandement du commandant.

*Note : il arrive, rarement, que des combattants possèdent la compétence « Commandement/X » sans être des Champions, ils ne peuvent en aucun cas constituer un état-major.*

Un état-major est dit «au complet» si le commandant se trouve à la fois dans l'aura de commandement d'un musicien et d'un porte-étendard et que ceux-ci sont également dans l'aura de commandement du commandant. Le porte-étendard et le musicien n'ont cependant pas à se trouver dans leurs auras de commandement respectives pour que l'état-major soit au complet.

Lorsqu'un état-major est constitué, son aura de commandement recouvre l'ensemble des zones couvertes par les auras de commandement de chacun de ses membres.

### XII-A. A quoi sert le commandement ?

Les commandants, les musiciens et les porte-étendards peuvent aider les combattants du même peuple et du même camp qu'eux à réussir leurs tests de Courage et de Discipline.

Un combattant ne peut bénéficier d'aucun bonus de commandement provenant d'un combattant qui n'appartient pas à son peuple.

Les compétences «Commandement/X», « Musicien/X » et « Etendard/X » n'affectent que les combattants situés au **même palier** qu'eux.

#### XII-A-1. Les états-majors.

Les états-majors sont définis avant la bataille, au moment de la constitution des armées.

Un même combattant ne peut faire partie que d'un seul état-major.

Un même état-major ne peut porter plus d'un commandant, musicien ou porte-étendard.

Un **état-major est représenté par une seule carte de références** : celle du commandant. Si le commandant est éliminé, les membres restants continuent d'être représentés par cette carte, mais ne sont plus considérés comme un état-major.

Un combattant ne peut pas être affecté à un nouvel état-major en cours de partie.

**Attention !** Un État-major ne peut pas être constitué en mélangeant des combattants *Parias* avec d'autres qui ne le sont pas.

#### XII-A-2. Transmission du commandement.

Si un combattant se trouve dans l'aura de commandement d'un commandant ou d'un état-major, il peut utiliser les valeurs Courage et Discipline du commandant à la place des siennes pour tous ses tests de Courage et de Discipline. Les membres de l'état-major bénéficient eux aussi de cette règle.

*Exemple : Un garde d'Alahan (COU=5) est chargé par un clone Dasyatis (PEUR=8). Il doit donc effectuer un test de Courage. Il se trouve cependant dans l'aura de commandement d'Agonn (COU=6 ; « Commandement/10 ») et peut par conséquent utiliser le Courage de celui-ci pour son test.*

**Attention !** Dans le cas général, « Commandement/X » ne peut pas affecter la Peur d'un combattant, cette compétence agit essentiellement sur le Courage.

Si le commandant est effrayant, sa Peur peut être utilisée comme du Courage.

*Exemple : Un vorace dévoreur (PEUR=5) tente de charger un prédateur sanglant (PEUR=8). La Peur du prédateur étant plus élevée que celle du dévoreur, ce dernier doit tout d'abord effectuer un jet de Courage avant de le charger. Le vorace se trouve cependant dans l'aura de commandement de Kalyar l'Éveillé (PEUR=7 ; « Commandement/15 »). Il peut donc effectuer son test de Courage avec le Courage de ce commandant (COU=PEUR=7 pour ce test).*

Un combattant effrayant peut utiliser le Courage d'un commandant courageux.

*Exemple : Un guerrier Kératis (PEUR=5) doit effectuer un test de Courage face à un troll noir (PEUR=8). Il se trouve cependant dans l'aura de commandement de Thissan Ka (COU=7) et peut donc utiliser une valeur de 7 pour son test de Courage.*

De même, un combattant courageux peut utiliser la valeur Courage d'un commandant effrayant.

*Exemple : Un guerrier de sang (COU=4) doit effectuer un test de Courage face à un cyclope de Mid-Nor (PEUR=8). Il se trouve dans l'aura de commandement de Kalyar (PEUR=7) et peut donc utiliser une valeur de 7 pour son test de Courage.*



**Attention !** Un Paria ne peut pas bénéficier des effets de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X » d'un autre combattant qui n'est pas elle-même Paria.

**Attention !** Un non-Paria ne peut pas bénéficier des effets de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X » d'un autre combattant qui est Paria.

### XII-A-3. Commandant et états-majors multiples.

Si un combattant se trouve dans l'aura de commandement de plusieurs commandants ou états-majors, il peut utiliser les valeurs DIS et COU les plus élevées parmi celles des différents commandants.

### XII-A-4. Bonus de porte-étendards et musiciens.

La présence d'un porte-étendard ou d'un musicien confère certains bonus à un combattant lorsqu'il doit effectuer un test de Courage ou de Discipline.

Ces bonus s'appliquent quelle que soit la valeur COU ou DIS utilisée par le combattant (la sienne, celle du commandant de l'état-major dans lequel se trouvent éventuellement le porte-étendard et le musicien ou celle de tout autre commandant).

Les porte-étendards et les musiciens bénéficient eux-mêmes du bonus qu'ils confèrent aux troupes de leur camp.

**Porte-étendards** : Tout combattant situé dans l'aura de commandement d'un porte-étendard ou d'un état-major comprenant un porte-étendard gagne COU+1.

**Musiciens** : Tout combattant situé dans l'aura de commandement d'un musicien ou d'un état-major comprenant un musicien gagne DIS+1.

**État-major au complet** : Tout combattant situé dans l'aura de commandement d'un état-major au complet gagne COU+2 et DIS+2. Ce bonus remplace ceux conférés par le musicien et le porte-étendard (COU+1 et DIS+1).

Quel que soit le nombre de musiciens ou de porte-étendards (qu'ils fassent partie d'un état-major ou non) à portée d'un combattant, ce dernier ne peut bénéficier que d'un seul bonus.

## Ch.13 Tir.

### XIII-A. Le tir.

Pour pouvoir tirer, un combattant doit remplir les conditions suivantes :

- Il doit être doté d'un score de TIR.
- Il doit être équipé d'une arme à distance.
- Il doit avoir été activé.
- Il doit être libre de tout adversaire au moment de son tir.
- Il ne doit pas avoir chargé ni engagé d'adversaire, ni couru lors du tour de parole en cours.

#### XIII-A-1. Tir et vol.

Un combattant peut tirer sur une cible située à un palier directement inférieur ou supérieur au sien. La distance entre le tireur et sa cible est mesurée au sol, depuis le socle du tireur (ou le pion le représentant) jusqu'au socle de la cible (ou le pion la représentant).

Lorsqu'un combattant cible une figurine à un palier différent du sien, la difficulté du tir est augmentée de deux points.

Un combattant en vol ne dissimule jamais un autre combattant en vol et un combattant au sol ne dissimule jamais un autre combattant au sol si le tir provient du palier 1.

#### XIII-A-2. Choix de la cible.

Le joueur qui contrôle le tireur doit désigner la cible avant chaque tentative de tir.

Seule une cible visible par le tireur (même partiellement) peut être désignée (voir VI-A, page 35).

Un tireur peut cibler un adversaire qui se trouve au contact d'une figurine de son camp. Il prend alors le risque de toucher le combattant de son propre camp (voir XIII-A-, page 69).

Il est interdit de cibler délibérément une figurine de son propre camp.

#### XIII-A-3. Mesure de la distance.

Une fois la cible désignée, la distance entre celle-ci et le tireur doit être mesurée. Si cette distance est supérieure à la portée maximale de l'arme utilisée (en cm), le tir échoue automatiquement. Sinon, le joueur passe à l'étape suivante.

#### XIII-A-4. Se jeter à couvert.

Si la cible du tir n'a pas encore été activée et qu'elle n'est pas engagée, elle peut annoncer qu'elle se jette à couvert. Elle n'effectue pas de déplacement, mais sera obligée de se déplacer à couvert lors de son activation.

#### XIII-A-5. Calcul de la difficulté.

Pour déterminer si un tireur parvient à toucher sa cible, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Tir dont la difficulté dépend de la distance qui sépare le tireur de la figurine visée et des portées de l'arme utilisée.

Une arme à distance est toujours associée à trois valeurs de portée. La première indique jusqu'à quelle distance (en cm) la portée est considérée comme courte. La seconde détermine la portée moyenne et la troisième la portée longue.

*Exemple : Les portées d'un arc sont notées comme suit: 20-40-60. Cela signifie que jusqu'à 20cm, la cible est considérée comme étant à portée courte. Si elle se trouve entre 20,1 et 40cm, elle est à portée moyenne et si elle est située entre 40,1 et 60cm, elle est à portée longue. Cela signifie également qu'avec un tel arc, il est impossible de toucher une figurine située à plus de 60cm.*

La difficulté du test de Tir est déterminée de la façon suivante :

Circonstances	Difficulté
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10

Cette difficulté peut cependant être modifiée par les facteurs suivants :

- Si la cible n'est que partiellement visible : Difficulté + 1.
- Si la cible est de Grande Taille : Difficulté -1.
- Si la cible est de Très Grande Taille : Difficulté -2.
- Si la cible est à un palier d'altitude différent : Difficulté +2.

- Si le tireur a été chargé lors de ce tour : Difficulté + 1.

Ces modificateurs peuvent être cumulés.

*Exemple : Un faucheur d'Alahan vient d'effectuer une marche et s'apprête à tirer sur un Wolfen situé à portée moyenne (15cm). La difficulté du tir est calculée comme suit :*

*Portée moyenne : difficulté 7.*

*Le Wolfen est de Grande Taille: difficulté -1.*

*Le Wolfen n'est que partiellement visible: difficulté + 1.*

*La difficulté du tir est donc de  $7 - 1 + 1 = 7$ .*

### XIII-A-6. Test de tir.

Une fois la difficulté du tir définie, le joueur procède à un test de Tir en utilisant le TIR du combattant.

Si le test est un succès, la cible est touchée et subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Dans le cas contraire, le projectile se perd dans la nature sans autre conséquence.

### XIII-A-7. Tir dans la mêlée.

Si le tir est réussi et que la cible désignée se trouve au Contact d'un ou plusieurs combattants du camp du tireur, il existe une chance pour que le projectile touche la mauvaise cible.

Dans un tel cas, le joueur qui vient d'effectuer le test de Tir lance un d6. On parle de **jet de répartition**. Sur un '4', un '5' ou un '6', la cible visée est touchée. En revanche, sur un '1', un '2' ou un '3', le combattant du camp du tireur le plus proche de celui-ci (et au contact de l'ennemi initialement désigné) est touché. Si deux figurines de son camp sont à égale distance du tireur, le joueur qui les contrôle choisit le combattant touché.

*Rappel : il est interdit de tirer sur un combattant de son propre camp dans l'espoir de toucher un guerrier adverse.*

### XIII-A-8. Tir immobile.

Si le tireur ne s'est pas déplacé durant son activation, la blessure est lue un cran plus bas sur le tableau de Blessure. Un tireur qui se déplace durant son activation (avant ou après le tir) perd l'usage de ce bonus.

Les tirs d'artillerie ne bénéficient jamais de ce bonus.

Si un tireur peut effectuer plusieurs tirs durant le tour, seul le premier d'entre eux peut bénéficier de ce bonus.

*Rappel : Un simple changement d'orientation est considéré à tout point de vue comme un déplacement.*

*Attention ! Bien qu'ayant un effet très similaire à la compétence « Fléau/X », il ne s'agit pas de cette compétence.*

### XIII-A-9. Tir en assaut.

Un combattant peut tirer tout en effectuant une charge ou un engagement. Le tireur doit cependant posséder une ligne de vue sur sa cible au départ de son déplacement. Le tir est résolu avant que la figurine soit déplacée, en respectant les règles suivantes dans l'ordre indiqué :

- Le tir doit viser la cible de l'assaut.
- La distance entre le tireur et sa cible doit être mesurée avant le tir. Si le tireur n'est pas à portée de charge ou d'engagement, le tir n'a pas lieu.
- Si le tireur doit effectuer un test de Courage pour pouvoir charger sa cible, le test doit être tenté avant le tir. En cas d'échec, le combattant ne tire pas.
- Le tir est résolu avec une difficulté de base de 7.
- Si la cible doit effectuer un test de Courage face au tireur, il doit être effectué après la résolution du tir.

Un combattant ne peut effectuer qu'un seul tir durant un assaut, quel que soit le nombre de tirs auquel ses compétences et son équipement lui donnent droit.

Si la cible est éliminée par le tir, le combattant peut rediriger son assaut vers une autre cible (voir VII-A-3, page 38), mais ne peut pas effectuer un second tir.

Si plusieurs combattants effectuent simultanément un tir d'assaut contre la même cible, tous leurs tirs doivent être résolus avant le déplacement des figurines. Si la cible est éliminée avant la résolution d'un des tirs, le tireur concerné peut rediriger sa charge, mais son tir est perdu.

Un combattant équipé d'une arme d'artillerie ne peut pas tirer durant un assaut.

## XIII-B. Tir d'artillerie.

Les pièces d'artillerie utilisent les règles de tir habituelles, mais peuvent s'avérer bien plus dévastatrices. Un tir d'artillerie est résolu différemment selon qu'il s'agit d'artillerie perforante ou à effet de zone.

### XIII-B-1. Artillerie perforante.



Cette catégorie regroupe tous les combattants dont le rang mentionne « Artillerie légère perforante » ou « Artillerie lourde perforante ». Il s'agit souvent de balistes ou de canons.

Lorsqu'un joueur effectue un tir avec un engin perforant, il ne désigne pas une cible mais une **trajectoire**. La première cible sur cette trajectoire doit être une cible "légale", c'est-à-dire une cible désignée selon les règles normales (voir XIII-A-2, page 68).

Le projectile continue sa course mortelle après cette première cible et est susceptible de toucher toutes les autres cibles sur sa trajectoire.



La **trajectoire** du tir est bornée par :

- Le point marquant l'avant du socle du tireur.
- Le point situé dans la direction indiquée avant le tir, à une distance correspondant à la portée maximale de l'arme.
- Si cette trajectoire est interrompue par un décor solide (mur en pierre, construction, colline, etc...), alors elle prend fin à cet endroit précis.



Tout combattant (ami ou ennemi) sur cette trajectoire (et au palier 0) est considéré comme une cible du tir et va subir un test de Tir. Ce test obéit aux règles normales de tir, avec les différences suivantes :

- La difficulté n'est pas modifiée si la cible n'est que partiellement visible (contrairement à un tir normal où elle serait augmentée de +1).
- Si le tireur s'est déplacé ce tour (avant ou après le tir), il gagne TIR-1.

### XIII-B-2. Artillerie perforante et Blessures.

En fonction du type d'engin, la FOR du projectile peut varier selon les cibles touchées :

**Artillerie lourde** : Tous les combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée.

**Artillerie légère** : Le premier combattant touché (dans l'ordre de la trajectoire) subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Les autres combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée divisée par 2 (arrondie à l'entier supérieur).

**Attention !** Un tir d'artillerie ne bénéficie jamais du bonus de Tir immobile (voir XIII-A-8).

### XIII-B-3. Artillerie à effet de zone.

Cette catégorie regroupe toutes les machines de guerre dont le rang porte la mention « Artillerie légère/Zone » ou « Artillerie lourde/Zone ».

Si le tireur s'est déplacé ce tour (avant ou après le tir), il gagne TIR-1.



Lors d'un tir d'artillerie à effet de zone, le tireur a la possibilité de désigner une cible sur laquelle il n'a pas de ligne de vue, il s'agit alors d'un **Tir en cloche** et le tireur gagne TIR-3. Le malus pour « Cible partiellement visible » ne s'applique pas en sus.

Lors d'un tir avec un tel engin, deux cas de figure sont possibles :

- Si le tir est réussi, le gabarit de dispersion est posé sur la figurine touchée (de sorte à ce que le centre du gabarit soit sur le socle de la cible).
- Si le tir échoue, on considère que le projectile dévie de sa trajectoire. Le gabarit de dispersion est centré sur la cible initiale (de sorte à ce que le centre du gabarit soit situé exactement sur le centre du socle de la cible) ; le joueur qui contrôle l'engin procède alors à la **dispersion** du tir (voir II-A-5, page 20).



Tous les combattants situés (même partiellement) sous le gabarit (une fois que sa position finale a été déterminée) sont touchés par le tir.

### XIII-B-4. Artillerie à effet de zone et Blessures.

En fonction du type d'engin, la FOR du projectile peut varier selon les cibles touchées :

**Artillerie lourde** : Tous les combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée.



**Artillerie légère** : Le combattant sous le centre du gabarit (avec ou sans déviation) subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Les autres combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée divisée par 2 (arrondie à l'entier supérieur).

**Attention !** Un tir d'artillerie ne bénéficie jamais du bonus de Tir immobile (voir XIII-A-8).

### XIII-B-5. Tir d'artillerie dans la mêlée.



Tout combattant en contact avec un combattant subissant un test de Tir d'un tir d'artillerie (perforante ou à effet de zone) subit lui aussi un test de Tir de même difficulté (sauf malus/bonus spécifique). Un même combattant ne peut cependant subir qu'un seul jet pour toucher lors d'un tir d'artillerie.

Dans le cas d'un tir d'artillerie légère (perforante ou à effet de zone), si le combattant subissant la touche de Force maximale est en contact avec d'autres combattants, il convient de faire un **jet de répartition** (voir XIII-A-, page 72) pour savoir quel sera le combattant qui subira le jet de Blessures de Force maximale.

### XIII-B-6. Exemple de tir d'artillerie perforante. (photos/schémas)

Une Sentinelle Wolfen (TIR=3) se déplace de 12cm (MOU=12,5) et tire dans la direction indiquée. La **trajectoire** est alors définie, elle part du point indiquant la face avant du socle et se dirige dans la direction indiquée. Une tour de pierre se trouve à 51cm de la Sentinelle dans la direction indiquée ; la trajectoire prend donc fin au pied de la tour.

Plusieurs combattants se trouvent sur la trajectoire ainsi définie et seront donc les cibles du tir :

- Un Druide keltois est situé à 3,5cm de la sentinelle.
- Un Minotaure keltois est situé à 9cm de la sentinelle.
- Un Prédateur sanglant est situé à 12,7cm de la sentinelle, en contact avec le minotaure précédent.
- Hogarth le colosse est situé à 28cm de la sentinelle.
- Un Familier de l'Eau est situé à 36cm de la Sentinelle.
- Une Fianna keltoise est située à 43cm de la sentinelle.

Il convient aussi de noter les combattants en contact avec les combattants situés sur la trajectoire (bien qu'étant eux-mêmes hors de la trajectoire) :

- Un Chasseur Wolfen est au contact du Minotaure.
- Un Guerrier fureur est au contact du Familier.
- Onyx le rôdeur est au contact de la Fianna.

Le Minotaure et le Prédateur ne sont pas comptés de nouveau ici, car un même combattant ne peut subir qu'un seul test de Tir pour un même tir.

Le joueur Wolfen "traite" les cibles dans l'ordre qui est le leur sur la trajectoire.

La difficulté pour toucher le Druide est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 5. Le joueur obtient '1' pour un total de 4, le Druide est raté.

La difficulté pour toucher le Minotaure est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) – 1 (Grande taille) = 4. Le joueur obtient '3' pour un total de 6, le Minotaure est touché.

La difficulté pour toucher le Chasseur au contact du Minotaure est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) – 1 (Grande taille) = 4. Le joueur obtient '4' pour un total de 7, le Chasseur est touché.

La difficulté pour toucher le Prédateur est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) – 1 (Grande taille) = 4. Le joueur obtient '1' pour un total de 4, le Prédateur est touché.

Comme ces 3 combattants font partie de la même mêlée, un jet de répartition est effectué. Le joueur obtient '5', c'est donc la cible initiale (le Minotaure) qui subit le jet de Blessures (FOR=12). Les 2 autres combattants (le Chasseur et le Prédateur) subissent chacun un jet de Blessures (FOR=6).

La difficulté pour toucher Hogarth est de 7 (portée moyenne) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 8. Le joueur obtient '6' puis '2' pour un total de 11, Hogarth est touché et subit un jet de Blessures (FOR=6).

La difficulté pour toucher le Familier est de 7 (portée moyenne) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 8. Le joueur obtient '2' pour un total de 5, le Familier est raté.

La difficulté pour toucher le Guerrier fureur est de 7 (portée moyenne) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 8. Le joueur obtient '4' pour un total de 7, le Guerrier fureur est raté.

La difficulté pour toucher la Fianna est de 10 (portée longue) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 11. Le joueur obtient '5' pour un total de 8, la Fianna est ratée.

La difficulté pour toucher Onyx est de 10 (portée longue) + 1 (mouvement de la sentinelle) - 1 (Grande taille)= 10. Le joueur obtient '6' puis '3' pour un total de 12, Onyx est touché et subit un jet de Blessures (FOR=6).

Les jets de Blessures sont alors résolus et le tir prend fin.

### XIII-B-7. Exemple de tir d'artillerie à effet de zone. (photos/schémas)

Un Crache-feu (TIR=2) décide d'effectuer un **tir en cloche** sur un Persécuteur Drune.

Le Persécuteur est situé à 44cm, donc à portée moyenne.

La difficulté du tir est donc de  $7 + 3 = 10$ . Le joueur obtient un '5' pour un total de  $5 + 2 = 7$ . Insuffisant, le tir échoue.

Le gabarit est centré sur le Persécuteur et le joueur procède à une dispersion.

Le gabarit est alors repositionné sur sa position finale. Les combattants suivants se retrouvent sous le gabarit et sont donc touchés:

- Feylhin la sauvage, sous le centre du gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=8).
- Un Pillard cornu, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Homme-chien, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Incube de Mid-Nor, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).

Il convient aussi de noter les combattants en contact avec les combattants situés sous le gabarit (bien qu'étant eux-mêmes hors du gabarit) :

- Un cyclope de Mid-Nor est au contact du Pillard cornu, il subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Porteur de fléaux est au contact du Pillard cornu, il subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Séïde Formor est au contact de l'Incube, il subit un jet de Blessures (FOR=4).

Les jets de Blessures sont alors résolus et le tir prend fin.

### XIII-B-8. Artillerie et Tir en assaut.

Les combattants n'ont pas la possibilité de faire un Tir en assaut avec une arme d'artillerie.



Il existe cependant une exception : Les combattants dotés de la compétence « Tir d'assaut » sont autorisés à effectuer un Tir en assaut avec une arme d'artillerie.

Dans les 2 cas, le tir est résolu avant le déplacement du tireur.

Dans le cas d'une « Artillerie perforante », la **trajectoire** est limitée à la Portée courte.

### XIII-B-9. Artillerie et Vol.



Il est impossible pour une **artillerie perforante** de tracer une trajectoire vers les paliers 1 ou 2.

Un tireur peut cependant renoncer à toucher plusieurs combattants pour cibler un unique combattant en vol.

Un tir d'artillerie perforante vers le palier 1 obéit aux règles normales (voir XIII-A-1, page 68) et touche uniquement la cible désignée (sauf en cas de cible en corps à corps).

Un tir d'artillerie lourde perforante peut même atteindre une cible située au palier 2 : dans ce cas, la difficulté est augmentée de 4 points et la Force du jet de Blessures est diminuée de 4 points.

La cible d'un tir d'**artillerie à effet de zone** doit être au palier 0. Il est impossible de tirer vers les paliers 1 ou 2.

*Attention ! Cela n'empêche en rien de tirer depuis le palier 1, à condition que la cible soit au palier 0.*

## Ch.14 Incantation.



La fonction principale des magiciens lors d'une partie de Confrontation consiste à lancer des sortilèges. Un magicien ne peut lancer que les sortilèges qui lui ont été attribués au moment de la constitution des armées. Ces sortilèges n'ont pas de valeur (en PA) mais le magicien est limité dans le nombre de sortilèges qu'il peut maîtriser. Un tel combattant représente donc généralement un investissement important qu'il convient de protéger et de ne pas jouer à la légère.

Il est toutefois possible d'inclure un magicien sans aucun sortilège au sein d'une armée. Son rôle consiste alors à neutraliser les magiciens adverses en procédant à de la contre-magie.

### XIV-A. Les magiciens.

Tous les combattants dotés de la caractéristique Pouvoir sont des magiciens. Il existe cependant deux types de magiciens.

Les magiciens dits **purs** sont des individus qui ont consacré leur existence à l'étude des arcanes de la magie, au détriment des disciplines martiales. Pour autant, certains n'en sont pas moins de redoutables adversaires au combat.

Les **Guerriers-mages** sont avant tout des guerriers. Ils possèdent néanmoins certaines prédispositions pour les arts occultes. Leurs pouvoirs sont moindres que ceux des magiciens purs, mais ils compensent cette lacune par une ardeur décuplée au combat. Les Guerriers-mages sont identifiables à la compétence « Guerrier-mage » inscrite sur leur carte de références.

### XIV-B. Le Mana.

Le mana est l'énergie mystique utilisée par les magiciens pour mettre en œuvre les effets de leurs sortilèges. En termes de jeu, chaque magicien dispose d'une réserve de mana et il doit en utiliser une partie à chaque fois qu'il tente de lancer un sortilège. Cette réserve de mana est représentée par des marqueurs appelés **gemmes**.

#### XIV-B-1. Les différents types de Mana.

Tableau des domaines Élémentaires						
Peuple	Lumière	Ténèbres	Air	Feu	Terre	Eau
Alchimistes de Dirz	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Alliance Ophidienne	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Cité-franche de Cadwallon	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Concorde de l'Aigle	Interdit	Interdit	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection
Dévoreurs de Vile-Tys	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Interdit	Prédilection
Elfes Akkyshans	Interdit	Prédilection	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé
Elfes Cynwälls	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Elfes Daïkinees	Autorisé	Interdit	Autorisé	Interdit	Autorisé	Prédilection
Gobelins de No-Dan-Kar	Autorisé	Autorisé	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Griffons d'Akkylannie	Autorisé	Interdit	Autorisé	Prédilection	Autorisé	Autorisé
Horde de Dun-Scaïth	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Keltois du clan des Drones	Interdit	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection
Keltois du clan des Sessairs	Interdit	Interdit	Prédilection	Prédilection	Prédilection	Prédilection
Limbes d'Achéron	Interdit	Prédilection	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Interdit
Lions d'Alahan	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Nains de Mid-Nor	Interdit	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Nains de Tir-Nâ-Bor	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé	Prédilection	Autorisé
Orques de Bran-Ô-Kor	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Orques du Béhémot	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Utopie du Sphinx	Prédilection	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Wolfen d'Yllia	Interdit	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Prédilection

Le mana est une énergie issue de mondes parallèles voisins d'Aarklash appelés Royaumes élémentaires. Chacun de ces domaines est lié à un Élément dominant. Il en existe six. Les quatre Éléments primordiaux sont l'Air, le Feu, l'Eau et la Terre. Les deux autres Éléments sont appelés Principes. Il s'agit de la Lumière et des Ténèbres. Certains de ces Éléments s'opposent les uns aux autres :

- L'Air s'oppose à la Terre.
- L'Eau s'oppose au Feu.
- La Lumière s'oppose aux Ténèbres.
- Les Ténèbres s'opposent à tous les Éléments.

Le pouvoir de corruption des Ténèbres est tel qu'il s'oppose à tous les Éléments, y compris aux Ténèbres elles-mêmes.

Il est totalement interdit à un magicien d'utiliser des gemmes de mana d'un Élément qu'il ne maîtrise pas.

Un autre symbole de mana est parfois utilisé, celui du mana dit « neutre ». Lorsqu'un sortilège en nécessite pour être lancé, les gemmes neutres peuvent être remplacées par des gemmes de n'importe quel autre Élément. Les shamans orques du Bran-Ô-Kor utilisent une forme de magie appelée magie instinctive. Cette pratique incantatoire ne fait pas appel aux énergies des Royaumes élémentaires mais à des forces issues d'Aarklash et de l'esprit des orques. Le mana de ces magiciens est représenté par des gemmes de mana neutre.

#### **XIV-B-2. Réserve de mana.**

Chaque magicien dispose d'une réserve de mana qui fluctue tout au long de la partie. Au début d'une partie, un magicien dispose d'un nombre de gemmes de mana égal à son Pouvoir.

*Exemple : Un magicien doté d'un Pouvoir de 5 commence la partie avec cinq gemmes de mana.*

Le type de gemmes présent dans la réserve de départ dépend des Éléments maîtrisés par le magicien. Un magicien ne peut posséder que des gemmes issues d'un Élément qu'il maîtrise. S'il en maîtrise plusieurs, le joueur qui le contrôle peut choisir librement la proportion de chaque Élément parmi les gemmes de la réserve de départ, au moment où le magicien est déployé.

*Exemple : Un magicien doté d'un Pouvoir de 3 et qui maîtrise le Feu et les Ténèbres peut commencer la partie avec une des réserves suivantes :*

*Trois gemmes de Feu.*

*Trois gemmes de Ténèbres.*

*Deux gemmes de Feu et une de Ténèbres.*

*Une gemme de Feu et deux de Ténèbres.*

Au minimum, la réserve de mana d'un magicien est vide. Elle peut en revanche contenir un nombre de gemmes égal au double du Pouvoir du magicien.

*Exemple : Un magicien (POU=4) peut avoir au maximum 8 gemmes de mana en réserve.*

A chaque fois qu'un magicien tente de lancer un sortilège ou qu'il essaie de contrecarrer les agissements d'un autre magicien, il utilise une partie des gemmes contenues dans sa réserve. Une fois qu'il n'a plus de gemmes en réserve, il ne peut plus effectuer d'action ayant trait à la magie. Cependant, à la fin de chaque tour, lors de la phase mystique, il peut reconstituer tout ou partie de sa réserve de gemmes. Pour cela, il doit effectuer un jet de récupération de mana.

### **XIV-C. Les sortilèges.**

Pour pouvoir lancer un sortilège au cours de la bataille, un magicien doit tout d'abord l'apprendre. Toutefois, un magicien ne peut pas apprendre n'importe quel sortilège. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité.

#### **XIV-C-1. Voies de magie.**

Tous les sortilèges sont liés à une ou plusieurs voies de magie.

Un magicien ne peut apprendre un sortilège que s'il maîtrise au moins l'une des voies correspondant au sortilège.

*Exemple : Galhyan, Adepte de la Lumière et de l'Eau, maîtrise les voies du Solaris et de la Chronomancie. Il ne peut apprendre aucun sortilège qui ne soit lié à l'une de ces deux voies.*

Il existe deux exceptions à cette limitation : les voies Élémentaires et la Primagie.

### XIV-C-2. Primagie et grimoires Élémentaires.

**Voies élémentaires :** Les sortilèges dont la voie est « Élémentaire » peuvent être appris par tout magicien maîtrisant les Éléments nécessaires à sa mise en œuvre.

*Exemple : Galhyan, adepte de la Lumière et de l'Eau peut apprendre tous les sortilèges élémentaires qui ne nécessitent que des gemmes de Lumière et d'Eau pour être lancés.*

**Primagie :** Les sortilèges dont la voie est « Primagie » peuvent être appris par tous les magiciens, quelles que soient les voies de magie qu'ils maîtrisent. Les sortilèges de primagie peuvent être lancés avec des gemmes de n'importe quel Élément, avec n'importe quel mélange de gemmes, tant pour incanter que pour améliorer la maîtrise.

