

CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

ÉDITION ÉVOLUTION

LE JEU D'ESCARMOUCHE
POUR FIGURINES 28mm

RÈGLES DE DÉMONSTRATION



CONFRONTATION

SOMMAIRE

| | |
|-----------------------------------------|----|
| Crédits..... | 1 |
| Règles du jeu..... | 2 |
| Matériel de jeu..... | 2 |
| Le champ de bataille..... | 2 |
| Le profil des combattants..... | 2 |
| Lever une armée..... | 2 |
| Les Personnages..... | 2 |
| Déroulement du jeu..... | 3 |
| Phase de déploiement..... | 3 |
| Séquence d'activation..... | 3 |
| Jet tactique..... | 3 |
| Le déploiement..... | 3 |
| Phase d'activation..... | 3 |
| Actions exclusives..... | 3 |
| Actions cumulatives..... | 4 |
| Phase de combat..... | 4 |
| Combat..... | 4 |
| Déroulement d'un combat..... | 4 |
| Résolution des échanges..... | 4 |
| Combat contre le décor..... | 5 |
| Règles générales..... | 5 |
| Règles des dés..... | 5 |
| La notion de contact..... | 5 |
| Ligne de vue..... | 5 |
| La peur..... | 6 |
| États-majors..... | 6 |
| Coup précis..... | 6 |
| Coup mortel..... | 6 |
| Épée-hache..... | 6 |
| Arme Sacrée et Armure Sacrée..... | 6 |
| Combattants cachés..... | 6 |
| Annexes..... | 7 |
| Compétences..... | 7 |
| Commençant par A..... | 7 |
| Commençant par D..... | 8 |
| Commençant par F..... | 9 |
| Commençant par I..... | 10 |
| Commençant par N..... | 11 |
| Commençant par V..... | 12 |
| Tableau de Blessures..... | 12 |
| Extentions..... | 13 |
| Affiliations..... | 13 |
| Mystiques..... | 13 |
| Perte de concentration..... | 13 |
| Combattants appelés et ressuscités..... | 13 |
| Incantation..... | 13 |
| La réserve de Mana..... | 13 |
| Récupération de Mana..... | 14 |

| | |
|----------------------------------------------|----|
| Sorts..... | 14 |
| Lancer un sort..... | 14 |
| Divination..... | 14 |
| Foi temporaire, croyants et Aura de foi..... | 14 |
| Récupération de la foi..... | 14 |
| Miracles..... | 14 |
| Appeler un Miracle..... | 15 |
| Tirs spéciaux..... | 15 |



CRÉDIT

Confrontation EVO Project Managers

- Flavio "Felian" Damasco (Assurance Qualité)
- Tomaso "The King of Squid" Fiumara (Game design)
- Marco "Squera" Patrignani (Directeur de Traduction et Composition)
- Marco "Inquisiteur XX" Suzzi (Directeur Graphique et tests)

Confrontation EVO: Testeurs

- Stefano "Stenobn" Bellaria
- Alessandro "Archaon" Brunacci
- Diego "Wamoo82" Carrubba
- Andrea "Carcharoth" Dalle Vedove
 - Andrea "Ema" Emanuelli
 - Simone "Nydarr" Faedi
 - Mattia "3D" di Giacomo
- Tomaso "The King of Squid" Fiumara
 - Stefano "Spa" Spaderi
 - Marco "Inquisiteur XX" Suzzi
 - Walter "Evendur" Venoso
 - Damien "Corsair35" Genar
 - Elie "Baghla" Soltiziak

Traduit par:

- Federico "Thanatos" Boschetto
 - Alessandro "Archaon" Brunacci
 - Andrea "Carcharoth" Dalle Vedove
 - Flavio "Felian" Damasco
 - Andrea "Ciccio75" Fait
 - Paolo "Locke Cole" di Fonzio
 - Giuliano "Poltigliator" Longo
 - Marco "Squera" Patrignani
 - Gabriele "Kerthan" Plutino
- Special Thanks
- Valerio "Otacon" Arena
 - Daniele "Abel" Mariani
 - Chris Pastore
 - Michele "Pills" Pella
 - Sebastien "Butters"
 - et tous les autres...

Adaptation française:

- Damien "Corsair35" Genar
- Elie "Baghla" Soltiziak
- Reno "Fumble"

Un dernier, grand merci à toutes et tous ceux qui vont jouer, continuer à partager et à travailler sur ce projet après nous!

Matériel de jeu

Afin de jouer à Confrontation EVO format DEMO, vous avez besoin:

- Du livre d'armée du peuple que vous dirigez dans la bataille.
- Un mètre gradué en centimètres.
- Quelques dés à 6 faces que l'on nommera d6, comme ceux présentés ci-dessous:



Le champ de bataille

Une partie se fait sur une table de 60cm sur 60cm avec des éléments de décor comme par exemple des ruines, des maisons ou des arbres. Accordez-vous avec votre adversaire sur la taille de ces éléments. Certains des scénarios joués peuvent avoir des éléments propres, ils sont alors décrits dans le recueil de scénarios.

Le profil des combattants

Les combattants sont définis par une série de paramètres qui sont habituellement imprimés sur leur carte référence et résumé dans le livre d'armée.

| | | |
|------------------|------|--|
| MOU | 12.5 | |
| INI | 5 | |
| ATT- FOR- | 5-5 | |
| DEF-RES | 6-5 | |
| TIR | 4 | |
| COU-PEU | 7 | |
| DIS | 4 | |
| | 70 | |

ALDENYS LE DISCRET
 Équipement : Arme, Armure, Faucon, Pistolet / FOR 6, portée 10-15-20.
 Compétences : Bravoure.
 Enchaînement, Hurlèlement, Fiévu / Éclairéur.
 Rang : Champion Spécial du Lion.

La taille d'un combattant détermine le socle et la hauteur de celui-ci. Chaque combattant a un état de santé et un valeur de puissance. L'état de santé est représenté par un nombre de point de vie (PV) qu'il peut subir avant d'être éliminé.

| TAILLE | SIGLE | SOCLE | HAUTEUR |
|------------------|-------|---------------|---------|
| Aucune | N | 2,5 x 2,5cm | 1cm |
| Petite | P | 2,5 x 2,5cm | 2cm |
| Moyenne | M | 2,5 x 2,5cm | 3cm |
| Grande-Animal | A | 5 x 2,5cm | 3cm |
| Grande-Cavalerie | C | 5 x 2,5cm | 5cm |
| Grande-Wolfen | W | 3,75 x 3,75cm | 5cm |
| Grande | G | 5 x 5cm | 6cm |

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.

| TAILLE | POINT DE VIE (PV) | PUISSANCE |
|------------------|-------------------|-----------|
| Aucune | 3 | 0 |
| Petite / Moyenne | 4 | 1 |
| Grande (toutes) | 5 | 2 |

PÉNALITÉS DE BLESSURE

En rapport avec son état de santé, un combattant peut subir des pénalités sur ses tests d'INI, d'ATT, de FOR, de DEF, de TIR. Cette pénalité est appelée pénalité de blessure et elle est égale au nombre de PV perdus par le combattant avec un maximum de 3.

SONNÉ

Certains coups ne sont pas assez forts pour blesser un combattant mais ils peuvent le sonner. Cet état est considéré comme une pénalité de blessure de -1 sauf que l'état est temporaire, c'est à dire jusqu'à la fin du tour. Et il ne peut s'appliquer à un combattant déjà blessé.

Sonné ne se cumule pas avec d'autres pénalités de blessures et n'est pas une blessure.

Lever une armée

Pour le jeu de Démo Confrontation EVO, l'armée a un coût maximum de 200 P.A. Pour cela, chaque livre d'armée donne des exemples.

Chaque armée doit inclure au moins un personnage qui sera considéré comme le général d'armée. Si plus d'un personnage est inclus dans l'armée, le général est celui ayant le plus haut coût en PA.

Une armée doit comprendre entre 3 et 10 combattants. Les combattants d'une armée sont liés à une carte de référence. Chaque carte peut avoir un ou plus combattants liés. Le profil de chaque combattant dans les livres d'armées précise le nombre de combattants maximum pouvant être liés à une seule carte. Une même armée ne peut inclure plus d'une fois une même carte.

PERSONNAGE

Les personnages sont des combattants exceptionnels ayant reçu la bénédiction des dieux. Ces combattants ont les compétences suivantes même si elles ne sont pas imprimées sur leur cartes de référence:

- Enchaînement/2,
- Coup de maître/0,
- Contre-attaque,
- Sang divin.

Cette version du jeu utilise seulement des combattants purs guerriers, voir l'appendice pour voir d'autres types.

Déroulement du jeu

Une partie de Démo Confrontation EVO se joue en 6 tours. Avant de jouer une partie, mettez-vous d'accord avec votre adversaire sur le scénario ou choisissez le aléatoirement. La partie suit toujours le déroulement suivant:

Déploiement: Chaque joueur déploie ses combattants sur le champ de bataille.

6 tours: Chaque tour se déroule structure comme cela:

- L'activation des combattants
- Les combat
- La phase mystique (seulement utilisée avec l'ajout de mystique)
- La phase d'entretien (utilisée par certaines compétences)

PHASE DE DÉPLOIEMENT

Afin de déployer leurs combattants les joueurs procèdent dans l'ordre aux actions suivantes:

- Création de la pile d'activation des cartes.
- Lancer du jet tactique.
- Déploiement des figurines.

Ces actions sont décrites ci-dessous.

SÉQUENCE D'ACTIVATION

A chaque tour, chaque joueur fait sa pile d'activation avec toutes ses cartes de référence face cachée, en les plaçant dans l'ordre qu'ils veulent. Durant le déploiement et les phases d'activation les cartes sont tirées une par une.

Si tous les combattants attachés à une carte de référence sont éliminés, il ne faut plus inclure cette carte dans la prochaine pile d'activation.

Si ces combattants sont éliminés durant la phase d'activation, la carte de référence reste dans la pile d'activation mais aucun combattant ne sera activé lors du tirage de la carte.

JET TACTIQUE

Une fois que les joueurs ont défini leurs piles d'activation, ils font un test de DIS: appelé jet tactique. Ce jet se fait suivant la DIS du général d'armée. Le gagnant du jet tactique choisit l'un des deux:

- Jouer en premier et avoir une réserve d'une carte.
- Jouer en second et avoir une réserve de deux cartes.

LE DÉPLOIEMENT

Les joueurs révèlent tour à tour les cartes de leur pile d'activation. Un joueur peut:

- Jouer la carte du haut de sa pile d'activation.
- Placer la carte du haut de sa pile d'activation en réserve.
- Jouer une ou plusieurs cartes placées en réserve.
- Jouer la carte du haut de sa pile d'activation et une ou plusieurs cartes de sa réserve.
- Passer son tour s'il est autorisé à le faire.

RÉSERVE

Un joueur peut placer la carte du dessus de sa pile d'activation dans sa réserve afin de la jouer plus tard. Les cartes en réserve sont placées face cachée, cachée de l'adversaire. Une fois le maximum de carte en réserve atteinte, le joueur ne peut plus en placer en réserve pour le reste de la phase d'activation, même après avoir joué les cartes de cette réserve.

REFUS

Les joueurs comparent leur nombre de cartes qu'il leur reste à jouer avec les cartes qu'il reste à jouer chez l'adversaire. Ce chiffre est donné par le nombre de cartes dans la pile d'activation et la réserve. Si l'adversaire a plus de cartes, le joueur peut passer son tour.

PHASE D'ACTIVATION

La phase d'activation se déroule comme ceci:

1. Les combattants en déroute sont ralliés.
2. Les joueurs font leurs piles d'activation (comme décrite plus haut)
3. Les joueurs font un jet tactique (comme décrit plus haut)
4. Les joueurs activent leur combattant en suivant le même déroulement que le déploiement (comme décrit plus haut). À la place de juste déployer leurs combattants, cette fois ils déclarent des actions pour chacun d'eux.

Un combattant peut faire deux types d'actions, on parle de groupe d'action car on ne peut choisir l'une et l'autre:

- Les actions exclusives, qui interdisent au combattant de faire tout autres actions pendant leur activation.
- Les actions cumulatives, qui permettent d'être combiné avec d'autres actions dans le même tour.

