

Ch.11 Influence de la peur.

Sommaire :

Ch.11 Influence de la peur.	1
XI-A. Tests de courage.	1
XI-A-1. Test de courage des assaillants.	1
XI-A-2. Test de courage des défenseurs.	2
XI-A-3. Mesure des distances d'assaut.	2
XI-A-4. Résolution.	2
XI-A-5. Conséquences.	3
XI-A-6. Rediriger l'assaut d'un combattant effrayant.	3
XI-B. Immunité.	3
XI-C. Déroute.	3
XI-C-1. Liste des compétences actives.	4
XI-D. Fuite.	4
XI-D-1. Fuite face à un adversaire.	4
XI-D-2. Fuite à l'activation.	4
XI-E. Ralliement.	4

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

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 XII-A-2).

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). 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). 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).

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, à l'exception d'un mouvement de fuite et d'une éventuelle tentative de désengagement.

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-1) sont sans effet (il les possède toujours, mais ne peut en bénéficier).

 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 (voir XI-E).

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.

Ambidextre.	Épée-hache.	Rechargement rapide/X.
Artificier/X.	Étendard/X.	Réorientation.
Assassin.	Feinte.	Résolution/X.
Autorité.	Force en charge/X.	Sapeur/X.
Bond.	Furie guerrière.	Seigneur des morts/X.
Bretteur.	Harcèlement.	Soin/X.
Chance.	Infiltration/X.	Tir d'assaut.
Chef Wolfen/X.	Lames dorsales/X.	Tir supplémentaire/X.
Commandement/X.	Maîtrise des arcanes.	Tireur embarqué.
Concentration/X.	Martyr/X.	Toxique/X.
Contre-attaque.	Mécanicien/X.	Visée.
Coup de maître/X.	Membre supplémentaire.	
Cri de ralliement.	Musicien/X.	
Dévotion/X.	Mutagène/X.	
Enchaînement/X.	Piété/X.	

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.