*Précision : Les sortilèges de Primagie peuvent être absorbés avec la combinaison exactement inverse de celle qui a servi à les lancer.*

### XIV-C-3. Éléments constitutifs des sortilèges.

Pour pouvoir apprendre un sortilège, le magicien doit maîtriser tous les Éléments nécessaires à sa mise en œuvre. Un magicien qui ne maîtrise pas l'Eau ne peut donc apprendre aucun sortilège qui nécessite au moins une gemme d'Eau pour être lancé.

*Exemple : Galhyan, adepte cynwäll, maîtrise la Lumière et l'Eau. Par conséquent, il ne peut apprendre aucun sortilège nécessitant le Feu, l'Air, la Terre ou les Ténèbres.*

### XIV-C-4. Nombre maximal de sortilèges par magicien.

Un mage pur peut posséder un nombre maximal de sortilèges égal à  $(rang + 1) \times 2$ .  
Un Guerrier-mage peut posséder un nombre maximal de sortilèges égal à  $rang + 1$ .

*Exemples : Un maître des poupées est un initié Guerrier-mage (rang 1). Il peut donc posséder  $1 + 1 = 2$  sortilèges.*

*S'Ygma est un adepte (rang 2). Il peut donc posséder  $(2 + 1) \times 2 = 6$  sortilèges.*

*Attention : Si un sortilège possède une Voie de type « Réservé à XXX », il est comptabilisé dans le nombre maximal de sortilèges autorisé, comme tout autre sortilège.*

### XIV-C-5. Fréquence des sortilèges.

La fréquence d'un sortilège est le nombre d'incantations maximales (réussies ou non) qu'on peut faire par tour pour ce sortilège.

Un sort unique ne peut donc être tenté qu'une seule et unique fois, attention à ne pas le rater.

## XIV-D. Actions et lancement de sortilèges.

Incanter un sortilège est une action cumulative, même si certains sortilèges doivent être incantés en-dehors de la phase d'Activation (phase Stratégique, phase de Combat...). Quel que soit le moment où un sortilège doit être incanté, il est pris en compte lors de l'activation avec l'exception suivante :

Un magicien peut effectuer un engagement (mais pas une charge) sur un combattant ennemi, à condition de ne pas dépasser MOU cm, et incanter des sortilèges avant et/ou après son engagement. Si un test de Courage est nécessaire pour pouvoir assaillir sa cible, il doit être effectué avant toute incantation.

*Note : cela signifie qu'un magicien est dans la situation suivante :*

- *A partir du moment où il a déjà incanté un (ou plusieurs) sortilège, un magicien ne peut pas effectuer de déplacement de plus de MOU cm, ni de déplacement à couvert.*
- *Si le magicien s'est déplacé de plus de MOU cm durant son activation ou s'il a effectué une charge ou un déplacement à couvert, il ne peut plus incanter aucun sortilège jusqu'à la fin du tour (mais peut continuer à faire de la contre-magie normalement).*

## XIV-E. Lancer un sortilège.

La plupart des sortilèges doivent être lancés pendant l'activation du magicien.

Cependant, certains sortilèges particuliers doivent être lancés lors d'autres phases.

Lorsque c'est le cas, cela est mentionné sur la carte du sortilège.

### XIV-E-1. Combien de sortilèges un magicien peut-il lancer lors d'un même tour ?

Concernant le nombre de sortilèges qu'il peut lancer lors d'un même tour, un magicien n'est limité que par sa réserve de mana et par la Fréquence de ses sortilèges.

Lors d'un même tour, un magicien ne peut pas lancer un même sortilège plus de fois que la **Fréquence** inscrite sur la carte de celui-ci. En revanche, tant qu'il lui reste suffisamment de gemmes de mana, il peut continuer de lancer des sortilèges.

*Attention ! Sauf exception, un même sortilège ne peut pas être lancé avec succès sur la même cible plusieurs fois au cours d'un même tour, même s'il est lancé par plusieurs magiciens différents.*

### XIV-E-2. L'incantation.

Lorsqu'un magicien tente de lancer un sortilège, il procède à une incantation. En termes de jeu, cela est simulé par plusieurs étapes successives.

1. Choix de la cible.
2. Calcul de la difficulté.
3. Sacrifice des gemmes nécessaires à l'incantation.
4. Amélioration de la maîtrise (si le joueur le souhaite).
5. Annonce de la contre-magie (si l'adversaire le souhaite).
6. Absorption (si l'adversaire l'a annoncée).
7. Test d'incantation.
8. Test de contre (si l'adversaire l'a annoncé).
9. Vérification de la distance.
10. Application des effets du sortilège.

### XIV-E-3. Choix de la cible.

Le joueur qui contrôle le magicien doit désigner une cible sur laquelle le magicien possède une ligne de vue. Il n'est pas autorisé à s'assurer que la distance séparant le magicien de sa cible ne dépasse pas la portée du sortilège. Le joueur doit donc évaluer la distance ; si celle-ci se révèle trop importante par la suite, le sortilège est sans effet. Les ressources utilisées sont tout de même perdues.

Lancer un sortilège sur un adversaire au contact de combattants du camp du magicien ne comporte aucun risque de toucher ces derniers. Contrairement à un tir dans la mêlée, un sortilège affecte toujours la cible désignée.

### XIV-E-4. Incantation et Vol.

Un magicien peut choisir pour cible un combattant situé à un palier directement inférieur ou supérieur au sien. La distance entre le magicien et sa cible est mesurée au sol, depuis le socle du magicien (ou le pion le représentant) jusqu'au socle de la cible (ou le pion la représentant).

Lorsqu'un magicien cible une figurine à un palier différent du sien, il gagne POU-2 pour la durée de l'incantation. Un combattant en vol ne dissimule jamais un autre combattant en vol et un combattant au sol ne dissimule jamais un autre combattant au sol si le sortilège provient du palier 1.

### XIV-E-5. Calcul de la difficulté.

La plupart des sortilèges ont une difficulté fixe inscrite sur leur carte. Certains sont cependant liés à une difficulté variable qui peut dépendre de divers paramètres, comme la distance entre le magicien et sa cible ou encore une caractéristique de cette dernière. Il peut même arriver que la difficulté soit « Libre ». Cela signifie alors qu'il revient au joueur qui contrôle le magicien de la déterminer.

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effets, etc...) d'un sortilège est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible, c'est la valeur au moment de l'incantation qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

*Exemple : Un magicien tente de lancer un sortilège dont la difficulté est égale à l'ATT de la cible. Cette dernière est dotée d'une ATT de 4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de 2 points. La difficulté du sortilège est donc de 6 (4 + 2).*

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsque la difficulté d'un sortilège est variable (libre ou déterminée en fonction d'une caractéristique de la cible), elle ne peut pas descendre en-dessous de 5.

*Exemple : Un magicien tente de lancer un sortilège dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de ATT=4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui diminue cette valeur de 3 points. La difficulté du sortilège est donc a priori de 1 (4 - 3), mais elle remonte à 5, qui est le seuil minimal.*

#### **XIV-E-6. Sacrifice des gemmes nécessaires à l'incantation.**

Pour lancer un sortilège, un magicien doit sacrifier des gemmes de mana dont le type et le nombre sont mentionnés au sommet de la carte du sortilège. Le joueur doit déduire les gemmes nécessaires à l'incantation de la réserve du magicien avant de procéder à l'incantation elle-même. Si le magicien ne dispose pas de suffisamment de gemmes de l'Élément concerné, le sortilège ne peut pas être lancé.

#### **XIV-E-7. Amélioration de la maîtrise du sortilège.**

Une fois que le joueur a retiré de la réserve du magicien les gemmes nécessaires à l'incantation, il peut, s'il le souhaite et s'il en a la possibilité, augmenter ses chances de succès au test d'incantation en sacrifiant une ou plusieurs gemmes supplémentaires. Les gemmes ainsi sacrifiées peuvent être de n'importe quel type. Pour chaque gemme utilisée à cet effet, le joueur lance 1d6 supplémentaire lors du test d'incantation.

#### **XIV-E-8. Test d'incantation.**

Le joueur qui contrôle le magicien effectue un test d'incantation, c'est-à-dire un test de Pouvoir d'une difficulté égale à la difficulté du sortilège. S'il a dépensé des gemmes supplémentaires pour augmenter la maîtrise du magicien, il lance autant de d6 supplémentaires qu'il a sacrifié de gemmes à cet effet.

Si le résultat final du test égale ou dépasse la difficulté du sortilège, ce dernier est lancé avec succès. Dans le cas contraire, l'incantation échoue.

**Incantation au corps à corps :** Si un magicien pur se trouve au contact d'un combattant ennemi au moment d'effectuer l'incantation d'un sortilège ou une tentative de contre, il gagne POU-1 pour la durée de l'incantation. Les Guerriers-mages ne sont pas soumis à cette règle.

#### **XIV-E-9. Vérification de la distance.**

Une fois le sortilège lancé avec succès, la distance entre le magicien et la cible est mesurée. Si elle est supérieure à la portée du sortilège, celui-ci est sans effet. Toutes les gemmes utilisées sont perdues.

Si la cible se trouve à une distance inférieure ou égale à la portée du sortilège, elle en subit les effets.

#### **XIV-E-10. Application des effets du sortilège**

Si le sortilège est lancé avec succès et qu'il n'est pas annulé par un magicien adverse, ses effets sont appliqués de la façon décrite sur sa carte.

### **XIV-F. Contre-magie.**

Un joueur peut contrecarrer le lancement d'un sortilège en procédant à de la contre-magie. Pour cela, il doit désigner un et un seul magicien de son camp qui remplit les conditions suivantes :

- Il doit voir le magicien qui lance le sortilège.
- Il doit se trouver lui-même à portée du sortilège (même s'il n'en est pas lui-même la cible). Si la portée du sortilège est « Personnel », le magicien doit être au contact de son homologue ennemi. Si la portée du sortilège est variable, le magicien peut recourir à la contre-magie s'il peut se trouver à portée au moment de l'incantation.

Si ces deux conditions sont remplies, le joueur qui tente d'annuler le sortilège doit choisir l'une des deux méthodes suivantes : le contre ou l'absorption.

Un joueur doit annoncer qu'il décide de recourir à la contre-magie, ainsi que la méthode qu'il choisit, juste avant le jet d'incantation adverse, après que le nombre total de gemmes de mana utilisé pour ce test ait été annoncé.

#### **XIV-F-1. Absorber un sortilège.**

Cette méthode a pour effet d'annuler le sortilège avant même que le magicien ait effectué son incantation. Aucun jet de dé n'est requis, il suffit que le magicien qui procède à l'absorption dépense le bon nombre de gemmes (voir plus loin). Les gemmes que le magicien allait utiliser pour l'incantation sont perdues et le sortilège est tout de même considéré comme ayant fait l'objet d'une tentative d'incantation (si sa fréquence est de 1, il ne peut plus être lancé pendant le tour en cours).

L'absorption consiste à dépenser exactement le nombre de gemmes opposées à celles utilisées par son adversaire pour l'incantation du sortilège.

Les gemmes utilisées pour améliorer la maîtrise ou la puissance du sortilège doivent également être prises en compte. Dans le cas d'un sortilège de primagie, les gemmes nécessaires à l'absorption sont de l'Élément opposé à celui des gemmes utilisées par le magicien adverse lors de son incantation. La Table des oppositions élémentaires (voir XIV-B-1, page 73) indique quelle gemme peut en annuler une autre lors de l'absorption d'un sortilège.

*Exemple : Un magicien lance un sortilège en utilisant quatre gemmes de Lumière. Pour absorber ce sortilège, son adversaire doit sacrifier quatre gemmes de Ténèbres.*

Si le sortilège nécessite des gemmes de plusieurs Éléments (ou si le magicien a utilisé des gemmes d'autres Éléments pour améliorer sa maîtrise), les gemmes utilisées pour l'absorption doivent être issues d'Éléments opposés dans les mêmes proportions.

*Exemple : Un magicien se prépare à lancer un sortilège en utilisant deux gemmes d'Air et une d'Eau. Pour absorber ce sortilège, son adversaire doit sacrifier deux gemmes de Terre (opposées à l'Air) et une gemme de Feu (opposée à l'Eau). Il peut également utiliser des gemmes de Ténèbres qui sont opposées à tous les Éléments.*

Les gemmes de Ténèbres peuvent être absorbées par n'importe quel Éléments, y compris les Ténèbres.

*Exemple : Un sortilège nécessitant trois gemmes de Ténèbres peut être absorbé par une gemme d'Eau et deux de Terre.*

#### **XIV-F-2. Contrecarrer un sortilège.**

Cette méthode consiste à étouffer les énergies magiques au moment de l'incantation. Lorsque le joueur annonce qu'il décide d'y recourir, il doit dépenser une seule gemme, issue de n'importe quel Éléments.



Le magicien peut dépenser 2 gemmes supplémentaires (ni plus, ni moins), issues de n'importe quel Éléments, pour renforcer sa tentative de contre. Il gagne alors un d6 supplémentaire lors du test de Pouvoir.

Le magicien qui tente de lancer le sortilège effectue ensuite son test de Pouvoir. En cas d'échec, l'incantation échoue et la gemme dépensée par le magicien qui se préparait à effectuer la tentative de contre est tout de même perdue.

Si le sortilège est lancé avec succès, le magicien qui tente le contre effectue un test de Pouvoir avec un seul d6 (si le contre a été renforcé, le magicien lance un unique d6 supplémentaire). Le résultat final de ce jet doit être supérieur ou égal au **résultat final** obtenu par le lanceur du sortilège (et non pas à la difficulté du sortilège). Si tel est le cas, les effets du sortilège sont annulés.

*Attention ! Un seul magicien peut tenter d'annuler un sortilège, même si plusieurs autres remplissent les conditions nécessaires.*

Le fait d'avoir couru, chargé ou de se trouver au corps à corps n'empêche pas un magicien de recourir à la contre-magie. En revanche, se trouver au contact d'un adversaire fait gagner POU-1 pour la durée du test (sauf si le magicien est un Guerrier-mage).

#### **XIV-F-3. Les shamans orques.**

Les magiciens orques entretiennent un rapport très étroit avec la terre. C'est dans ce lien qu'ils puisent leur puissance. La forme de magie mise en œuvre par les orques est si différente des autres voies connues que nul n'a encore trouvé le moyen d'en contrecarrer les effets. Pour représenter cela, aucun magicien (pas même un orque) ne peut annuler un sortilège lancé par un orque grâce à la contre-magie. De même, les orques sont incapables d'annuler les sortilèges de leurs adversaires, quels qu'ils soient.

De même, les mages orques n'ont pas accès aux sortilèges Élémentaires, ni à ceux de la Primagie.

### **XIV-G. Récupération du Mana.**

#### **XIV-G-1. Récupérer le Mana.**

Lors de la phase mystique, les joueurs effectuent un jet de récupération de mana (il s'agit d'un test de Pouvoir) pour chacun de leurs magiciens et se reportent à la Table de récupération de mana.

Ce jet est un test de caractéristique à part entière. Les 6 peuvent être relancés et les règles normales d'un test de caractéristique s'appliquent (voir II-A-3, page 18).

En fonction du total obtenu et de son rang, le magicien regagne un certain nombre de gemmes de mana. La nature de ces gemmes est choisie librement par le joueur, en fonction des Éléments maîtrisés par le magicien. Attention, cependant, car un magicien ne peut pas récupérer plus de gemmes de mana que la limite de sa réserve de mana ne l'autorise (voir XIV-B-2, page 74).

*Attention : un magicien ne peut pas transformer les gemmes qu'il possède lors de la récupération, il peut juste en ajouter à celles qu'il possédait avant le jet.*



Tableau de récupération de Mana				
POU + 1d6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1 à 3	2	3	4	5
4 à 6	3	4	5	6
7 à 9	4	5	6	7
10 à 12	5	6	7	8
13 à 15	6	7	8	9
16 à 18	7	8	9	10
19 à 21	8	9	10	11
22 et plus	9	10	11	12

*Exemple : Un adepte (POU=5) en blessure Grave et maîtrisant l'Air et l'Eau s'apprête à effectuer son jet de récupération de mana, Il possède 6 gemmes de mana en réserve au moment du jet.*

*Son Pouvoir de 5 fixant le maximum de sa réserve à 10, il peut récupérer jusqu'à quatre gemmes suite à ce jet. Il obtient un '5' à son jet de récupération de mana. Ajouté à son Pouvoir, cela lui donne un total de 8, en tenant compte de son malus de blessure. En tant qu'Adepté, cela lui permet normalement de récupérer 5 gemmes, mais il ne peut en ajouter que 4 à sa réserve. Le joueur peut librement répartir ces nouvelles gemmes entre l'Air et l'Eau.*

#### XIV-G-2. Récupération du Mana et Corps à corps.

Si un magicien pur se trouve au contact d'une figurine adverse au moment d'effectuer son jet de récupération de mana, il regagne une gemme de moins. Les Guerriers-mages ne sont pas affectés par cette pénalité.

*Exemple : Un Initié (POU=4) se trouve au contact d'un combattant ennemi au moment d'effectuer son jet de récupération de mana. Il obtient un 4 ce qui lui donne un résultat final de 8 qui équivaut normalement à quatre gemmes. Cependant, puisque le magicien se trouve au corps à corps, il ne récupère que trois gemmes.*

Les magiciens qui maîtrisent la voie de l'**Hermétisme** ne subissent pas la pénalité d'une gemme lors de leurs jets de récupération au corps à corps.

### XIV-H. Exemple d'incantation.

(photos/schémas)

La situation représente un groupe de guerriers d'Alahan mené par le magicien Sardar Tillius. Les Lions affrontent des dévoreurs accompagnés par Velrys, un magicien demi-elfe.

#### XIV-H-1. Tour 2 : phase mystique.

Réserve de mana de Sardar : 5x Lumière / 3x Terre.

Réserve de mana de Velrys : 2x Ténèbres / 2x Eau.

Au terme du deuxième tour, les deux partis sont prêts à donner l'assaut. Les joueurs doivent effectuer un jet de récupération de mana pour chacun de leurs magiciens.

**Sardar** (POU=6) est Adepté de la Lumière et de la Terre. Pour son jet de récupération de mana, le joueur obtient un '3' qui, ajouté à son Pouvoir, lui donne un total de 9 qui équivaut à cinq gemmes.

Puisque la limite de sa réserve de mana est de douze gemmes et qu'il en possède déjà huit en réserve, il ne peut en stocker que quatre de plus. Le joueur choisit trois gemmes de Lumière et une de Terre. La réserve de Sardar atteint donc son maximum avec huit gemmes de Lumière et quatre de Terre.

**Velrys** (POU=5) est Adepté des Ténèbres et de l'Eau. Pour son jet de récupération de mana, le joueur obtient un '5' qui, ajouté à son Pouvoir, lui donne un total de 10 qui équivaut à six gemmes. Le joueur choisit quatre gemmes de Ténèbres et deux d'Eau. La réserve de Velrys contient désormais six gemmes de Ténèbres et quatre d'Eau.

#### XIV-H-2. Tour 3 : phase d'activation.

Réserve de mana de Sardar : 8x Lumière / 4x Terre.

Réserve de mana de Velrys : 6x Ténèbres / 4x Eau.

Lors de la phase d'activation, Velrys a été activé en premier.

Il s'est déplacé, mais n'a tenté de lancer aucun sortilège.

**Annonce de l'incantation :** Sardar est activé. Le joueur Lion déplace sa figurine de manière à la rapprocher des gardes d'Alahan et annonce son intention de lancer le sortilège « Aura de Lumière ».

**Choix de la cible et vérification des conditions :** Le joueur désigne comme cible le garde d'Alahan du milieu. Sardar dispose d'une ligne de vue dégagée sur le garde et peut donc le prendre pour cible de son sortilège.

**Calcul de la difficulté :** Aura de Lumière a une difficulté fixe de 8. La difficulté du test de Pouvoir est donc de 8.

**Sacrifice des gemmes :** Le sortilège nécessite le sacrifice de 2 gemmes de Lumière. La réserve de mana de Sardar passe donc à 6x Lumière et 4x Terre.

**Amélioration de la maîtrise :** Sardar (POU=6) n'a besoin que d'un '2' pour réussir cette incantation. Toutefois, le joueur décide de ne pas prendre de risque et sacrifie une gemme de Terre pour pouvoir lancer 1d6 supplémentaire lors du test de Pouvoir. La réserve de mana du magicien passe donc à 6x Lumière et 3x Terre.

**Annonce de contre-magie :** Le joueur qui contrôle Velrys annonce qu'il tente d'annuler le sortilège. Ce dernier étant lancé en utilisant trois gemmes de Lumière et une de Terre, Velrys a besoin de trois gemmes de Ténèbres et d'une d'Air ou de quatre gemmes de Ténèbres (puisque les Ténèbres s'opposent à tous les autres Éléments) pour l'absorber. Bien que Velrys possède suffisamment de gemmes de Ténèbres pour absorber le sortilège, le joueur décide d'économiser son mana et annonce une tentative de contre. Il sacrifie donc immédiatement une gemme de Ténèbres. La réserve de mana du magicien passe donc à 5x Ténèbres et 3x Eau.

**Test de Pouvoir :** Le joueur Lion ayant amélioré la maîtrise de Sardar, il lance 2d6 et obtient '3' et '5'. Il conserve le '5' et obtient par conséquent un résultat final de  $5 + 6 = 11$ . La difficulté (8) ayant été surpassée, l'incantation est réussie.

**Contre-magie :** Le joueur Dévoreur effectue un test de Pouvoir. Il obtient un '5', ajouté au POU de Velrys (5), cela donne un résultat final de 10, insuffisant pour égaler le résultat final du jet d'incantation de Sardar qui était de 11.

**Mesure de la distance :** Le test d'incantation ayant été réussi, la distance entre Sardar et le garde d'Alahan est mesurée. Celle-ci est de 8cm. La portée du sortilège étant « 10cm » les effets peuvent être appliqués.

**Application des effets du sortilège :** La tentative de contre-magie de Velrys ayant échoué, les effets du sortilège sont appliqués. Le garde d'Alahan ciblé gagne FOR+1, RES+1 et COU+1 jusqu'à la fin de la partie. Après cette incantation, il reste encore cinq gemmes de Lumière et trois de Terre à Sardar. Ceci est largement suffisant pour lui permettre de lancer une nouvelle fois Aura de Lumière. Cependant, la Fréquence de ce sortilège est de 1. Sardar doit donc attendre le tour suivant pour le lancer à nouveau. En revanche, s'il possède d'autres sortilèges, il peut tenter de les lancer si sa réserve de mana le lui permet.

## XIV-I. Combattants invoqués.

Certains effets de jeu (sortilèges, miracles, artefacts ou autres...) permettent d'invoquer des combattants qui se joignent à la bataille. Ces combattants sont soumises aux règles suivantes.

### XIV-I-1. Placement.

Lorsqu'un combattant est invoqué sur le champ de bataille, sa figurine ne doit pas être placée au contact d'un combattant adverse. Si cette règle ne peut pas être respectée du fait de la configuration du terrain, le combattant ne peut pas être invoqué.

Un combattant invoqué peut être placé à un palier adjacent à son invocateur, avec un malus de POU-2 ou de FOI-2.

*Attention : Un combattant qui ne possède pas la compétence « Vol » doit être placé au palier 0.*

### XIV-I-2. Combattants invoqués et cartes de références.

Sauf indication contraire mentionnée sur la carte d'invocation, les combattants invoqués sont représentés par la carte de références de leur invocateur.

### XIV-I-3. Tour d'invocation.

Les combattants placés sur le terrain pendant la phase d'activation (qu'ils soient invoqués ou ressuscités) ne peuvent effectuer aucune action durant cette même phase. Ils peuvent cependant agir normalement dès la phase de combat qui suit leur apparition.

#### XIV-I-4. Limite de contrôle des combattants invoqués.

Il ne suffit pas de faire apparaître ces êtres surnaturels, il faut également les contrôler et les asservir. Pour représenter ceci, un combattant ne peut contrôler qu'un nombre limité de créatures invoquées à la fois. Ce nombre dépend du rang de l'invocateur et de la puissance de la créature.

Au moment de procéder à l'invocation d'un combattant, le joueur doit calculer la somme des valeurs de puissance des pièces déjà sous le contrôle de l'invocateur. Si l'invocation du nouveau combattant doit entraîner un dépassement de la limite autorisée, elle ne peut avoir lieu.



Le total des valeurs de puissance des créatures invoquées par un combattant ne doit pas dépasser une limite égale au rang de ce dernier :

*Exemple : En tant que Maître (rang 3), Mirvilis peut contrôler un total de puissance de 3. Il possède les sortilèges « Invocation d'étincelant » et « Invocation d'Élémentaire de Lumière ». Un étincelant ayant une puissance de 1 et un Élémentaire une puissance de 2, Mirvilis peut donc contrôler en même temps 3 étincelants ou 1 étincelant et 1 Élémentaire de Lumière.*



*Note : les champions magiciens d'Achéron et les champions fidèles de Mid-Nor bénéficient toujours de la compétence « Invocateur/1+rang ».*

#### XIV-I-5. Mort de l'invocateur.



Sauf indication contraire mentionnée sur la carte d'invocation, les combattants invoqués sont retirés du jeu à la fin du tour où le combattant qui les a invoqués est éliminé.

Dans le cas contraire, la carte de références de ce dernier continue de les représenter.

### XIV-J. Les Familiers.

#### XIV-J-1. Recrutement des Familiers.

Le nombre de Familiers que peut recruter un mage est égal à son rang.



*Attention ! Les Familiers ne comptent pas comme des Artefacts.*

Un mage ne peut recruter un Familier que s'il maîtrise l'Élément de ce dernier.

#### XIV-J-2. Mort des Familiers ou du magicien.

Si le magicien auquel il est lié est tué net ou retiré du jeu, le Familier est retiré du jeu à la fin du tour en cours.

Si un Familier est tué net ou retiré du jeu, le magicien auquel il est lié doit sacrifier immédiatement 2 gemmes de Mana du même Élément. S'il ne peut pas ou ne veut pas le faire, il subit immédiatement une Blessure Légère à la place.

*Exception : Si un Familier est retiré du jeu suite à l'utilisation de la compétence « Dévotion/X », le magicien n'en subit aucune conséquence.*

#### XIV-J-3. Asservissement des Familiers.

Avant chaque jet de Tactique, un magicien peut faire un test de Pouvoir pour chaque Familier lié à lui présent à 10cm ou moins.

Il peut dépenser des gemmes de Mana du même Élément pour améliorer sa maîtrise, comme dans le cas du lancement d'un sortilège.

Le magicien est libre de choisir un bonus d'un rang inférieur au résultat obtenu.

**Tableau d'asservissement des familiers**

POU + 1d6	Effet
5 ou moins	Le magicien bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 ou 7	Le magicien bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 ou 9	Le magicien gagne immédiatement 1 gemme de X
10 ou 11	Le magicien gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 ou 13	Le magicien gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus	Le magicien gagne POU+1 et la compétence « Immunité/X »



## XIV-K. Les Grimoires.



*Attention : les cartes de sortilèges des pochettes Grimoires et des Blisters commercialisés par RACKHAM ont dans de très nombreux cas été modifiées plus ou moins légèrement dans le cadre de cet ouvrage. Prière de vous référer aux livrets annexes pour prendre connaissance de ces changements.*

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effet...) d'un sortilège est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible ou du magicien, c'est la valeur au moment de l'incantation qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

*Exemple : Un magicien tente de lancer un sortilège dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de ATT=4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de deux points. La difficulté du sortilège est donc de 6 (4 + 2).*

*Rappel : La compétence « Commandement/X » permet à un combattant d'utiliser la Discipline ou le Courage du commandant pour ses jets de dés. Cependant, en aucun cas les valeurs d'un commandant ne doivent être utilisées à la place de celles d'un autre combattant pour déterminer la difficulté ou l'effet d'un sortilège.*

## XIV-L. Guerrier-mage et différences avec un magicien pur.

Le nombre de sortilèges accessibles est différent :

- (rang + 1) x 2 pour les magiciens purs.
- rang + 1 pour les Guerriers-mages.

Un Guerrier-mage peut incanter un sortilège après/avant une course ou une charge.

*Note : tant qu'il n'effectue pas de déplacement à couvert, un Guerrier-mage peut donc se déplacer librement au-delà de MOU cm et continuer à incanter des sortilèges.*

Si le magicien est un Guerrier-mage, l'assaut est considéré comme une charge si les conditions nécessaires sont remplies (voir V-C-1, page 33).

Un magicien pur ne peut pas effectuer de charge, seulement un engagement.

Un magicien pur gagne POU-1 pour incanter ou contrer un sortilège en corps à corps.

Un Guerrier-mage n'est pas soumis à ce malus.

Un magicien pur subit un malus de -1 gemme à la récupération du Mana en corps à corps.

Un Guerrier-mage n'est pas soumis à ce malus.

## Ch.15 Divination.



Le principal intérêt des fidèles lors d'une partie de Confrontation réside dans leur faculté d'accomplir des miracles. Un fidèle ne peut faire que les miracles qui lui ont été attribués au moment de la constitution des armées. Ces miracles n'ont pas de valeur (en PA) mais le fidèle est limité dans le nombre de miracles qu'il peut maîtriser.

Il est toutefois possible d'inclure un fidèle sans aucun miracle dans une armée. Son rôle consiste alors à neutraliser les fidèles adverses par l'application de la censure.

### XV-A. Les fidèles.

Tous les combattants dotés d'une spirale de foi sont des fidèles. Il existe cependant plusieurs types de fidèles.

Les fidèles dits **purs** ont consacré leur existence à la foi de leur peuple.

Les **Moines-guerriers** sont d'ardents défenseurs de leur foi qui ont mis leur ferveur à profit pour devenir de redoutables combattants. Les Moines guerriers sont identifiables grâce à la compétence « Moine guerrier » inscrite sur leur carte de références.

Les fidèles purs et les Moines guerriers peuvent être de deux types différents.

Les fidèles dits **orthodoxes** représentent la majorité des prêtres et officiers des différents cultes en vigueur sur Aarklash. Ces fidèles tirent leur puissance de la présence des croyants de leur peuple autour d'eux.

À l'inverse, quelques fidèles qualifiés d'**iconoclastes** se servent de la foi de leurs adversaires pour la retourner contre eux et servir leurs sombres divinités.

#### XV-A-1. Les fidèles de Merin.

Les fidèles de Merin ont une relation avec leur divinité plus forte que celles des fidèles des autres cultes. Pour représenter ceci, ils bénéficient tous de la compétence « Illuminé » (voir XIX-B-6, page 107).

### XV-B. La foi temporaire et Aura de foi.

#### XV-B-1. La foi temporaire.

(photos/schémas)

Les fidèles tirent la foi nécessaire à la réalisation de leurs miracles de la présence des croyants sur le champ de bataille. En termes de jeu, cette énergie est symbolisée par des **points de foi temporaire** (FT) qui sont utilisés pour permettre aux fidèles d'accomplir des miracles.