D'autres distinctions entre les actions existe. On parle de genre d'action:

- Les actions de mouvement, qui permettent au combattants de bouger sur le champ de bataille.
- Les actions d'assaut qui permettent d'aller au corps-à-corps.
- Les action générique qui permettent de faire d'autres choses sur le champs de bataille

| ACTION | TYPE | GENRE | Permet d'autres actions |
|---------------------|-----------|-----------|---------------------------------|
| COURIR | Exclusif | Mouvement | Non |
| MOUVEMENT A COUVERT | Exclusif | Mouvement | Non |
| CHARGE | Exclusif | Assaut | Non |
| ENGAGEMENT | Exclusif | Assaut | Non |
| MARCHER | Cumulatif | Mouvement | Oui, excepté un autre mouvement |
| TIRER OU FAIRE FEU | Cumulatif | Générique | Oui |
| DESENGAGEMENT | Cumulatif | Générique | Oui |

ACTIONS EXCLUSIVES

Les actions exclusives doivent être annoncées avant les actions cumulatives pour tous les combattants activés au même moment.

Charge (assaut): Pour charger un adversaire, il faut que le combattant soit libre de tout adversaire et possède une ligne de vue sur sa cible même si celle-ci est partielle au départ de l'activation. Le combattant peut bouger d'une distance inférieure ou égale à son MOUx2 (en cm) et rentrer en contact avec sa cible. Ce mouvement doit être fait par le chemin le plus court entre l'assaillant et l'assailli.

Quand une charge réussie, la cible peut subir un malus de -1 en INI,ATT, DEF et TIR jusqu'à la fin du tour. Ce malus s'applique seulement si la somme des puissances des assaillants dans la même activation est égale ou supérieure à la puissance des assaillis.

Attention, la puissance des assaillants chargeant pendant des activations différentes ne compte pas ensemble pour déterminer cette pénalité.

Engager un adversaire: Un combattant doit être libre de tout adversaire pour déclarer un engagement et même si celui-ci ne possède pas de ligne de vue sur sa cible. Le combattant peut bouger d'une distance inférieure ou égale à son MOUx2(cm) et entrer en contact avec sa cible.

Courir: Un combattant peut courir seulement s'il est libre de tout adversaire au moment de son activation. Le combattant peut bouger d'une distance inférieure ou égale à son MOU x2(cm) sans pour venir au contact d'un adversaire. Il peut être réorienté gratuitement.

Mouvement à couvert: Un combattant peut bouger à couvert seulement s'il est libre de tout adversaire au moment de son activation. Le combattant peut bouger d'une distance inférieure ou égale à son MOU (cm). La difficulté de tous les tirs effectués sur lui sera augmentée de 2 jusqu'à sa prochaine activation.

Avant le jet tactique, il est possible de désigner des combattants pouvant effectuer cette action. Ils bénéficient directement de l'effet et quand ils seront activés ils seront capables de bouger seulement s'ils ne sont pas engagés.

Pour la cumulation des actions, ces combattants sont considérés comme ayant bougé à couvert.

ACTIONS CUMULATIVES

Une fois que toutes les actions exclusives ont été résolues, les combattants qui n'ont pas encore agi sont activés un par un dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle.

Marche: Un combattant ne peut marcher que s'il est libre de tout adversaire au moment où il est activé. Le combattant est déplacé sur une distance inférieure ou égale à son MOU, sans entrer en contact avec un adversaire. Ensuite, il peut être réorienté librement.

Se dégager: Un combattant peut se désengager s'il est en combat et qu'il n'a pas été assailli pendant ce tour. Il doit au moins avoir un côté de sa base libre. Cette action ne peut être tentée qu'une fois par tour par le même combattant. Le combattant doit tenter un test INI avec une difficulté de 4 + 2 par adversaire en contact avec lui.

S'il réussit, le combattant est déplacé sur une distance inférieure ou égale à son MOU. Il peut alors déclarer des actions cumulatives ou l'action exclusive «Engager un adversaire», mais sans dépasser son MOU uniquement. S'il échoue, tous ses dés de combat sont automatiquement placés en défense lors de son premier combat.

Tirer: Seuls les combattants avec une caractéristique de tir et une arme de portée peuvent tirer. Ces combattants sont également appelés tireurs. Ils doivent avoir une ligne de vue sur leur cible et être libre de tout adversaire.

Un combattant peut tirer avant ou après une marche, mais il n'est pas possible de tirer et de courir pendant la même activation. Le combattant tente de toucher la cible avec son arme à distance comme indiqué:

- 1. Choisir la cible.
- 2. Mesurer la distance.
- 3. Calculer la difficulté.
- 4. Faire le test de tir en utilisant la caractéristique de tir du tireur.

La difficulté au test de tir est déterminé par le tableau ci-dessous:

| PORTEE | DIFFICULTE |
|---------|------------|
| COURTE | 4 |
| MOYENNE | 7 |
| LONGUE | 10 |

Si le test de tir est réussi, la cible est touchée. Elle subira un jet de blessure (voir combat) avec une FOR égale à celle de l'arme utilisée. Si le tir échoue, rien ne se produit. Cependant, le test peut être influencé par les modificateurs suivants:

| CIBLE | MODIFICATION |
|-----------------------------------------|--------------|
| Combattant de petite taille | -1 |
| Combattant de grande taille (A, C ou W) | +1 |
| Combattant de grande taille (L et plus) | +2 |
| à Couvert ou partiellement visible | -1 |

Si la cible est en contact avec un ou plusieurs combattants de l'armée du tireur, il y a une chance que le projectile frappe la mauvaise cible. Dans ce cas, le tireur lance 1d6: sur un 4 ou plus, la cible visée est touchée. Sinon le combattant du camp du tireur qui est le plus proche de lui (et

qui est en contact socle à socle avec la cible initiale) est touché. Ce jet est affecté par les modificateurs de taille ci-dessus.

PHASE DE COMBAT

La phase de combat se déroule de la façon suivante:

1. Attribution de la Domination.
2. Combat entre les combattants.
3. Combat contre les décors.

Domination: L'attribution de la Domination dépend du général d'armée. Elle est déterminée selon les critères ci-dessous:

- Les guerriers purs ont la domination sur n'importe quel mystique.
- Les guerriers mystiques dominent les mystiques purs.

Parmi les généraux du même type, utilisez les critères suivants pour trier les ordres possibles. Le général qui satisfait à cette condition dans l'ordre a la Domination:

- Celui qui coûte au moins 10 PA de plus que l'ennemi.
- Celui qui a le rang le plus élevé.
- Celui qui a le COU / PEU le plus élevé.
- Celui avec la DIS la plus élevée.
- Déterminé au hasard en lançant 1d6 à chaque tour.

COMBAT

Le joueur avec la Domination choisit une mêlée et la divise en Combats. Un combat ne peut impliquer qu'un seul combattant contre un autre ou un combattant contre plusieurs. En aucun cas, plusieurs miniatures ne peuvent se battre contre plusieurs autres.

Une fois que la mêlée est divisée, le joueur qui la divise choisit un Combat parmi ceux de la mêlée et ce combat est résolu. Une fois que ce Combat est terminé, et une fois que les mouvements de poursuite possibles sont également résolus, l'autre joueur peut choisir l'une de ces deux options:

- 1. Désigner une nouvelle mêlée, la fractionner et choisir un Combat parmi ceux résultant de cette mêlée.
- 2. Désigner un Combat dans une mêlée déjà fractionnée et le résoudre.

Les joueurs alternent de cette façon, en divisant tous les mêlées et en résolvant tous les combats jusqu'à ce que tous soient résolus.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Un combat se compose des phases suivantes:

- 1. Utilisation des effets de jeu à déclarer avant le test INI.
- 2. Calcul de la quantité de dés de combat pour chaque combattant.
- 3. Test d'INI.
- 4. Affectation des dés de combat: Attaque ou Défense.
- 5. Choix de l'attaquant et résolution des échanges.

Quantité de dés de Combat: Un combattant a un nombre de dés de combat égal à 1 + le nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui.

Test d'INI: Un joueur qui a plusieurs combattants impliqués dans le combat fait un test d'INI en choisissant entre les INI des combattants impliqués. Le résultat final de ce test est augmenté par la quantité de combattants de son armée impliqués dans le combat -1.

RÉSOLUTION DES ÉCHANGES

Les échanges constituent le coeur du Combat et suivent ce déroulement:

- 1. L'utilisation des effets de jeu à déclarer avant un échange.
- 2. L'attaquant annonce l'attaque.
- 3. La défense annonce s'il défendra.
- 4. L'attaquant effectue un test ATT: 1d6 + sa valeur ATT.
- 5. Si le défenseur a annoncé la défense, il effectue un test DEF: 1d6 + sa valeur DEF. Si celle-ci est au moins égale au test ATT, l'ATT est paré. Sinon, l'attaque touche.

- 6. Si l'attaque touche, l'attaquant fait un jet de Blessures.
- 7. Si les conditions pour effectuer un autre échange sont remplies, revenir au point 2, sinon conclure le combat.

Attaques: Lors d'un échange entre 2 combattants uniquement, ils alternent les attaques et les défenses. Dans un combat avec un combattant contre plusieurs, quand le combattant unique attaque, il peut attaquer tous ses ennemis. S'i le combattant tue un adversaire dans un combat multiple, il doit faire une attaque contre chacun de autres adversaires si cela est possible. Si le combattant a moins de dés d'attaque que le nombre d'adversaires, alors le joueur qui le contrôle choisit librement quels combattants ennemis seront attaqués. Un combattant ne peut attaquer le même combattant ennemi deux fois pendant un même échange.

Jet de blessure: Lancez 2d6 et consultez la table des blessures (page 12). Chaque dé est lu indépendamment:

- Le résultat inférieur indique la colonne à lire, c'est à dire la localisation de la blessure.
- Ajoutez la FOR de l'attaquant au résultat du dé le plus élevé et soustrayez-y la RES du défenseur pour déterminer la ligne à lire, c'est à dire le niveau de blessure.

L'intersection entre la ligne et la colonne indique le résultat du jet de blessure. Le chiffre indique la quantité de PV que la cible perd.

NOTE

Il existe des blessures particulières. Si le résultat naturel d'un jet de blessure donne un double, c'est à dire 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ou 6-6, le jet de blessure est appelé blessure exceptionnelle.

Défense soutenue: Si un combattant n'est pas en déroute et qu'il a placé au moins autant de dés en défense qu'en attaque lors du placement des dés de combat, il peut recourir à une défense soutenue. Dès que le joueur annonce qu'il utilise sa dernière défense sur le combattant pour tenter une défense, il peut annoncer une «défense soutenue». Le test de DEF subit une pénalité de -2 qui se cumule avec les autres pénalités.

- Si le test de DEF est réussi avec succès, alors l'attaque est parée et le combattant maintient sa défense soutenue.
- Si le test de DEF échoue, alors l'attaque est réussie et le combattant perd sa défense soutenue.

Ce dé ne peut être utilisé que pendant ce combat et seulement pour faire d'autres défenses soutenues dans les mêmes conditions.

Poursuite: Si le combattant a tué tous les combattants ennemis impliqués dans le même combat que lui, il peut faire un mouvement de poursuite. Il peut donc se déplacer de la moitié de son MOU arrondi à l'entier supérieur. Cela peut l'amener à engager une miniature ennemie. S'il est déjà en contact dans une mêlée avec d'autres combattants ennemis qui n'étaient pas dans son combat, il peut les engager aussi.

Si un combattant entre en contact avec une figurine ennemie à la fin d'un mouvement de poursuite, il peut alors:

- Si cette figurine engagée a déjà combattu pendant la phase de combat actuelle, rien ne se passe.
- Sinon, le combat est résolu immédiatement.

COMBAT CONTRE LE DÉCOR

Certaines missions exigent des combattants qu'ils détruisent des éléments de décor tels que des autels, des colonnes, etc... Chaque fois qu'un élément de décor est impliqué dans un combat, utilisez les règles de cette section. Les éléments de décor ne sont pas pris en compte lors de la séparation d'une mêlée. Ils n'ont pas de dé de combat. Si les combattants de différentes armées sont en contact avec le même élément de décor mais pas l'un avec l'autre, alors considérer qu'il s'agit d'un seul combat.

