

Ch.12 Commandement.

Sommaire :

XII-A. A quoi sert le commandement ?	1
XII-A-1. Les états-majors.	1
XII-A-2. Transmission du commandement.....	2
XII-A-3. Commandant et états-majors multiples.	2
XII-A-4. Bonus de porte-étendards et musiciens.	2

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

(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 « Étendard/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 « Étendard/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 comporter 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.