La FT des fidèles est calculée à chaque nouveau tour, lors de la phase mystique ; elle peut donc varier d'un tour à l'autre. Elle dépend du rang du fidèle, de son type et du nombre de croyants dans son **aura de foi**. La valeur associée au culte du fidèle sur sa carte de références (dans la section compétences) indique le rayon (en cm) de l'aire dans laquelle les croyants doivent se trouver pour que le fidèle puisse bénéficier de leur foi.

*Exemple : Viraë, la prêtresse fianna, possède la compétence « Fidèle de Danu/12,5 ». Cela signifie que son aura de foi couvre un rayon de 12,5cm autour de son socle.*

#### XV-B-2. Aura de foi et croyants.

Le terme **croyant** désigne tout combattant pris en compte dans le calcul de la FT d'un fidèle. Sauf exception liée à un effet de jeu, les combattants suivants ne sont jamais considérés comme des croyants :

- Combattants dont la Discipline est notée « - » (Morts-vivants et Constructs, par exemple).
- Apatrides.
- Etres élémentaires (Familiers et Élémentaires).

Les autres combattants peuvent être considérés comme des croyants en fonction du type du fidèle concerné.

Les fidèles **orthodoxes** considèrent comme des croyants tous les combattants **de leur peuple et de leur camp**, y compris les mercenaires s'ils sont issus du même peuple qu'eux.

Les fidèles **iconoclastes** considèrent comme des croyants **tous les combattants adverses**.

Lors de chaque phase mystique, les joueurs calculent la FT de chacun de leurs fidèles pour le tour à venir. Au début de la phase, la FT de chaque fidèle est ramenée à 0, même s'il reste des points du tour précédent. Le calcul est ensuite effectué comme suit pour chaque fidèle.

En fonction de son type et de son rang, un fidèle génère un certain nombre de points qui s'ajoutent à sa FT.

**Pénalité de corps à corps** : Si un fidèle **pur** se trouve au contact d'un adversaire au moment de calculer sa FT, il génère pour lui-même un point de FT de moins que la normale. Cette restriction ne s'applique pas aux Moines-guerriers.

F.T Générée par les fidèles				
Foi	Dévo	Zélate	Doyen	Avatar
Fidèle pur	2	3	4	7
Moine-guerrier	1	2	3	6

En plus de ces points, les croyants situés dans l'aura de foi du fidèle lui rapportent aussi de la FT en fonction de leur nombre et du rang du fidèle.

- Dévo : 1 point de FT par tranche, même incomplète, de trois croyants.
- Zélate : 1 point de FT par tranche, même incomplète, de deux croyants.
- Doyen et Avatar : 1 point de FT par croyant.

Le fidèle lui-même n'est pas comptabilisé dans ce calcul. En revanche, s'il se trouve dans l'aura de foi d'un autre fidèle, il peut entrer en compte dans le calcul de la FT de celui-ci.

*Exemple : Quatre croyants se trouvent dans l'aura de foi d'un Dévo. Ils représentent deux tranches de trois croyants et fournissent par conséquent deux points de FT supplémentaires au fidèle.*

Les fidèles commencent la partie avec une FT égale à leur FOI.

*Exemple : Un magistrat du Griffon est un Dévo Moine-guerrier doté des Aspects suivants: Création/1; Altération/0; Destruction/1. Au début de la partie, sa FT est de  $1 + 0 + 1 = 2$ .*

### XV-B-3. Féal/X.

Certains profils sont dotés de la compétence « Féal/X ».

Ces combattants ne génèrent pas de la FT comme les autres croyants pour les fidèles orthodoxes de leur camp.

**Si un Féal se trouve dans l'aura de foi d'un fidèle de son camp**, il n'est pas comptabilisé avec les autres croyants. Au lieu de cela, il augmente directement la FT du fidèle d'un nombre de points égal à X. Si un tel croyant est présent dans l'aura de foi de plusieurs fidèles, Féal/X s'applique à tous.

*Attention : un Féal est comptabilisé par tous les Fidèles amis, même s'ils sont Iconoclastes.*

**Si un fidèle possède lui-même cette compétence**, la valeur X de celle-ci ne s'ajoute pas à sa FT, mais seulement à celle des fidèles orthodoxes de son camp dans l'aura de foi desquels il se trouve.

**Pour les Iconoclastes**, les ennemis dotés de la compétence « Féal/X » sont considérés comme des croyants normaux (le calcul de leur FT ne tient pas compte de la compétence).

*Exemple : Sered est un Zélate, Moine guerrier, orthodoxe et doté de Fidèle de Merin/12,5. Au moment de calculer sa FT, huit croyants sont à 12,5cm ou moins de lui. Parmi ces croyants se trouve un thallion du Griffon doté de la compétence « Féal/1 ». La FT de Sered est calculée de la façon suivante:*

*En tant que Zélate Moine-guerrier, Sered génère 2 FT.*

*Le thallion du Griffon génère 1 FT grâce à Féal/1.*

*En tant que Zélate, Sered gagne 1 FT pour chaque tranche, même incomplète, de 2 croyants dans son aura de foi. Les sept autres croyants génèrent donc 4 FT de mieux.*

*Sered dispose donc d'une FT de  $2 + 1 + 4 = 7$ .*

## XV-C. Les miracles.

Tout comme les magiciens avec leurs sortilèges, les fidèles doivent apprendre les miracles qu'ils tenteront d'accomplir au cours de la partie. Toutefois, un fidèle ne peut pas apprendre n'importe quel miracle. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité.

### XV-C-1. Cultes.

Chaque miracle est lié à un ou plusieurs cultes. L'accessibilité d'un miracle dépend de son culte.

Chaque peuple révère un ou plusieurs dieux ; les Akkylanniens prient Merin l'Unique, les Sessairs vénèrent la déesse Danu et les gobelins adorent le dieu Rat. Pour pouvoir apprendre un miracle lié à un culte spécifique, un fidèle doit lui-même appartenir à ce culte.

*Exemple : Un miracle lié au culte de Danu ne peut être appris que par un fidèle de Danu.*

Certains miracles sont liés à l'une des trois voies d'Alliance : les Méandres des Ténèbres, les Voies de la Lumière et les Chemins du Destin. Un miracle lié à un culte d'Alliance peut être appris par n'importe quel fidèle appartenant à un peuple issu de la même voie d'Alliance.

*Exemple : Un miracle des Voies de la Lumière peut être appris par n'importe quel fidèle des peuples suivants : Lions d'Alahan, Griffons d'Akkyllannie, elfes cynwälls, nains de Tir-Nâ-Bor, Keltois du clan des Sessairs et Sphinx.*

Les miracles associés au **culte universel** peuvent être appris par n'importe quel fidèle, quels que soient son peuple et ses cultes.

### **XV-C-2. Aspects des miracles.**

Chaque miracle est associé à trois valeurs d'Aspects représentées sur la spirale de la foi, au sommet de sa carte. Pour apprendre un miracle, un fidèle doit posséder, dans chacun des trois Aspects, une valeur supérieure ou égale à celle du miracle.

*Exemple : Le miracle « Vigueur de la déesse » est associé aux aspects suivants: Création/1; Altération/1; Destruction/0. Pour pouvoir l'apprendre, un fidèle doit avoir une valeur d'au moins 1 en Création et en Altération.*

### **XV-C-3. Nombre maximal de miracles par fidèle.**

Un fidèle **pur** peut posséder un nombre maximal de miracles égal à  $(rang + 1) \times 2$ .

Un **Moine-guerrier** peut posséder un nombre maximal de miracles égal à  $rang + 1$ .

*Exemples : Orhain l'érudit est un dévot (rang 1). Il peut donc posséder  $(1 + 1) \times 2 = 4$  miracles. Sered est un zélote Moine-guerrier (rang 2). Il peut donc posséder  $2 + 1 = 3$  miracles.*

## **XV-D. Actions et lancement de miracles.**

Appeler un miracle est une action cumulative, même si certains miracles doivent être appelés en-dehors de la phase d'Activation (phase Stratégique, phase de Combat...). Quel que soit le moment où un miracle doit être appelé, il est pris en compte lors de l'activation avec l'exception suivante :

Un fidèle peut effectuer un engagement (mais pas une charge) sur un combattant ennemi, à condition de ne pas dépasser MOU cm, et appeler des miracles avant et/ou après son engagement. Si un test de Courage est nécessaire pour pouvoir assaillir sa cible, il doit être effectué avant tout appel.

*Note : cela signifie qu'un fidèle est dans la situation suivante :*

*A partir du moment où il a déjà appelé un (ou plusieurs) miracle, un fidèle ne peut pas effectuer de déplacement de plus de MOU cm, ni de déplacement à couvert.*

*Si le fidèle s'est déplacé de plus de MOU cm durant son activation ou s'il a effectué une charge ou un déplacement à couvert, il ne peut plus appeler aucun miracle jusqu'à la fin du tour (mais peut continuer à faire de la censure normalement).*

## **XV-E. Accomplir un miracle.**

La plupart des miracles doivent être accomplis au moment de l'activation du fidèle. Cependant, certains miracles particuliers doivent être lancés lors d'autres phases. Lorsque c'est le cas, cela est mentionné sur la carte du miracle.

Pour tenter d'accomplir un miracle, un fidèle doit posséder une FT au moins égale à la ferveur du miracle.

### **XV-E-1. Combien de miracles un fidèle peut-il accomplir lors d'un même tour ?**

Un fidèle ne peut lancer un même miracle qu'une seule fois par tour. A chaque fois qu'un fidèle lance un miracle, sa FT diminue. Cependant, tant qu'il lui reste suffisamment de points, un fidèle peut tenter d'accomplir des miracles.

### **XV-E-2. L'appel.**

Lorsqu'un fidèle tente d'accomplir un miracle, il procède à un rituel nommé « appel ». En termes de jeu, l'appel se déroule en plusieurs étapes successives.

1. Choix de la cible.
2. Calcul de la difficulté.
3. Application de la ferveur.

4. Renforcement du lien (si le joueur le souhaite).
5. Application de la censure (si l'adversaire le souhaite).
6. Vérification de la distance.
7. Test de divination.
8. Application des effets du miracle.

### XV-E-3. Choix de la cible.

Le joueur qui contrôle le fidèle doit désigner une cible sur laquelle celui-ci possède une ligne de vue. Il n'est pas autorisé à s'assurer que la distance entre le fidèle et sa cible ne dépasse pas la portée du miracle. Le joueur doit donc évaluer la distance ; si celle-ci se révèle trop importante par la suite, le miracle sera sans effet. Les ressources utilisées seront tout de même perdues.

Appeler un miracle contre un adversaire au contact de combattants du camp du fidèle ne comporte aucun risque de toucher ces derniers. Contrairement à un tir dans la mêlée, un miracle affecte toujours la cible désignée.

*Attention ! Sauf exception, un même miracle ne peut pas être appelé avec succès sur la même cible plusieurs fois au cours d'un même tour, même s'il est appelé par plusieurs fidèles différents.*

### XV-E-4. Divination et Vol.

Un fidèle peut choisir pour cible un combattant situé à un palier directement inférieur ou supérieur au sien. La distance entre le fidèle et sa cible est mesurée au sol, depuis le socle du fidèle (ou le pion le représentant) jusqu'au socle de la cible (ou le pion la représentant).

Lorsqu'un fidèle cible une figurine à un palier différent du sien, il gagne FOI-2 pour la durée de l'appel.

Un combattant en vol ne dissimule jamais un autre combattant en vol et un combattant au sol ne dissimule jamais un autre combattant au sol si le miracle provient du palier 1.

### XV-E-5. Calcul de la difficulté.

La plupart des miracles ont une difficulté fixe inscrite sur leur carte. Certains sont cependant liés à une difficulté variable qui peut dépendre de divers paramètres, comme la distance entre le fidèle et sa cible ou encore une caractéristique de cette dernière. Il peut même arriver que la difficulté soit « Libre ». Cela signifie alors qu'il revient au joueur qui contrôle le fidèle de la déterminer.

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effets) d'un miracle est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible, c'est la valeur au moment de l'appel qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

*Exemple : Un fidèle tente d'appeler un miracle dont la difficulté est égale à l'ATT de la cible. Cette dernière est dotée d'une ATT de 4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de 2 points. La difficulté du miracle est donc de 6 (4 + 2).*

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsque la difficulté d'un miracle est variable (libre ou déterminée en fonction d'une caractéristique de la cible), elle ne peut pas descendre en-dessous de 5.

*Exemple : Un fidèle tente de lancer un miracle dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de ATT=4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui diminue cette valeur de 3 points. La difficulté du miracle est donc à priori de 1 (4 - 3), mais elle remonte à 5, qui est le seuil minimal.*

### XV-E-6. Application de la Ferveur.

La Ferveur associée au miracle doit être déduite de la FT du fidèle avant de procéder à l'appel.

### XV-E-7. Renforcement du lien.

(icône légendée)

Pour réaliser un miracle, un fidèle doit effectuer un test de divination. Pour ce jet, la caractéristique **Foi** utilisée par le fidèle est égale à la somme des Aspects inscrits sur sa carte de références.

Foi = Création + Altération + Destruction

Avant de procéder au test de divination, le joueur peut décider de renforcer le lien qui unit le fidèle à sa divinité pour augmenter ses chances de réussite. À cette fin, il peut dépenser des points de FT du fidèle pour lancer plusieurs d6 au moment du test de divination. Pour chaque point de FT sacrifié à cet effet, le joueur lance 1d6 supplémentaire. Il peut ainsi sacrifier autant de points de FT qu'il le désire, dans la limite de sa réserve.



### XV-E-8. Application de la censure.

Lorsqu'un fidèle tente d'accomplir un miracle, l'adversaire peut désigner un (et un seul) de ses fidèles pour censurer celui qui tente l'appel. Le fidèle choisi pour appliquer la censure doit voir le fidèle à censurer.

Si ces conditions sont remplies, le fidèle peut sacrifier des points de FT pour diminuer les chances de réussite de son adversaire. Pour chaque point ainsi dépensé, le fidèle ennemi gagne FOI-1 pour la durée de l'appel.

*Note : La censure n'est soumise à aucune restriction de portée, contrairement à la contre-magie.*

### XV-E-9. Vérification de la distance.

Une fois le miracle appelé avec succès, la distance entre le fidèle et la cible du miracle est mesurée. Si elle est supérieure à la portée du miracle, celui-ci est sans effet. Tous les points de FT précédemment utilisés sont perdus.

Si la cible se trouve à une distance inférieure ou égale à la portée du miracle, elle en subit les effets.

### XV-E-10. Test de divination.

Le joueur effectue un test de divination dont la difficulté est égale à celle du miracle. Pour ce jet, il utilise la Foi de son fidèle.

Si le résultat final du jet est supérieur ou égal à la difficulté, le miracle est accompli avec succès. Dans le cas contraire, l'appel du fidèle est ignoré.

**Appel au corps à corps** : Si un fidèle pur se trouve au contact d'un combattant ennemi au moment d'effectuer l'appel, il gagne FOI-1 pour la durée de l'appel.

Les Moines-guerriers ne sont pas soumis à cette règle.

### XV-E-11. Application des effets du miracle.

Si le miracle a été accompli avec succès, ses effets sont appliqués.

## XV-F. Exemple de divination.

(photos/schémas)

La situation représentée ci-dessus met en scène une force armée d'Alahan aux prises avec des Scorpions du Syharhalna. Les Lions d'Alahan sont menés par une pythie, prêtresse de la sororité d'Azël ; les Scorpions sont commandés par un vicaire du culte d'Arh-Tolth. Au terme du troisième tour, les hostilités sont engagées.

### XV-F-1. Tour 3 : phase mystique.

Chaque joueur calcule la nouvelle FT de ses fidèles.

La **pythie d'Azël** est une orthodoxe dont le rang est Dévot.

Elle est également dotée de la compétence « Moine-guerrier ». Elle génère donc 1 FT pour elle-même. Son aura de foi est de 10cm et huit croyants se trouvent dans le périmètre délimité par ce rayon. En tant que Dévot, elle bénéficie de 1 FT par tranche, même incomplète, de trois croyants, soit 3 FT dans le cas présent. Sa FT pour le quatrième tour est donc de  $1 + 3 = 4$ .

Le **vicaire de Dirz** est un Dévot Iconoclaste et Moine-guerrier. Il génère donc 1 FT pour lui-même. Son aura de foi est de 15cm et onze croyants se trouvent dans ce rayon. En tant que Dévot, il bénéficie de 1 FT par tranche, même incomplète, de trois croyants, soit 4 FT dans le cas présent. Sa FT pour le quatrième tour est donc de  $1 + 4 = 5$ .

### XV-F-2. Tour 4 : phase d'activation.

Réserve de FT de la pythie d'Azël : 4.

Réserve de FT du vicaire de Dirz : 5.

La pythie d'Azël est la première combattante d'Alahan à être activée.

**Annonce de l'appel** : La pythie d'Azël effectue une marche, puis, le joueur Lion annonce que ce fidèle tente d'accomplir le miracle « Inspiration guerrière ».

**Choix de la cible et vérification des conditions** : Le joueur Lion désigne le chevalier d'Alahan comme cible. La pythie dispose d'une ligne de vue dégagée sur celui-ci et peut donc tenter d'accomplir un miracle dont il sera la cible.

**Calcul de la difficulté** : La difficulté du miracle est égale à  $1 + \text{DEF}$  de la cible. Le chevalier ayant  $\text{DEF}=5$ , la difficulté du miracle est donc de  $1+5=6$ .

**Application de la ferveur :** Le miracle accompli a une Ferveur, de 2. La FT de la pythie d'Azël est donc réduite de deux points et passe de 4 à 2.

**Renforcement du lien :** Le miracle a une difficulté de 6 et la somme des Aspects (FOI) de la pythie d'Azël est de 2. Si le joueur Lion ne renforce pas le lien de ce fidèle, le test de divination est effectué avec 1d6 et un '4' ou plus sera nécessaire ( $2 + 4 = 6$ ). En revanche, si le joueur Lion décide de sacrifier 1 FT pour renforcer le lien, il lancera 2d6 pour son test de divination. Il choisit de sacrifier ses deux derniers points de FT pour renforcer le lien et la FT de la pythie d'Azël passe à 0.

**Application de la censure :** Le vicaire de Dirz dispose d'une ligne de vue dégagée sur la pythie, il peut appliquer la censure. Le joueur Scorpion décide de sacrifier 1 FT pour censurer la pythie. La FT du vicaire de Dirz passe de 5 à 4 et la pythie gagne FOI-1 pour la durée de l'appel.

**Mesure de la distance :** La distance entre la pythie et le chevalier est mesurée. Celle-ci est de 6cm. La portée du miracle étant « 10cm », le test de Divination peut être tenté.

**Test de divination :** Le joueur Lion ayant renforcé le lien en sacrifiant 2 FT, il lance 3d6 et obtient '1', '4' et '5'. Il choisit de conserver le '5' qui donne un résultat final de  $5 + 2$  (FOI de la Pythie) – 1 (censure du Vicaire) = 6. Le miracle est tout de même appelé avec succès.

**Application des effets du miracle :** Inspiration guerrière ayant été appelé avec succès sur le chevalier d'Alahan, celui-ci gagne la compétence « Contre-attaque » jusqu'à la fin du tour.

## XV-G. Les litanies.



*Attention : les cartes de miracles des pochettes Litanies et des Blisters commercialisés par RACKHAM ont dans de très nombreux cas été modifiées plus ou moins légèrement dans le cadre de cet ouvrage. Prière de vous référer aux livrets annexes pour prendre connaissance de ces changements.*

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effet...) d'un miracle est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible ou du fidèle, c'est la valeur au moment de l'incantation qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

*Exemple : Un fidèle tente de lancer un miracle dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de  $ATT=4$  sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de deux points. La difficulté du miracle est donc de  $6 (4 + 2)$ .*

*Rappel : La compétence « Commandement/X » permet à un combattant d'utiliser la Discipline ou le Courage du commandant pour ses jets de dés. Cependant, en aucun cas les valeurs d'un commandant ne doivent être utilisées à la place de celles d'un autre combattant pour déterminer la difficulté ou l'effet d'un miracle.*

Certains miracles permettent d'invoquer un combattant sur le champ de bataille, les règles génériques d'invocation sont décrites ailleurs (voir XIV-, page 80).

## XV-H. Les Reliques.

Les Reliques sont des artefacts uniques réservés aux Champions fidèles. Un fidèle ne peut posséder qu'un seul de ces objets à la fois. Les Reliques sont définies par plusieurs caractéristiques.

Le **culte** détermine l'origine de l'artefact. Une relique ne peut être utilisée que par un fidèle de la voie ou du culte correspondant. Certaines sont en outre réservées à des peuples particuliers (cette indication accompagne la mention du culte).



Les **Aspects** témoignent de l'emprise de la relique sur la réalité. Leurs valeurs sont précédées de modificateurs +/- qui s'appliquent aux Aspects du fidèle. Un fidèle ne peut pas utiliser une relique si celle-ci amène l'un de ses Aspects en dessous de 0. Ces modifications sont prises en compte et applicables pour toutes les règles du jeu.

L'**émanation** est un avantage que la relique confère à son porteur et qui reste actif durant toute la partie.

Les **prodiges** ne peuvent être mis en œuvre que lors de l'activation du fidèle, de la même façon que les miracles. Le fidèle doit dépenser une quantité de FT égale au chiffre indiqué entre parenthèses pour réaliser le prodige. Aucun test n'est nécessaire pour que celui-ci agisse et un fidèle ne peut pas être censuré lorsqu'il fait appel à un prodige. Ce type d'effet ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

## XV-I. Moine-guerrier et différences avec un Fidèle pur.

Le nombre de miracles accessibles est différent :

- (rang + 1) x 2 pour les fidèles purs.
- rang + 1 pour les Guerriers-mages.

Un Moine-guerrier peut appeler un miracle après/avant une course ou une charge.

*Note : tant qu'il n'effectue pas de déplacement à couvert, un Moine-guerrier peut donc se déplacer librement au-delà de MOU cm et continuer à appeler des miracles.*

Si le fidèle est un Moine-guerrier, l'assaut est considéré comme une charge si les conditions nécessaires sont remplies (voir V-C-1, page 33).

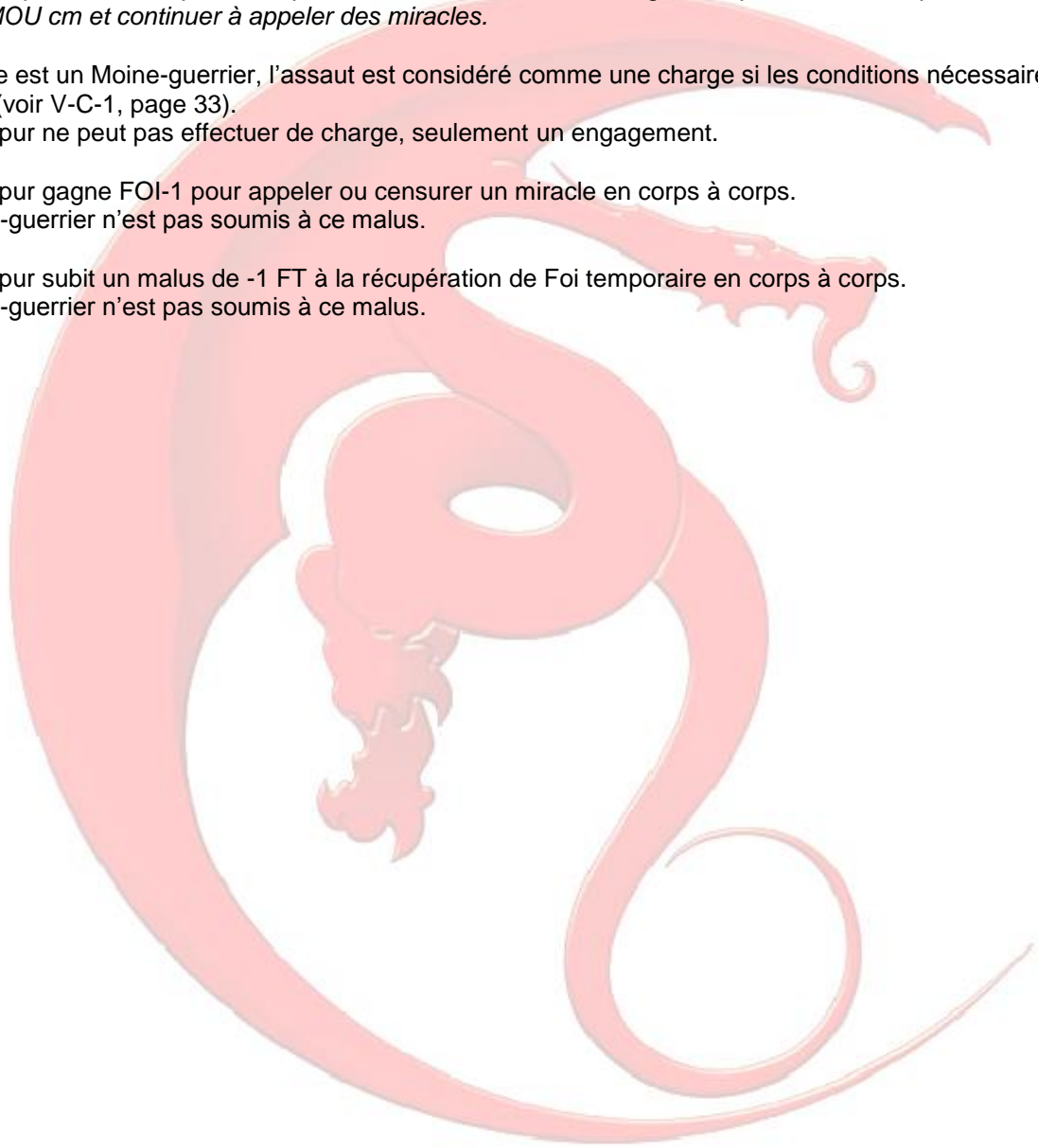
Un fidèle pur ne peut pas effectuer de charge, seulement un engagement.

Un fidèle pur gagne FOI-1 pour appeler ou censurer un miracle en corps à corps.

Un Moine-guerrier n'est pas soumis à ce malus.

Un fidèle pur subit un malus de -1 FT à la récupération de Foi temporaire en corps à corps.

Un Moine-guerrier n'est pas soumis à ce malus.



## Ch.16 Incarnation.

Les Champions sont des combattants d'exception qui ont reçu les faveurs des dieux. Ils bénéficient d'avantages et de possibilités qui ne sont pas mentionnés sur leurs cartes de références. Ces atouts varient en fonction des Champions, sachant que ces derniers sont répartis en plusieurs catégories.

Un incarné ou Champion est un combattant dont le nom sur la carte de références est un nom propre ou un nom commun précédé d'un article défini.

Les avantages des Champions sont généralement des compétences, qui ne sont pas toujours mentionnées sur la carte de références.

Tout Champion possède la compétence « Artefact/X », X dépendant du rang du Champion :

- Rang 1 (Irrégulier, Régulier, Vétéran, Créature, Initié, Dévot) : X=1.
- Rang 2 (Spécial, Élite, Adepté, Zélote) : X=2.
- Rang 3 (Légende vivante, Maître, Doyen) : X=3.
- Rang 4 (Allié majeur, Virtuose, Avatar) : X=4.

### XVI-A. Les guerriers.

Par défaut, les Champions sont dits guerriers. Cette catégorie regroupe donc tous les Champions qui ne sont ni des magiciens purs ni des fidèles purs.

Un Champion guerrier a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/2.
- Contre-attaque.
- Coup de maître/0.

### XVI-B. Les tireurs.

Un Champion est considéré comme tireur s'il possède un score de Tir. Un Champion tireur est aussi Guerrier, Magicien ou Fidèle.

Un Champion tireur a accès aux compétences suivantes s'il est Guerrier, Moine-guerrier ou Guerrier-mage :

- Tir d'assaut.
- Rechargement rapide/1.
- Visée

Un Champion Magicien pur ou Fidèle pur n'a pas accès à ces compétences.

### XVI-C. Les magiciens.

#### XVI-C-1. Les magiciens purs.

Un Champion magicien pur a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/1.
- Maîtrise des arcanes.

#### XVI-C-2. Les Guerriers-mages.

Un Champion Guerrier-mage a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/2.
- Coup de maître/0.

Un Champion Guerrier-mage peut incanter un sortilège après/avant une course ou une charge.

### XVI-D. Les fidèles.

#### XVI-D-1. Les fidèles purs.

Un Champion fidèle pur a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/1.
- Piété/2.

#### XVI-D-2. Les Moines-guerriers.

Un Champion Moine-guerrier a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/2.
- Coup de maître/0.

Un Champion Moine-guerrier peut appeler un miracle après/avant une course ou une charge.

## Ch.17 Titans.

Les créatures les plus imposantes d'Aarklash sont appelées « Titans » par les érudits de tout le continent. Cette information est inscrite sur leur carte de références.

### XVII-A. Règles générales.

#### XVII-A-1. Déplacement.

Les Titans sont de Très Grande Taille. À ce titre, ils ignorent les terrains encombrés.

Un Titan ne peut pas être disposé de manière à ce que sa base (même imaginaire) chevauche celle d'une autre figurine. Il n'est donc pas possible de dissimuler d'autres figurines en dessous.

#### XVII-A-2. Désengagement.

Les Titans peuvent tenter de se désengager (au moment de leur activation) lors d'un tour au cours duquel ils ont été chargés/ engagés. Les combattants de Petite Taille, Taille moyenne et Grande Taille n'augmentent pas la difficulté du désengagement.

Un tel désengagement est cependant impossible si la somme des Puissances des combattants adverses au contact du Titan est supérieure ou égale à 10.

#### XVII-A-3. Tir sur un titan.

Si un tir atteint un Titan engagé dans une mêlée, aucun jet de répartition n'est effectué : le Titan subit le jet de Blessures.

#### XVII-A-4. Résistance aux dommages.

Les blessures infligées à un titan ne peuvent pas être lue une ligne plus haut ou une colonne plus à droite, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Un jet de Blessures infligé à un Titan et dont la Force est inférieure ou égale à la moitié de sa Résistance (arrondie au supérieur) est soumis aux règles suivantes :

- Si le jet de Blessures bénéficie de Féroce, cette compétence est inefficace.
- Le jet ne peut infliger (au maximum) qu'une Blessure grave.

#### XVII-A-5. Résistance aux effets de jeu divers.

Lorsqu'un Titan est soumis aux effets d'un effet de jeu (ami ou ennemi), seuls les éventuels jets de Blessures que ces derniers lui infligent sont appliqués. Les autres effets sont ignorés, ainsi que les Blessures/ Sonné/Tué net appliqués sans jet de Blessures (Attaque primaire, Éternelle torpeur, Justice de Merin, Pétrification alchimique, etc...).

Les Titans ne sont pas affectés par les effets de jeu entraînant un déplacement (Offrande céleste et Apogée stellaire du Sceptre de sacrifice nocturne, Rejet, etc...).