Un combat qui oppose seulement les combattants de la même armée et un élément de décor doit être résolu après tous les autres combats et les mouvements de poursuite. Ils sont choisis un par un comme les combats normaux.

Les combats entre les combattants de plusieurs armées en contact les uns avec les autres et un élément de décor doivent être résolus pendant la phase de combat. Faites Lancez un test d'INI normalement pour décider qui attaquera en premier. En revanche et si possible, le combattant doit toujours attaquer l'élément de décor. Donc s'il a une seule attaque, il l'utilisera sur l'élément de décor au lieu des ennemis possibles.

Règles générales

RÈGLES DES DÉS

Lors d'un lancé de dé pour effectuer un test, c'est-à-dire pas pour un jet de blessure, lors d'un tel résultat, les conditions suivantes s'appliquent:

- 6: Le dé peut être relancé.
- 1: Le dé doit être lu négativement.

Relance du 6: Dans ce cas, lancez un autre dé et ajoutez son résultat naturel au 6 du dé précédent. Le second dé peut aussi être relancé si un nouveau 6 est obtenu, et ainsi de suite.

Lecture négative: Dans le cas où vous obtenez un 1 à un test, lancez un autre dé:

- Si le nouveau jet est un 5 ou un 6, alors le test est un échec automatique avec un résultat total de 0.
- Dans les autres cas, il faut soustraire le résultat obtenu pour calculer le résultat du test. Un résultat final en dessous de 0 est un échec.
- Un 1 obtenu après la relance d'un 6 annule le 6 et doit engendrer une nouvelle lecture négative avec les conditions énumérées ci-dessus.

LA NOTION DE CONTACT

Une figurine est considérée en contact avec une autre si au moins la moitié d'un côté de sa base touche la base de l'autre figurine. Le contact avec un coin du socle est toujours interdit.

Libre ou engagé: L'expression «libre de tout adversaire» ou «non engagé» désigne un combattant qui n'est pas en contact avec un combattant ennemi. L'expression «engagé» désigne un combattant qui est en contact avec au moins un combattant ennemi.

LIGNE DE VUE

Un combattant peut voir une cible si celle-ci est se trouve sur devant le combattant sans obstacle avec la ligne de vue.

L'avant d'un combattant est déterminé par la moitié avant de son socle depuis son centre, y compris la face avant du socle et s'étendant sur les deux demi-côtés latéraux du socle du combattant. Cela veut dire la zone grise exposée dans l'image ci-dessous:



Un obstacle bloque la ligne de vue entre un combattant et sa cible si la hauteur de l'obstacle est supérieure à celle de l'observateur ou de celle de la cible, sinon il peut être ignoré.

Un observateur a une ligne de vue sur une cible s'il est possible de tracer une ligne droite depuis le centre de sa base par son avant jusqu'à un point quelconque de la base de la cible.

La ligne de vue est considérée comme partielle s'il est possible de tracer une ligne de vue avec la cible mais que des obstacles se trouvent en partie dessus. Les cibles sur lesquelles un observateur a une ligne de vue partielle sont considérées comme étant couvertes.

LA PEUR

Un combattant doit faire un test COU s'il tente un assaut ou s'il est la cible d'un assaut par combattant effrayant doté d'une valeur de PEU.

Plus précisément, s'il possède une valeur de COU et que l'assaut devrait le mettre en contact avec un combattant effrayant doté d'une valeur de PEU, ou s'il est doté d'une valeur de PEU qui est inférieure à la plus grande peur parmi tous les adversaires qui sont amenés à être à son contact, le combattant doit effectuer un test de peur.

Après avoir déclaré l'assaut, mesurez la distance entre l'attaquant et le défenseur avant de faire le test de COU. Si cette distance est trop grande ou si l'assaillant ne peut pas atteindre sa cible pour une raison quelconque, le défenseur n'a pas à faire un test de COU.

Les tests de COU doivent également être effectués pour tous les mouvements de poursuite.

Résolution: La difficulté d'un test COU est égale à la plus grande peur parmi tous les adversaires qui sont en contact avec le combattant à la fin de l'assaut.

- Si le test de COU de l'assaillant est réussi, alors résolvez l'assaut de la manière habituelle.
- Si le test de COU de l'assaillant échoue, il ne bouge pas. Il ne peut pas faire d'autres actions pendant le tour joué. Cependant, il n'est pas en déroute.
- Si le test de COU du défenseur est réussi avec succès, alors résolvez son assaut de la manière habituelle;
- Si le test de COU du défenseur échoue, le combattant subit les effets de la déroute (voir ci-dessous).

Une fois qu'un combattant a réussi un test de COU face à une certaine peur, il devient immunisé à cette valeur jusqu'à la fin du jeu. Il passe donc automatiquement tous les tests de COU avec une difficulté inférieure ou égale à la peur à laquelle il est immunisé.

Déroute: Un combattant en déroute est soumis aux règles suivantes:

- Il ne peut pas tirer, lancer des sorts ou appeler des miracles ou faire des actions simples.
- Au combat, il ne peut pas placer plus de dés en attaque qu'en défense. Il ne peut pas utiliser les effets qui lui feraient briser cette règle. Il ne peut pas utiliser les compétences actives. Il les a toujours mais ne peut pas les activer.
- S'il est libre de tout adversaire quand il est activé, il s'enfuit.
- S'il est agressé par un adversaire (effrayant ou courageux) avant d'être activé, il s'enfuit.
- S'il est en combat avec au moins un combattant effrayant quand il est activé, alors il doit essayer de se désengager et, si c'est un succès, il s'enfuit.
- Si à la fin d'un combat il pouvait poursuivre, il fuira.

Lorsqu'un combattant effrayant fait fuir son adversaire, il peut réorienter son assaut en suivant les règles des assauts et réduire son MOU de la distance qu'il a déjà parcouru.

Fuite: Un combattant en fuite se déplace de 2xMOU dans le sens opposé à la source de la peur. Si un combattant en déroute est libre de tout adversaire au moment où il est activé, il s'enfuit vers le bord le plus proche de la table.

ÉTAT-MAJOR

Un état-major rassemble un personnage avec la compétence «Commandement» ainsi qu'un musicien et un porte-étendard. Un état-major est dit «complet» si le commandant se trouve à la fois dans l'aura d'un musicien et d'un porte-étendard, et que les deux derniers sont également dans l'aura du commandant de l'état-major. Le porte-étendard et le musicien n'ont pas à être dans leurs auras respectives pour que l'état-major soit complet.

Les états-majors sont définis avant la bataille, quand les armées sont construites, ainsi que pendant le jeu. Dès qu'il est formé, un état-major est représenté par une seule carte de référence: Celle du personnage.

Si l'un des combattants est éliminé lors de la phase d'activation, les membres restants continuent d'être représentés par cette carte jusqu'à la fin du tour mais ne sont plus considérés comme formant un état-major. Tous les combattants amis dans l'aura d'un état-major bénéficient d'un +2 sur les résultats définitifs de leurs tests de COU et de DIS. En outre, ils peuvent utiliser le COU et la DIS du personnage à la place de leur propre valeur. Ainsi, un combattant qui bénéficie des effets d'un personnage de guerre peut utiliser son COU / DIS avec un bonus de +2 ou utiliser le COU / DIS du personnage avec un bonus de +2.

COUP PRÉCIS

Un coup précis est un jet de blessure où le dé le plus élevé indique la localisation et le dé le plus bas est ajouté à la FOR du combattant pour déterminer la rangée à lire dans le tableau des blessures.

COUP MORTEL

Un coup mortel est un jet de blessure lancé avec 3d6 en gardant les deux résultats qui conviennent le mieux au combattant. Les deux résultats conservés de cette façon suivent les règles des jets de blessures normaux. Cet effet peut affecter les jets de blessures causés par: une attaque, un tir, un sort, un miracle ou une compétence. Les jets de blessures affectés de cette façon sont toujours indiqués comme des coups mortels.

ÉPÉE HACHE

Quand un combattant équipé de cette arme fait perdre 3 PV ou plus dans une seule attaque de combat au corps à corps, alors la cible perdra un PV supplémentaire. Cela s'applique après les effets d'un 6-6.

ARME SACRÉE ET ARMURE SACRÉE

Lorsqu'un combattant inflige une blessure exceptionnelle en utilisant une arme sacrée, la cible perd 2 PV de plus. Lorsqu'un combattant subit une blessure exceptionnelle en portant une armure sacrée, il perdra 2 PV de moins, 0 minimum. Ces modifications s'appliquent après les effets d'un 6-6.

COMBATTANT CACHÉ

Un combattant caché est considéré comme étant de taille nulle, donc il n'affecte pas la ligne de vue des autres combattants. Il ne peut être visé par aucune action, mais il souffre normalement d'effets de zone. En outre, il bénéficie du commandement d'autres combattants et les autres combattants bénéficient de son commandement. Quand un combattant a la possibilité de se cacher, contrôlez qu'aucun combattant ennemi ne se trouve à moins de 10 cm de lui. Si cette condition est réunie, il devient caché. Un combattant n'est plus caché si:

- Un ennemi commence ou met fin à son activation ou poursuit à moins de 10 cm de lui.
- Le combattant termine son mouvement à moins de 10 cm d'un ennemi.
- Le combattant fait un engagement ou toute autre action qui n'est pas un mouvement.
- Un allié du combattant le cible avec une action.

Un combattant qui révèle un combattant caché lors de sa propre activation ne peut pas le cibler directement, ni les combattants activés au cours de la même déclaration.

COMPÉTENCES

Les capacités marquées d'un * dans cette liste sont incluses ou exclues par certains effets de jeu. Les aptitudes sont actives et passives. Les compétences «passives» s'appliquent automatiquement, ce qui signifie que le joueur n'est pas tenu d'annoncer qu'il l'utilise. Pour les compétences «actives», leur utilisation doit être annoncée par le joueur et elles ne peuvent pas être utilisées par un combattant en déroute.

Abonimable (passive *): Lorsqu'un combattant doit faire un test de COU face à un adversaire effrayant ou face à un groupe d'adversaires dans lequel un combattant a cette compétence, le test de COU doit être effectué en utilisant 2d6. Seul le résultat naturel le plus bas est utilisé. Si le combattant bénéficie d'un effet qui lui permet de lancer plusieurs d6 pour effectuer son test de COU et d'utiliser le meilleur résultat, alors les deux effets s'annulent et le jet se fait de la manière habituelle avec seulement 1d6. Cette compétence ne s'applique pas si le combattant a une valeur de COU. Mais s'il obtient une valeur de PEU (par exemple, via Cri de guerre), la compétence s'applique.

Acharné (active): Quand un combattant Acharné perd tout ses PV, il peut activer cette compétence. S'il le fait, il est soumis aux règles suivantes:

- Il obtient 2 PV supplémentaires, ou PS en fonction de ce qu'ils ont normalement. Quand il perd ces PV supplémentaires, il est immédiatement tué et retiré du jeu. Il ne peut pas utiliser ces PV pour payer le coût d'un Nexus, de sorts, de miracles,...
- Il ne peut être guéri par aucun moyen (sauf indication contraire).
- Il perd et ne peut pas obtenir Frénétique.
- Il réduit son MOU de poursuite à 2,5 cm x FOR (s'il était plus élevé).
- S'il est toujours debout grâce à cette capacité au début de la phase d'entretien, il est immédiatement retiré.

Un combattant avec Acharné est considéré comme tué seulement quand il est retiré du jeu. Le combattant qui lui a fait perdre le dernier PV avant d'utiliser cette capacité est considéré comme l'avoir tué.

Ambidextre (passive): Lorsqu'un combattant avec cette compétence réussit un test de DEF, l'attaque est parée et il gagne un dé d'attaque supplémentaire. Il peut utiliser ce dé comme un dé d'attaque normal. Si le test d'ATT de l'attaquant échoue, le joueur qui contrôle le combattant ambidextre a le choix entre les actions suivantes:

- Soit il conserve son dé de défense.
- Soit il perd ce dé et gagne un dé d'attaque à la place.

Assassin (passive): Lorsqu'un Assassin charge pendant la phase d'activation, le premier jet de blessure qu'il cause dans le premier combat auquel il est impliqué est un coup mortel. Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge après une répartition de la mêlée et même s'il n'a pas infligé une pénalité de charge.