### XVII-B. Capacités titanesques.

Les Titans sont fournis avec une ou plusieurs cartes représentant leurs capacités spéciales. Une fois le déploiement effectué, ces cartes peuvent être incorporées à la séquence stratégique. Elles sont jouées indépendamment lors de la phase d'activation.

Si le joueur déploie plusieurs Titans, leurs cartes « capacités titanesques » doivent être différenciées, de manière à pouvoir identifier le Titan auquel elles sont liées.

#### XVII-B-1. Utiliser une capacité titanesque.

Le joueur peut incorporer une ou plusieurs cartes de capacité titanesque dans sa séquence stratégique au moment où celle-ci est constituée. Les pouvoirs représentés se déclenchent au moment où la carte correspondante est activée.

Ces cartes comptent dans la détermination du nombre de refus auquel chaque camp a droit. Elles ne sont pas considérées comme des combattants. Elles représentent le Titan pour tous les effets de jeu affectant une carte de la séquence stratégique.

*Exemple : Un joueur dispose des cartes suivantes: Tarascus (carte de références), Rugissement (capacité titanesque), Balayage (capacité titanesque), Charge titanesque/15 (capacité titanesque), Gueule de Tarascus (capacité titanesque), Clone de Dirz (carte de références), Tigre de Dirz (carte de références) et Sasia Samaris (carte de références).*

*Le joueur constitue sa pioche stratégique de la manière suivante :*

*Charge titanesque/15, Tarascus, Rugissement, Clones de Dirz, Tigre de Dirz, Sasia Samaris, Gueule de Tarascus, Balayage.*

*Le Tarascus gratte le sol (Charge titanesque/15) avant d'effectuer une charge dévastatrice lors de son activation (Tarascus). Parvenue au cœur de l'armée adverse, il pousse un Rugissement qui met plusieurs adversaires en fuite. Il est rejoint par les clones de Dirz, puis par les tigres de Dirz et Sasia Samaris. Il croque les adversaires qui se trouvent devant lui (Gueule de Tarascus) avant de terminer par un Balayage qui écrase tous les ennemis encore au contact.*

### **XVII-B-2. Sacrifier une capacité titanesque.**

Une fois par tour, le joueur peut désigner une des capacités de son Titan juste avant que ce dernier subisse un jet de Blessures. La capacité désignée est neutralisée et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie ; elle est immédiatement retirée de la séquence stratégique. Le nombre de refus ne change pas pour le tour en cours. En contrepartie, le jet de Blessures est annulé.

## **XVII-C. Liste des capacités titanesques communes.**

### **XVII-C-1. Balayage.**

Orientation: Spécial.

Un test de Défense (difficulté 7) est effectué pour chaque combattant (ami ou ennemi) au contact du Titan. En cas d'échec, le combattant subit un jet de Blessures de Force égale à la moitié (arrondie au supérieur) de celle inscrite sur la carte du Titan. Cette attaque est réalisée en dehors de la phase de corps à corps. Aucun combattant ne perd de dé de combat. Les victimes ne peuvent pas effectuer de défense soutenue ou avoir recours à la contre-attaque (même si elles disposent d'Ambidextre).

La compétence « Acharné » des combattants de Petite Taille, Taille moyenne et Grande Taille est sans effet lorsqu'ils sont éliminés par cette capacité.

### **XVII-C-2. Charge titanesque/X.**

Orientation: -

Le Titan bénéficie de la compétence « Impact/X » jusqu'à la fin du tour. La Force de l'impact n'est pas proportionnelle à la distance parcourue par le Titan : elle est fixée à X.

Le Titan n'est pas considéré comme une machine de guerre.

La compétence « Acharné » des combattants de Petite taille, Taille moyenne et de Grande taille est sans effet lorsqu'ils sont éliminés par cette capacité.

### **XVII-C-3. Rugissement/X.**

Orientation: Spécial.

Tous les combattants adverses situés (même partiellement) à 15cm ou moins du Titan doivent effectuer immédiatement un test de Peur d'une difficulté égale à X.

## Ch.18 Nexus.

Un nexus est un élément de décor qui peut influencer sur le déroulement d'une partie, car doté de pouvoirs mystiques impressionnants. Les exemples de nexus sont légion : autel dédié à un dieu, fontaine de jouvence, tumulus keltois, jardin de plantes carnivores, cercle de pierres, etc...

Un élément de décor qui n'est pas un nexus est dit « Neutre ».

Les nexus ne sont pas disposés sur le terrain au même moment que les éléments neutres.

**Catalyseur** désigne le combattant qui active le nexus. Certains nexus ne peuvent être activés que par des catalyseurs dotés d'attributs précis.

Les nexus, quelle que soit leur représentation sur le champ de bataille (simple marqueur, carte, élément de décor, etc.), disposent d'une ou plusieurs cartes de références qui détaillent leurs caractéristiques et leurs pouvoirs. Les indications portées sur ces cartes sont les suivantes.

### XVIII-A. Les nexus.

#### XVIII -A-1. Allégeance.

L'Allégeance indique le peuple ou l'alliance (Lumière, Ténèbres ou Destin) dont le catalyseur doit être issu. « Universelle » signifie que le nexus est utilisable par des combattants de n'importe quel peuple.

D'autres restrictions peuvent être associées aux nexus. Ainsi, certains d'entre eux ne peuvent être activés que par un combattant d'un certain type ou possédant une valeur minimale (ou maximale) dans une caractéristique ou une compétence.

Par exemple, une allégeance « MOU 10 - » signifie que le nexus ne peut être activé que par un combattant disposant d'un Mouvement inférieur ou égal à 10.

*Exemple : Un nexus possède l'Allégeance « Ténèbres, Champion, PEUR 6 + ». Cela signifie que seul un Champion issu des Méandres des Ténèbres et doté d'une Peur supérieure ou égale à 6 sur sa carte de références peut l'activer.*

#### XVIII -A-2. Epreuve.

La plupart des nexus nécessitent un test pour être activés. La caractéristique concernée (ainsi que la difficulté du test) est indiquée dans cette section. Un combattant qui ne possède pas la caractéristique requise ne peut pas passer l'épreuve et ne peut donc pas activer le nexus.

Aucun effet de jeu ne peut permettre de lancer plusieurs d6 lors de ce test.

Si le test est un échec, le nexus n'est pas activé.

#### XVIII -A-3. Sacrifice.

Pour accorder leurs faveurs, certains nexus réclament une contrepartie à leur catalyseur. Cela peut se traduire par la perte d'un élément précis, comme une gemme de mana ou un point de FT. Si le catalyseur ne possède pas l'objet requis, il ne peut pas activer le nexus.

Il peut également s'agir d'une pénalité infligée à une caractéristique. Le malus doit alors être appliqué jusqu'à la fin du tour. Toutefois, le nexus ne peut pas être activé si le malus du sacrifice doit amener la caractéristique ciblée en dessous de 0.

Certains sacrifices mentionnent une caractéristique. Cela signifie que, jusqu'à la fin du tour, la valeur concernée tombe à 0 et que tous les jets relatifs à cette caractéristique sont considérés comme des échecs. De la même façon, un sacrifice peut exiger la perte d'une compétence. Bien entendu, le catalyseur doit la posséder pour la perdre. Une fois la compétence sacrifiée, le catalyseur ne peut plus s'en servir ou l'acquérir jusqu'à la fin du tour. Le sacrifice peut également exiger un jet de Blessures à l'encontre de l'utilisateur ou même un Tué net. Que le catalyseur survive ou non au sacrifice, le nexus est activé.

Sauf indication contraire, les effets néfastes d'un sacrifice ne peuvent pas être évités.

#### XVIII -A-4. Charges.

Ce paramètre de jeu rassemble deux valeurs. La première indique le nombre de fois que le nexus peut libérer ses pouvoirs avant d'être inutilisable. La seconde précise le nombre de fois que le pouvoir peut être utilisé au cours d'un même tour.

Un nexus portant la mention « Charges : Unique » ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours de la partie.

Un nexus ne perd une charge que lorsqu'il est activé avec succès.

*Exemple : Un gardien de l'éternité porte la mention « Charges : 5/2 ». Son pouvoir peut être libéré jusqu'à cinq fois au cours de la partie, mais deux fois par tour.*

*Note : Des marqueurs ou des dés sont utilisés pour symboliser le nombre de charges d'un nexus. Les nexus peuvent être rechargés en cours de partie, notamment par des sortilèges ou des miracles. Toutefois, ceux dont la description mentionne « Charge : Unique » ne peuvent pas être rechargés.*

### **XVIII -A-5. Accès.**

Un nexus peut parfois être activé à une certaine distance. L'accès indique la distance maximale (en cm) qui peut séparer le catalyseur de la base du nexus. Si la mention « Contact » est indiquée, le socle du catalyseur doit toucher la base du nexus pour l'activer.

*Exemples : Une spire foudroyante porte la mention « Accès : 10cm ». Le catalyseur doit donc se trouver à 10cm ou moins de la base du nexus pour pouvoir l'activer. Un monolithe de Shaytan mentionne « Accès : Contact ». Un combattant qui se trouve à son contact (ou même dessus) peut donc l'activer.*

## **XVIII -B. Activer un nexus.**

Sauf indication contraire, l'activation d'un nexus se déroule pendant celle du catalyseur. Seul un catalyseur du même camp que le nexus peut activer ce dernier. Le catalyseur doit commencer ou terminer son déplacement dans l'accès du nexus pour pouvoir activer celui-ci. Il doit également disposer d'une ligne de vue sur le nexus.

### **XVIII -B-1. L'activation.**

Une fois que l'activation du nexus a été déclarée, le catalyseur doit aller jusqu'au bout ; il est impossible d'interrompre l'activation. En termes de jeu, cela est simulé par plusieurs étapes successives.

1. Choix du catalyseur.
2. Choix de la cible.
3. Vérification de la distance du catalyseur
4. Test de l'épreuve.
5. Dépense du sacrifice, que l'épreuve ait été un succès ou un échec.
6. Vérification de la distance de la cible.
7. Application des effets du nexus.
8. Dépense de la charge.

Même si certains nexus peuvent être activés plusieurs fois au cours d'un même tour, un combattant ne peut en activer qu'un seul par tour.

Sauf indication contraire, un combattant ne peut être la cible désignée d'un même type de nexus qu'une seule fois par tour et ce, même si plusieurs nexus de même type sont présents sur le champ de bataille.

Enfin, un nexus peut être activé même si des combattants adverses se trouvent au contact de sa base.

### **XVIII -B-2. Forcer un nexus.**

Sous certaines conditions, il peut arriver qu'un nexus puisse être activé par un catalyseur ennemi. Pour cela, le catalyseur en question doit réunir toutes les conditions nécessaires à l'activation.

Cette action se déroule exactement de la même façon qu'une activation normale, à une exception près : la difficulté de l'épreuve est augmentée de deux points. Si le nexus est forcé avec succès, le catalyseur peut en déclencher le pouvoir.

Il est impossible de forcer un nexus si ce dernier est totalement déchargé ou s'il a déjà été activé un nombre maximum de fois lors du tour.

Même s'il a été forcé, un nexus est toujours considéré comme appartenant à son camp d'origine. A chaque fois qu'un catalyseur adverse tente de l'activer à son profit, le nexus doit être forcé à nouveau.

Un nexus ne requérant aucune épreuve ne peut pas être utilisé par l'adversaire.

### **XVIII -B-3. Influence mystique.**

Certains nexus ont un effet instantané. D'autres agissent sur la durée. Si les pouvoirs d'un nexus s'appliquent à une cible pendant un tour ou plus, celle-ci continue d'être affectée, même si elle ne se trouve plus dans l'aire d'effet.

En revanche, si le nexus est détruit, tous ses effets encore actifs sont immédiatement dissipés.



## **XVIII -C. Gestion des nexus durant une partie.**

### **XVIII -C-1. Détruire un nexus.**

Lorsqu'un nexus est la cible d'une attaque, il n'a aucun moyen de se défendre (sauf indication contraire). L'attaquant doit tout de même effectuer et réussir ses tests d'Attaque ou de Tir.

Les nexus sont considérés comme des éléments de décor (voir Ch.8, page 43).

Certains nexus ne possèdent pas de Résistance (un « - » figure alors sur leur carte). Ils ne peuvent donc pas être détruits, mais peuvent cependant disparaître du champ de bataille par l'action de certains effets de jeu.

Les nexus immatériels n'ont pas de PS (ils sont notés « - »). Sauf précision contraire, ils ne peuvent être détruits mais ils peuvent être retirés de la partie par certains effets de jeu.

### **XVIII -C-2. Nexus et terrain.**

Certains effets de jeu affectent les combattants en modifiant de manière surnaturelle le terrain sur lequel ils se trouvent. Un nexus ne peut pas être déplacé ou détruit de la sorte.

En outre, un nexus ne peut être déployé ou invoqué sur un élément de décor mobile et susceptible d'être détruit ou mis en mouvement par les combattants (comme une tour, un pont-levis ou le pont d'un navire...).

### **XVIII-C-3. Invocation de nexus.**

Certains sortilèges et miracles permettent d'invoquer un nexus sur le champ de bataille. Dans ce cas le coût (en PA) du nexus ne doit pas être pris en compte lors de la constitution des armées.

L'invocation d'un nexus ne répond pas aux règles d'invocation de combattants (voir XIV-, page 83). Le nexus est disposé sur le champ de bataille selon les indications mentionnées sur sa carte de références.

## Ch.19 Compétences.

### XIX-A. Les compétences.

#### XIX-A-1. Compétences et relance de dé.

Plusieurs compétences (Aguerri, Bravoure, Brute épaisse, etc...) stipulent qu'un résultat naturel de 'X' peut être relancé. Le second résultat naturel obtenu s'ajoute alors au premier pour déterminer le résultat final, ainsi que les résultats suivants en cas de relance multiple.

Sauf exception mentionnée dans le texte de la compétence, un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

**Exemples :** La compétence « Brute épaisse » permet de relancer les résultats naturels de '5' obtenus lors des tests d'Attaque. Un joueur obtient un résultat naturel de '5' au test d'Attaque de sa brute (ATT=4, Brute épaisse). Il choisit de relancer le dé et obtient un '3'. Le résultat final du test est donc de  $4+5+3=12$ .

La compétence « Focus » permet de relancer les résultats naturels de '5' obtenus lors des tests d'incantation. Un joueur obtient un résultat naturel de '5' au test d'incantation de son Irix (IV) (POU=5, Focus). Il choisit de relancer le dé et obtient un '6'. Il choisit de relancer à nouveau le dé et obtient un '5'. Il choisit de relancer à nouveau le dé et obtient cette fois un '5'. Il relance à nouveau et obtient cette fois un '1'. Le résultat naturel est donc ramené à 6 et le résultat final du test est de  $5+6=11$ .

#### XIX-A-2. Compétences et lancer de dé.

Certaines compétences (Bravoure, Vivacité, Esprit de X, etc...) stipulent que le combattant dispose d'un dé supplémentaire lors de certains tests de caractéristiques. Dans ce cas il ne conserve qu'un seul résultat et ne peut pas additionner les divers dés entre eux.

**Exemple :** La compétence « Vivacité » permet de lancer 1d6 supplémentaire lors des tests d'Initiative. Un joueur obtient des résultats naturels de '5' et '2' au test d'Initiative pour un combattant doté de cette compétence. Il choisit de conserver le '5' et le '2' est éliminé. Il ajoute donc 5 à l'Initiative du combattant pour déterminer le résultat final du test.

#### XIX-A-3. Compétences en doublon.

De nombreux effets de jeu permettent à la cible qu'ils affectent de bénéficier d'une compétence. Sauf exception mentionnée dans la description de ses effets ou de cette compétence, un tel effet de jeu n'a aucun effet sur un combattant qui bénéficie déjà de la compétence en question.

Dans le cas des compétences possédant une valeur X, il est précisé dans la description de la compétence en question comment fonctionner lorsque la compétence est possédée en doublon.

#### XIX-A-4. Compétences actives et passives.

Les compétences sont des capacités dont certains combattants sont dotés. Elles sont réparties en 2 groupes : Certaines d'entre elles, dites « passives », s'appliquent automatiquement (le joueur n'a pas besoin d'annoncer qu'il y a recours).

D'autres sont dites « actives » et leur utilisation doit être clairement annoncée par le joueur avant utilisation. Ces compétences ne peuvent plus être utilisées par un combattant en déroute (voir XI-C).

**Exemples :** Dur à cuire est une compétence passive, elle n'a donc pas besoin d'être annoncée. Furie guerrière est une compétence active, elle doit être annoncée au moment où les dés de combat sont placés par le joueur.

#### XIX-A-5. Liste des compétences actives.

Ambidextre.	Contre-attaque.	Harcèlement.
Artificier/X.	Coup de maître/X.	Infiltration/X.
Assassin.	Cri de ralliement.	Lames dorsales/X.
Autorité.	Dévotion/X.	Maîtrise des arcanes.
Bond.	Enchaînement/X.	Martyr/X.
Bretteur.	Épée-hache.	Mécanicien/X.
Chance.	Étendard/X.	Membre supplémentaire.
Chef Wolfen/X.	Feinte.	Musicien/X.
Commandement/X.	Force en charge/X.	Mutagène/X.
Concentration/X.	Furie guerrière.	Piété/X.

Rechargement rapide/X.  
Réorientation.  
Résolution/X.  
Sapeur/X.  
Seigneur des morts/X.

Soin/X.  
Tir d'assaut.  
Tir supplémentaire/X.  
Tireur embarqué.  
Toxique/X.

Visée.

## XIX-B. Liste des compétences des combattants.

### XIX-B-1. Abominable (passive).

Lorsqu'un combattant doit faire un test de Courage face à un adversaire Abominable ou face à un groupe d'adversaires dont l'un est doté de cette compétence, le test de Courage doit être effectué avec 2d6. Seul le plus faible résultat naturel est alors retenu. Si le combattant bénéficie d'un effet qui lui permet de lancer plusieurs d6 pour son test de Courage et de retenir le meilleur, les deux effets s'annulent et le jet est effectué normalement, avec un seul d6.

Cette compétence s'applique même si ce n'est pas la Peur du combattant Abominable qui est prise en compte.

**Exemples :** Un archer Daïkinee est chargé simultanément par un Wolfen zombie (PEUR=8) et une banshee d'Achéron (PEUR=7 ; Abominable). Dans ce cas, c'est la Peur du Wolfen zombie qui est prise en compte, mais le test est effectué avec 2d6 et le joueur Daïkinee doit conserver le plus faible des deux résultats. Un templier du Griffon (COU=3 ; Bravoure) est chargé par une Aberration prime (PEUR=9 ; Abominable). Dans ce cas le test est effectué avec un seul d6 car l'Abominable est annulé par la Bravoure.

### XIX-B-2. Acharné (passive).

Lorsqu'un Acharné est Tué net, il n'est pas retiré du terrain immédiatement. Il continue de combattre jusqu'à la prochaine phase d'entretien. Alors seulement sa figurine est retirée.

Dans cet intervalle de temps, il est soumis aux règles suivantes :

- Son niveau de Blessures est considéré comme étant Blessure critique et il subit les pénalités liées à cet état.
- Il ne peut pas être soigné.
- Il ne peut pas être sacrifié (certains effets de jeu réclament le sacrifice d'un combattant pour être mis en œuvre).

Un combattant acharné n'étant pas immédiatement retiré du terrain, les adversaires à son contact ne peuvent pas effectuer de mouvement de poursuite dans les conditions normales, même s'ils parviennent à lui infliger un Tué net. En revanche, un combattant Acharné qui a été Tué net peut effectuer des mouvements de poursuite dans les conditions normales.

### XIX-B-3. Aguerri (passive).

Les '5' obtenus lors des tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, De Pouvoir et de Foi du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1' (et pas à '5' non plus, d'ailleurs).

### XIX-B-4. Aimé des Dieux (passive).

Les '4' et les '5' obtenus lors des tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, De Pouvoir et de Foi du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

### XIX-B-5. Alliance/X (passive).

Un combattant qui possède cette compétence peut être recruté dans une armée du peuple X ou d'un peuple appartenant à la voie d'Alliance X. Il est alors considéré comme un Allié de l'armée (voir III-A-5).

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

**Note :** La Discipline d'un Allié/X peut être utilisée pour effectuer le jet de Tactique s'il appartient au même peuple que l'armée ou à l'armée X.

### XIX-B-6. Ambidextre (active).

Lorsqu'un combattant qui possède cette compétence réussit un test de Défense, il gagne un dé d'attaque supplémentaire (sauf en cas de défense soutenue). Ce dé d'attaque est ajouté à la réserve d'attaque du combattant pour le combat en cours et est considéré comme un dé normal à tout point de vue, mis à part le fait qu'il ne peut être employé que contre le combattant dont l'attaque a été parée.

Si le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le joueur qui contrôle l'Ambidextre doit faire le choix suivant :

- Soit il conserve son dé de défense ;
- Soit il perd son dé de défense (aucun test requis) et gagne un dé d'attaque supplémentaire.

Les dés d'attaque acquis grâce à Ambidextre sont perdus à la fin du combat.

**Note :** Quel que soit le nombre de d6 avec lequel est effectuée une défense, un combattant ne peut gagner qu'un seul et unique dé d'attaque par attaque adverse.

### XIX-B-7. Apatride (passive).

Un Apatride peut intégrer n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié (voir III-A-5). Il s'intègre si bien qu'il acquiert, au début de la partie, la compétence la plus répandue chez ses compagnons d'armes, parmi celles qu'il ne possède pas déjà. C'est le nombre de combattants possédant la compétence qui permet de déterminer cette dernière, pas la somme de leurs Valeurs stratégiques.

Si plusieurs compétences sont présentes dans les mêmes proportions, le joueur qui contrôle l'Apatride choisit l'une d'entre elles. S'il s'agit d'une compétence liée à une valeur, l'Apatride acquiert la valeur la plus répandue. Si plusieurs valeurs sont présentes dans les mêmes proportions, le joueur qui contrôle l'Apatride choisit l'une d'entre elles.

**Attention !** Les compétences qui peuvent être acquises par les Apatrides sont listées ci-dessous :

- |                    |                      |                         |                         |
|--------------------|----------------------|-------------------------|-------------------------|
| - Abominable.      | - Conscience.        | - Fléau/X.              | - Réflexes.             |
| - Acharné.         | - Contre-attaque.    | - Furie guerrière.      | - Régénération/X.       |
| - Aguerri.         | - Coup de maître/X.  | - Harcèlement.          | - Renfort.              |
| - Aimé des Dieux.  | - Cri de guerre/X.   | - Implacable/X.         | - Réorientation.        |
| - Ambidextre.      | - Cri de ralliement. | - Inébranlable.         | - Résolution/X.         |
| - Artefact/X.      | - Désengagement/X.   | - Infiltration/X.       | - Rigueur.              |
| - Artificier/X.    | - Désespéré.         | - Instinct de survie/X. | - Sapeur/X.             |
| - Assassin.        | - Dévotion/X.        | - Juste.                | - Soin/X.               |
| - Autorité.        | - Dur à cuire.       | - Martyr/X.             | - Stratège.             |
| - Bond.            | - Éclaireur.         | - Mécanicien/X.         | - Tir d'assaut.         |
| - Bravoure.        | - Enchaînement/X.    | - Mutagène/X.           | - Tir instinctif.       |
| - Bretteur.        | - Endurance.         | - Parade.               | - Tir d'élite.          |
| - Brutal.          | - Esquive.           | - Possédé.              | - Tir supplémentaire/X. |
| - Brute épaisse.   | - Fanatisme.         | - Précision.            | - Toxique/X.            |
| - Chance.          | - Farouche/X.        | - Pugnacité.            | - Tueur né.             |
| - Charge bestiale. | - Feinte.            | - Rapidité.             | - Visée.                |
| - Cible/X.         | - Féroce.            | - Rechargement          | - Vivacité.             |
| - Concentration/X. | - Fine lame.         | rapide/X.               |                         |



**Note :** les compétences induites par le statut d'un combattant (notées entre parenthèses dans les profils) ne sont jamais prises en compte.

### XIX-B-8. Arme sacrée/X (passive).

Lorsque le porteur d'une arme sacrée inflige une Blessure exceptionnelle (un résultat double) au Corps à corps, la cible subit automatiquement un « Tué net ».

Les types de jet de Blessure concernés dépendent de X :

- X=Combat, alors elle ne s'applique sur les corps à corps.
- X=Foi, alors elle ne s'applique sur les miracles.
- X=Magie, alors elle ne s'applique sur les sortilèges.
- X=Tir, alors elle ne s'applique que sur les tirs.

### XIX-B-9. Armure sacrée (passive).

Le porteur d'une armure sacrée bénéficie de la compétence « Immunité/Blessures exceptionnelles ». Il est donc immunisé aux effets des armes sacrées.

### XIX-B-10. Artefact/X (passive).

Un combattant pourvu de cette compétence peut être doté de X artefacts.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

### **XIX-B-11. Artificier/X (active).**



Lorsqu'il est déployé, un Artificier dispose de 2 x X marqueurs : X Piège(s) et X Leurre(s). Ces marqueurs peuvent être placés, face cachée, hors de la zone de déploiement adverse. Il est toutefois interdit de placer un tel marqueur à moins de 10cm de la zone de déploiement adverse et à moins de 6cm d'une figurine adverse, sauf si elle se trouve hors de sa zone de déploiement.

Par la suite, lorsqu'une figurine (amie ou ennemie) passe à 5cm ou moins de l'un de ces marqueurs, celui-ci est retourné :

- S'il s'agit d'un Leurre, rien ne se produit.
- S'il s'agit d'un Piège, celui-ci explose. Tous les combattants dont le socle est situé (même partiellement) dans un rayon de 10cm autour du marqueur subissent un jet de Blessures (FOR=6). Si plusieurs marqueurs sont déclenchés par une même figurine, leurs effets doivent être résolus les uns après les autres. Un piège ne peut être déclenché d'aucune autre façon. S'il est déclenché par un combattant en cours de déplacement, ce dernier est interrompu le temps d'effectuer le jet de Blessures. Si le combattant survit à ce test, il peut terminer son déplacement.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

### **XIX-B-12. Assassin (active).**



Lorsqu'un Assassin a chargé lors de la phase d'activation, le premier jet de Blessures qu'il occasionne au cours du premier combat auquel il participe est un jet de Blessures amplifié (voir II-B-6).

Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation de mêlée et même s'il n'a infligé aucune pénalité de charge.

### **XIX-B-13. Asservi/X (passive).**

Ce combattant ne peut être incorporé dans une armée que si X s'y trouve également.

Ce combattant est représenté sur la carte de X. Doivent être représentés sur la carte (maximum = 4 combattants) :



- X, en 1 seul exemplaire même si c'est une troupe.
- Ce combattant, dans la limite du nombre maximal autorisé par sa valeur stratégique.
- Un éventuel État-major, si X est un champion doté de la compétence « Commandement/X ».

Ce combattant ne peut pas être déployé à plus de 10cm de X, quel que soit le déploiement adopté. Si X dispose de règles spéciales pour son déploiement (grâce à une compétence ou à un autre effet de jeu), ce combattant en bénéficie automatiquement et gratuitement.

Pendant la bataille, tant que ce combattant se trouve à 10cm ou moins de X, il peut utiliser les valeurs de X pour tous ses tests de Discipline et de Courage.

Si X est éliminé, sa carte continue de représenter les combattants survivants.

### **XIX-B-14. Autorité (active).**



Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est désigné pour effectuer un jet d'Autorité (voir IX-C-1), il remporte ce test automatiquement.

Si les 2 combattants désignés pour le jet d'Autorité sont dotés de cette compétence, ils effectuent un test de Discipline pour se départager.

### **XIX-B-15. Bond (active).**

Un combattant doté de cette compétence peut effectuer jusqu'à deux bonds lors de n'importe quel déplacement pendant la phase d'activation. Bien qu'il s'agisse d'une compétence active, Bond peut être utilisé par un combattant en déroute. Il n'est permis d'effectuer un bond lors d'un mouvement de poursuite que si le combattant n'a pas déjà réalisé deux bonds dans le tour.

Lorsqu'il effectue un bond, un combattant peut totalement ignorer la présence de certains obstacles (éléments de décor ou autres combattants) et passer par-dessus sans aucune pénalité, en fonction de sa Taille.

Le franchissement d'un obstacle ne doit en aucun cas amener le combattant à excéder son potentiel de déplacement. Si une telle situation se présente, le déplacement s'achève devant l'obstacle.

#### **1. Hauteur franchissable.**

Autres combattants : Un combattant peut sauter par-dessus les figurines de Taille inférieure ou égale à la sienne: Éléments de décor : La hauteur franchissable des éléments de décor est évaluée en centimètres par rapport à la Taille du sauteur :

- Petite Taille: 2cm.
- Taille moyenne: 3cm.
- Grande Taille: 5cm.
- Énorme: 10cm.
- Colossal: 15cm.
- Gigantesque: 20cm.

## 2. Longueur franchissable.

La possibilité de sauter par-dessus un obstacle n'est valable que dans deux cas :

- Si la distance à franchir au-dessus de l'obstacle n'est pas supérieure au MOU du sauteur (MOU/2 lors d'un mouvement de poursuite).
- Si le sauteur peut prendre pied sur l'obstacle (pour cela la surface de l'obstacle doit être au moins égale à celle de son socle).

Dans toute autre situation, le bond est impossible.

### XIX-B-16. Bravoure (passive).

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Courage.

En outre, lorsque le combattant place tous ses dés de combat en attaque, il gagne ATT+1 jusqu'à la fin du combat.

### XIX-B-17. Bretteur (active).

Lorsqu'il doit répartir ses dés de combat, un Bretteur peut placer tout ou partie de ses dés en réserve. Les effets imposant au combattant de placer tout ou partie de ses dés en attaque et/ou en défense s'appliquent normalement ; les éventuels dés non soumis à ces effets peuvent être placés en réserve par la compétence.

Tout ou partie des dés placés en réserve peut être placée en attaque et/ou en défense à n'importe quel moment du combat.

Ces dés peuvent être utilisés pour résoudre toute action (attaque défense, contre-attaque, coup de maître, etc...) lors de n'importe quelle passe d'armes du combat.

Si le joueur l'utilise pour se défendre, un dé est considéré comme un dé de défense (si, par exemple, le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le dé n'est pas perdu et demeure en défense).

### XIX-B-18. Brutal (passive).

Un combattant doté de cette compétence inflige toujours des pénalités de charge à ses adversaires, même suite à un engagement (y compris après un mouvement de poursuite) et même si sa puissance est inférieure à celle de l'adversaire.

Cette compétence n'a aucun effet contre les adversaires dotés de la compétence « Inébranlable ».

### XIX-B-19. Brute épaisse (passive).

Les '5' obtenus lors des tests d'Attaque du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue une charge, sa puissance est augmentée d'un point pour cette action.

### XIX-B-20. Chance (active).

L'usage de cette compétence peut être déclaré une fois par tour, juste après un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi effectué avec le combattant qui la possède. Le test est annulé et relancé en utilisant le même nombre de dés que lors du premier jet. Il ne pourra pas faire l'objet d'une autre relance, quel qu'en soit le résultat.