Bond (active): Un combattant doté de cette compétence peut faire jusqu'à deux sauts par tour. Le saut ne peut pas être utilisé lors d'un déplacement à couverture. Les sauts doivent être déclarés pendant les autres mouvements. Lors d'un saut, un combattant peut ignorer complètement la présence de certains obstacles (éléments de décor ou d'autres combattants) et passer au dessus d'eux sans aucune pénalité, en fonction de sa taille:

- Saut en hauteur: un combattant qui se déplace jusqu'à son MOU peut sauter au dessus des combattants et des décors de hauteur équivalente à sa taille. Un combattant qui se déplace jusqu'à 2x son MOU peut sauter au dessus des combattants et des décors d'une hauteur équivalente à 2 fois sa taille.
- Saut en longueur: la distance à franchir pour le saut au dessus de l'obstacle doit être plus courte que le potentiel de MOU du combattant qui saute, et la moitié de son MOU lors d'un mouvement de poursuite. Le combattant doit atteindre l'autre côté de l'obstacle avec son socle complet.

• Limitations: sauter au dessus d'un obstacle ne doit jamais amener le combattant à dépasser son potentiel de MOU. Si cela devait arriver, alors son mouvement se termine devant l'obstacle et le combattant ne saute pas.

Bravoure (passive): Pour un combattant avec cette compétence, un 1 aux tests de COU ne doit pas être lu négativement et un 5 dans les tests de COU peut être lu et relancé comme s'il s'agissait d'un 6.

Bretteur (passive): Lorsqu'un dé de combat d'un Bretteur est placé avant un combat, l'un d'eux peut être mis en réserve par le joueur qui le contrôle. Ce dé peut être placé en attaque ou en défense pendant le combat:

- Si il est placé en attaque, toute défense contre cette attaque ne bénéficie pas des compétences contre-attaque ou d'ambidextre.
- Si il est utilisé pour une défense soutenue, alors le combattant ne subit pas les pénalités habituelles d'une défense soutenue.

Brutal (passive *): Un combattant avec cette compétence inflige toujours des pénalités de charge à ses ennemis, même lors d'un engagement ou après des mouvements de poursuite. En outre, il est considéré comme une taille plus grande pour déterminer une poussée. S'il est de taille M il est considéré comme W, s'il est de taille W ou K, il est considéré comme de taille L. Cette capacité n'a aucun effet contre les combattants avec Inébranlable.

Brute épaisse (passive): Pour un combattant doté de cette compétence, un 5 aux tests d'ATT peut être relancé comme s'il s'agissait d'un 6. La puissance d'un combattant avec cette capacité est considérée 1 point plus haut pour déterminer s'il peut pousser et s'il donne des pénalités de charge.

Chance (active): L'utilisation de cette compétence peut être annoncée une fois par tour, juste après un test d'INI, d'ATT, de DEF, de TIR, de COU, de DIS, de POU, de FOI, d'une compétence, de vapeur ou de naphte, effectué par le combattant doté de la compétence. Le test est alors annulé et relancé à nouveau. Tous les modificateurs affectant le premier jet s'appliquent également au second (nombre de dés lancés, bonus, pénalités,...). Il ne peut être lancé à nouveau en aucune façon, peu importe le nouveau résultat.

Charge bestiale (passive): Lorsqu'un combattant avec cette compétence charge pendant la phase d'activation, il obtient un dé d'attaque supplémentaire pour le premier combat auquel il est impliqué durant ce tour. Ce dé est acquis même si le combattant:

- Est séparé de la cible de sa charge après séparation de la mêlée.
- Ne lui a pas causé de pénalité.
- a dû rediriger sa charge.

Cible/X (passive *): X peut être positif ou négatif. Si un combattant avec cette compétence est ciblé par un tireur ennemi, alors la difficulté du test de TIR de ce dernier sera modifié par X. Cela ne se cumule pas avec le déplacement à couvert. S'il s'agit d'une pénalité, les deux bonus se cumulent.

Commandement/X (passive *): Les combattants à moins de X cm d'un combattant possédant cette compétence peuvent utiliser son COU et sa DIS pour leurs jets dans ces caractéristiques. Sauf indication contraire, seules les valeurs inscrites sur la carte peuvent être utilisées, sans les bonus. Si ce combattant est effrayant, alors sa PEU peut être utilisée comme du COU par les autres combattants dans son aura de commandement. Un combattant ne peut jamais recevoir une valeur de PEU en raison de cette capacité, sauf indication contraire. Un combattant ne peut pas bénéficier de cette compétence s'il appartient à un autre peuple.

Concentration/X (active): Le combattant a X points que le joueur peut distribuer à chaque tour parmi les caractéristiques liées à cette compétence (valeurs en caractères gras sur leur carte de référence). Ces bonus peuvent être donnés à tout moment et pas nécessairement tous en même temps, tout en tenant compte des restrictions suivantes:

- L'augmentation d'une caractéristique ne peut jamais modifier un test qui a déjà été fait.
 - La DEF et l'ATT d'un combattant peuvent être augmentées au début d'un échange, mais pas pendant.
 - Le POU et la FOI ne peuvent jamais être augmentés.
- Ces bonus restent valables jusqu'à la fin du tour.

Conscience/X (passive): Lorsque X n'est pas fixé, la valeur par défaut est de 20 cm. Un combattant avec cette compétence a une ligne de vue claire sur les combattants, les décors, les points sur le champ de bataille, dans un rayon de X cm ou moins autour de lui. Cela est valable aussi quand il est engagé. Ainsi il peut:

- Déclarer des actions qui exigent normalement une ligne de vue à portée de la cible.
- Tirer sur un combattant qu'il ne peut pas voir, tant qu'aucun obstacle (mur, arbre, figurine,...) ne bloque la trajectoire du projectile.
- Lancer un sort ou appeler un miracle ou utiliser une capacité sur une cible qu'il ne peut pas voir. Dans ce cas, il ne prend pas compte des obstacles, même si l'effet prend la forme d'un projectile.
- Utiliser la contre-magie ou la censure sans voir le combattant lancer le sort (ou le miracle) qu'il contre. Il doit néanmoins satisfaire aux autres conditions.

Tout éclaireur qui est caché et à moins de X cm d'un combattant muni de Conscience est révélé. Vérifiez cette distance à la fin du déploiement, après les mouvements possibles de n'importe quel combattant (par exemple, en raison de la compétence Infiltration).

Construct (passive *): Les constructs ont des points de structure (PS) au lieu des PV, de sorte qu'ils ne peuvent pas bénéficier de la compétence Régénération ni d'Éphémère. Ils bénéficient des compétences Immunité/Peur et Immunité/Toxique. De plus, lorsqu'un test de DIS doit être effectué, la valeur de cette caractéristique est considérée comme égale à 0. Les constructs ne peuvent pas bénéficier des avantages procurés par la compétence Commandement et ne sont pas affectés par, par exemple, la régénération.

Contre-attaque (active): Lorsqu'un combattant avec cette compétence réussit un test de DEF et que la réussite est au moins supérieure de 2 au test d'ATT, l'attaque est parée et il gagne un jet de dé d'attaque supplémentaire. Un personnage ou un guerrier-mystique qui a cette capacité sur sa carte de référence ou une figurine qui obtient cette capacité une deuxième fois doit ne doit plus dépasser le test d'ATT que de 1 pour bénéficier des effets de la compétence. Il peut utiliser ce dé comme une attaque normale. Si le test d'ATT de l'attaquant échoue, le joueur qui contrôle le combattant a le choix suivant:

- Soit il conserve son dé de défense.
- Soit il perd ce dé et gagne un dé d'attaque à la place.

Bien qu'il s'agisse d'une capacité active, il n'est pas nécessaire de déclarer l'usage de la contre-attaque.

Coup de maître/X (active): Un combattant avec cette compétence peut, lorsqu'il attaque, utiliser deux de ses dés d'attaque pour faire une seule attaque appelée Coup de Maître, contre une seule cible. Cela compte comme une attaque unique en ce qui concerne les échanges. Si l'attaque n'est pas défendue, la FOR du coup:

- Ne subit pas de pénalités de blessure.
- Est augmentée de X et de l'ATT du combattant tel qu'écrite sur sa carte. Il s'agit d'un bonus générique qui s'applique au jet de blessures.

Cri de guerre/X (active): Quand un combattant doté de cette compétence charge un ennemi, il peut choisir que son COU soit remplacé par un score de PEU de X jusqu'à la fin de son activation. Les règles de la peur sont appliquées avec les conséquences suivantes:

- Si le combattant doit faire un test de COU, il peut utiliser son score de

PEU de X à la place.

- Si le combattant chargé a un score PEU inférieur ou égal à X, alors le porteur de la compétence est immunisé à une PEU inférieure ou égale à X comme s'il avait passé le test de COU avec succès.

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:

- Sont immédiatement ralliés s'ils étaient en déroute.
- Obtenir un bonus de +1 au résultat naturel de leurs tests de COU jusqu'à la fin du tour.

Destrier (passive *): Un combattant avec cette compétence obtient un dé de combat supplémentaire dans tous ses combats durant le tour, sauf s'il a déclaré une charge ou une poussée pendant ce tour.

Dur à cuire (passive): Lorsqu'un combattant avec cette compétence subit un jet de blessure, lisez le résultat une ligne plus haut dans la table de blessures (page 12). Il n'est pas possible d'aller plus haut que la première ligne du tableau. La Puissance de ce combattant est considérée comme 1 point de plus pour déterminer s'il souffre des pénalités de charge ou s'il peut être poussé.

Eclaireur (passive): Lorsqu'un combattant avec cette compétence est déployé, il peut choisir d'utiliser la compétence ou non. S'il le fait, il peut se déployer n'importe où sur le terrain et pas seulement dans sa zone de déploiement, tant qu'il ne se trouve pas à moins de 10 cm d'un combattant ennemi. Par la suite, un combattant peut être déployé à moins de 10 cm d'un éclaireur. Si à la fin du déploiement, l'éclaireur est à plus de 10 cm de tout combattant ennemi, alors il est considéré comme caché. Il ne peut pas y avoir plus de 3 combattants avec cette capacité par tranche même incomplète de 150 PA au format du jeu. Le coût cumulé de tous les combattants dotés de cette compétence ne peut dépasser 70% de la valeur totale de l'armée.

Enchaînement/X (active): Un combattant avec cette compétence peut acquérir jusqu'à X dés de combat supplémentaires dans chaque combat auquel il participe, et uniquement pour ce combat. Cette compétence s'active avant le test d'INI. Chaque jet supplémentaire obtenu de cette manière génère une pénalité de -1 en ATT et DEF pour le combattant, comptant comme inscrit sur sa carte. Si cette pénalité amène l'une ou l'autre des Caractéristiques en dessous de 0, alors elle ne peut pas être appliquée et le dé n'est pas obtenu. Les modifications en raison de cette compétence ne durent que pour le combat dans lequel elle est utilisée.

Endurance (passive): Les combattants avec cette compétence ignorent les pénalités dues au sonnés et aux blessures légères. Ces effets sont appliqués avant la compétence Possédé, de sorte qu'ils n'affecteraient pas les pénalités de blessures graves devenant légères due à Possédé.

Ennemi personnel/X (passive *): X est le nom d'un combattant. Un combattant avec cette compétence a la compétence Fléau/X et lorsque X est retiré du jeu au cours de la partie, il obtient une des ces compétences suivantes:

- Féroce.
- Cri de ralliement.
- Implacable/1.
- Instinct de survie.

De plus, le combattant détenant cette compétence est celui qui a tué X, il récupère 2 PV.

Ephémère/X (passive *): Cette capacité ne fonctionne que pour les combattants avec des PV. Lors de chaque phase d'entretien, lancez 1d6 pour chaque combattant avec Ephémère/X. Sur un résultat de X ou plus, le combattant perd 1 PV. Si le premier test cause une perte de 1 PV, le combattant subit immédiatement un autre test dans les mêmes conditions. Cependant, quel que soit le résultat de ce deuxième test, il n'y a pas de troisième test. En aucun cas, un combattant avec cette capacité ne peut bénéficier de la compétence Régénération.