### XIX-B-21. Charge bestiale (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence a chargé lors de la phase d'activation, il bénéficie d'un dé d'attaque supplémentaire pour le premier combat auquel il participe ce tour.

Ce dé est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation de mêlée et même s'il ne lui a infligé aucun malus de charge.

### XIX-B-22. Chef Wolfen/X (active).

Un chef Wolfen est doté de la compétence « Commandement/X ».

À chaque tour, chaque chef Wolfen dispose d'un marqueur 'Marque de sauvagerie' dont il peut se servir pour augmenter le potentiel de combat d'un autre combattant Wolfen.

Les marqueurs doivent être attribués lors de chaque phase stratégique, avant le jet de Tactique. Une fois ce test effectué, plus aucun marqueur ne peut être attribué. Il n'est pas possible de conserver des marqueurs d'un tour à l'autre.

Pour recevoir un marqueur, un combattant doit remplir les conditions suivantes:

- Il doit s'agir d'un Wolfen qui n'est pas un Champion.
- Il doit être à Xcm du chef Wolfen.
- Il doit appartenir à une catégorie de rang inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.
- Sa Peur doit être inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.

Un combattant doté d'une marque de sauvagerie gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour (même si le combattant sort de l'aura de commandement du chef Wolfen).

Un combattant doté de la compétence « Paria » ne peut donner ou recevoir de marqueur 'Marque de sauvagerie' qu'avec d'autres combattants dotés de la compétence « Paria ».

Un combattant doté de la compétence « Mort-vivant » ne peut jamais bénéficier des effets de cette compétence ni recevoir de marqueur 'Marque de sauvagerie'.

*Attention : la mention « Wolfen » concerne dans ce paragraphe les combattants de race Wolfen, et non de l'armée Wolfen. Certains combattants de cette armée ne sont pas des Wolfen, et on trouve des Wolfen chez les Dévoreurs, dans la Concorde de l'Aigle ou à Cadwallon, voire dans d'autres armées.*

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-23. Cible/X (passive).**

Si un combattant doté de cette compétence est désigné comme cible directe par un tireur ennemi, la valeur X associée à la compétence modifie la difficulté du test de Tir. Il peut s'agir d'un modificateur positif qui augmente la difficulté, ou d'un modificateur négatif qui la diminue.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

#### **XIX-B-24. Commandement/X (active).**

Le rôle des commandants est décrit dans le chapitre du même nom (voir Ch.12).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**Note :** *Les musiciens et les porte-étendards ne sont pas des commandants.*

#### **XIX-B-25. Concentration/X (active).**

Certaines caractéristiques des combattants dotés de cette compétence sont inscrites en gras sur leur carte de références. X indique le total de points que le joueur peut répartir à chaque tour entre ces caractéristiques.

Tout ou partie de ces bonus peuvent être attribués au début de n'importe quelle phase, pendant l'activation du combattant (n'importe quand) ou au début d'un combat (en même temps que les dés de combat), mais pas pendant un combat.

L'augmentation d'une caractéristique ne modifie en aucun cas un test déjà effectué. Si, par exemple, un joueur augmente la Résistance d'un de ses combattants après que ce dernier a subi un test de Blessures, c'est la Résistance avant majoration qui est prise en compte pour déterminer le nouvel état de santé.

Les bonus sont perdus et à nouveau disponibles à la fin de la phase d'activation et à la fin de chaque combat (à l'issue de l'éventuel mouvement de poursuite).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-26. Conscience (passive).**

Un combattant doté de cette compétence bénéficie des règles suivantes (la cible de son action doit cependant se trouver dans un rayon de 20cm autour de lui) :

- Tout éclaireur situé dans un rayon de 20cm autour de lui, au même palier ou à un palier adjacent, est immédiatement révélé, il peut donc être pris pour cible avant la fin du tour de parole en cours. Le combattant peut même transformer son mouvement en Engagement sur un éclaireur qu'il découvre (à condition que son mouvement soit suffisant).
- Il peut charger un adversaire à portée mais hors de son champ de vision.
- Il peut tirer sur une figurine qu'il ne voit pas si aucun obstacle solide (bâtiment, arbre, figurine, etc...) ne coupe la trajectoire de son projectile.
- Il ne subit pas de malus lié au décor lors d'un tir.

- S'il est magicien ou fidèle, il peut lancer un sortilège ou accomplir un miracle sur une cible qu'il ne voit pas. Il ne tient alors pas compte des obstacles, même si l'effet prend la forme d'un projectile.
- Il peut effectuer de la contre-magie ou de la censure sans voir le lanceur du sortilège (ou du miracle) à contrecarrer, il doit tout de même se trouver à portée du sortilège.

#### **XIX-B-27. Construct (passive).**

Les Constructs sont dotés des compétences « Immunité/Peur » et « Immunité/Toxique ». En outre, lorsqu'un test de DIS doit être effectué, on considère que la valeur de cette caractéristique est de 0.

Les Constructs ne peuvent pas bénéficier des avantages de la compétence « Commandement/X ».

#### **XIX-B-28. Contre-attaque (active).**

Lorsqu'un combattant qui possède cette compétence réussit un test de Défense avec 2 points de plus que le résultat final de l'attaque défendue, il gagne un dé d'attaque supplémentaire (sauf en cas de défense soutenue). Ce dé d'attaque est ajouté à la réserve d'attaque du combattant pour le combat en cours et est considéré comme un dé normal à tout point de vue, mis à part le fait qu'il ne peut être employé que contre le combattant dont la défense a été parée.

Si le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le joueur qui contrôle le combattant effectuant la Contre-attaque doit faire le choix suivant :

- Soit il conserve son dé de défense ;
- Soit il perd son dé de défense (aucun test requis) et gagne un dé d'attaque supplémentaire.

Les dés d'attaque acquis grâce à Contre-attaque sont perdus à la fin du combat.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, il n'a besoin que d'un écart d'un point entre son test de Défense et le résultat final de l'attaque adverse pour gagner un dé d'attaque.

**Note :** *Quel que soit le nombre de d6 avec lequel est effectuée une défense, un combattant ne peut gagner qu'un seul et unique dé d'attaque par attaque adverse.*

#### **XIX-B-29. Coup de maître/X (active).**

Si plusieurs dés d'un combattant ont été placés en attaque, certains peuvent être groupés pour porter un coup plus puissant. Lorsque vient le tour du combattant d'effectuer une attaque, le joueur peut sacrifier deux dés d'attaque pour en tenter une seule (cela ne compte que pour une seule attaque). Un seul dé est lancé pour cette attaque. Si cette dernière n'est pas parée, la Force du jet de Blessures qu'elle entraîne est augmentée d'un nombre de points égal à l'Attaque dont bénéficiait l'attaquant au moment d'effectuer son test. La Force du jet de Blessures est encore augmentée d'un nombre de points égal à X.

**Exemple :** *Kahinir le Sauvage (ATT=4 ; FOR=7 ; Coup de maître/5) tente un Coup de maître. Pour le jet d'Attaque en question, il bénéficie (grâce à un sortilège), d'un bonus de ATT+2 qui fait passer celle-ci à 6. L'attaque réussit et le joueur effectue un jet de Blessures. La Force de celui-ci est calculée de la façon suivante: FOR de Kahinir + ATT de Kahinir + valeur X de la compétence « Coup de Maître/X ». La Force totale pour le jet de Blessures est donc de  $7 + 4 + 2 + 5 = 18$ .*

Cette compétence permet à un combattant d'utiliser plus de dés d'attaque qu'il n'a d'adversaires au cours d'une même passe d'armes.

**Exemple :** *Un fils d'Uren (Coup de maître/2) se trouve au contact de deux adversaires et dispose de 3 dés d'attaque. Au cours d'une passe d'armes, il peut effectuer une attaque normale contre l'un de ses adversaires et grouper ses deux autres d6 pour effectuer un coup de maître contre le second.*

L'utilisation de cette compétence prend le pas sur la règle qui oblige un combattant à effectuer une attaque contre chacun de ses adversaires s'il en a la possibilité.

**Exemple :** *Un fils d'Uren (Coup de maître/2) se trouve au contact de deux adversaires; il dispose de 2 dés d'attaque et d'un dé de défense. S'il effectue deux attaques normales, il doit en effectuer une contre chacun de ses deux adversaires. En revanche, il est autorisé à utiliser ses 2 dés d'attaque pour effectuer un coup de maître contre l'un des deux ennemis.*



Cas particulier des malus de blessure. Ce type de malus s'applique normalement à l'Attaque et à la Force. Il n'est cependant pris en compte qu'une seule fois lors du calcul de la Force d'un coup de maître.



**Exemple :** un tueur Amok ( $ATT=5$  ;  $FOR=9$  ; coup de maître/0) en blessure grave tente un coup de maître. Les malus de blessure modifient ses caractéristiques à  $ATT=3$  et  $FOR=7$ . La Force totale pour le jet de Blessures devrait donc être de  $3 + 7 + 0 = 10$ . Cependant le malus de blessure n'est pas décompté sur la Force et on a donc un total de  $3 + 9$  (le -2 est ponctuellement ignoré)  $+ 0 = 12$ .

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-30. Cri de guerre/X (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence charge un adversaire, son Courage est remplacé par une Peur égale à X le temps de la charge.

Les règles sur la peur s'appliquent alors normalement, si le combattant doté de Cri de guerre/X est obligé d'effectuer un test de Courage (face à un adversaire plus effrayant, par exemple), il peut utiliser la valeur X à la place de son Courage.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-31. Cri de ralliement (active).**

Cette compétence peut être déclenchée une fois par partie et par combattant qui en est doté. Le joueur qui l'utilise doit l'annoncer au début de n'importe quelle phase stratégique.

Cri de ralliement affecte doublement tous les combattants du camp de celui qui l'utilise :

- Ils sont immédiatement et automatiquement ralliés s'ils sont en déroute.
- Ils gagnent COU+1 jusqu'à la fin du tour.

#### **XIX-B-32. Désengagement/X (passive).**

Si un test de désengagement exige une difficulté supérieure à X, le test a lieu avec une difficulté de X. Cette compétence ne s'applique qu'aux désengagements effectués avec l'INI, pas aux désengagements en force.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-33. Désespéré (passive).**

Un Désespéré est doté de la compétence « Immunité/Peur ».

Lorsqu'un Désespéré se trouve impliqué dans un combat contre plusieurs adversaires ou dans un combat à un contre un face à un adversaire dont la valeur stratégique est supérieure à la sienne, il gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1.

#### **XIX-B-34. Destrier (passive).**

Un combattant doté de cette compétence bénéficie d'un dé de combat supplémentaire au corps à corps, sauf s'il a chargé lors du même tour.

#### **XIX-B-35. Dévotion/X (active).**

Pendant son activation, un magicien peut acquérir des gemmes de mana par le biais d'un combattant de son camp doté de Dévotion/X situé dans un rayon de 10cm autour de lui. Aucune ligne de vue n'est nécessaire, mais le magicien doit être libre de tout adversaire.

Ceci peut être fait avant ou après que le magicien se soit déplacé, désengagé ou qu'il ait lancé un sortilège, mais seulement pendant son activation.

Si les conditions sont réunies, le magicien peut ajouter à sa réserve X gemmes de mana d'un Élément (au choix du joueur) qu'il maîtrise (et d'un seul) ; si le combattant possède les compétences « Dévotion/X » et « Élémentaire/Y », seules des gemmes de l'Élément Y peuvent être récupérées.

Le combattant désigné subit quant à lui une blessure Grave. Aucun effet de jeu ne permet de réduire, esquiver ou soigner cette blessure.

Un même magicien ne peut désigner qu'un seul combattant doté de Dévotion/X par tour.

Un même combattant doté de Dévotion/X ne peut être désigné qu'une seule fois par tour.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-36. Dur à cuire (passive).**

Lorsqu'un combattant Dur à cuire subit un test de Blessures, le résultat doit être lu une ligne plus haut dans le tableau, même si le résultat indique Tué net. Il n'est pas possible de remonter de cette manière plus haut que la première ligne de la table. Cette compétence n'a cependant aucun effet si le résultat du test de Blessures est un double « 6 ».

En outre, lorsqu'un combattant Dur à cuire est chargé, sa puissance est augmentée d'un point.

### **XIX-B-37. Éclaireur (passive).**

Lors du déploiement, les Éclaireurs peuvent être placés n'importe où sur le terrain, même en dehors de la zone de déploiement de leur camp ou dans celle de l'adversaire.

Il n'est cependant pas permis de déployer un Éclaireur à moins de 10cm d'un adversaire. L'inverse est en revanche autorisé, mais il est interdit de placer un combattant directement au contact d'un Éclaireur.

Si, au terme du déploiement, un Éclaireur est à plus de 10cm de tout combattant adverse, au même palier ou à un palier adjacent, il est considéré comme étant caché. Tant qu'un Éclaireur demeure caché, il ne peut être la cible directe d'aucun effet de jeu (assaut, tir, sortilège, miracle, etc...), y compris les effets de zone.



**Cas particulier :** si un effet de zone ou indirect doit s'appliquer à un (ou plusieurs) Éclaireur caché et à d'autres combattants, l'effet s'applique normalement mais l'Éclaireur n'est pas affecté.

**Cas particulier :** si un Éclaireur caché entre volontairement dans une zone de terrain impliquant un quelconque effet de jeu, il le subit normalement comme tout autre combattant.

Un Éclaireur n'est plus considéré comme étant caché dès lors qu'un combattant adverse termine son activation dans un rayon de 10cm autour de lui, au même palier ou à un palier adjacent. Lors de la révélation d'un éclaireur, aucune action ne peut être entreprise contre lui lors du même tour de parole. Il faut attendre une nouvelle série d'activation pour pouvoir le cibler.

**Exception :** un combattant avec « Conscience » qui découvre un éclaireur peut le cibler immédiatement.

Un Éclaireur est également repéré à la fin de son action s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Assaut.
- Tir.
- Incantation d'un sortilège.
- Appel d'un miracle.
- Utilisation de la compétence « Cri de ralliement/X ».

Commandement/X s'applique normalement, même si le combattant qui en est doté est un Éclaireur caché.

### **XIX-B-38. Élémentaire/X (passive).**

Un Élémentaire peut être recruté dans une armée selon les conditions suivantes :

- X est un Élément de prédilection de cette armée ou X est un Élément maîtrisé par l'un des magiciens présents dans l'armée.
- Si l'armée est dotée de plusieurs Éléments de prédilection, il faut que X soit un Élément constitutif d'au moins un sortilège possédé par l'un des magiciens présents dans l'armée.
- Si l'armée est dotée de plusieurs Éléments de prédilection et qu'elle n'a pas de magiciens, alors seul un des Éléments de prédilection peut être utilisé.

Lorsqu'un Élémentaire inflige un jet de Blessures à un autre Élémentaire du même Élément (sauf pour les Ténèbres), le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Un Élémentaire est doté des compétences « Immunité/X » (sauf pour les Ténèbres) et « Fléau/Y » avec :

- Si X = Air, alors Y = Terre et Ténèbres.
- Si X = Terre, alors Y = Air et Ténèbres.
- Si X = Eau, alors Y = Feu et Ténèbres.
- Si X = Feu, alors Y = Eau et Ténèbres.
- Si X = Lumière, alors Y = Ténèbres.
- Si X = Ténèbres, alors Y = tous les Éléments (y compris les Ténèbres).

**Note :** La Discipline d'un Élémentaire ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.


### **XIX-B-39. Enchaînement/X (active).**

Un combattant doté d'Enchaînement/X peut acquérir des dés de combat supplémentaires. Cette compétence peut être activée au moment où le joueur qui contrôle le combattant répartit ses dés de combat. Chaque dé supplémentaire ainsi acquis fait gagner ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du combat. X détermine le nombre maximal de dés supplémentaires pouvant être acquis grâce à cette compétence.

Les modifications dues à cette compétence ne durent que le temps du combat en cours. S'il participe à un nouveau combat lors du même tour, le combattant peut de nouveau bénéficier d'Enchaînement/X.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-40. Endurance (passive).**

 Le combattant ignore les pénalités liées aux Blessures légères et aux « Sonnés ». Cette compétence n'affecte pas les effets des Blessures graves et critiques, ni d'un Tué net.

#### **XIX-B-41. Ennemi personnel/X (passive).**

X représente le nom d'un Champion haï par le combattant. Si ce dernier inflige à X un test de Blessures entraînant un Tué net, son niveau de Blessures remonte d'un cran. Il gagne également une compétence au choix parmi les suivantes :

- « Acharné ».
- « Autorité » et « Cri de ralliement ».
- « Implacable/1 ».
- « Instinct de survie/6 ».

Une fois l'une de ces compétences acquise, le combattant en bénéficie jusqu'à la fin de la partie. Les bonus liés à cette compétence ne sont pas acquis tant que le combattant adverse se trouve encore sur le champ de bataille (grâce à la compétence « Acharné », par exemple).

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

#### **XIX-B-42. Énorme/X (passive).**

Un combattant Énorme a une Puissance de 2+X.

Un combattant Énorme débute la partie avec X marqueurs 'Énorme'. Chaque fois qu'il subit une blessure ou un tué net, le maximum de marqueurs 'Énorme' possible doit être défaussé immédiatement pour réduire cette blessure ou ce tué net.

Chaque marqueur 'Énorme' défaussé permet de réduire une blessure d'un cran :

- Légère devient Rien.
- Grave devient Légère.
- Critique devient Grave.
- Tué net devient Critique (ceci est une exception à la règle qui stipule que Tué net n'est pas une blessure).

Un combattant Énorme soigné d'un (ou plusieurs) cran de blessure alors qu'il est indemne peut regagner 1 marqueur 'Énorme' par cran de blessure soigné, mais ne peut pas jamais posséder plus de X marqueurs 'Énorme'.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.


#### **XIX-B-43. Épée-hache (active).**

 Lorsque le porteur d'une épée-hache obtient un résultat 'Critique' dans le tableau de Blessures suite à une attaque au corps à corps, la cible subit automatiquement un 'Tué net' (cet effet ne s'applique pas si la cible passe en Blessure critique par accumulation de niveaux de Blessures).

Les effets qui modifient la lecture du résultat des jets de Blessures dans le tableau, comme les compétences « Dur à cuire » et « Fléau/X » par exemple, s'appliquent avant l'effet de la compétence « Épée-hache ».

**Exemple :** *Un guerrier de l'aube, doté de la compétence « Épée-hache », vient de réussir une attaque contre un soldat des plaines doté de la compétence « Dur à cuire ». Le résultat final du jet de Blessures qui s'ensuit est de 6 dans le thorax, ce qui correspond à une Blessure critique. Cependant, grâce à « Dur à cuire », le résultat est lu une ligne plus haut et la Blessure critique devient grave. L'effet spécial de l'épée-hache ne s'applique donc pas dans ce cas.*

#### **XIX-B-44. Éphémère/X (passive).**

 Lors de chaque phase d'Entretien, 2d6 sont lancés pour chaque combattant affligé d'Éphémère/X. Si un (ou plus) résultat est supérieur ou égal à X, le niveau de Blessures du combattant s'aggrave d'un unique cran.

**Exemple :** *Un combattant Indemne passe en Blessure légère et une Blessure légère devient une Blessure grave.*

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

**Rappel :** *Lors de la phase d'Entretien, si un ou plusieurs combattants sont concernés par des effets pouvant entraîner une dégradation de leur état de santé, voire leur élimination, ces effets sont résolus avant tout autre (même s'ils sont liés à une compétence).*

**XIX-B-45. Esprit de X (passive).**

X représente l'un des six Éléments qui régissent l'utilisation de la magie. Si un magicien doté de cette compétence tente de lancer un sortilège qui ne nécessite que des gemmes X, il lance 1d6 supplémentaire lors du test d'Incantation.

Cette compétence ne s'applique pas si le sortilège nécessite des gemmes d'un autre Éléments que X. En revanche, les gemmes utilisées pour améliorer la maîtrise peuvent être issues d'Éléments différents. Cette compétence ne s'applique pas au lancement de sortilèges de Primagie.

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

**XIX-B-46. Esquive (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Défense du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

**XIX-B-47. Étendard/X (active).**

Le rôle des Porte-étendards est décrit dans le chapitre Commandement (voir Ch.12).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**Note :** Les porte-étendards ne sont pas des commandants.

**XIX-B-48. Éthéré (passive).**

Les combattants dotés de cette compétence bénéficient des avantages suivants :

- Ils sont dotés des compétences « Immunité/Sonné », « Immunité/Terrain encombré » et « Inébranlable ».
- Toute Blessure qui leur est infligée est réduite d'un niveau : une Blessure légère est ignorée, une Blessure grave devient Blessure légère, une Blessure critique devient grave. Un Tué net n'étant pas considéré comme une Blessure, il n'est pas affecté par cette compétence.
- Ils réussissent automatiquement tous leurs jets de désengagement.
- Ils peuvent passer à travers les obstacles, qu'il s'agisse d'un élément de décor ou d'une figurine. Ils ne peuvent cependant pas stationner « dans » un obstacle. Si un combattant Éthéré effrayant passe à travers un combattant ennemi, ce dernier doit effectuer un test de Courage.

**XIX-B-49. Exalté (passive).**

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Divination.

**XIX-B-50. Fanatisme (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence rate un test de Courage et doit fuir alors qu'il est assailli par un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. En cas de nouvel échec, le combattant s'enfuit. En revanche, si le test est réussi, le combattant ne s'enfuit pas mais subit les autres effets de la déroute.



Lorsqu'un combattant doté de cette compétence rate un test de Courage avant un assaut contre un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. En cas de nouvel échec, le combattant ne bouge pas. En revanche, si le test est réussi, le combattant effectue obligatoirement un engagement (il ne peut ni effectuer une charge ni bénéficier d'un éventuel tir en assaut, quelles que soient les actions annoncées avant l'assaut) mais subit les autres effets de la déroute.

En outre, lorsque le combattant place tous ses dés de combat en attaque, il gagne FOR+1 jusqu'à la fin du combat.

**XIX-B-51. Farouche/X (passive).**

Un combattant doté de cette compétence gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1 tant qu'il se trouve à une distance supérieure ou égale à X cm de tout combattant ami.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-52. Fauchage/X (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue un déplacement, chaque combattant (ami ou ennemi) situé sur les côtés et à moins de 2,5cm du Faucheur durant son déplacement doit effectuer un test d'Initiative (difficulté=6, avec difficulté=8 pour les combattants au contact d'un adversaire et difficulté-2 pour les combattants qui possèdent la compétence « Bond »).

Si le test échoue, le combattant subit un jet de Blessures (Force = X).

**Note :** *Un combattant situé intégralement sur l'arrière du socle au départ du faucheur n'est pas concerné, de même qu'un combattant situé intégralement sur l'avant du socle à l'arrivée du faucheur.*

### XIX-B-53. Féal/X (passive).

Voir XV-B-3.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

### XIX-B-54. Feinte (active).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence réussit une attaque au corps à corps et que celle-ci n'est pas parée, le joueur qui le contrôle peut choisir d'effectuer une feinte au lieu d'une attaque normale. Dans ce cas, au lieu d'effectuer un test de Blessures, le combattant fait perdre le prochain dé de défense ou d'attaque à son adversaire (au choix du feinteur).

### XIX-B-55. Féroce (passive).

Les résultats «Sonné» (après application des éventuels modificateurs) sur les jets de Blessures au corps à corps infligés par un combattant doté de cette compétence sont considérés comme des résultats « Blessure légère ». Les adversaires immunisés aux Blessures légères sont Sonnés.

### XIX-B-56. Fine lame (passive).

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests d'Attaque.

### XIX-B-57. Fléau/X (passive).

X indique un Champion, un type de combattants, un peuple, une compétence, un Rang, un certain statut, etc...

**Exemples :** *Fléau/Achéron, Fléau/Fanatisme, Fléau/Élite et Fléau/Fidèle...*

*Un combattant doté de Fléau/Tireur bénéficie par exemple, de cette compétence contre tous les adversaires dotés d'un score de Tir.*

Lorsqu'un combattant effectue un test de Blessures contre un adversaire ciblé par Fléau, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans la Table des Blessures, Il n'est pas possible de descendre ainsi en dessous de la dernière ligne.

Si l'adversaire ciblé est Dur à cuire, les effets de ces deux compétences sur le jet de Blessures s'annulent.

**Note :** *la compétence « Fléau/X » se cumule avec l'éventuel bonus d'un tir immobile.*

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

**Attention :** *même si un combattant dispose de plusieurs Fléau/X visant un même combattant, les dégâts ne sont lus qu'une seule ligne plus bas.*

### XIX-B-58. Focus (passive).

Les '5' obtenus lors des tests de Pouvoir du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

### XIX-B-59. Force en charge/X (active).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence déclare une charge, il gagne FOR+X.

Ce bonus prend fin dès que :

- Le combattant rate sa charge.
- Le combattant effectue une poursuite.
- Le tour se termine.

Un combattant bénéficiant du bonus de cette compétence n'a pas le droit d'effectuer de Coup de maître.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### XIX-B-60. Frère de sang/X (passive).

X indique le nom d'un combattant auquel le combattant est lié, Lorsque les deux combattants font partie de la même armée, la Valeur stratégique de chacun d'entre eux est diminuée de 10 % (arrondie au supérieur).

En outre, au cours de la bataille, tant que les deux combattants se tiennent à une distance maximale de 10cm l'un de l'autre, ils bénéficient tous deux de la compétence « Instinct de survie/6 ».

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

### **XIX-B-61. Furie guerrière (active).**

Lors du placement de ses dés de combat, si un combattant doté de Furie guerrière place plus de la moitié de dés en attaque, il peut déclarer qu'il fait appel à cette compétence, il bénéficie alors d'un dé d'attaque supplémentaire pour ce combat.

Si un combattant utilise cette compétence, les effets s'appliquent jusqu'à la fin du tour, même si le combattant participe à une autre mêlée après un mouvement de poursuite. Il sera donc obligé, lors des combats suivants, de placer ses dés de combat de façon à devoir déclarer à nouveau une Furie guerrière.

Un combattant forcé de placer au moins autant de dés en défense qu'en attaque ne peut pas utiliser la Furie guerrière.

**Exemples :** un frère templier (griffon) dispose de 2 dés de combat alors qu'il affronte un bûshi (gobelin). S'il place 1 dé en attaque et 1 dé en défense, le frère templier n'utilisera pas la Furie guerrière et ne gagnera pas de dé d'attaque supplémentaire.

Koren l'élu (Sessair) dispose de 3 dés de combat alors qu'il affronte un centaure lourd (Achéron). S'il place 2 dés en attaque et 1 dé en défense, Koren pourra utiliser la Furie guerrière pour gagner 1 dé d'attaque supplémentaire (pour un total de 3 dés en attaque & 1 dé en défense).

### **XIX-B-62. Guerrier-mage (passive).**

Outre les règles spéciales détaillées dans le chapitre Incantation (voir XIV-L), les Guerriers-mages bénéficient de la compétence « Contre-attaque ».

### **XIX-B-63. Harcèlement (active).**

Un combattant doté de cette compétence peut, au choix :

- Tirer puis courir.
- Marcher, tirer, puis marcher à nouveau.

En revanche, il ne peut pas tirer après avoir couru.

### **XIX-B-64. Hypérien/X (passive).**

Un Hypérien est doté des compétences « Alliance/Cynwälls » et « Immunité/Peur ».

Un Hypérien est considéré comme ayant Peur=X par tous les combattants ci-dessous. La compétence « Immunité/Peur » de ces combattants est sans effet face à un Hypérien.

Si un combattant est soumis simultanément à la compétence « Hypérien/X » et à une peur d'une autre origine, il ne teste son courage que contre la valeur la plus élevée des deux.

Les combattants ci-dessous ne peuvent jamais bénéficier de cette compétence, quel que soit l'effet de jeu qui leur permettrait de l'acquérir.

- Combattant issu des méandres des Ténèbres.
- Immortel des Ténèbres.
- Élémentaire des Ténèbres.
- Combattant doté de la compétence « Mort-vivant ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### **XIX-B-65. Iconoclaste (passive).**

Voir XV-B-2.

### **XIX-B-66. Illuminé (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Foi du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

### **XIX-B-67. Immobile/X (passive).**

Le combattant est doté de la compétence « Inébranlable ».

Le combattant compte pour X combattants lors du calcul de la FT des Fidèles.

Un combattant doté de cette compétence ne peut pas se déplacer et tirer durant son activation. Il peut cependant être réorienté mais gagne TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Un combattant doté de cette compétence ne peut jamais effectuer ni action exclusive, ni désengagement, ni mouvement de poursuite, ni mouvement de fuite.

Tant que ce combattant est en contact avec au moins un combattant adverse, il gagne TIR-1.  
Tant que la puissance totale des combattants adverses au contact de ce combattant est strictement inférieure à X, celui-ci peut tout de même tirer (même sur un combattant à son contact).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### **XIX-B-68. Immortel/X (passive).**

Les dieux eux-mêmes ne peuvent se manifester sur Aarklash, mais les légions célestes et abyssales sont là pour prouver que les légendes sont bien réelles.

Les Immortels sont regroupés de la même façon que les Alliances: Voies de la Lumière, Chemins du Destin et Méandres des Ténèbres. Un Immortel appartient au peuple inscrit dans son rang. Si aucun peuple n'est mentionné, il peut rejoindre n'importe quelle armée issue de sa Voie d'alliance. Un Immortel peut rejoindre une armée de deux façons :

- Il est invoqué **avant** la bataille. Dans ce cas le coût (en PA) indiqué sur sa carte de références doit être acquitté au moment de la constitution de l'armée.
- Il est invoqué **pendant** la bataille par un fidèle possédant le miracle approprié.

**Exemples :** *Le rang des animæ sylvestres est « Régulier immortel du Destin. » Elles peuvent donc se joindre à n'importe quelle armée du Destin.*

*Le rang des guerriers mandigorn est « Créature daïkinee. Immortel du Destin. Faye. » Ils sont donc des combattants daïkinees.*

Tous les Immortels sont dotés de la compétence « Immunité/Toxique ».

- **X=Lumière :** affiliés aux Voies de la Lumière, ils sont dotés de la compétence « Juste ».
- **X=Destin:** affiliés aux Chemins du Destin, ils sont dotés de la compétence « Conscience ».
- **X=Ténèbres :** affiliés aux Méandres des Ténèbres, ils sont dotés de la compétence « Immunité/Peur », mais sont tout de même affectés par la Peur des Hypériens.  
En outre, un être des Ténèbres ne peut passer sous le contrôle de l'ennemi.

**Note :** *La Discipline d'un Immortel ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.*

### **XIX-B-69. Immunité/X (passive).**

Les Immunités sont des propriétés magiques ou naturelles qui protègent certains combattants. Un combattant doté de cette compétence ne craint pas les effets de X ou les Blessures localisées dans la zone X de la Table de Blessures.

Dans le cas où X est un Élément, le combattant peut à tout moment choisir de bénéficier ou non des effets de cette compétence.

**Exemples :** *Immunité/Peur : Le combattant est immunisé à toute forme de peur.*

*Immunité/Tête : Le combattant ignore tout test de Blessures localisé à la tête.*

*Immunité/Blessures exceptionnelles : Le combattant ignore tout test de Blessures dont le résultat naturel est un double.*

*Immunité/Coup de maître : Le combattant considère les coups de maître qui lui sont portés comme des attaques normales.*

*Immunité/Terrain encombré ou infranchissable : Le combattant considère le type de terrain mentionné comme un terrain normal.*

*Immunité/Feu : Chaque fois que le combattant doit être affecté par un sort lancé exclusivement avec des gemmes de Feu (les gemmes utilisées pour renforcer la maîtrise du sort ne sont pas prises en compte), il doit choisir d'en subir les effets (jusqu'au terme de la durée) ou d'être immunisé aux effets (en totalité).*

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

### **XIX-B-70. Impact/X (passive).**

Lorsqu'un Combattant doté de cette compétence effectue un assaut, les combattants au contact desquels il parvient subissent un test de Blessures dont la Force varie en fonction de la distance parcourue par l'impacteur avant le choc.

#### **1. Calcul de la FOR de l'impact.**



Cette FOR est égale à la valeur X associée à la compétence multipliée par le nombre de tranches (même incomplètes) de 10cm parcourues par l'impacteur. La distance prise en compte est celle qui sépare le point de départ de l'impacteur du combattant qui subit le jet de Blessures.

**Exemple :** Un char (Impact/3) charge un adversaire en parcourant une distance de 23cm, soit 3 tranches de 10cm. La Force de l'impact est donc de  $3 \times 3 = 9$ .

**Note :** En cas d'impacts successifs, la Force des impacts peut donc augmenter chaque fois que l'impacteur change de tranche de 10cm par rapport à son point de départ.

Si l'impacteur est Irrépressible et qu'il dispose d'un marqueur de vitesse au moment de son activation, on considère qu'il a parcouru une distance égale à  $MOU \times 2$  au moment de l'impact.

**Exemple :** Un char possède  $MOU=20$ , ainsi que les compétences « Impact/5 » et « Irrépressible ». Lorsque sa charge est déclarée, il dispose d'un marqueur de vitesse. Donc, quelle que soit la distance qui le sépare de sa cible, on considère qu'il parcourt une distance égale à  $MOU \times 2$ , soit 40cm. Le char parcourt donc 4 tranches de 10cm et la Force de l'impact est de  $4 \times 5 = 20$ .

## 2. Qui subit l'impact ?

Seuls les combattants au contact de l'avant de l'impacteur subissent l'impact.

Si un combattant doté d'Impact/X a pris de la vitesse grâce à Irrépressible et est assailli de face, l'assaillant subit immédiatement l'impact.

## 3. Dommages causés par l'impact.

Les jets de Blessures causés par l'impact sont effectués dès que l'impacteur parvient au contact de sa cible. Si les combattants au contact de l'avant de l'impacteur sont Tués net ou détruits par l'impact, l'impacteur peut choisir de poursuivre son déplacement ou bien de s'arrêter. S'il poursuit son déplacement, cela ne compte pas comme un mouvement de poursuite. Si, en poursuivant son déplacement, il rencontre un nouveau combattant, celui-ci subit également un jet de Blessures dont la Force peut augmenter entre 2 impacts successifs.

**Cas particulier :** Si deux combattants dotés d'Impact/X entrent en contact face à face, deux cas de figure sont possibles.

- Si l'impacteur assailli ne dispose pas d'un marqueur de vitesse (grâce à Irrépressible), il est le seul à subir un jet de Blessures dû à l'impact.
- Si l'impacteur dispose d'un marqueur de vitesse, les deux combattants subissent un jet de Blessures.

### XIX-B-71. Implacable/X (passive).

Un combattant doté de cette compétence peut exécuter jusqu'à X mouvements de poursuite en plus de celui auquel il a normalement droit durant une même phase de combat.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### XIX-B-72. Inaltérable (passive).

Un combattant doté de cette compétence ne peut pas être personnellement affecté par d'autres effets de jeu que les attaques au corps à corps ou les tirs. Les sortilèges, les miracles ou autres aptitudes n'ont aucun effet (positif ou négatif) sur lui. Ses caractéristiques ne peuvent pas être modifiées, sauf s'il possède un équipement particulier mentionné sur ses cartes de références et de capacités spéciales. Il ne peut être doté d'aucun autre équipement ou artefact que ceux auxquels ses cartes lui donnent accès.

Si une attaque ou un tir doit entraîner un autre effet qu'un jet de Blessures, cet effet est ignoré et le jet de Blessures est résolu normalement. Les effets qui affectent le terrain, les obstacles et les lignes de vue s'appliquent en revanche aux combattants Inaltérables.

**Exemples :** Si une portion de terrain est rendue impraticable par un sortilège, elle l'est aussi pour les combattants Inaltérables.

Si un effet de jeu a pour effet de couper les lignes de vue dans une zone donnée, les combattants Inaltérables y sont également soumis.

**Cas particulier :** Inaltérable ne s'applique pas aux combattants se trouvant à bord d'une machine de guerre dotée de Transport. Les effets qui affectent les combattants au contact de la cible initiale peuvent donc affecter les combattants transportés sans affecter l'engin lui-même. Cependant, les effets impliquant un déplacement de ces combattants ne s'appliquent pas.



### **XIX-B-73. Inébranlable (passive).**

Un combattant doté de cette compétence ne subit jamais de pénalités de charge, pas même celles que lui infligerait un adversaire doté de la compétence « Brutal ».

### **XIX-B-74. Infiltration/X (active).**

Cette compétence est activée juste avant le jet de Tactique du premier tour de jeu. Le combattant peut être déplacé d'une distance maximale égale à X cm.

Ce déplacement est effectué au palier 0 et dans n'importe quelle direction.

Ce déplacement ne permet pas d'engager un adversaire.

Ce déplacement peut conduire le combattant à sortir de sa zone de déploiement et même à entrer dans celle de l'ennemi.

Ce déplacement ne permet pas de ramasser de marqueur.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### **XIX-B-75. Insensible/X (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est ciblé par un sortilège ou un miracle adverse (ou lorsqu'il se trouve dans l'aire d'effet), le joueur qui le contrôle doit lancer 1d6. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le combattant ne subit pas l'effet. Cela ne signifie pas que l'effet du sort ou du miracle est annulé, simplement que le combattant y échappe.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

### **XIX-B-76. Instinct de survie/X (passive).**

Avant chaque jet de Blessures contre un combattant doté de cette compétence, le joueur qui le contrôle doit lancer 1d6. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le jet de Blessures est annulé.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

### **XIX-B-77. Invocateur/X (passive).**

Un combattant doté de cette compétence bénéficie d'un modificateur égal à X au total de puissance de créatures invoquées qu'il peut contrôler. Ce modificateur peut être positif ou négatif.

**Exemple :** Un Champion magicien pur de rang « Adepte » peut contrôler des créatures invoquées tant que leur total de puissance ne dépasse pas 2. S'il dispose de la compétence « Invocateur/4 », cette limite passe à 6.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

### **XIX-B-78. Irrépressible (passive).**

Lorsqu'un combattant Irrépressible se déplace sur une distance supérieure à son Mouvement (en cm) et qu'il n'a pas été immobilisé au terme de son déplacement, un marqueur doit être placé près de son socle pour signifier qu'il a pris de la vitesse. Ce pion reste en place d'un tour sur l'autre et n'est retiré que lorsque l'engin s'arrête ou effectue un déplacement inférieur ou égal à son Mouvement.

Un combattant qui a pris de la vitesse ne peut être assailli ni par les flancs, ni par l'arrière, sauf par des combattants dont la Force individuelle au moment de l'assaut est supérieure ou égale à la Résistance de l'engin. Si l'engin est chargé de face alors qu'il a pris de la vitesse, il ne subit aucun malus de charge.

Si un combattant Irrépressible possède un marqueur de vitesse au moment de son activation, il ne peut se réorienter qu'en effectuant des virages.

Un combattant Irrépressible peut s'immobiliser à n'importe quel moment durant son activation. Cependant, une fois qu'il s'est arrêté, il ne peut plus se déplacer durant la même phase d'activation.

Un combattant qui termine le tour au contact d'un adversaire ne bénéficie pas d'un marqueur de vitesse lors du tour suivant. Il est considéré comme étant au corps à corps.

### **XIX-B-79. Juste (passive).**

Les Justes sont dotés de la compétence « Immunité/Peur » et ne peuvent en aucun cas passer sous le contrôle de l'ennemi.

En outre, lorsqu'un Juste place tous ses dés de combat en attaque, il gagne ATT+1 jusqu'à la fin du combat. Ce bonus ne se cumule pas avec celui de Bravoure.

**XIX-B-80. Lames dorsales/X (active).**

Les combattants équipés de Lames dorsales bénéficient de X dés de combat supplémentaires.

Les dés de combat des Lames dorsales doivent être clairement différenciés des autres (couleur différente, par exemple) et obéissent aux restrictions suivantes :

- Ces dés ne peuvent être placés qu'en attaque.
- Les modificateurs d'Attaque s'appliquent aux attaques effectuées avec les dés des Lames dorsales.
- Les modificateurs de Force ne s'appliquent pas aux attaques effectuées avec les dés des Lames dorsales, à l'exception des pénalités de blessure.
- Les dés des Lames dorsales ne peuvent pas participer à un Coup de maître.
- Pour pouvoir recourir à la Défense soutenue (voir IX-E-5), un combattant doté de Lames dorsales doit renoncer aux dés de combat fournis par celles-ci au moment de la répartition de ses dés de combat.
- A moins que le combattant n'y renonce au moment de la répartition des dés de combat, les dés de combat liés aux Lames dorsales ne peuvent être annulés par aucun effet de jeu (désengagement raté, gaz des souffleurs gobelins, etc...).

**XIX-B-81. Maîtrise des arcanes (active).**

Lorsqu'un magicien doté de cette compétence ne dispose pas du mana nécessaire pour lancer un sortilège, il peut abaisser temporairement son Pouvoir pour acquérir l'énergie magique manquante. Le magicien gagne POU-X pour la durée de l'incantation, ainsi que X gemmes d'un unique Élément de son choix parmi ceux qu'il maîtrise. Un magicien ne peut pas abaisser son Pouvoir en-dessous de 1 grâce à cette compétence. L'abaissement du POU du magicien ne dure que jusqu'au test d'incantation. Une fois celle-ci terminée, la valeur POU revient à la normale.

**Note :** *l'utilisation de cette compétence s'effectue lors du sacrifice des gemmes, qui constitue la 3ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2).*

*Le malus de POU cesse dès la fin du test d'incantation, qui constitue la 7ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2), et n'est donc pas pris en compte lors de l'application des effets du sortilège, qui constitue la 10ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2), si ceux-ci dépendent du POU du lanceur.*

Tant que le magicien dispose du mana nécessaire au lancement du sortilège dans sa propre réserve, il ne peut pas, recourir à cette compétence. En revanche, si le magicien possède un artefact capable de lui fournir du mana ou s'il peut en acquérir par d'autres moyens (sortilège, source de mana active, etc...), le joueur peut choisir de recourir à Maîtrise des arcanes plutôt que de les utiliser.

Seules les gemmes dont le magicien ne dispose pas peuvent être acquises de cette façon. Si le magicien dispose d'une partie des gemmes nécessaires en réserve, il doit les utiliser.

Lorsque cette compétence est activée, il est impossible de renforcer la maîtrise de l'incantation en dépensant du mana. Cependant, si le magicien bénéficie d'un effet lui permettant de renforcer la maîtrise du sortilège par d'autres moyens, celui-ci s'applique normalement.

Seules les gemmes nécessaires au lancement du sortilège peuvent être acquises de cette façon. Si des gemmes supplémentaires doivent ou peuvent être dépensées pour augmenter les effets du sortilège, elles ne peuvent pas être acquises grâce à Maîtrise des arcanes.

Un même magicien ne peut utiliser cette compétence qu'une seule fois par tour.

**Exemple :** *Magnus le Mystique (POU=5) dispose de quatre gemmes de Terre et d'une gemme d'Eau en réserve. Le sortilège « Catalyseur Khor » nécessite cependant deux gemmes de Terre et deux d'Eau. Il manque donc une gemme d'Eau à Magnus pour pouvoir le lancer. En tant que Champion magicien pur, il peut cependant recourir à la compétence « Maîtrise des arcanes » pour lancer son sortilège. Le Pouvoir de Magnus est abaissé d'un point et passe de 5 à 4. Ce sacrifice lui permet d'obtenir la gemme d'Eau manquante. Cependant, bien qu'il dispose encore de deux gemmes de Terre en réserve après avoir déduit les gemmes nécessaires, l'utilisation de Maîtrise des arcanes lui interdit d'en sacrifier pour améliorer sa maîtrise. Le test d'incantation est donc effectué avec un seul dé et un Pouvoir de 4.*

**Cas particulier :** La difficulté et/ou l'effet de certains sortilèges dépend du score de POU du magicien. Comme la difficulté est calculée lors de la 2<sup>ème</sup> étape de l'incantation (voir XIV-E-2), donc avant l'utilisation de cette compétence, et que les effets sont appliqués lors de la 10<sup>ème</sup> étape de l'incantation (voir XIV-E-2), donc après le test d'incantation et la fin du malus de POU ; ni la difficulté ni les effets ne sont affectés par la réduction de POU du magicien due à la maîtrise des arcanes

**Exemple :** *Alors qu'il n'a qu'une gemme dans sa réserve, Enoch (POU=6) lance le sortilège Arc de mana (difficulté = 2 + POU du lanceur = 2 + 6 = 8) qui inflige un jet de Blessure (FOR = POU du lanceur = 6). Le sort nécessite 2 gemmes, il utilise donc la Maîtrise des arcanes lors du sacrifice des gemmes pour obtenir la gemme manquante en gagnant POU-1, ce qui l'amène à POU=5.*

*Le test d'Incantation sera donc un succès sur un résultat de '3' ou plus (malgré le fait que la difficulté théorique du sort soit 2+POU, la difficulté a été calculée avant le sacrifice des gemmes et n'est pas modifiée, elle est donc toujours de 8, et Enoch a POU=5 à l'étape du test d'incantation) et le jet de Blessure infligé sera de FOR=6 (car à l'étape d'application des effets du sortilège, Enoch ne subit plus le malus de POU liée à la Maîtrise des arcanes et a donc de nouveau POU=6).*

#### **XIX-B-82. Martyr/X (active).**

Pendant son activation, un fidèle peut acquérir des points de FT par le biais d'un combattant de son camp doté de Martyr/X situé dans un rayon de 10cm autour de lui. Aucune ligne de vue n'est nécessaire, mais le fidèle doit être libre de tout adversaire.

Ceci peut être fait avant ou après que le fidèle se soit déplacé, désengagé ou qu'il ait appelé un miracle, mais seulement pendant son activation.

Si les conditions sont réunies, le magicien peut ajouter à sa réserve X points de FT.



Le combattant désigné subit quant à lui une blessure Grave. Aucun effet de jeu ne permet de réduire, esquiver ou soigner cette blessure.

Un même fidèle ne peut désigner qu'un seul combattant doté de Martyr/X par tour.

Un même combattant doté de Martyr/X ne peut être désigné qu'une seule fois par tour.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-83. Maudit des Dieux (passive).**

Un Maudit ne peut relancer aucun jet de dé, même si un effet de jeu l'y autorise normalement.

#### **XIX-B-84. Mécanicien/X (active).**

À la fin de chaque tour, pendant la phase d'entretien, un mécanicien peut tenter de réparer un combattant doté de la compétence « Structure/Y ». Pour cela, il doit se trouver au contact de celle-ci et ne pas être au contact d'un adversaire. Le joueur qui le contrôle lance 1d6:

- Si le résultat est supérieur ou égal à X, l'engin regagne 1 PS.
- Sur un '1', le mécanicien ne fait qu'aggraver les choses et l'engin perd 1 PS supplémentaire.

Quel que soit le nombre de mécaniciens au contact de son socle, un même combattant ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de réparation par tour, que celle-ci soit couronnée de succès ou non.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-85. Membre supplémentaire (active).**

Pour chacun de ses combattants impliqués dans un même combat et dotés de cette compétence, le joueur doit décider s'il utilise ou non cette dernière juste après le test d'Initiative. Si des adversaires dotés de Membre supplémentaire sont impliqués dans le même combat, c'est le perdant du jet de Tactique qui doit annoncer le premier lesquels de ses combattants font appel à la compétence.

Un combattant qui utilise Membre supplémentaire intervertit son Attaque et sa Défense le temps du combat en cours.

#### **XIX-B-86. Mercenaire (passive).**

Un Mercenaire peut combattre aux côtés de n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié, sauf s'il se bat pour son peuple d'origine.



Un combattant keltois doté de la compétence « Mercenaire » est considéré à tout point de vue comme un Drune dans une armée Drune.

Un combattant keltois doté de la compétence « Mercenaire » est considéré à tout point de vue comme un Sessair dans une armée Sessair.

**Note :** La Discipline d'un Mercenaire ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.

#### **XIX-B-87. Moine-guerrier (passive).**

Outre les règles spéciales détaillées dans le chapitre Divination (voir XV-I), les Moines-guerriers sont dotés de la compétence « Contre-attaque ».

#### **XIX-B-88. Mort-vivant (passive).**

Les Morts-vivants sont dotés des compétences « Immunité/Toxique » et « Immunité/Peur », mais sont affectés par la Peur que causent les Hypériens.



Lorsqu'un test utilisant la DIS d'un Mort-vivant doit être effectué, on considère que cette valeur est nulle (DIS 0). Sauf exception (telle la règle Seigneur des morts), un Mort-vivant ne peut pas bénéficier des avantages de Commandement/X, Musicien/X ou Étendard/X.

### **XIX-B-89. Musicien/X (active).**

Le rôle des Musiciens est décrit dans le chapitre Commandement (voir CH.12).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**Note :** Les musiciens ne sont pas des commandants.

### **XIX-B-90. Mutagène/X (active).**

La compétence « Mutagène/X » permet aux combattants qui en sont dotés de bénéficier de bonus dans certaines caractéristiques. Son utilisation est régie de la façon décrite ci-dessous.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **1. Calcul du nombre de dés de Mutagène/X.**

Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, pour chaque tranche (même incomplète) de 100PA de combattants de son camp encore en jeu et dotés de cette compétence (aptitudes et artefacts compris), le joueur qui les contrôle bénéficie d'un dé de Mutagène/X.

**Exemple :** Un joueur Scorpion dispose des combattants suivants dans son armée :

Kayl Kartan (Mutagène/1) : 48PA ;  
+ Symbole de pouvoir (artefact) : 6PA ;  
2 guerriers Kératis (Mutagène/1) : 62PA ;  
3 clones de Dirz (Mutagène/-1) : 33PA ;  
1 tigre de Dirz : 56PA.

Pour le calcul du total (en PA) de combattants dotés de Mutagène/X, l'artefact de Kayl Kartan est pris en compte car il appartient à un combattant doté de cette compétence. En revanche, le tigre de Dirz n'en étant pas pourvu, il n'est pas pris en compte dans le calcul. Le total est donc de  $48 + 6 + 62 + 33 = 149$  PA. Cela représente deux tranches incomplètes de 100PA, soit 2 dés de Mutagène/X.

#### **2. Attribution des dés de Mutagène/X.**

Une fois le calcul du nombre de dés effectué, chacun doit immédiatement être attribué par le joueur à un de ses combattants dotés de Mutagène/X. Un même combattant ne peut bénéficier que d'un seul dé de Mutagène/X par tour (sauf exception liée à un effet particulier).

L'attribution des dés doit avoir lieu avant le jet de Tactique.

**Exemple :** Le joueur Scorpion bénéficie de 2 dés de Mutagène/X. Le tigre de Dirz ne peut pas en recevoir, car il n'est pas doté de la compétence « Mutagène/X ». Le joueur choisit un guerrier Kératis et un clone de Dirz.

#### **3. Détermination du bonus de Mutagène/X.**

Les dés ainsi attribués représentent un bonus potentiel qui peut être ajouté à certaines caractéristiques des combattants bénéficiaires.

Le joueur doit lancer les dés de Mutagène/X juste après le jet de Tactique pour déterminer les bonus. Pour calculer ce dernier, le résultat naturel du jet est modifié par la valeur X associée à la compétence « Mutagène/X » du combattant.

**Attention !** Lorsqu'un dé de Mutagène/X est lancé pour déterminer le bonus, un '1' est considéré comme un échec automatique, mais un '6' ne permet pas de relancer le dé.

Le résultat final indique le nombre de points qui peuvent être utilisés pour augmenter certaines caractéristiques du combattant.

**Exemple :** Après le jet de Tactique, le joueur Scorpion décide de lancer son dé de Mutagène/X pour son clone de Dirz. Il obtient un '2'. La valeur de Mutagène/X du clone étant de -1, le résultat final est donc un bonus d'un point ( $2 - 1 = 1$ ).

Il poursuit avec le dé du guerrier Kératis. Il obtient un '5'. La valeur de Mutagène/X du clone étant de +1, le résultat final est donc un bonus de 6 points ( $5 + 1 = 6$ ).

#### **4. Caractéristiques pouvant être augmentées et bonus maximal.**

Les points de bonus ainsi obtenus peuvent servir à augmenter MOU, INI, ATT, FOR, DEF, RES et COU. Le nombre maximal de points de Mutagène/X pouvant s'ajouter à une même caractéristique est égal à 2 plus la valeur X de la compétence du combattant si elle est positive.

**Attention !** Le bonus en Courage est strictement réservé au combattant doté du dé de Mutagène/X, il ne peut en aucun cas être transmis à un autre combattant, quel que soit l'effet de jeu pris en compte (« Commandement/X », sortilège, etc....).

**Attention !** Le bonus en Attaque ne doit pas être pris en compte dans le cadre de l'utilisation éventuelle de la compétence « Coup de maître/X ».

**Exemple :** Avec Mutagène/-1, le clone de Dirz peut assigner un maximum de deux points de bonus à une même caractéristique. Un guerrier Kératis, en revanche, est doté de Mutagène/1. Il peut donc ajouter jusqu'à trois points de bonus à une même caractéristique.

## 5. Répartition des points de bonus.

Toute ou partie de ces bonus peuvent être attribués pendant l'activation du combattant (n'importe quand) ou en début de combat (en même temps que les dés de combat), mais pas pendant un combat.

L'augmentation d'une caractéristique ne modifie en aucun cas un test déjà effectué. Si, par exemple, un joueur augmente la RES d'un de ses combattants après que ce dernier a subi un test de Blessures, c'est la RES avant majoration qui est prise en compte pour déterminer le nouvel état de santé.

**Exemple :** Lors de la phase de combat, un clone de Dirz affronte un soldat des plaines. Au moment de placer ses dés de combat, le joueur Scorpion décide d'utiliser l'unique point de bonus du clone pour faire passer son ATT de 2 à 3.

## 6. Durée des modifications.

Les modifications de caractéristiques dues à Mutagène/X durent jusqu'à la fin du tour en cours. À la phase de temps mort, les dés et les points de Mutagène/X inutilisés sont perdus.

### XIX-B-91. Négation (passive).

Un combattant doté de cette compétence n'a pas besoin de voir sa cible lorsqu'il exerce la censure ou la contre-magie.

### XIX-B-92. Parade (passive).

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Défense.

### XIX-B-93. Paria (passive).

Un Paria ne peut pas bénéficier des effets de Commandement/X, Musicien/X ou Étendard/X d'une autre figurine qui n'est pas elle-même Paria.

Un non-Paria ne peut pas bénéficier des effets de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X » d'un autre combattant qui est Paria.

Un État-major ne peut pas être constitué en mélangeant des combattants Parias avec d'autres qui ne le sont pas.

**Note :** La Discipline d'un Paria ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf si toute l'armée est composée de Parias (à l'exception des Alliés, Mercenaires, Apatrides, Immortels, Élémentaires et combattants invoqués).

### XIX-B-94. Piété/X (active).

Les fidèles dotés de cette compétence peuvent conserver jusqu'à X points de FT d'un tour sur l'autre s'il leur en reste en réserve au moment de calculer leur nouvelle FT.

Les points de réserve ne se cumulent pas d'un tour sur l'autre.

**Exemple :** Au début de la phase mystique du premier tour, un fidèle doté de « Piété/2 » dispose de trois points de FT en réserve.

Il en conserve deux pour le tour suivant. Au moment de calculer sa FT, il ajoute donc deux points à sa réserve.

Au début de la phase mystique du deuxième tour, le fidèle possède quatre points de FT en réserve et en conserve deux pour le troisième tour. Au moment de calculer sa FT, il ajoute deux à sa réserve (et non quatre).

Un fidèle doté de cette compétence n'a pas besoin de ligne de vue pour appeler un miracle si la cible désignée est située (même partiellement) dans son aura de foi.

Un fidèle doté de cette compétence peut censurer sans ligne de vue, mais uniquement dans sa propre Aura de foi.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-95. Poids/X (passive).**

Ce combattant ne gagne pas le malus normal de TIR-1 s'il se déplace et tire avec une arme d'artillerie.

Ce combattant peut effectuer une course ou un assaut puis un tir (ou l'inverse) mais il gagne alors TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Ce combattant ne peut pas se désengager en utilisant son INI, il doit pour cela utiliser la règle de désengagement en force (voir VII-B).

Un combattant doté de cette compétence ne peut jamais effectuer de mouvement de fuite.

Le déplacement du combattant s'effectue essentiellement en ligne droite et vers l'avant ; il ne peut pas faire de marche arrière, mais demeure capable d'effectuer des virages pour changer de trajectoire.

Ce combattant peut faire un virage après chaque tranche complète de X cm parcourus.

Lorsqu'il effectue un virage, ce combattant peut se réorienter selon un angle maximal de 45°.

Ces restrictions sont valables aussi lors d'un mouvement de poursuite. Ce combattant peut renoncer à un mouvement de poursuite afin de se réorienter librement.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-96. Possédé (passive).**

Un Possédé considère les pénalités liées aux Blessures comme étant inférieures d'un cran. Ainsi, une Blessure légère ne lui inflige aucune pénalité, une Blessure grave lui inflige les mêmes pénalités qu'une Blessure légère et une Blessure critique lui inflige les mêmes pénalités qu'une Blessure grave.

Cette compétence n'affecte pas les effets des états « Sonné » et « Tué net ».

#### **XIX-B-97. Précision (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Tir du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

#### **XIX-B-98. Prévisible (passive).**

La carte de références d'un combattant doté de cette compétence est toujours disposée face visible dans la pioche du joueur qui le contrôle, et non face cachée. Si cette carte est placée en réserve, elle doit l'être également face visible.

#### **XIX-B-99. Pugnacité (passive).**

Un combattant doté de cette compétence peut se déplacer de la totalité de son MOU lorsqu'il effectue un mouvement de poursuite.

#### **XIX-B-100. Rapidité (passive).**

Un combattant doté de cette compétence peut tripler son Mouvement au lieu de le doubler lorsqu'il charge, court ou fuit. L'utilisation de cette compétence est soumise au choix du joueur qui contrôle la figurine, sauf en cas de fuite.

#### **XIX-B-101. Rechargement rapide/X (active).**

Un combattant doté de cette compétence peut décider d'effectuer X tirs supplémentaires lors de son activation.

Pour pouvoir recourir à cette compétence, le combattant ne doit effectuer aucune autre action que ses tirs pendant son activation, son tir devenant une action Exclusive. Lorsqu'il recourt à cette compétence, le combattant gagne TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Les tirs sont résolus en totalité (choix de la cible, test de Tir, jet de Blessures), l'un après l'autre, et peuvent être dirigés contre des cibles différentes.

X tirs supplémentaires par combattant sont autorisés lors d'une même activation grâce à cette compétence, mais elle peut être cumulée avec n'importe quel autre effet (équipement, sort, miracle, compétence, etc...) permettant au combattant d'effectuer des tirs supplémentaires.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-102. Récupération/X (passive).**

Lors de chaque phase mystique, après son jet de récupération de mana et quel que soit le résultat de ce dernier, le magicien regagne en plus un nombre de gemmes égal à X. Les gemmes doivent être issues d'un Élément qu'il

maîtrise. Cette compétence ne permet pas au magicien de posséder plus de gemmes que le maximum autorisé par sa réserve de mana.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-103. Réflexes (passive).**



Les '5' obtenus lors des tests d'Initiative du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

#### **XIX-B-104. Régénération/X (passive).**



Lors de chaque phase d'entretien, 2d6 sont lancés pour chaque combattant blessé et doté de Régénération/X. Sur chaque résultat supérieur ou égal à X, le niveau de Blessures du combattant diminue d'un cran.

**Exemple :** Une Blessure critique devient une Blessure grave.

Un combattant qui a été Tué ne peut en aucun cas bénéficier de la compétence « Régénération/X », même s'il se trouve encore sur le champ de bataille grâce à un effet de jeu quelconque (comme Acharné, par exemple). Cette compétence ne peut être utilisée sur un combattant doté de la compétence « Structure/X ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-105. Rempart/X (passive).**

Aucun combattant ne peut atterrir au palier 0 dans un rayon de X cm autour d'un combattant doté de cette compétence.

#### **XIX-B-106. Renfort (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est éliminé, sa figurine doit être placée au bord du terrain (sauf si l'effet qui l'a éliminé précise qu'il est « retiré de la partie »). Le groupe ainsi constitué est appelé renfort. Si plusieurs camps ont des combattants dotés de cette compétence, chacun dispose de ses propres renforts. Lors de chaque phase d'entretien, les joueurs ayant des renforts lancent 1d6. Le résultat obtenu affecte le combattant en renfort ayant la plus faible valeur stratégique (voir I-E-6) :

- '1' ou '2' : Le combattant est retiré des renforts. Il n'est pas retiré de la partie, mais ne peut plus être affecté par un test de renfort.
- '3' ou '4' : Aucun effet.
- '5' ou '6' : Le combattant revient sur le champ de bataille. Il doit être immédiatement placé à une distance maximale de 10cm d'un autre combattant de son camp et ne peut pas être placé au contact d'un adversaire.



Un combattant qui revient en jeu grâce à Renfort possède le même équipement (sortilège, artefact ou miracle) que celui dont il disposait en début de partie. Il revient en jeu avec le nombre de FT ou de gemmes de Mana qu'il aurait possédé au début de la partie.

En revanche, tous les effets qui l'affectaient au moment de sa mort sont dissipés.

Un Champion ne peut jamais bénéficier de cette compétence.

#### **XIX-B-107. Réorientation (active).**

Un combattant doté de cette compétence peut se réorienter librement au début de n'importe quelle phase de jeu. Cette réorientation n'est pas considérée comme un déplacement. Cette compétence ne peut être utilisée lorsque le combattant est en contact socle à socle avec un adversaire.

#### **XIX-B-108. Résolution/X (active).**

L'usage de cette compétence peut être déclaré une fois par tour, juste avant un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense ou de Courage du combattant qui en est doté. Le résultat final du test est augmenté de X points.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-109. Rigueur (passive).**



Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Discipline.

#### **XIX-B-110. Sapeur/X (active).**



Un Sapeur peut placer X barricades sur le champ de bataille au moment de son déploiement. Une barricade ne peut pas être placée dans la zone de déploiement adverse.