Esprit de X (passive *): X est l'un des six éléments de la magie. Cette compétence peut être utilisée autant de fois par tour que le rang du magicien après qu'un magicien ait fait un test de POU pour lancer un sort entièrement composé de X (les gemmes de maîtrise peuvent appartenir à n'importe quel élément). Si X est plusieurs éléments, le sort doit être composé de l'un ou des éléments de X dans n'importe quelle proportion. Pour un combattant avec cette compétence, un 1 aux tests de POU ne doit pas être lu négativement.

Éthéré (passive *): Les combattants dotés de cette compétence bénéficient des avantages suivants:

- Ils possèdent l'immunité / sonné et immunité / terrain encombré.
- Tous les PV qu'ils perdent sont réduits d'un cran (l'effet s'applique en dernier).
- Ils sont inébranlables.
- Ils réussissent automatiquement tous leurs tests de désengagement (à condition qu'ils puissent se désengager).
- Ils ont Puissance 0 pour leurs actions de mouvement.
- Ils peuvent traverser tous les obstacles, que ce soit un élément de décor ou une figurine. Mais ils ne peuvent pas s'arrêter «dans» un obstacle.
- Si un combattant éthéré induisant la peur se déplace au travers d'un combattant ennemi, alors ce dernier doit faire un test de COU s'il n'est pas à immunisé à la peur du combattant éthéré.
- La RES ne peut être modifiée par aucun bonus ou pénalité.

Tant qu'il porte un marqueur de mission, un combattant avec cette capacité ne peut pas se déplacer au travers des obstacles, des décors ou d'autres combattants.

Fanatisme (passive): Lorsqu'un combattant avec cette compétence doit fuir ou quitter le terrain en raison d'une déroute, le joueur qui le contrôle doit faire un test de DIS de la même difficulté que le test de COU ou de ralliement échoué. Si ce test est également un échec, alors le combattant s'enfuit. D'autre part, si ce test est un succès, alors le combattant subit les autres effets de la déroute, mais ne fuit pas. Un combattant avec fanatisme réduit de 1 ses pénalités de blessure sur sa FOR. Ceci ne se cumule pas avec Possédé.

Féal/X (passive): Un combattant avec cette compétence qui n'est pas dans l'aura de foi d'un ennemi iconoclaste n'est pas compté parmi les autres croyants amis pour le calcul de la FT. Au lieu de cela, le fidèle obtient X FT supplémentaires, lors de la récupération de FT. Si ce combattant est dans l'aura de foi de plusieurs fidèles, tous bénéficient de ce bonus. Un fidèle avec cette capacité ajoute X à la FT qu'il génère à chaque tour.

Certains effets de jeu permettent à un iconoclaste de considérer les combattants de son propre peuple pour le calcul de FT. Dans ce cas, il bénéficie de la FT des combattants munis de la compétence Féal.

Feinte (active): Lorsqu'un combattant avec cette compétence réussit une attaque dans un combat au corps à corps et que l'attaque n'est pas paré, le joueur qui le contrôle peut choisir de faire une feinte au lieu d'une attaque normale. Dans ce cas, au lieu de faire un jet de blessures, le combattant fait perdre à son adversaire un dé de défense ou d'attaque. Il ne peut pas désigner un dé obtenu par Bretteur.

Féroce (passive): Le résultat Sonné sur un jet de blessure dans un combat au corps à corps infligé par un combattant doté de cette compétence est considéré comme un résultat de 1 PV.

Fine lame (passive): Pour un combattant avec cette compétence, un 1

aux tests d'ATT ne sont pas lus négativement. Un combattant avec cette capacité réduit de 1 ses pénalités en ATT (ce qui ne se cumule pas avec Possédé).

Fléau/X (passive): X indique un personnage, un type de combattant, un peuple, une capacité, un rang, un certain statut, etc... (Exemples: Fléau/Acheron, Fléau/Elite ou Fléau/Fidèle). Lorsqu'un combattant avec cette compétence fait un jet de blessures contre un adversaire désigné par Fléau, la blessure est lue une ligne plus bas dans le tableau des blessures (page 12). Il n'est pas possible d'aller plus bas que la dernière ligne de cette façon. Si le combattant ciblé est Dur à cuire, les effets de ces deux capacités s'annulent mutuellement. Si la cible satisfait à plus d'une exigence dans X, les modifications de blessures ne change pas d'avantage.

Focus (passive): Pour un combattant avec cette compétence, un 5 aux tests de POU peut être relancé comme s'il s'agissait d'un 6. En outre, un tel combattant ne perd pas Focus quand un contre magique est réussi contre lui.

Force en charge/X (passive *): Quand un combattant avec cette compétence charge, alors sa FOR est remplacée par X jusqu'à la fin du premier combat auquel il participe, même si le combattant est séparé de la cible de sa charge à la fin de la répartition de la mêlée. Cela compte comme un modificateur générique, donc d'autres effets qui s'appuient sur son ATT utilisent toujours la valeur sur la carte. Un combattant qui bénéficie de cette capacité ne peut pas faire un Coup de Maître.

Frénétique (passive): Un combattant avec cette compétence peut poursuivre en utilisant la totalité de son MOU.

Frère du sang / X (passive *): X indique le nom d'un ou de plusieurs personnages auxquels le combattant est lié. Lorsque au moins deux de ces combattants font partie de la même armée, leur valeur en PA est réduite de 10% du coût de chaque combattant, arrondie à l'entier supérieur. Cette réduction n'affecte pas le coût des artefacts individuels et des capacités spéciales facultatives.

En outre, pendant la bataille, tant que ces combattants sont à 10cm ou moins de l'autre, ils bénéficient tous deux de la compétence Instinct de survie. Si l'un des deux a déjà cette compétence, alors il ajoute 1 point au résultat final de son jet d'Instinct de survie tant qu'il est à 10 cm ou moins de son frère du sang.

Furie guerrière (active): Cette compétence peut être utilisée à chaque combat avant le test d'INI. Lorsqu'il utilise cette compétence, le combattant obtient un dé de combat supplémentaire placé en attaque pour ce combat. De plus, les étapes suivantes durent jusqu'à la fin du tour:

- Il doit placer plus de dés en attaque qu'en défense.
- Il subit un malus de -1 au résultat naturel de ses tests de DEF.

Guerrier-mage (passive *): Un tel combattant a les bonus suivants:

- Il obtient la compétence contre-attaque, qui compte comme écrit sur sa carte de référence.
- Il peut tirer même s'il a fait des actions mystiques et vice-versa. Il est cependant sujet à la limite normale pour les coups spéciaux.
- Il peut cumuler des actions mystiques avec des actions de mouvement exclusives.
- Quand il n'a pas de sorts disponible, il obtient la compétence Négation.

Harcèlement (active): Un combattant avec cette compétence peut:

- Considérer la course comme une action cumulative, tant qu'il s'agisse de la dernière action faite pendant son activation.
- Marcher deux fois pendant l'activation (s'il ne se désengage pas), tant que la deuxième marche est la dernière action faite lors de son activation.

Dans un cas comme dans l'autre, le combattant subit une pénalité de -1 pour ses tests de TIR, POU et FOI qui s'accumulent avec le fait de perdre Focus pour les mystiques.

Hypérien (passif *): Tous les combattants des Méandres des Ténèbres (même les Morts-vivants), ainsi que les Élémentaires et les Immortels des Ténèbres, considèrent les Hypériens comme des adversaires effrayants, même si leur PEU est plus grande que celle des Hypériens. Face à un Hypérien, un combattant qui craint la peur considère sa PEU comme du COU et le COU de l'Hypérien comme étant de la PEU. Les règles sur la peur s'appliquent alors de la manière habituelle.

Iconoclaste (passif *): Ces fidèles considèrent les combattants ennemis comme des fidèles au lieu des combattants alliés. Ils bénéficient également de la compétence Féal. En récupérant la FT, s'il n'y a pas de combattants ennemis dans l'aura du Fidèle, ce dernier récupère 1 FT de plus.

Illuminé (passive): Pour un combattant possédant cette compétence, un 5 dans test de FOI peut être relancé comme s'il s'agissait d'un 6. Ces combattants ne perdent pas la compétence focus lorsqu'ils sont censurés par un ennemi.

Immersion (passive): Un combattant avec cette compétence considère l'eau, normalement infranchissable, comme un simple terrain encombré et donc peut la traverser ou rester dedans. Il divisera son MOU par 2. Toute zone d'eau créée durant le jeu est ignorée et considérée comme un terrain normal. Son MOU ne peut pas être affecté par les effets de jeu liés à l'eau (sorts, compétences,...).

Immunité/X (passive *): Les immunités sont des propriétés magiques ou naturelles qui protègent certains combattants selon la valeur X:

- Un élément: le combattant ne peut pas être affecté par des sorts composés même partiellement de cet élément, ainsi que par des capacités qui s'activent en raison de cet élément. Le combattant est également immunisé à des capacités spéciales des Élémentaires de cet élément et aux jets de blessures causés par eux.
- Emplacement: le combattant ne subit pas les effets des blessures situées dans le X.
- Blessures exceptionnelles: le combattant ignore les effets d'un jet de blessures qui indique une blessure exceptionnelle, même avant que d'autres effets de jeu ne soient appliqués.
- Type de terrain: le combattant considère X comme un terrain normal.
- Magie/foi: le combattant ignore les effets et ne peut pas être ciblé par des sorts / miracles.
- Peur: le combattant est immunisé contre toutes les formes de la peur. Il ne peut jamais fuir et n'a jamais à faire de test de COU.
- Capacité: le combattant est immunisé contre les effets de cette capacité. Par exemple, Immunité/Toxique rend un combattant immunisé contre un jet de blessures causé par Toxique, Immunité/Coup de Maître empêche un combattant ennemi d'obtenir les bonus d'un jet de blessures en utilisant un coup de Maître.
- Tir: le combattant est immunisé contre les tirs à distance et certains types de tir.

Certains combattants ont Immunité/Assassin, ils sont considérés comme ayant Immunité/coup mortel.

Impassible (passive): Un mystique avec cette compétence ne peut pas perdre sa concentration. Un mystique qui obtient cette compétence tout en ayant perdu sa concentration la regagne.

Implacable/X (active): Un combattant avec cette compétence peut faire X mouvements de poursuite supplémentaires en plus de celui qu'il peut normalement faire pendant une phase de combat.

Inébranlable (passive *): Un combattant avec cette compétence ne subit jamais de pénalités de charge (pas même celles données par un combattant Brutal) et il ne peut pas être ciblé par une poussée. Un combattant qui obtient cette compétence supprime les pénalités de charge possibles qui l'ont affecté.

Infiltration/X (passive): Cette compétence est activée à la fin de la phase de déploiement, après que tous les combattants aient été déployés sur le terrain. Le combattant peut être déplacé à une distance maximale

de X cm. Ce mouvement se fait au palier 0 et dans n'importe quelle direction. Il ne permet pas à un adversaire d'être engagé, mais il peut conduire le combattant à quitter sa zone de déploiement et même à entrer dans celle de l'ennemi. Si les deux joueurs ont des combattants avec cette capacité, le perdant du jet tactique doit l'utiliser en premier.

Insensible/X (passive *): Quand un combattant avec cette compétence est ciblé par un sort ennemi, un miracle ou une capacité mystique (ou quand il est dans sa zone d'effet), le joueur qui le contrôle peut choisir de lancer 1d6. Sur un résultat de X ou plus, le combattant ne subit pas ses effets. Cela ne signifie pas que les effets du sort ou du miracle sont annulés, mais simplement que le combattant est insensible à eux. Après avoir réussi à utiliser cette capacité une fois, le combattant ne peut pas l'utiliser à nouveau au cours du même tour.

Instinct de survie (passive): Avant que n'importe quel jet de blessures ne soit subi par un combattant avec cette compétence, il lance 1d6 (ce jet est appelé jet d'Instinct). Sur un résultat de 6 ou plus, le jet de blessures est annulé. Sauf indication contraire, les effets qui accordent des bonus au jet d'instinct ne peuvent pas laisser ce jet réussir avec un résultat inférieur à 5. Un combattant qui utilise avec succès cette compétence pendant un combat ne peut plus l'utiliser pour la durée du combat.

Invocateur/X (passive *): Un combattant doté de cette compétence peut contrôler X Puissance de combattants de plus que la limite. La quantité de combattants qui peuvent être liés à sa carte par le biais de l'invocation est de 4 + le rang de l'invocateur.