Les dimensions d'une barricade sont 5cm (longueur) x 2,5cm (largeur) x 2cm (hauteur) et l'objet est considéré comme un obstacle défensif de Petite Taille.

Un combattant franchissant une barricade ne peut pas se déplacer de plus que MOU, sauf s'il est de Très grande taille ou qu'il possède les compétences « Bond », « Vol » ou « Immunité/Terrain encombré ».

Une barricade peut être détruite, elle possède une RES de 10 et la valeur X associée à la compétence indique son nombre de PS.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-111. Seigneur des morts/X (active).**

Un Seigneur des morts est doté de la compétence « Commandement/X ».



Tout combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant » situé à Xcm d'un Seigneur des morts bénéficie de Peur+Y, Y étant égal à la catégorie de rang du Seigneur des morts.

**Exemple :** Au moment de lancer un assaut contre un adversaire, un pantin morbide (PEUR=5) se trouve dans l'aura de Melmoth (« Seigneur des morts/10 »; PEUR=7). Melmoth étant Élite (catégorie de rang 2), le pantin gagne PEUR+2. Sa Peur est donc considérée comme étant de  $5 + 2 = 7$ .

Ce bonus ne peut pas amener la Peur du combattant qui en bénéficie à dépasser celle du Seigneur des morts.

**Exemple :** Un Wolfen zombie (PEUR=8) se trouve dans l'aura de la Gorgone (« Seigneur des morts /10 »; PEUR=9; catégorie de rang 2). Le Wolfen zombie devrait gagner PEUR+2, mais cela amènerait sa Peur à 10, ce qui est supérieur à la Peur de la Gorgone. Le Wolfen zombie ne gagne donc que PEUR+1 et sa Peur est considérée comme étant de  $8 + 1 = 9$ .

Si un Mort-vivant se trouve dans les auras de plusieurs Seigneurs des morts, il bénéficie du bonus le plus élevé. Le bonus en Peur lié au Seigneur des morts ne s'applique pas lorsqu'un Mort-vivant doit effectuer un test de Courage (face à un Hypérien, par exemple).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-112. Sélénite (passive).**

Les Sélénites maîtrisent l'Eau en plus des Éléments auxquels ils peuvent faire appel. Ils sont également dotés de la compétence « Alliance/Wolfen ».

En outre, ils bénéficient de dons mystérieux dont la nature dépend des phases d'Yllia, la lune du monde d'Aarklash. Au début de la partie, le joueur qui contrôle le Sélénite doit lancer 1d6.

En fonction du résultat obtenu, il bénéficie de certains bonus jusqu'à la fin de la partie :



- '1' : **Croissant de lune** : le combattant gagne DIS+1.
- '2' ou '3' : **Demi-lune** : le combattant gagne MOU+2,5 ou COU+2 ou PEUR+1.
- '4' ou '5' : **Lune gibbeuse** : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale » ou « Récupération/1 ».
- '6' : **Pleine lune** : le combattant gagne DIS-1 et gagne la compétence « Esprit de l'Eau » ou « Régénération/4 » ou « Tueur Né ».

#### **XIX-B-113. Soin/X (active).**



Lors de son activation, un combattant doté de cette compétence peut soigner un combattant ami en contact socle à socle avec lui (il peut également se soigner lui-même). 2d6 sont lancés. La cible est soignée d'un unique cran de Blessures si un (ou plus) résultat de dé est supérieur ou égal à la valeur X associée à cette compétence.

Un combattant ne peut utiliser ou bénéficier des effets de cette compétence qu'une fois par tour.

Un combattant doté de la compétence « Acharné » qui a été Tué net au cours du même tour ne peut pas être soigné de cette façon.

Cette compétence ne peut être utilisée sur une cible dotée de la compétence « Structure/X ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-114. Stratège (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Discipline du combattant peuvent être relancés.



Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '1' et non à '1'.



**XIX-B-115. Structure/X (passive).**

Le combattant est doté de la compétence « Immunité/Sonné » et ne subit pas les blessures comme un combattant normal. Il dispose de X points de Structure (PS).

Les effets de jeu qui interviennent en fonction de la localisation des blessures sont inopérants sur ces combattants.



Lorsque ce combattant subit un jet de Blessures ou une Blessure directe, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- Blessure légère : L'engin perd 1 PS.
- Blessure grave : L'engin perd 2 PS.
- Blessure critique : L'engin perd 3 PS.
- Tué net : L'engin perd 4 PS.

Selon les PS perdus, ce combattant subit les pénalités de blessure suivantes :

- S'il a perdu un quart (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Légère.
- S'il a perdu la moitié (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Grave.
- S'il a perdu les trois-quarts (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Critique.
- S'il perd son dernier PS, il est retiré de la partie.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-116. Thaumaturge (passive).**

Lorsqu'un fidèle Thaumaturge atteint le niveau de Blessure légère, son aura de foi est augmentée de 5cm par rapport à sa valeur initiale. En Blessure grave, elle est augmentée de 10cm et de 15cm en Blessure critique. Si le fidèle est soigné, son aura de foi doit être ajustée en conséquence.

**XIX-B-117. Tir instinctif (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue un jet de répartition suite à un tir dans la mêlée (voir XIII-A-6), il ne touche un combattant de son camp que sur un '1'. Sur un '2' il ne touche personne. Sur un '3', un '4', un '5' ou un '6' il touche un combattant adverse.

Cette compétence ne fonctionne pas lorsque le combattant agit en tant que suppléant d'une machine de guerre et que son Tir est utilisé pour un tir de l'engin.



En outre, lorsqu'un combattant doté de cette compétence et d'une arme d'artillerie se déplace et tire (ou l'inverse) au cours de son activation, la difficulté de ses tests de Tir n'est pas augmentée.

**XIX-B-118. Tir d'assaut (active).**

La difficulté de base pour un tir lors d'un assaut passe à 4 pour les combattants dotés de cette compétence (et non 7 comme pour les autres combattants).



Un combattant doté d'une arme d'artillerie et de cette compétence peut effectuer un tir durant son assaut, avec une difficulté de base de 7. Un tel tir est effectué avant de déplacer le tireur. Dans le cas d'une artillerie perforante, le tir ne peut pas dépasser la portée courte.

**XIX-B-119. Tir supplémentaire/X (active).**

Le combattant peut effectuer X tir(s) supplémentaire(s) chaque tour, sans pénalité particulière. Chaque tir est totalement indépendant du précédent et peut donc viser une nouvelle cible (ou la même).

**XIX-B-120. Tireur d'élite (passive).**

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Tir.

**XIX-B-121. Tireur embarqué (active).**

Les lignes de vue d'un combattant doté de cette compétence sont tracées comme s'il était d'une taille supérieure d'un cran.

Un combattant doté de cette compétence peut tirer s'il s'est déplacé de plus de MOU, mais bénéficie de TIR-1.

Un combattant doté de cette compétence peut tirer après un assaut (sauf s'il a effectué un tir d'assaut).

Un combattant doté de cette compétence peut tirer même si des combattants ennemis se trouvent au contact de son socle, mais bénéficie de TIR-1. Il ne peut dans ce cas pas cibler de combattants situés à moins de 10cm de son socle.

**XIX-B-122. Toxique/X (active).**

De nombreuses créatures disposent de substances toxiques capables de neutraliser leurs victimes.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### 1. Calcul du nombre de dés de Toxique/X.

Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, pour chaque tranche (même incomplète) de 100 PA de combattants de son camp encore en jeu et dotés de cette compétence (aptitudes et artefacts compris), le joueur bénéficie d'un dé de Toxique/X.

**Exemple :** Un joueur Mid-Nor dispose des combattants suivants dans son armée :

*Kanizhar le Cannibale (Toxique/2) : 69PA ;*

*3 incubes du Despote (Toxique/1) : 72PA ;*

*4 guerriers des Gouffres : 32PA.*

*Pour le calcul du total (en PA) de combattants dotés de Toxique/X. Les guerriers des Gouffres n'étant pas pourvus de Toxique/X, ils ne sont pas pris en compte dans le calcul. Le total est donc de  $69 + 72 = 141$ PA, ce qui représente deux tranches incomplètes de 100PA, soit deux dés de Toxique/X.*

### 2. Attribution des dés de Toxique/X.

Une fois le calcul du nombre de dés effectué, chacun doit immédiatement être attribué par le joueur à l'un de ses combattants dotés de Toxique/X. Un même combattant ne peut ainsi bénéficier que d'un seul dé de Toxique/X par tour (sauf exception liée à un effet particulier).

**Exemple :** Le joueur Mid-Nor bénéficie de 2 dés de Toxique/X. Les guerriers des Gouffres ne peuvent pas en recevoir, car ils ne sont pas dotés de la compétence. Le joueur choisit Kanizhar et un incube du Despote.

### 3. Effets des dés de Toxique/X.

Lorsqu'un combattant bénéficie d'un dé de Toxique/X, le joueur qui le contrôle peut désigner l'un de ses tirs ou l'une de ses attaques comme étant toxique. Ce choix doit être annoncé avant le test de caractéristique correspondant (dans le cas d'une attaque, avant que l'adversaire ait annoncé s'il se défend ou pas).

Si le test est raté ou qu'aucune Blessure n'est infligée, le dé de Toxique/X est perdu.

Si ce tir ou cette attaque inflige une Blessure (Sonné n'est pas une Blessure), le joueur lance immédiatement 1D6 :

- Si le résultat est inférieur ou égal à X, la cible subit immédiatement une blessure Grave supplémentaire.
- Si le résultat est strictement supérieur à X, la cible subit immédiatement une blessure Légère supplémentaire.

**Exemple :** Lors de la phase de combat, Kanizhar est opposé à un guerrier keltois. Avant d'effectuer sa première attaque, le joueur qui le contrôle annonce que cette attaque sera toxique. L'attaque est réussie et n'est pas parée. Le joueur Mid-Nor inflige un test de Blessures à son adversaire; le résultat indique une Blessure grave. Puisque cette attaque est toxique, le joueur Mid-Nor lance immédiatement un D6 dont le résultat donne '1'. Ce jet est inférieur ou égal à la valeur de Toxique/X de Kanizhar, soit 2, il inflige une Blessure grave au keltois qui est donc Tué net.

### 4. Durée des effets de Toxique/X.

Les effets d'un dé de Toxique/X ne s'appliquent que lors du premier test de Blessures causé par l'attaque ou le tir désigné.

À la fin du tour, lors de la phase de temps mort, tous les dés de Toxique/X inutilisés sont défaussés.

## XIX-B-123. Transport/X (passive).

Certains combattants disposent d'un espace intérieur suffisant pour embarquer des troupes à leur bord.

### 1. Capacité de transport.

X détermine le nombre de combattants qui peuvent prendre place dans le véhicule. Ce nombre peut cependant varier en fonction de la Taille des combattants.

Les combattants de Petite taille et de Taille moyenne comptent pour 1.

Les combattants de Grande taille comptent pour 3.

Les figurines qui disposent d'une monture dans leur équipement et les combattants de Très grande taille ne peuvent pas être embarqués dans un véhicule.

**Exemple :** Un char doté de Transport/4 peut contenir 4 combattants de Petite taille ou de Taille moyenne ou 1 de Grande taille plus 1 de Petite taille ou de Taille moyenne.

### 2. Combattants embarqués lors du déploiement.

Lors de la phase de déploiement, des figurines peuvent être déployées à l'intérieur d'un véhicule. Le joueur doit alors annoncer quels combattants se trouvent à bord.

### 3. Combattants embarqués et séquence d'activation.

Tant que les combattants se trouvent à bord du véhicule, leurs cartes de références ne sont pas mélangées avec les autres lors de la constitution de la séquence d'activation, sauf si certaines figurines qui ne se trouvent pas à bord du véhicule dépendent de ces cartes.

### 4. Embarquement et débarquement.

Transport/X est toujours associé à un accès qui détermine le côté par lequel une figurine peut entrer dans le véhicule ou en sortir.

**Exemple :** *Un char est doté d'un accès de type « Côtés ». Un combattant peut donc embarquer en se plaçant au contact de l'un des deux côtés de l'engin.*

Lors de la phase d'activation, une figurine qui termine son déplacement au contact de l'accès du véhicule, au terme d'une marche ou d'une course, peut aussitôt entrer à l'intérieur, mais seulement si l'engin est immobile. Les troupes embarquées peuvent sortir du véhicule au moment où il est activé. Une telle action n'est possible que si l'engin est immobile. Plusieurs cas de figure sont alors possibles :

- Si le véhicule est immobile au moment où il est activé, les combattants peuvent être débarqués avant ou après le déplacement de l'engin.
- Si le véhicule est en mouvement au moment où il est activé (grâce à la compétence « Irrépressible », par exemple), les combattants doivent attendre qu'il soit immobile pour en sortir. L'engin ne peut alors plus se déplacer durant le même tour.

Les figurines débarquées sont disposées au contact de l'accès du véhicule et peuvent être activées immédiatement. Elles ne peuvent cependant pas déclarer de charge jusqu'à la fin du tour :

Si une figurine embarquée ne peut pas être placée au contact de l'accès du véhicule (à cause de la présence d'obstacles ou d'autres figurines), elle demeure à l'intérieur de l'engin.

### 5. Destruction du véhicule.

Si le véhicule est détruit alors que des combattants se trouvent encore à son bord, ces derniers subissent un jet de Blessures d'une FOR égale à la RES inscrite sur la carte de références de l'engin. S'ils survivent, ils sont disposés à la place du véhicule et hors contact de tout adversaire. Ils ne peuvent effectuer aucune action pendant la phase d'activation du tour en cours.

### 6. Combattants à l'intérieur d'un véhicule.

Tous les combattants situés à l'intérieur d'un véhicule sont en contact avec celui-ci. Ils sont également considérés comme étant en contact les uns avec les autres. Ils ne possèdent pas de ligne de vue sur l'extérieur et aucun combattant situé hors du char ne peut les voir. Les Magiciens et les Fidèles embarqués peuvent utiliser les sorts et leurs miracles de façon normale, mais en tenant compte de leur ligne de vue restreinte. Les Magiciens récupèrent normalement leur Mana, les Fidèles récupèrent normalement leur FT.

Si un Commandant est embarqué, sa valeur de « Commandement/X » passe à 0 tant qu'il se trouve à l'intérieur du char. Si des membres de son Etat-major se trouvent avec lui dans le char, ceux-ci ne lui apportent aucun bonus.

Tous les combattants embarqués à bord d'un véhicule continuent également d'être pris en compte dans l'Aura de foi des Fidèles.

#### XIX-B-124. Tueur né (passive).

Au corps à corps, les combattants dotés de cette compétence bénéficient d'un dé de combat en plus de ceux auxquels ils ont normalement droit.

#### XIX-B-125. Visée (active).



Un combattant doté de cette compétence bénéficie du bonus de Tir immobile (voir XIII-A-7) même s'il se déplace durant le tour (avant ou après le tir).

#### XIX-B-126. Vivacité (passive).



Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests d'Initiative.

#### XIX-B-127. Vol (passive).

Voir VII-C.

**XIX-B-128. Vulnérable (passive).**

La gravité des Blessures subies (après application des éventuels modificateurs) par un combattant doté de cette compétence est aggravée d'un niveau. Une Blessure légère devient une Blessure grave, une Blessure grave devient une Blessure critique et une Blessure critique devient un Tué net. Les résultats « - » et « Sonné » ne sont pas affectés.

**XIX-C. Équipements spéciaux.**

De nombreux équipements n'ont aucun effet **direct**, mais peuvent être associés à divers effets de jeu (sortilège, miracle, etc...), certains d'entre eux sont listés ici à titre d'exemple :

- Arme ou armure Hélianthe.
- Arme ou armure Noire.
- Arme ou armure de Lune.
- Chaudière.
- Carburateur.

**XIX-D. Équipements à vapeur et à naphte.**

Certains équipements, plus particulièrement utilisés par les nains de Tir-Nâ-Bor et les gobelins, font appel à l'énergie de la vapeur ou du naphte. Les combattants possédant une chaudière ou un carburateur dans leur équipement sont concernés par les règles suivantes. Sauf exception, ces règles se substituent à celles mentionnées sur les cartes des combattants. Elles se réfèrent le plus souvent aux engins à vapeur, mais s'appliquent également aux engins à naphte.

Certains de ces équipements sont associés à une caractéristique (Mouvement, Force ou Peur, par exemple).

À chaque tour, le joueur qui contrôle le combattant porteur de l'équipement peut décider d'effectuer un ou plusieurs jets de pression pour améliorer temporairement la ou les caractéristiques concernées. Ceci n'est cependant pas obligatoire.

Ce jet est appelé jet d'injection dans le cas d'un engin à naphte lié à un carburateur.

**XIX-D-1. Annonce des jets de pression et durée des bonus.**

Le moment auquel un joueur peut annoncer un jet de pression et la durée des bonus dont le combattant bénéficie varient en fonction de la caractéristique concernée.

**Mouvement.**

Un jet de pression peut être effectué pendant la phase de d'activation, au moment où le combattant est activé (avant tout autre action). Ce dernier bénéficie alors du bonus jusqu'à la fin de son activation.

Un jet de pression peut également être effectué avant que le combattant procède à un mouvement de poursuite. Il bénéficie alors du bonus seulement le temps du mouvement de poursuite.

**Initiative, Attaque, Défense.**

Un jet de pression peut être effectué juste avant n'importe quel jet concernant la caractéristique concernée. Le bonus ne s'applique que le temps du jet concerné.

**Force d'une arme de corps à corps.**

Un jet de pression peut être effectué juste avant n'importe quel test d'Attaque effectué avec l'arme reliée à la chaudière. Le bonus de For s'applique au jet de Blessures éventuellement causé par l'attaque.

**Force d'une arme à distance.**

Un jet de pression peut être effectué juste avant n'importe quel test de Tir effectué avec l'arme reliée à la chaudière. Le bonus de For s'applique au(x) jet(s) de Blessures éventuellement causé(s) par le tir.

**Peur.**

Un jet de pression peut être effectué avant un assaut lancé par le combattant ou contre lui. Le bonus de Peur s'applique seulement le temps de l'assaut en cours. Cependant, si le bénéficiaire du bonus est amené à rediriger son assaut, il continue à en bénéficier jusqu'à qu'il cesse son déplacement.

Ce bonus peut être considéré comme du Courage si le bénéficiaire est confronté à un adversaire plus effrayant que lui ou à un type de combattant qui cause systématiquement la peur (voir XI-A, page 63).

Le bonus de Peur conféré par la vapeur s'applique avant de déterminer quels combattants doivent effectuer un test de Courage.

Le bonus de pression est limité à PEUR/COU+2.

*Exemple : Un thermo-prêtre nain (PEUR=5) est chargé par un guerrier croc Wolfen (PEUR=5). Le joueur nain effectue un jet de pression avec le masque à vapeur du thermo-prêtre pour augmenter sa Peur. Il obtient un 2 et la Peur du nain passe à 7. C'est donc le Wolfen qui doit réussir un jet de Courage pour pouvoir charger son adversaire.*

### **XIX-D-2. Nombre de jets de pression possibles.**

Un combattant peut effectuer un nombre illimité de jets de pression au cours d'un même tour de jeu, quels que soient le ou les équipements concernés. Cependant, certains effets de jeu, notamment les incidents, peuvent l'en empêcher.

Les jets de pression et d'injection sont assimilés aux compétences actives. Par conséquent, un combattant en déroute ne peut pas effectuer de jet de pression ou d'injection.

### **XIX-D-3. Comment effectuer un jet de pression ?**

Un jet de pression est effectué en lançant un certain nombre de d6. Ce nombre est indiqué après la caractéristique concernée. Si rien n'est précisé sur la carte de références du combattant, le jet est effectué en lançant un seul d6.

Le jet doit être effectué avec le nombre exact de dés.

*Note : Lorsque Lor-Arkhon le Forcené effectue un jet de pression pour augmenter la Force de son canon à vapeur, le jet doit être effectué avec 2d6.*

### **XIX-D-4. Effets du jet de pression.**

Si le résultat naturel du jet (ou l'un des résultats si le jet a été effectué avec plusieurs d6) est '1', un incident se produit (voir XIX-D-5, page 121).

Si les résultats naturels obtenus sont supérieurs à 1, leur somme indique le bonus dont bénéficie le combattant pour la caractéristique concernée.

*Exemple : Un thermo-prêtre sur razorback est équipé d'une hache à vapeur/FOR, d'un masque à vapeur/PEUR et d'une armure thermique de razorback/MOU. Au moment de son activation, le joueur qui le contrôle décide d'augmenter sa valeur de Mouvement grâce à la puissance de la vapeur. Il lance 1d6 et obtient un résultat naturel de '3'. Ceci signifie que le thermoprêtre gagne MOU+3 pour son activation.*

Cas particulier de la Peur, le bonus est limité à +2.

*Exemple : Un thermo-guerrier (PEUR=4) est équipé d'un masque à vapeur/ PEUR. Lors d'un jet de pression avec cet équipement, il obtient un '5'. Il ne peut bénéficier que d'un bonus de + 2 et non de + 5.*

### **XIX-D-5. Incident sur le jet de pression.**

Lorsqu'un incident se produit, le joueur doit lancer appliquer l'effet correspondant au résultat :

#### **1. Explosion de la chaudière.**

Le combattant dont la chaudière explose subit un jet de Blessures (FOR=10). Pour ce jet, sa RES est considérée comme étant de 0, quels que soient les effets dont il bénéficie. Les effets qui affectent les résultats des jets de Blessures (comme les compétences « Dur à cuire » ou « Instinct de survie » s'appliquent toutefois de façon normale.

En outre, tous les combattants amis ou ennemis situés (même partiellement) dans un rayon de 5cm autour du combattant subissent un jet de Blessures de FOR 5 (ce jet n'ignore pas la RES des victimes).

Si le porteur de la chaudière survit, il ne peut plus effectuer de jet de pression ni bénéficier d'un effet nécessitant une chaudière jusqu'à la fin de la partie.

Enfin, l'explosion de la chaudière a des conséquences particulières selon la caractéristique qui devait être affectée par le jet de pression :

- Mouvement: Le combattant ne peut effectuer aucun déplacement pendant la phase en cours.
- Initiative, Attaque, Force, Défense, Résistance, Tir : Le test qui devait bénéficier du jet de pression est considéré comme un échec automatique. Dans le cas d'un test de Tir ou visant à augmenter la Force d'un tir, le projectile ne part pas et le test de Tir n'est pas effectué.
- Peur : Aucune conséquence secondaire.

#### **2/3/4. Arrêt de la chaudière.**

La chaudière s'arrête définitivement. Le combattant ne peut plus effectuer de jet de pression ni bénéficier d'un effet nécessitant une chaudière jusqu'à la fin de la partie.

#### **5/6. Surchauffe.**

La chaudière souffre d'une simple surchauffe ; elle ne peut plus être utilisée lors du tour en cours, mais pourra l'être dès le tour suivant.

## XIX-E. Liste des compétences des éléments de décors.

Toutes les compétences des éléments de décors sont des compétences **passives**.

### XIX-E-1. Cassant.

Ce type d'élément peut être brisé s'il est traversé par un combattant en déplacement. Un combattant peut tenter de passer ce type d'élément fragile au cours de n'importe quel déplacement. Lorsqu'il parvient au contact de l'élément, ce dernier subit un jet de Blessures avec la FOR du combattant. Si celui-ci est en train de charger et qu'il possède une Force en charge augmentée, le bonus est pris en compte.

Si l'élément est détruit, le combattant peut poursuivre son déplacement. Dans le cas contraire, il s'arrête devant l'élément et son activation est immédiatement terminée. En outre, le combattant est Sonné.

### XIX-E-2. Inaltérable.

Tout élément de décor est doté de cette compétence.

Il ne peut pas être affecté par d'autres effets de jeu que les attaques au corps à corps ou les tirs. Les sortilèges, les miracles ou autres aptitudes n'ont aucun effet (positif ou négatif) sur eux. Ses caractéristiques ne peuvent pas être modifiées, sauf s'il possède un équipement particulier mentionné sur ses cartes de références et de capacités spéciales. Il ne peut être doté d'aucun autre équipement ou artefact que ceux auxquels ses cartes lui donnent accès.

Si une attaque ou un tir doit entraîner un autre effet qu'un jet de Blessures, cet effet est ignoré et le jet de Blessures est résolu normalement. Les effets qui affectent le terrain, les obstacles et les lignes de vue s'appliquent en revanche aux décors Inaltérables.

*Exemple : Si un effet de jeu a pour effet de couper les lignes de vue dans une zone donnée, les décors Inaltérables y sont également soumis.*

*Cas particulier : Inaltérable ne s'applique pas aux figurines se trouvant dans un élément de décor. Les effets qui affectent les figurines au contact de la cible initiale peuvent donc affecter les figurines à l'intérieur du décor sans affecter le décor lui-même. Cependant, les effets impliquant un déplacement de ces figurines ne s'appliquent pas.*

### XIX-E-3. Indestructible.

L'élément de décor est insensible à tout jet de Blessures de Force inférieure à sa propre Résistance.

### XIX-E-4. Inflammable.

L'élément peut être incendié.

### XIX-E-5. Translucide.

Un élément translucide ne coupe pas les lignes de vue. Les projectiles physiques et surnaturels ne peuvent pas passer au travers avant qu'il ait été détruit (sauf dans le cas d'un tir d'artillerie perforante).

Les magiciens et les fidèles peuvent par contre lancer leurs sorts et miracles au travers.

## XIX-F. Liste des compétences des nexus.

### XIX-F-1. Asservi (passive).

Au début de chaque tour, un nexus asservi est automatiquement lié au combattant dont la Discipline est utilisée pour le jet de Tactique. Ce combattant peut tenter d'activer le nexus, même s'il ne se trouve pas dans son accès. Les conditions d'allégeance, de sacrifice et d'épreuve s'appliquent normalement.

Un même combattant peut être lié à plusieurs nexus asservis et peut en activer autant qu'il le souhaite par tour (s'il en a la possibilité).

Si le combattant qui effectue le jet de Tactique est éliminé, son remplaçant bénéficie à son tour des effets de cette compétence.

Le fait d'être asservi n'empêche pas un nexus d'être activé par un autre catalyseur que celui auquel il est lié.

### XIX-F-2. Emblème/X (passive).

Un emblème inspire la loyauté et la dévotion à ceux qui le vénèrent. Tous les combattants amis répondant à l'allégeance du nexus et situés à une distance inférieure ou égale à X peuvent utiliser par la valeur « Structure » du nexus (telle qu'elle est indiquée sur sa carte) pour tous leurs tests de Courage.

**XIX-F-3. Foi/X (active).**

Un fidèle ami peut décider, à n'importe quel moment, d'utiliser un nexus qui possède cette compétence. Il doit pour cela correspondre à son allégeance et se trouver dans son accès. Le fidèle récupère immédiatement X FT, mais le nexus est considéré comme détruit.

Un même fidèle ne peut sacrifier qu'un seul nexus doté de cette compétence par tour. Ce geste n'est pas considéré comme une activation de nexus.

**XIX-F-4. Garde/X (passive).**

Avant la résolution de chaque jet de Blessures effectué à l'encontre du nexus, 1d6 est lancé. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le jet de Blessures est ignoré.

**XIX-F-5. Hostile/X (passive).**

Lorsqu'un jet de Blessures engendré par l'activation du nexus frappe un combattant possédant l'attribut désigné en X, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans le Tableau des Blessures. Cet effet peut être cumulé avec tout autre effet similaire.

**XIX-F-6. Icône/X (passive).**

Au début de la phase de divination, un nexus qui possède cette compétence donne automatiquement X FT à tous les fidèles amis répondant à son allégeance. Il doit toutefois être présent dans leur aura de foi.

**XIX-F-7. Inaltérable.**

Tout nexus est doté de cette compétence.

Il ne peut pas être affecté par d'autres effets de jeu que les attaques au corps à corps ou les tirs. Les sortilèges, les miracles ou autres aptitudes n'ont aucun effet (positif ou négatif) sur eux. Ses caractéristiques ne peuvent pas être modifiées, sauf s'il possède un équipement particulier mentionné sur ses cartes de références et de capacités spéciales. Il ne peut être doté d'aucun autre équipement ou artefact que ceux auxquels ses cartes lui donnent accès.

Si une attaque ou un tir doit entraîner un autre effet qu'un jet de Blessures, cet effet est ignoré et le jet de Blessures est résolu normalement. Les effets qui affectent le terrain, les obstacles et les lignes de vue s'appliquent en revanche aux nexus Inaltérables.

*Exemple : Si un effet de jeu a pour effet de couper les lignes de vue dans une zone donnée, les nexus Inaltérables y sont également soumis.*

*Cas particulier : Inaltérable ne s'applique pas aux figurines se trouvant dans un nexus. Les effets qui affectent les figurines au contact de la cible initiale peuvent donc affecter les figurines à l'intérieur du nexus sans affecter le nexus lui-même. Cependant, les effets impliquant un déplacement de ces figurines ne s'appliquent pas.*

**XIX-F-8. Inviolable (passive).**

Un tel nexus ne peut pas être forcé par un catalyseur adverse.

**XIX-F-9. Mana/X (active).**

Un magicien ami peut, à n'importe quel moment, utiliser un nexus qui possède cette compétence. Pour cela, il doit répondre à son allégeance et se trouver dans son accès. Le magicien récupère immédiatement la valeur X en gemmes de mana de son choix, mais le nexus est considéré comme détruit. Ce gain ne permet pas au magicien de dépasser sa réserve maximale.

Un même magicien ne peut sacrifier qu'un seul nexus doté de cette compétence par tour. Ce geste n'est pas considéré comme une activation de nexus.

**XIX-F-10. Réparation/X (passive).**

À la fin de chaque tour, lors de la phase de récupération, 1d6 est lancé pour chaque nexus disposant de cette compétence. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le nexus récupère 1 PS. Cette compétence ne permet pas d'excéder les PS indiqués sur la carte de références du nexus.

Le dé de réparation est relancé tant que des réussites sont obtenues. Le nexus peut ainsi totalement régénérer ses PS !

Un nexus détruit ne peut pas se réparer.

**XIX-F-11. Ressource/X (passive).**

1d6 est lancé à la fin de chaque tour (lors de la phase de récupération) pour chaque nexus doté de Ressource/X. Sur un résultat supérieur ou égal à « X », le nexus récupère une charge. Il ne peut pas en regagner plus que la valeur indiquée sur sa carte de références.