Juste (passive): Ces combattants ont Immunité/Peur et ils ne peuvent jamais être contrôlés par l'adversaire.

Maître Archer (passive): Voir Maître tireur.

Maître Arbalète (passive): Voir Maître tireur.

Maître tireur (passive): Un combattant avec cette compétence peut déclarer l'action cumulative de tir deux fois pendant son activation. S'il possède d'autres compétences spéciales pour effectuer ses tirs, il peut utiliser un tir différent à chaque fois qu'il tire.

Membre supplémentaire (active): Un combattant utilisant un membre supplémentaire échange son ATT et DEF pendant la durée du combat en cours. S'il y a des adversaires dotés d'un membre supplémentaire impliqués dans ce même combat, alors le perdant du jet d'INI est le premier à annoncer lequel de ses combattants utilisera cette compétence.

Moine-guerrier (passive *): Voir la compétence Guerrier-mage. Remplacez les sorts par des miracles.

Mort-vivant (passive *): Les Morts-vivants bénéficient des compétences Immunité/Toxicité et Immunité/Peur, mais ils sont affectés par la PEU causée par un Hypérien. En outre, tout combattant considère les morts-vivants comme des adversaires effrayants, si la PEU de ces derniers est plus grande que leur propre PEU. Les règles sur la peur s'appliquent alors de la manière habituelle. Lorsqu'un mort-vivant fait un test de DIS, alors cette valeur est considérée égale à zéro (DIS 0).

Mutagène/X (active): Cette compétence permet combattant d'assigner des bonus en caractéristique:

1. Nombre et attribution des dés de mutagène: Durant la phase de désignation, une armée reçoit un dé de mutagène par tranche même incomplète de 100 PA de combattants encore en vie et bénéficiant de la compétence (il faut inclure les coûts additionnel des combattants). Ces dés sont immédiatement jetés et attribués au combattant avec mutagène/X, puis le résultat du dé est modifié par le X du combattant choisis (il ne peut dépasser 6 ou aller au dessous de 1).

Un résultat au dés de 1 n'est pas altéré par le X. Un même combattant ne peut bénéficier que d'un seul dé (à part si le contraire est précisé) et les combattants avec mutagène/- ne peuvent en avoir. Le résultat final du dé représente la quantité de point de mutagène que le combattant possède.

2. Attribuer les points de mutagène: Les points de mutagène peuvent être utilisés pour augmenter le MOU, INI, ATT, FOR, DEF ou RES du combattant. Le maximum de point à attribuer dans une même caractéristique est égale au rang du combattant +2. Ces points peuvent être utilisés à tout moment, il sont dans la réserve jusqu'à utilisation. Les restrictions suivantes s'appliquent:

- Le bonus ne peut être utilisé pour modifier un test déjà effectué.
- L'ATT ou la DEF d'un combattant peut être augmenté avant un échange mais pas pendant celui-ci.
- Ces modifications sont des bonus généraux, non écrite sur la carte du combattant.

Ces modifications jusqu'à la fin du tour. A la fin de celui-ci les points ou dés non utilisés sont perdus. Un combattant avec d'un dé de mutagène peut recevoir des points de mutagène supplémentaires mais pas de dé supplémentaire.

Négation (passive *): Un combattant possédant cette compétence a les avantages suivants:

- S'il est magicien, il peut absorber ou censurer des sorts lancés par des magiciens sur lesquels il n'a pas de ligne de vue.
- S'il est magicien, il peut contrer les sorts lancés par des magiciens sur lesquels il n'a pas de ligne de vue mais qui sont dans son aura de contre.
- S'il est fidèle, il peut censurer les fidèles qu'il ne peut pas voir, mais qui sont dans son propre aura de foi.

Paria (passive *): Si le général de l'armée (ou son remplaçant) possède cette compétence mais pas tous les combattants de l'armée, alors tous les jets tactiques sont faits avec deux dés et le plus bas est gardé. Cet effet remplace le jet normal que le général pourrait autrement faire.

Tir instinctif (passive): Un combattant avec cette compétence ne subit pas les pénalités dues au harcèlement ni aux couverts. De plus, lorsqu'un tel combattant fait un test de répartition lors d'un tir dans une mêlée, il obtient un bonus de +1 au jet, qui se cumule avec d'autres bonus éventuels.

Possédé (passive): Un combattant avec cette compétence réduit d'un cran les pénalités de blessure dont il souffre. Cette capacité n'affecte pas les sonnés. Un combattant avec cette compétence qui a également perdu 1 PV ne subit aucune pénalité de blessure. Mais il subit les pénalités des sonnés.

Précision (passive): Pour un combattant possédant cette compétence, un 5 au test de tir peut être relancé comme s'il s'agissait d'un 6. En outre, la difficulté de tir à moyenne et longue portée diminue de 1 pour un tel combattant.

Rapidité (active): Un combattant ayant cette compétence a un potentiel de déplacement de 3xMOU lorsqu'il charge, court ou s'enfuit. Cette capacité peut être utilisée par un combattant lors d'une déroute, mais son utilisation est soumise au choix de l'adversaire.

Rechargement rapide (active): Un combattant avec cette compétence peut faire l'action exclusive de tir de rechargement rapide (voir page 15) quelle que soit son arme. Un combattant qui peut déjà le faire considère l'action comme cumulative.

Récupération/X (passive *): Au cours de la phase Mystique, après le jet de récupération de mana, le magicien récupère X gemmes supplémentaires d'un seul élément qu'il domine, dans la limite de sa réserve.

Reflex (passive): Pour un combattant avec cette compétence, un 5 à un test d'INI peut être relancé comme s'il s'agissait d'un 6. S'il y a une égalité entre les combattants au test d'INI, alors le combattant doté de cette compétence reporte le test. Si les deux combattants l'ont, répétez

le test comme d'habitude.

Régénération/X (passive): Seuls les combattants avec des PV et non des PS peuvent bénéficier de cette compétence. Pendant la phase d'entretien, lancez 1d6 pour chaque combattant avec cette compétence. Sur un résultat de X ou plus, le combattant guérit de 1 PV. Si le premier test est réussi, le combattant effectue immédiatement un autre test dans les mêmes conditions. Cependant, quel que soit le résultat de ce deuxième test, un troisième ne suit pas. Un combattant qui a été tué ne peut pas bénéficier de cette compétence, même si certains effets de jeu le maintiennent encore sur la table (par exemple Acharné). Cette compétence annule Ephémère.

Renfort (passive *): Cette compétence ne fonctionne que dans la mesure où un combattant doté de la compétence se trouve dans la zone des pertes subies et n'a pas été retiré du jeu. Pendant la phase d'entretien, s'il y a au moins un combattant avec cette compétence dans la zone des pertes, lancez 1d6. Le résultat affecte le combattant dont le coût sur la carte est le plus bas (ignorez les coûts supplémentaires):

- 1 ou 2: Le joueur peut choisir de retirer ce combattant du jeu.
- 3 ou 4: Aucun effet.
- 5 ou 6: Le combattant revient sur le terrain. Il doit être placé à moins de 10 cm d'un combattant amical, en suivant les règles pour les combattants ressuscités (voir page 13).

Résolution/X (active): Cette compétence peut être utilisée une fois par tour avant un test d'INI, d'ATT, de DEF ou de COU effectué par le combattant. Pour ce test, la caractéristique est augmentée de X qui compte comme écrit sur la carte.

Rigueur (passive): Pour un combattant possédant cette compétence, un 1 à un test de DIS ne doit pas être lu négativement.

Sang divin (passive): Un combattant avec cette compétence a 1 PV de plus que sa taille indique.

Soin/X (active *): Une fois par tour, pendant la phase d'action ou pendant la phase d'entretien, un combattant doté de cette compétence peut guérir un combattant ami en contact avec lui. Il peut aussi se soigner lui-même. Lancez 1d6. Le combattant ciblé est guéri d'1 PV si le résultat sur le dé est égal ou supérieur à X. Si cette compétence est utilisée pendant la phase d'action, alors le combattant obtient un bonus de +1 à son jet de soin. Cette capacité ne peut pas être utilisée sur une cible avec des PS.

Stratège (passive): Pour un combattant avec cette compétence, un 5 aux tests de DIS peut être relancé comme s'il s'agissait d'un 6.

Thaumaturge (passive *): Un fidèle blessé et doté de cette compétence augmente son aura de foi de 2,5 cm pour chaque PV perdu. Si le fidèle est soigné, son aura de foi varie en conséquence.

Tir d'assaut (active): Un combattant avec cette compétence peut faire un tir d'assaut (voir les règles des tirs spéciaux, page 15). S'il pouvait déjà le faire, la difficulté devient de 4.

Tireur d'élite (passive): Pour un combattant doté de cette compétence, un 1 aux tests de TIR ne doit pas être lu négativement. Un combattant avec cette compétence réduit ses pénalités de blessure au TIR d'un cran. Cela ne cumule pas avec Possédé.

Tir instinctif (passive): Un combattant avec cette compétence ne subit pas les pénalités dues au harcèlement ni aux couverts. De plus, lorsqu'un tel combattant fait un test de répartition lors d'un tir dans une mêlée, il obtient un bonus de +1 à son jet, qui se cumule avec d'autres bonus éventuels.

Toxique/X (passive): Un combattant peut recevoir 1 seul dé toxique par tour.

1. Nombre et attribution: Au cours de la phase stratégique, l'armée reçoit 1 dé toxique pour chaque tranche même incomplète de 100 PA de combattants amis dotés de la compétence toxique encore vivants encore vivants et qui ont cette capacité (aptitudes et artefacts compris). Ces dés toxiques sont immédiatement donnés aux combattants avec cette compétence. Fighters avec un toxique négatif ne peuvent avoir un dé.

2. Effets et utilisation: Un combattant avec un dé toxique peut rendre une attaque physique ou un tir toxique. Avant de faire le test d'ATT ou de TIR, il doit déclarer l'assignation du dé toxique pour ce test. Si le test échoue, si l'attaque est parée ou si le jet de blessures ne blesse pas la cible, alors le dé est perdu. Dans le cas contraire, la cible subit un autre jet de blessure avec une FOR équivalente à X et pour lequel sa RES est considérée comme de 0.

3. Limitations et durée: Le jet de blessures causé par Toxique ne bénéficie pas de Fléau, Assassin ou tout bonus sur la FOR. Le jet ne peut être relancé d'aucune manière, sauf indication contraire. Les combattants mort-vivants ou constitués de PS sont immunisés contre l'effet de cette compétence. Les Immortels lisent les blessures causées par Toxique une ligne plus bas dans le tableau des blessures (page 12). À la fin du tour, tous les dés toxiques inutilisés sont perdus.

Tueur né (passive): Dans le combat au corps à corps, les combattants avec cette compétence bénéficient d'un dé de combat en plus de celui auquel ils ont normalement le droit. En outre, un combattant avec cette capacité réussit automatiquement tous les tests de COU avec une difficulté qui est inférieure ou égale au COU qu'il utilise, même si elle lui est transmise par un commandant.

Visé (active *): Le combattant peut faire des tirs visés (voir) avec n'importe quelle arme qu'il possède. S'il pouvait déjà les faire, alors il les considère comme une action cumulative.

Vivacité (passive): Pour un combattant doté de cette compétence, un 1 aux tests d'INI ne doit pas être lu négativement. Un combattant avec cette capacité réduit d'un cran les pénalités de blessure en INI. La compétence ne se cumule pas avec Possédé.