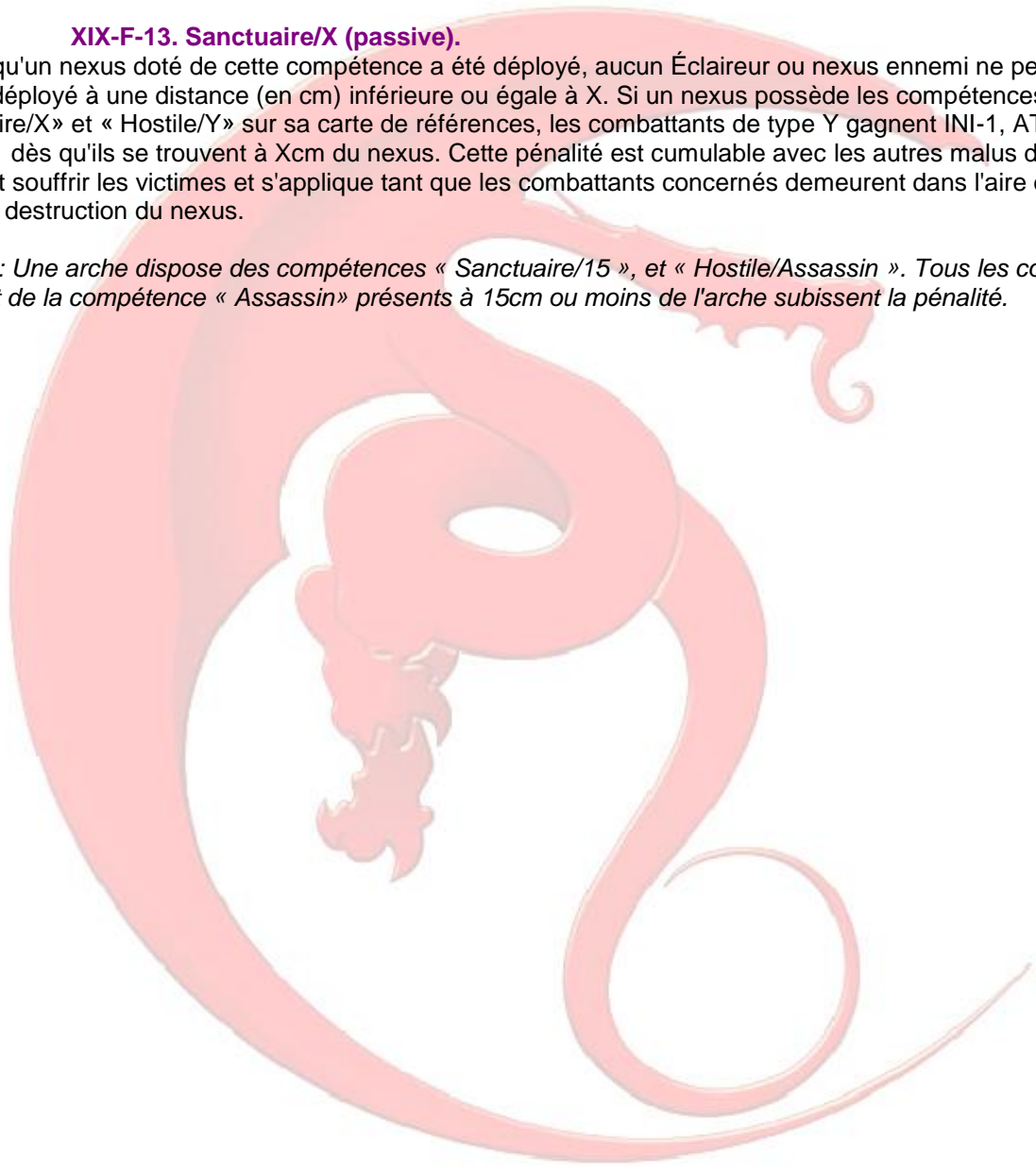
**XIX-F-12. Ruine/X (passive).**

1d6 est lancé à la fin de chaque tour (lors de la phase de Récupération) pour chaque nexus affligé de cette compétence. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le nexus perd 1 PS.

**XIX-F-13. Sanctuaire/X (passive).**

Une fois qu'un nexus doté de cette compétence a été déployé, aucun Éclaireur ou nexus ennemi ne peut être à son tour déployé à une distance (en cm) inférieure ou égale à X. Si un nexus possède les compétences « Sanctuaire/X » et « Hostile/Y » sur sa carte de références, les combattants de type Y gagnent INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1 dès qu'ils se trouvent à Xcm du nexus. Cette pénalité est cumulable avec les autres malus dont pourraient souffrir les victimes et s'applique tant que les combattants concernés demeurent dans l'aire d'effet ou jusqu'à la destruction du nexus.

*Exemple : Une arche dispose des compétences « Sanctuaire/15 », et « Hostile/Assassin ». Tous les combattants disposant de la compétence « Assassin » présents à 15cm ou moins de l'arche subissent la pénalité.*





## Ch.20 Scénarios.



Ce chapitre regroupe les divers critères définissant un scénario de jeu pour Confrontation, ainsi que les règles spécifiques à ce mode de jeu.

L'essentiel de ce chapitre provient des règlements mis en place pour Confrontation 3 par les CDR.

### XX-A. Les scénarios.

Chaque scénario est défini par les critères suivants.

La **situation** définit l'état du champ de bataille avant le début du combat, le placement des éléments de scénario et des marqueurs qui sont présents sur la table de jeu ainsi que n'importe quelle condition spécifique au scénario.

Le **déploiement** indique la façon dont les armées doivent être placées sur le terrain lors de la phase d'approche.

Les **objectifs** définissent le ou les buts à atteindre pour chaque joueur.

Les **conditions de victoire** indiquent dans quelles circonstances un joueur peut être déclaré victorieux ou perdant.

La **durée** définit le nombre maximal de tours que dure la partie.

Le **bonus**, facultatif, est là pour renforcer le goal-average d'un joueur ayant rempli les conditions décrites.

#### XX-A-1. Situation.

Certains scénarios impliquent le placement d'éléments de décor particuliers à des endroits précis. D'autres permettent toutefois aux joueurs de définir eux-mêmes le relief du champ de bataille. Lorsque la situation est « Libre », les joueurs doivent se mettre d'accord sur le relief du terrain.

#### XX-A-2. Placement des décors.

Il existe 3 **types de décors** différents :

- Les décors de scénario, représentant les objectifs ou les éléments cruciaux requis par le scénario. Généralement ces éléments sont placés à des endroits spécifiques de la table.
- Les décors standards placés par les joueurs. Généralement ces éléments sont immobiles et indestructibles.
- Les éléments mobiles, comme les marqueurs.

Chaque partie se déroule avec un minimum de 4 éléments de décor, sauf si le contraire est précisé par le scénario. Il n'y a pas de limite au nombre de décors que vous pouvez utiliser (sauf si le contraire est précisé par le scénario), à part la taille de la table et les restrictions détaillées ci-dessous.

Il est conseillé qu'aucun élément de décor ne dépasse 30x30cm. Les effets de chaque élément doivent être clairement définis avant le début de la partie. Sauf précision contraire, les décors sont placés dans l'ordre suivant :

- En premier sont placés les éléments fixes imposés par le scénario.
- Ensuite les éléments de décors standards, chaque joueur en plaçant un à tour de rôle. Chaque joueur lance 1d6 et le plus haut résultat place le premier élément.
- Ensuite, placez les éléments mobiles et les combattants neutres spécifiés par le scénario.
- Finalement, lancez 1d6 pour choisir les zones de déploiement.

*Attention ! Tous les éléments de décors doivent être placés au minimum à 6cm les uns des autres ainsi qu'à 6cm ou plus d'un bord de table.*

#### XX-A-3. Déploiement.

##### (schéma d'un déploiement en ligne de bataille)

Bien que certains scénarios définissent des zones de déploiement particulières, le mode de déploiement standard de Confrontation est la ligne de bataille.

Dans cette configuration, le champ de bataille est divisé en deux zones délimitées par la ligne médiane qui traverse le terrain dans sa largeur. Chaque zone est attribuée à l'un des deux camps.

La zone de déploiement de chaque joueur est définie par la surface située dans sa moitié de terrain, à plus de 15cm de la ligne médiane et à moins de 50cm de celle-ci.

Sauf précision contraire, les « Eclaireurs » se déploient selon leur règle spécifique, mais ne peuvent pas l'utiliser pour être déployés à MOU ou moins d'un objectif ou d'un décor de scénario.

Les combattants bénéficiant d'un déploiement spécial (chasse sacrée du Chêne rouge par exemple) sont aussi soumis à cette restriction.

Aucun combattant ou Nexus ne peut être déployé sur ou dans un décor de scénario, ni dans un élément de décor inaccessible ou impassable.

#### XX-A-4. Conditions de victoire.

Les conditions de victoire impliquent des points de victoire (PV), le joueur qui en possède le plus au terme de la partie remporte la bataille.

Certaines conditions de victoire sont à remplir en cours de partie, d'autres ne sont comptabilisées qu'en fin de partie, le détail est spécifiquement précisé pour chaque scénario.

De nombreux scénarios se jouent avec 3 conditions de victoire, afin d'utiliser le système de points de tournoi de la Confédération du Dragon Rouge, décrit ci-dessous.

Nombre de PV marqués par le joueur	Nombre de PV marqués par l'adversaire	Nombre de points de tournoi marqués
3	0	9
2	0	8
2	1	7
1	0	6
1	1	5
0	0	4
1	2	3
0	1	2
0	2	1
0	3	0

#### XX-A-5. Goal-average et bonus.

De nombreux scénarios possèdent un **bonus**. Le joueur qui remplit les conditions décrites peut ajouter les points indiqués à son goal-average.

Le bonus maximal est de 100PA. Même si un joueur peut réclamer plus de 100PA, il ne peut pas marquer plus de 100PA.

Le **goal-average** est calculé de la façon suivante :

- Faire le total de la valeur stratégique de ses propres pertes (quelles qu'en soient les causes, les combattants sacrifiés ou tués par des combattants neutres sont aussi pris en compte, de même que les combattants invoqués).
- Faire le total de la valeur stratégique des pertes adverses (idem).
- Le Goal-average est la différence entre ses propres pertes et les pertes adverses, auquel on ajoute les éventuels bonus.

## XX-B. Règles spéciales.

De nombreux scénarios utilisent des règles spéciales plus ou moins élaborées.

Certaines d'entre elles sont suffisamment génériques pour être décrites ici.

#### XX-B-1. Commandeur.

Certains scénarios nécessitent que l'un des combattants de l'armée soit désigné comme étant le **Commandeur**.

Le Commandeur est obligatoirement le Champion le plus cher de l'armée en Valeur stratégique (voir I-E-, page 17). Si 2 Champions ou plus ont le coût le plus élevé en Valeur stratégique, le joueur doit choisir lequel sera le Commandeur. Le Commandeur **doit** être noté sur la première ligne de la feuille d'armée.

### XX-B-2. Compteurs.

Certains scénarios utilisent des **compteurs** pour gérer certains effets (comme les incendies). Ce ne sont pas des marqueurs. Les compteurs ne peuvent pas être portés, bougés ou bloqués : ils ne représentent pas des objets physiques.

Un combattant peut ajouter/soustraire des compteurs pendant la phase d'entretien sur un objectif/élément de scénario s'il est en contact socle à socle avec ce dernier.

Un combattant peut ajouter/soustraire (suivant les instructions du scénario) autant de compteurs que sa Puissance (voir I-E-, page 18), soit 1 compteur pour les petites et moyennes tailles, 2 pour les grandes tailles et 3 pour les très grandes tailles / « Énorme/X », ...

Les combattants invoqués ne peuvent ajouter/soustraire des compteurs que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Les combattants en déroute ne peuvent pas ajouter/soustraire des compteurs.

### XX-B-3. Combattants invoqués.

Les combattants invoqués sont ceux qui sont amenés sur la table à l'aide d'un sort, d'un miracle, d'un artefact ou d'un quelconque effet de jeu et dont le nombre est limité par le rang de l'invocateur (voir XIV-, page 83).

Les combattants invoqués pendant la partie ne comptent pas pour ce qui concerne les conditions de victoire (porter un marqueur, contrôler un objectif, compteurs...) sauf s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

*Exemples : un Pantin morbide invoqué porte la mention "Régulier d'Achéron" dans son rang, il peut donc compter pour les conditions de victoire dans une armée d'Achéron mais pas dans une autre armée.*

*Une Ira tenebrae invoquée ne mentionne pas de peuple spécifique dans son rang et ne comptera donc jamais pour les conditions de victoire.*

Attention, les combattants non invoqués comptent normalement pour les conditions de victoire. Si une armée compte en même temps des versions invoquées et non invoquées du même combattant, elles doivent être clairement identifiées pour pouvoir les distinguer.

*Exemple : un Élémentaire d'Air non invoqué peut tout à fait contrôler un objectif ou ajouter/soustraire des compteurs.*

Un combattant ne peut jamais être invoqué, revenir en jeu (par exemple grâce à la compétence « Renfort ») ou apparaître sur la table au contact d'un décor de scénario, d'un marqueur ou d'un autre combattant.

Lorsque cela est nécessaire, la valeur d'un combattant invoqué est égale au coût en PA indiqué sur sa carte de référence.

## XX-C. Contrôle et prise d'objectifs.

Certaines conditions de victoire impliquent de connaître l'effectif et la valeur des forces en présence.

### XX-C-1. Valeur et effectif.

L'**effectif** d'un camp est égal à la somme des valeurs de puissance (voir I-E-, page 18) de ses combattants présents dans une zone donnée, à un moment donné.

La **valeur** d'un camp est égale à la somme des valeurs stratégiques (voir I-E-, page 17) de ses combattants présents dans une zone donnée, à un moment donné.

Les combattants blessés subissent certaines pénalités à leur valeur stratégique en fonction de leur niveau de Blessures au moment du calcul :

- Blessure légère : aucune pénalité.
- Blessure grave : -5.
- Blessure critique : -10.

*Exemple : Un guerrier Khor compte pour 23 dans le calcul de la valeur de son camp. S'il est en Blessure grave, sa valeur stratégique est abaissée à  $23 - 5 = 18$  points.*

Si la pénalité fait descendre la valeur du combattant en dessous de 0, celui-ci compte simplement pour 0.

*Exemple : Un guerrier Keltois compte pour 8 dans le calcul de la valeur de son camp. S'il est en Blessure critique, sa valeur stratégique est abaissée de 10 points. Il compte donc pour 0.*

Sauf indication contraire dans le texte du scénario :

- Les combattants en déroute et les combattants en vol (au palier 1 ou 2) ne sont pas comptabilisés dans le calcul de l'effectif et de la valeur.
- Les combattants invoqués, ressuscités ou revenus en jeu grâce à la compétence « Renfort » sont pris en compte dans le calcul de l'effectif et de la valeur, sauf s'ils ont été placés sur le champ de bataille lors du dernier tour de jeu.

### XX-C-2. Occupation d'un objectif.

Certains scénarios impliquent d'occuper et/ou de contrôler des objectifs.

Pour **occuper un objectif**, un camp doit remplir certaines conditions en termes d'effectif et de valeur dans le périmètre associé à cet objectif. Ces conditions sont indiquées dans les scénarios concernés.

*Exemple : L'occupation d'une colline requiert un effectif de 6 et une valeur de 50.*

*Au moment de déterminer l'occupation de cet objectif, le camp A compte quatre grands Crocs Wolfen d'une valeur individuelle de 34 sur la colline. Sur ces quatre combattants, un est en Blessure légère, un en Blessure grave et un en Blessure critique. Leur effectif est donc de 8 (4 x 2, puisque les Wolfen sont de Grande Taille) et leur valeur de  $34 + 34 + (34 - 5) + (34 - 10) = 121$ . Ils occupent donc l'objectif.*

*Le camp B compte quant à lui six guerriers des Gouffres d'une valeur individuelle de 9 sur la colline, dont deux sont en Blessure grave et deux en Blessure critique.*

*Leur effectif est donc de 6 et leur valeur de  $9 + 9 + (9 - 5) + (9 - 5) + (9 - 10) + (9 - 10) = 26$ . Le camp B dispose d'un effectif suffisant, mais sa valeur n'est pas assez élevée pour occuper l'objectif.*

Les scénarios précisent si un combattant doit, pour l'occuper, être au contact (au moins la moitié de son socle s'il s'agit d'un socle carré) d'un objectif ou dans une zone (l'intégralité de son socle) définie autour de celui-ci.

Les combattants suivants ne sont pas comptabilisés pour l'occupation d'un objectif :

- Combattant en déroute.
- Combattant caché (à l'aide de la compétence « Éclaireur » par exemple).
- Combattant qui n'est pas au palier 0.
- Combattant Neutre.
- Combattant invoqué, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.
- Combattant invoqué ou revenu en jeu lors du dernier tour de la partie.

### XX-C-3. Contrôle d'un objectif.

Si deux camps adverses remplissent les conditions d'occupation pour un même objectif, ils l'occupent tous les deux.

Pour **contrôler un objectif**, l'effectif et la valeur du camp dans la zone définie doivent être tous deux strictement supérieurs à ceux de l'adversaire. N'importe quelle autre situation entraîne une égalité autour de l'objectif concerné.

*Cas particulier : Un même combattant ne peut pas être pris en compte pour l'occupation et/ou le contrôle de plusieurs zones. Si un combattant se trouve à cheval sur plusieurs objectifs, le joueur qui le contrôle doit décider pour lequel il est comptabilisé.*

Les conditions nécessaires pour qu'un combattant puisse participer au contrôle d'un objectif sont exactement les mêmes que celles d'un contrôle.

### XX-C-4. Capture d'un ennemi.

Les objectifs de certaines missions impliquent la capture d'une cible. Cela fonctionne de la même façon que le contrôle d'un objectif. La cible est associée à un certain périmètre de contrôle qui peut varier en fonction de la mission. Au terme de la partie, le joueur qui contrôle ce périmètre capture la cible.

## XX-D. Prise de guerre.

Certaines missions impliquent la présence sur le champ de bataille de **marqueurs** dont les combattants doivent s'emparer.

### XX-D-1. Ramasser un marqueur.

Pour ramasser un marqueur, un combattant doit terminer un mouvement (pendant son activation ou suite à un mouvement de poursuite) dessus. Le marqueur est alors placé sur le socle du combattant.

Un combattant ne peut pas continuer son mouvement après avoir ramassé un marqueur, il pourra cependant effectuer des mouvements de poursuite dans les conditions normales.



Un combattant ne peut pas ramasser de marqueur lorsqu'il effectue un déplacement grâce à la compétence « Infiltration/X ».

Un combattant en déroute ne peut jamais ramasser de marqueur.

Un combattant invoqué ne peut ramasser de marqueurs que s'il appartient au même peuple que l'armée.

Un combattant qui n'est pas au même palier qu'un marqueur ne peut jamais terminer son mouvement dessus.

Un combattant peut terminer son mouvement sur un marqueur s'il ne peut/veut pas le ramasser, le marqueur est alors déplacé sur un côté du socle pour permettre à un autre combattant de le ramasser.

### XX-D-2. Porter un marqueur.

Tous les marqueurs ont la compétence « Prise/X ». Un combattant peut donc porter X marqueurs au maximum. La valeur de X est définie pour chaque scénario.

Un combattant portant un marqueur ne peut jamais :

- Quitter le palier 0, volontairement ou non, quel que soit l'effet de jeu (compétence « Vol », rejet...).
- Bouger plus vite que MOUx2, quel que soit l'effet de jeu (sort, compétence « Rapidité »...).
- Augmenter son Mouvement, quel que soit l'effet de jeu (miracle, compétence « Mutagène/X »...).
- Être affecté par un effet de jeu (quel qu'il soit) permettant ou requérant qu'il bouge plus d'une fois par phase (marche forcée, compétence « Implacable/X »...).
- Bénéficier de la compétence « Éclaireur » et rester dissimulé, il est donc considéré comme ayant été révélé.

Un marqueur ne peut jamais être déplacé par un autre moyen que le mouvement du combattant qui le porte.

### XX-D-3. Poser un marqueur.

Un combattant peut volontairement poser un ou plusieurs marqueurs durant la phase d'Entretien. Les marqueurs sont posés sur le sol en contact avec le combattant (ou le plus près si ce n'est pas possible au contact) par le joueur qui le contrôle.

Un combattant en déroute pose ses marqueurs aussitôt après avoir raté son test de courage, de la même façon. Quand un combattant est retiré du jeu, quitte la table (volontairement ou non) ou s'il est retiré après un quelconque effet de jeu, ses éventuels marqueurs sont posés à l'endroit où le combattant a quitté la table. Si plus d'un marqueur sont posés en même temps, ils sont empilés les uns sur les autres.

Un marqueur ainsi déposé peut être ramassé à nouveau, à moins que le scénario ne précise le contraire.

## XX-E. Combattants neutres.

Certaines missions ou certains événements font intervenir des **combattants Neutres** qui peuvent se montrer agressifs envers l'un ou l'autre camp (ou les deux).

Si plusieurs combattants peuvent être la cible d'un mouvement ou d'une attaque d'un combattant neutre, déterminez laquelle sera ciblée en suivant l'ordre ci-dessous :

- Le combattant avec la plus faible Valeur stratégique (voir I-E-, page 17) est ciblé prioritairement.
- En cas d'égalité, le combattant avec le niveau de Blessures (voir II-B-2, page 22) le plus important.
- En cas d'égalité, jetez 1d6 pour choisir la cible.

Même si un combattant neutre a une Valeur stratégique, il n'est jamais compté comme perte ou tué en ce qui concerne le Goal-average, sauf en cas de mention précise dans les bonus.

### XX-E-1. Activation des combattants neutres.

Les combattants Neutres sont activés avant tout autre combattant s'ils sont libres de tout adversaire au début de la phase d'activation.

Les combattants Neutres sont activés après tous les autres combattants s'ils sont en contact socle à socle avec un combattant non neutre au début de la phase d'activation.

Ils lancent toujours un assaut sur le combattant non neutre le plus proche (ignorez les autres combattants neutres et les combattants situés à un palier qui leur est inaccessible), chargeant si c'est possible.

**XX-E-2. Gestion des éclaireurs dissimulés.**

Au cours de leurs déplacements, les combattants Neutres ignorent la présence des Éclaireurs dissimulés.

En revanche, lorsqu'un Éclaireur est repéré par un combattant Neutre, sa présence est révélée à tous ses adversaires, quel que soit leur camp. De même, lorsqu'un Éclaireur est repéré par un adversaire contrôlé par un autre joueur, sa présence est révélée à tous les éventuels combattants Neutres.

**XX-E-3. Jet de dés et compétences actives.**

Les combattants Neutres utilisent obligatoirement leurs compétences actives.

Les combattants Neutres sont animés d'une volonté farouche : les '6' de leurs tests de caractéristiques doivent être relancés !

**XX-E-4. Combat.****(schéma/photo)**

Si un combattant Neutre se trouve au contact d'adversaires de camps différents, un test d'Initiative doit être effectué pour lui aussi. Les attaques sont alors effectuées comme si trois camps différents participaient au combat.

Un combattant Neutre place toujours tous ses dés de combat en attaque, sauf si un effet de jeu l'oblige à se défendre, et il a toujours recours à ses compétences actives.

Si, lors d'une passe d'armes, un combattant Neutre doit défendre des attaques adverses, il assigne 1 dé de défense sur chaque, dans l'ordre où elles sont portées.

*Exemple : Un animal sauvage a surgi au milieu du champ de bataille. Lors d'une phase de combat, il se retrouve au contact d'un guerrier Chacal (joueur Orque, 23 PA), d'un clone de Dirz et d'une sentinelle de Danakil (joueur Scorpion, respectivement 10 et 27 PA).*

**Répartition des dés.**

*L'animal sauvage a automatiquement recours à la Furie guerrière et ses cinq dés sont placés en attaque. Le clone de Dirz place un dé en attaque et un autre en défense. Le guerrier Chacal place un dé en attaque et un autre en défense. La sentinelle de Danakil place ses deux dés en attaque.*

**Tests d'Initiative.**

*Chaque joueur procède à un test d'Initiative pour son propre camp. Puis, l'un des deux joueurs effectue un test d'Initiative pour l'animal. Le joueur Scorpion remporte le jet, l'animal obtient le second meilleur résultat et le joueur Orque le moins bon. À chaque passe d'armes, le joueur Scorpion attaquera donc en premier, puis l'animal et enfin l'orque.*

**Combat.**

*Première passe d'armes : La sentinelle et le clone effectuent chacun une attaque contre l'animal. L'animal effectue une attaque contre chacun de ses trois adversaires. Le guerrier Chacal effectue une attaque contre l'animal.*

*Deuxième passe d'armes : La sentinelle effectue une attaque contre l'animal. Il reste 2 attaques à l'animal pour 3 cibles potentielles. Ces deux attaques sont réparties sur le clone de Dirz et le guerrier Chacal (Valeurs stratégiques inférieures à celle de la sentinelle de Danakil).*

**XX-E-5. Mouvements de poursuite.**

Si un combattant Neutre tue son (ses) adversaire(s), il effectue un mouvement de poursuite en direction du combattant non neutre le plus proche, quel que soit son camp.

Si un combattant Neutre est tué alors qu'il se trouve au contact d'adversaires de camps différents, c'est le joueur ayant obtenu le meilleur score au test d'Initiative qui peut poursuivre en premier. Il peut également décider de laisser son adversaire effectuer ses mouvements de poursuite en premier.

**XX-E-6. Individus passifs.**

Certaines missions impliquent des individus dits « passifs ». Il s'agit en général de civils à protéger ou à éliminer selon les cas. Ils répondent aux règles suivantes.

Ils sont contrôlés par le Défenseur, comme s'il s'agissait de ses propres figurines. Cependant, ils ne sont pas considérés comme étant du même peuple que la compagnie qui les protège.

Ils ne sont pas comptabilisés dans l'effectif de leur camp.

Une carte les représentant doit être ajoutée à la pioche du joueur qui les contrôle. Si la mission implique plusieurs individus passifs ayant le même profil, ces derniers sont regroupés sur une seule carte, quel que soit leur nombre.

Les cartes qui les représentent sont prises en compte pour déterminer le nombre de refus (voir V-A-2, page 31). Ils ne peuvent pas bénéficier du commandement des combattants de leur camp.

Le Défenseur ne peut pas faire sortir volontairement un individu passif des limites du terrain, sauf si le texte de la mission le précise.

Ils ne peuvent pas effectuer d'assaut.

Ils placent toujours tous leurs dés de combat en défense, même si un effet de jeu les oblige à en placer en attaque.

Au terme de leur déplacement, ils doivent se trouver à 15cm ou moins d'un combattant ami, sauf s'ils sont en déroute. Dans ce dernier cas, ils peuvent s'éloigner de plus de 15cm de tout défenseur. Si l'un d'eux se trouve à plus de 15cm de tout défenseur au moment de son activation, il ne peut pas être déplacé (sauf s'il est en déroute).

## XX-F. Jouer à 3 joueurs ou plus.

### XX-F-1. Déploiement.

Pour une bataille impliquant plus de deux factions, une zone de déploiement est déterminée pour chaque camp. De façon standard, ces zones doivent être espacées de 30cm les unes des autres.

Afin de déterminer l'ordre dans lequel les joueurs déploient leurs troupes, chacun procède à un jet de Tactique. Celui qui obtient le meilleur résultat choisit sa place dans l'ordre de jeu. Celui qui a obtenu le deuxième meilleur résultat choisit ensuite la sienne parmi celles qui restent et ainsi de suite.

*Exemple : Trois joueurs s'affrontent. Lors de la phase d'approche, le joueur Lion obtient un résultat final de 9 à son jet de Tactique, le joueur Gobelin obtient 5 et le joueur Drune obtient 6.*

*Le joueur Lion décide de prendre la troisième place. Le joueur Drune a le choix entre la première et la deuxième place. Il choisit cette dernière. Le joueur Gobelin n'a pas le choix : il joue le premier.*

*Une fois l'ordre de déploiement déterminé, les joueurs procèdent de la façon normale, en commençant par celui d'entre eux qui s'est vu attribuer la première place.*

### XX-F-2. Refus.

Pendant l'approche, comme lors des phases d'activation, le nombre de refus (voir V-A-2, page 31) est calculé pour chacun par rapport au joueur ayant le plus de cartes dans sa pioche.

*Exemple : Le joueur Lion a 7 cartes. Le joueur goblin a 6 cartes. Le joueur Drune a 5 cartes.*

*Le joueur Lion a le plus grand nombre de cartes. Le joueur goblin dispose donc de 1 refus, le joueur Drune de 2 refus.*

### XX-F-3. Phase d'activation.

L'ordre dans lequel les joueurs prennent la parole est déterminé de la même façon que lors de l'approche. Les joueurs procèdent à un jet de Tactique et choisissent leur position, en commençant par celui qui a obtenu le meilleur résultat final.

Les résultats finaux de ce test doivent être gardés en mémoire ; ils auront une influence sur l'ordre de résolution des combats.

### XX-F-4. Tir dans une mêlée.

Lors d'un tir dans une mêlée impliquant plus de deux camps, le jet de répartition est effectué normalement. Si ce n'est pas la cible visée qui est touchée, le combattant (d'un camp différent de la cible initiale) le plus proche du tireur reçoit le projectile.

### XX-F-5. Phase de combat.

Les mêlées sont séparées par le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au test de Discipline de la mêlée, chaque joueur impliqué doit participer au test.

Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au jet de Tactique choisit le premier combat à résoudre. Puis, c'est le joueur ayant obtenu le deuxième meilleur résultat qui choisit le deuxième combat et ainsi de suite.

Les combats impliquant des combattants de plus de deux camps distincts sont résolus de la façon suivante. Chaque combattant place ses dés de combat dans l'ordre croissant de leurs Valeurs stratégiques. On procède ensuite à un test d'Initiative pour chaque camp impliqué dans le combat. L'Initiative de chaque camp est calculée normalement.

Lors de chaque passe d'armes, les joueurs effectuent les attaques de leurs combattants dans l'ordre défini par les résultats des tests d'Initiative.



**Note :** Lors du jet d'Autorité, si plusieurs combattants sont dotés de la compétence « Autorité », ils effectuent un test de Discipline pour se départager entre eux ; mais sont automatiquement placés avant tous les autres combattants ne possédant pas cette compétence, qui effectuent de leur côté un test de Discipline pour se départager entre eux.

#### **XX-F-6. Mouvements de poursuite.**

Les mouvements de poursuite répondent aux règles habituelles. Si un combattant est tué dans une mêlée l'opposant à des adversaires appartenant à des camps différents, ces derniers peuvent tous effectuer un mouvement de poursuite. Dans un tel cas, les combattants du camp ayant obtenu le meilleur résultat lors du test d'Initiative du combat peuvent poursuivre les premiers.

*Exemple :* Un combat opposant un karnagh à un joueur d'épée et à deux ashigarûs gobelins s'achève par la mort du karnagh. Ses trois adversaires peuvent donc effectuer un mouvement de poursuite. Ayant obtenu un meilleur résultat que le joueur Lion lors du test d'Initiative de ce combat, le joueur Gobelins peut déplacer ses ashigarûs avant le joueur Lion.

Un mouvement de poursuite peut amener un combattant au contact d'un adversaire qui était impliqué dans le combat auquel il vient de participer. Dans ce cas, le combat n'est pas résolu immédiatement.

*Exemple :* Après avoir éliminé le karnagh, le joueur Gobelins a recours au mouvement de poursuite de ses deux ashigarûs pour engager le joueur d'épée. Ces trois figurines ayant déjà combattu, le nouveau combat sera résolu au prochain tour.