Vulnérable (passive *): Le total des PV perdus par un combattant avec cette compétence sur une blessure après que les éventuels modificateurs est augmenté d'un cran. Cette compétence n'a aucun effet sur Sonné.

| | | | | | | |
|---------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | | | | | | |
| < -2 | Aucun dégât | Sonné | Sonné | Légère 1 PV | Légère 1 PV | Légère 1 PV |
| -1 - 0 | Sonné | Sonné | Légère 1 PV | 1 PV | 1 PV | 1 PV |
| 1 - 2 | Sonné | Légère 1 PV | 1 PV | 1 PV | 1 PV | Grave 2 PV |
| 3 - 4 | Sonné | 1 PV | 1 PV | Grave 2 PV | Critique 3 PV | Critique 3 PV |
| 5 - 6 | Légère 1 PV | 1 PV | Grave 2 PV | Critique 3 PV | 3 PV | 3 PV |
| 7 - 8 | 1 PV | Grave 2 PV | 2 PV | 3 PV | Tué net 4 PV | Tué net 4 PV |
| 9 - 10 | Grave 2 PV | 2 PV | Critique 3 PV | Tué net 4 PV | 4 PV | 4 PV |
| 11 - 12 | 2 PV | Critique 3 PV | 3 PV | 4 PV | 5 PV | 5 PV |
| 13 - 14 | 2 PV | 3 PV | Tué net -4 PV | 5 PV | 5 PV | 5 PV |
| 15 - 16 | Critique 3 PV | Tué net 4 PV | 4 PV | 5 PV | 6 PV | 6 PV |
| 17 et + | 3 PV | 4 PV | 5 PV | 6 PV | 6 PV | 6 PV |

| PENALITES | INI | ATT | DEF | TIR | FOR | POU |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Charge en piqué | +2 | +2 | 0 | | +2 | 0 |
| Chargé * | -1 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 |
| Sonné | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| Légère | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| Grave | -2 | -2 | -2 | -2 | -2 | -2 |
| Critique | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 |

* : les pénalités se cumulent avec celles de sonné et des blessures.

| ACTION | POTENTIEL DE MOU |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Déplacement à couvert | MOU x 1 |
| Marche | MOU x 1 |
| Course | MOU x 2 |
| 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 sup.) |

TOUR DE JEU

Phase stratégique:
 1) Constitution des séquences d'activation
 2) Jet Tactique

Phase d'activation:
 Tirage des cartes et activation des figurines
 1) Actions exclusives
 3) Actions cumulatives

Phase de combat:
 1) Séparation des mêlées
 2) Résolution des combats
 3) Test de ralliement

Phase mystique:
 1) Calcul de la FT des fidèles
 2) Jets de récupération de mana des magiciens

Phase d'entretien:
 1) Application des effets nuisibles
 2) Application des compétences passives
 3) Application des compétences actives
 4) Application ds effets divers
 5) Résurrections et renforts

ACTIONS EXCLUSIVES

- Charger
- Engager
- Courir
- Se déplacer à couvert

ACTIONS CUMULATIVES

- Marcher
- Tirer
- Actions mystiques

TAILLE DES DECORS

| | |
|--------------------|---------|
| Petite taille | 1 à 3cm |
| Taille moyenne | 3 à 4cm |
| Grande Taille | 4 à 8cm |
| Très Grande Taille | < 8cm |

Extension: Affiliations

Les affiliations sont des compléments pour améliorer la force des combattants, en payant un coût additionnel. Ce n'est pas une obligation, mais si elle est choisie tous les combattants de l'armée doivent être affiliés.

Une affiliation possède un nom, un bonus et un solo.

Nom: Chaque affiliation a un nom.

Chef (Ce titre peut varier suivant l'armée): C'est le fondateur de l'affiliation. Ce combattant ne paye pas le coût d'affiliation.

Affiliation/nom de l'affiliation: Ce texte décrit les bonus et les limitations imposées par l'affiliation. Une affiliation peut avoir plusieurs options comme celle-ci: Tous les combattants doivent payer tous les coûts (en PA) pour toutes ces options. Les Nexus et les machines de guerre ne sont pas des combattants et ils ne payent donc pas ce prix.

Solo/ Nom du solo (coût du solo en PA): Chaque affiliation possède une liste de solo qui peuvent être choisis pour des combattants spécifiques en payant le coût en PA indiqué pour chacun d'eux. Les combattants liés à une même carte doivent avoir le même solo (à part si elle sont liés sur une même carte par une règle spéciale comme un état majors).

Extension: Mystiques

Les mystiques sont des combattants qui peuvent lancer des sorts (Magiciens) ou appeler des miracles (Fidèles). Chacun d'eux possède une annexe pour leurs règles particulières.

PERTE DE CONCENTRATION

Un mystique a besoin de concentration pour utiliser ses capacités. Ces combattants peuvent perdre leur concentration dans certaines circonstances et ainsi avoir un malus de -1 au test de POU ou de FOI. Il y a des différences entre la perte de concentration d'un mystique pur et celle d'un guerrier mystique, voir ci-dessous:

| Perte de concentration si | Mystique pur | Guerrier mystique |
|-----------------------------------------------------------|--------------|-------------------|
| En contact avec un ennemi | OUI | NON |
| Sonné ou possédant des malus de charge | OUI | NON |
| Blessé pendant le tour | OUI | NON |
| Ciblé par un contresort réussi (si mage) | OUI | OUI |
| Sous l'effet d'une censure et a raté l'appel d'un miracle | OUI | OUI |
| En déroute | OUI | OUI |

La perte de concentration dure jusqu'à la fin de la phase de maintenance de ce tour.

COMBATTANTS INVOQUÉS / RÉSSUCITÉS

Certains sort ou miracle permettent l'invocation de combattants ou la résurrection de combattants morts, ceux-ci rejoignent la bataille. Ils sont sujet aux règles suivantes:

Placement: Quand un combattant est invoqué ou rappelé à la vie sur le champ de bataille, la figurine ne peut être placée en contact avec un ennemi. Un tel combattant doit être complètement placé dans la portée des effets utilisés pour l'invoquer ou le rappeler à la vie. Si cette règle ne peut être respectée à cause du placement du champ de bataille, le combattant ne peut être invoqué ou rappelé à la vie.

Combattants rappeler à la vie: Ces combattants reviennent avec tous ses points de vie et sans gemme ou point de foi dans sa réserve mais

avec tous les artefacts, sorts ou miracle possédés avant sa mort. Tous les effets affectant le combattant avant sa mort sont dissipés.

Activation: Les combattants placés en jeu pendant la phase d'activation (qu'il soit invoqués ou rappelés à la vie) ne peuvent faire aucune action pendant cette phase. Ils peuvent par contre agir à partir du début de la phase de combat suivante.

Combattant invoqués et cartes de références: Les combattants invoqués sont liés et activés avec la carte de leur invocateur. Si il y a plus de 3 combattants liés à la carte de l'invocateur (en comptant l'invocateur), il faut lier les suivants à une nouvelle carte de référence qui sera ajoutée à la pile du tour suivant.

Contrôler des combattants invoqués: Au moment de procéder à l'invocation d'un combattant, le joueur doit calculer la somme des valeurs de puissance des figurines 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. La limite autorisée dépend du rang de l'invocateur:

| RANG DU MYSTIQUE | Somme des puissances des combattants invoqués |
|--------------------------|-----------------------------------------------|
| Initié/Dévoit | 2 |
| Adeptes/Zélate | 4 |
| Combattant pure mystique | +1 à la somme autorisée par le rang |

Un invocateur étant déjà à la limite de contrôle de combattant invoqués ne peut plus en invoquer.

Mort de l'invocateur: Les combattants invoqués restent en jeu même si l'invocateur est éliminé. Si cela arrive les combattants invoqués continue à être représentés par la carte de l'invocateur.

Extension: Incantation

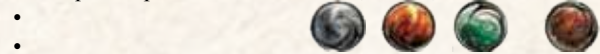
Cette annexe décrit comment jouer les magiciens. Les magiciens possèdent une caractéristique de pouvoir/POU, elle se trouve dans le coin en bas à droite sur leur carte de référence.



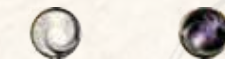
Mana: La Mana est l'énergie mystique utilisée par les magiciens pour alimenter les effets de leur sorts. Chaque magicien possède une réserve de Mana et il peut utiliser une partie ou toute pour lancer un sort. Cette réserve de Mana est représentée par des compteurs nommés gemmes:

Il y a 6 éléments de mana:

• Les quatre primordiaux sont l'Air, le Feu, l'Eau et la Terre.



• Les deux autres éléments sont aussi appelés principes, il s'agit de la Lumière et des Ténèbres.



Certains de ces éléments sont opposés 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 sont corrompues et si forts qu'ils s'opposent à tous les Éléments, y compris les Ténèbres eux-mêmes.

LA RESERVE DE MANA

Chaque magicien possède une réserve de Mana fluctuant pendant la partie. Au début de la partie, un magicien possède un nombre de gemmes égal à son POU, à choisir parmi les éléments maîtrisés par celui-ci.

La réserve peut être vide mais elle ne peut être négative. Au maximum, quelque soit les effets de jeu et le nombre de gemmes à l'intérieur, elle peut accueillir un maximum de deux fois le score de POU du magicien, jamais plus.

RÉCUPÉRATION DE MANA

Durant la phase Mystique, les joueurs peuvent faire un jet de récupération (c'est un test de POU) pour chacun de leur magicien et se référer à la table de récupération. Cette test n'a pas de seuil de difficulté mais le joueur doit obtenir le résultat le plus haut. Suivant le résultat du test et le rang du magicien, celui-ci récupère un nombre de gemmes à choisir parmi les éléments maîtrisés. Un mage ne peut pas récupérer plus de gemmes que la limite maximum de sa réserve de mana.

| POU+ID6 | INITIE | ADEPTE |
|------------|--------|--------|
| 0 ou moins | 0 | 1 |
| 1 - 2 | 1 | 2 |
| 3 - 4 | 2 | 3 |
| 5 - 6 | 3 | 4 |
| 7 - 8 | 4 | 5 |
| 9 - 10 | 5 | 6 |
| 11 - 14 | 6 | 7 |
| 15 - 17 | 7 | 8 |
| 18 - 21 | 8 | 9 |
| 22 ou plus | 9 | 10 |

SORTS

Un magicien connaît seulement un nombre de sort limités qu'il peut utiliser pendant la partie. Les sorts qu'un magicien connaît sont décrit dans les livres d'armées. Quand plus d'un mage est lié à une même carte, il partage les sorts.

Un sort est structuré de la façon suivante:

Chaque sort à un nom.

Pouvoir: Ce paramètre indique la complexité à apprendre le sort.

Gemmes: Cela indique le coût et la nature des gemmes à utiliser pour lancer le sort.

Difficulté: C'est le seuil de difficulté à atteindre lors du test d'incantation.

Aire d'effet: Cela indique le type de combattant pouvant être ciblé par le sort.

Portée: Cela indique la distance dans laquelle un combattant peut être affecté par le sort.

Durée: Cela indique la durée du sort.

Fréquence: Cela indique combien de fois le sort peut être lancé par tour. Si un sort échoue au lancement, il compte pour la fréquence.

LANCER UN SORT

La plupart des sort sont lancés pendant la phase d'activation du magicien. Cependant, certains sort particulier peuvent être lancés pendant d'autres phase. Dans ce cas, la précision est faite dans la description du sort. Un magicien peut lancer un sort seulement sur une cible dans sa ligne de vue. Pendant un combat la ligne de vue du magicien est réduite à lui même et au combattant à son contact. Le nombre de sort qu'un mage peut lancer dans un tour est seulement limité par sa réserve de mana et la fréquence des sorts. Lors d'un même tour, un magicien ne peut pas lancer un même sort plus de fois que la fréquence de celui-ci. En revanche, tant qu'il lui reste suffisamment de gemmes de mana, il peut continuer de lancer des sorts.

1. Choix de la cible
2. Calcul de la difficulté
3. Annonce de contre-magie (si l'adversaire le veut)
4. Sacrifice des gemmes requises pour l'incantation.
5. Absorption (si elle a été annoncée).
6. Amélioration de la maîtrise (si le joueur le souhaite, voir plus bas).

7. Vérification de la distance.
8. Test d'incantation: C'est un test de pouvoir qui a pour seuil la difficulté du sort.
9. Test de contre-magie (si l'adversaire l'a annoncé, voir plus bas)
10. Application des effets du sort notés dans la description de celui-ci.

Maîtrise: Une fois le coût du sort enlever de la réserve du lanceur, il peut augmenter ses chances de succès au test d'incantation en sacrifiant X gemmes additionnelles, elles peuvent être de tout type. Pour chaque gemmes utilisées de cette façon, le joueur ajoute un dé 6 supplémentaire à son test d'incantation. X est égal au rang du magicien +1, si le magicien reçoit d'un autre biais des dés de maîtrise (avec des artefacts par exemple) X est réduit d'autant.

Absorber un sort: Absorber consiste à dépenser exactement autant de gemme que le coût du sort mais avec un élément opposé.

Contre un sort: Si un sort est lancé avec succès, un magicien peut tenter de le contrer en faisant un test de POU avec un seul D6 (Il n'est pas possible d'utiliser des dés de maîtrise pour un contre). La difficulté du contre est égal à 1+ le plus haut parmi la difficulté du sort et POU du magicien lançant le sort.

Extension: Divination

Cette annexe décrit comment jouer avec la foi. Les fidèles sont les seuls combattants possédant des Aspects de la foi, qui sont placés dans une spirale dans le coin inférieur droit de leurs cartes de référence. Il y a trois aspects, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, à partir du haut: Création, altération et destruction.



La somme des trois aspects est appelée Foi (FOI). Voici une image de la façon dont les aspects de la FOI sont représentés: La création est de 0, l'Altération est de 2 et la Destruction est de 1.

Dans les livres d'armées, Ces valeurs sont rapportées sur une seule ligne: Création/Altération/Destruction, donc avec l'exemple qui précède, cela donne 0/2/1.

Les fidèles peuvent être de deux types différents:

- Les fidèles orthodoxes tirent leur force de la présence des croyants de leur peuple autour d'eux.
- Inversement, certains fidèles, connus sous le nom d'iconoclastes, utilisent la foi de leurs ennemis pour l'utiliser contre eux et servir leurs divinités obscures. Ces combattants ont la capacité iconoclaste.

FOI TEMPORAIRE, CROYANTS et AURA DE FOI

Parmi les aptitudes d'un fidèle figure sur sa carte de référence le nom de la divinité qu'il adore. Juste après ce nom se trouve une valeur numérique qui indiquant en cm l'Aura de Foi du Fidèle. Les points de foi (FT) sont utilisés par les fidèles pour appeler des miracles. Un Fidèle commence un jeu avec une quantité de FT égal à son score de FOI. Les Fidèles calculent leur FT à chaque tour pendant la phase mystique. Le terme «croyant» désigne tous les combattants pris en compte dans le calcul de la FT:

- Les fidèles orthodoxes considèrent tous les combattants amis comme des croyants.
- Les fidèles iconoclastes considèrent tous les combattants ennemis comme des croyants.

RÉCUPÉRATION DE LA FOI

Pendant chaque phase mystique, les joueurs calculent la FT de chacun de leurs fidèles pour le tour suivant. Au début de la phase mystique, chaque FT d'un Fidèle est ramené à 0, même s'il lui restait de la FT. Selon son type et son rang, un fidèle génère une certaine quantité de points qui sont ajoutés à FT:

- Une quantité fixe de FT est attribuée à chaque Fidèle, égal à son rang +2 pour les fidèles purs, à son rang +1 pour les moines-guerriers.
- Une quantité variable de FT est accordée à chaque fidèle en fonction du nombre de croyants présents dans son aura de foi. 1 FT est généré pour chaque portion même incomplète de X croyants. X varie selon le rang du fidèle: Dévot=3; Zélate=2.

FT GÉNÉRÉE POUR X COMBATTANTS

| | |
|--------|---|
| DÉVOT | 3 |
| ZÉLOTE | 2 |

Un fidèle n'est pas compté dans le calcul de la FT dans sa propre aura mais il peut être compté pour l'aura des autres fidèles. Un croyant est compté dans toutes les Auras de Foi dans lesquelles il se trouve.

MIRACLES

Un fidèle connaît les miracles qu'il peut appeler pendant la partie. Les miracles qu'un fidèle connaît sont indiqués et décrits dans le livre de l'armée. Quand plus d'un fidèle est lié à la même carte, ils partagent les mêmes miracles. Les miracles ont la structure suivante:

Chaque miracle a un nom.

Aspects: Cela indique auquel des trois aspects le miracle se réfère.

Ferveur: Cela indique le coût en FT pour appeler le miracle.

Difficulté: C'est la valeur que le fidèle doit atteindre pour que le miracle soit appelé avec succès.

Zone d'effet: Cela indique le type de combattant qui peut être visé par le miracle. Pour certains miracles, ce paramètre peut être «spécial», auquel cas cela est défini dans la description du miracle.

Portée: Cela indique la distance dans laquelle le miracle peut affecter les cibles. Pour certains miracles, ce paramètre peut être «spécial», auquel cas cela est défini dans la description du miracle.

Durée: Cela indique la durée du miracle.

Contrairement aux sorts, les Miracles n'ont pas de fréquence, parce que cette valeur est fixée à 1 pour tous les Miracles, sauf indication contraire dans la description du Miracle.

APPELER UN MIRACLE

Un fidèle ne peut appeler avec succès le même miracle qu'une fois par tour. Chaque fois qu'un fidèle appelle un miracle, sa FT est réduite. Cependant, tant qu'il possède assez de FT disponible, les fidèles peuvent essayer d'appeler des miracles:

1. Choix de la cible.
2. Calcul de la difficulté.
3. Application de la ferveur en éliminant la quantité requise de FT de la réserve des fidèles.
4. Renforcement le lien (si le joueur le souhaite, voir ci-dessous).
5. Vérification de la distance.
6. Application de la censure (si l'opposant le souhaite).
7. Test de divination, qui est un test FOI dont la difficulté est égale à celle du miracle.
8. Application des effets du miracle.

RENFORCEMENT DU LIEN

Pour cela, le joueur peut dépenser X points de FT pour pouvoir lancer X d6 supplémentaires afin d'effectuer ce test. Il peut sacrifier autant de FT qu'il le souhaite, dans les limites de la réserve des fidèles. X est égal au rang +1 du fidèle.

APPLICATION DE LA CENSURE

Quand un fidèle tente d'appeler un miracle, l'adversaire peut choisir un (et un seul) de ses fidèles pour censurer celui qui fait l'appel. Les fidèles choisis pour appliquer la censure doivent remplir les conditions suivantes:

- Il doit être capable de voir les fidèles à censurer.
- Il doit être dans la portée du miracle, même s'il n'en est pas la cible. Si la portée du miracle est «personnelle», alors il doit être en contact socle

à socle avec le Fidèle ennemi. Si la portée du miracle est variable, alors le fidèle peut appliquer la censure s'il est partiellement dans la portée du miracle au moment où l'appel est effectué.

Si ces conditions sont remplies, les fidèles peuvent sacrifier X FT pour abaisser le résultat de son adversaire par X où X doit être égal au maximum au rang du Fidèle appliquant la censure.

Extension: Tirs spéciaux

Le Tireur peut être amené à effectuer différents types de tirs spéciaux qui sont décrits ci-dessous. Ces tirs donnent des bonus mais modifient aussi le type d'action du tir. Ces types de tirs ne peuvent pas être cumulés.

TIR INDIRECT

Type d'action: Action exclusive.

Bonus: Le combattant peut tirer sur une cible sur laquelle il n'a pas de ligne de vue valide, même s'il y a des obstacles entre eux.

Pénalité: Il est seulement possible de tirer à moyenne et longue portée. Toutes les pénalités s'appliquent normalement, y compris les couverts sauf si le tireur possède la compétence Conscience.

RECHARGEMENT RAPIDE

Type d'action: Action exclusive.

Bonus: Le combattant peut faire deux tests de TIR sur une cible désignée. Cette dernière subit un jet de blessures par test réussi.

Pénalité: La difficulté de ces tirs est augmentée de 2 à portée courtée et de 1 à portée moyenne.

TIR VISÉ

Type d'action: Action exclusive.

Bonus: le combattant:

- 1. ajoute à la FOR de l'arme la moitié de son score de TIR tel qu'il est écrit sur sa carte de référence arrondi à l'entier supérieur.
- 2. ajoute 1 à son jet de répartition dans la mêlée.

Pénalité: Aucune.

TIR D'ASSAUT

Type d'action: Action cumulative qui ne peut être faite que si le combattant a déclaré un assaut sur une cible visible. Cette action ne peut pas être faite après un désengagement.

Bonus: Le combattant peut tirer sur sa cible. La difficulté est de 7 et les modificateurs standards s'appliquent à l'exception des couverts. Si la cible est touchée alors qu'elle était déjà au corps à corps, le jet de répartition dans la mêlée obtient un +1.

Pénalité: Aucune.

Clarification: Il est possible de déclarer seulement 1 tir d'assaut par assaut. Si la cible de l'assaut est tuée par le tir d'assaut d'un ou plusieurs assaillants et que d'autres assaillants ont devaient encore tirer, alors ceux-ci sont considérés comme ayant déjà tiré. Tous ces combattants peuvent néanmoins réorienter leur assaut.

TIR DE RÉACTION

Type d'action: Action cumulative qui ne peut être déclarée que lorsqu'un combattant ennemi déclare un engagement sur un tireur qui n'est pas encore activé. Lorsqu'un tireur est activé de la sorte, il ne peut pas exécuter d'action exclusive et il sera considéré comme ayant déjà effectué une action de tir cumulative. Un tireur qui est en fuite ou en déroute ne peut pas faire cette action.

Bonus: Le combattant peut tirer sur l'un de ses assaillants si ce dernier est visible quand l'action a été déclarée. La difficulté est de 7 et les modificateurs standards s'appliquent à l'exception des couverts.

Pénalité: Aucune.

TIR D'ASSAUT ET TIR DE RÉACTION

Un assaillant peut déclarer un tir d'assaut et le défenseur peut déclarer un tir de réaction. Dans ce cas, le tir d'assaut est d'abord résolu, puis le tir de réaction. Les tests de TIR sont toujours effectués après les possibles tests de COU.

TYPES DE TIRS SPÉCIAUX ET EFFETS

Tous les tirs décrits ci-dessus sont des actions différentes et leurs effets ne peuvent pas être utilisés simultanément. Cependant, il y a des compétences qui permettent à un même combattant de déclarer plusieurs tirs au cours de son activation. Dans ce cas, n'oubliez pas que certaines de ces actions sont exclusives et qu'elles empêcheront les autres actions de se dérouler normalement. Si certaines capacités transforment un tir d'action exclusive en tir d'action cumulative, le tireur peut utiliser ce type de tir toutes les fois où il tire.

TIREUR ET TIRS SPÉCIAUX

Les tireurs peuvent effectuer des tirs spéciaux en fonction de leurs types d'armes:

- Toutes les armes peuvent faire un tir de réaction.
- Toutes les armes peuvent être utilisées pour faire des tirs visés.
- Seul les armes d'assaut (voir ci-dessous) permettent d'effectuer des tirs d'assaut.
- Les armes paraboliques (voir ci-dessous) permettent d'effectuer des tirs indirects.
- Tous les personnages mystiques non-purs ont bénéficié d'un rechargement rapide.

ARMES D'ASSAULT

Ces armes permettent à leurs porteurs de faire des tirs d'assaut. Ce groupe comprend: les souffles, les armes à feu, les pistolets, les arbalètes, les javelots, les haches, les poignards, les fléchettes, les lances, les harpons, les arsenaux, les chackrams, les étoiles, les javelins et les projections élémentaires.

ARMES PARABOLIQUES

Ces armes offrent la possibilité au porteur de faire des tirs indirects. Ce groupe comprend: les élingues, les grenades, les arcs et les flacons.

AUTRES ARMES A DISTANCE

Ces armes ne permettent que les tirs que n'importe quelle arme à distance peut faire. Il s'agit notamment des fusils, spingardes, fusils, canons, bombardes, lance-fusées et autres armes qui ne figurent pas dans les listes ci-dessus.



CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

JEU D'ESCARMOUCHES FANTASTIQUES POUR FIGURINES 28mm



ALORS QUE LE GRAND
RAGNAROK FAIT RAGE
DANS LES PLAÎNES
D'ARKLASH, DES
TROUPE OSEPT
FRANCHIR LES LIGNES
ENNEMIES POUR Y
MENER DES MISSIONS
D'ESPIONNAGE OU DE
SABOTAGE!

CONFRONTATION EVOLUTION:

Retrouvez les règles simplifiées de la version Evolution afin de vous familiariser avec le système de jeu unique à Confrontation. Les règles Evolution sont issues de la version originale de Confrontation 3.5, revue et corrigée en retirant ce qui gênait à l'expérience de jeu, en améliorant le déroulé d'une partie tout en conservant les points forts qui ont fait le succès du jeu.



CONFRONTATION

