

Ch.2 Règles génériques

Ch.2 Règles génériques	16
II-A. Test de caractéristique	16
II-A-1. Des '1' et des '6'.....	16
II-A-2. Jeter plusieurs d6.....	17
II-A-3. Tester une caractéristique.....	17
II-A-4. Modificateurs de circonstance, valeur courante d'une caractéristique.....	17
II-B. Blesser un adversaire	18
II-B-1. Jet de Blessures.....	18
II-B-2. Crans de blessure.....	19
II-B-3. Dégradation de l'état de santé.....	19
II-B-4. Pénalités de Blessure.....	19
II-B-5. Durée des Blessures.....	19
II-B-6. Jets de Blessures atténués et amplifiés.....	19
II-C. Application d'effets de jeu	20
II-C-1. Aire d'effet.....	20
II-C-2. Portée.....	20
II-C-3. Durée.....	20
II-C-4. Mots-clés des effets conditionnels.....	20
II-C-5. Dispersion.....	21
II-D. Champ de vision et ligne de vue	21
II-D-1. Éléments de décors.....	21
II-D-2. Champ de vision.....	21
II-D-3. Ligne de vue.....	22
II-D-4. Ligne de vue et Contact.....	22
II-E. Notion de contact	22
II-E-1. Contact entre socles carrés.....	22
II-E-2. Contact avec des socles ronds.....	23
II-E-3. Nombre de combattants au contact.....	24
II-F. Paliers d'altitude	24
II-F-1. Contacts et lignes de vues entre paliers 0 et 1.....	24
II-F-2. Interactions entre paliers 0 et 1.....	24

Avant d'expliquer les différentes phases de jeu d'une confrontation, ce chapitre présente les règles génériques, communes à tous les effets de jeu, ainsi que les interactions entre les combattants et les tests réalisés à l'aide des dés à six faces (d6) qui mettent en jeu les caractéristiques de la carte de référence des combattants.

II-A. Test de caractéristique.

Le succès d'une action entreprise par un combattant est généralement déterminé à l'aide d'un jet de dé et de l'une de ses caractéristiques. Pour effectuer un **test de caractéristique**, le joueur lance tout d'abord 1d6 : le résultat du dé est appelé **résultat naturel** du jet. Puis il ajoute la **valeur courante** de la caractéristique concernée du combattant, c'est-à-dire la valeur de la carte de référence éventuellement modifiée par des bonus/malus de circonstances (cf. [II-A-4](#)). Il obtient ainsi le **résultat final** du test.

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

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

Lors d'un test de caractéristique, certains résultats naturels induisent des effets de jeu qui simulent les maladroites ou les élans héroïques des combattants. Si le **résultat naturel** est un :

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

'1' : Contrairement aux précédentes éditions de Confrontation, le test n'est alors pas un échec automatique. Le **résultat naturel** vaut 1, même si le '1' est obtenu après la relance d'un '6'.

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

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

II-A-2. Jeter plusieurs d6.

Il arrive qu'un joueur puisse lancer plusieurs d6 pour un même jet de caractéristique. Dans ce cas il ne conserve qu'un seul résultat et ne peut pas additionner les divers d6 entre eux. Si plusieurs '6' sont obtenus, les d6 ayant donné ce résultat peuvent tous être relancés, mais le joueur perd immédiatement les d6 qui ne sont pas relancés.

Exemple : Lors d'un jet avec 4d6, un joueur obtient '1', '4', '6' et '6'. Le joueur choisit de relancer les deux '6' pour améliorer le résultat final alors qu'il pourrait se contenter d'un résultat naturel de '6'. Le '1' et le '4' sont immédiatement perdus. S'il obtient '1' et '3' sur cette relance, son résultat final est de '9'. S'il obtient '1' et '1' sur cette relance, son résultat final est de '1' car le '4' précédent a été perdu.

II-A-3. Tester une caractéristique.

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

1) Tests contre un **seuil de difficulté** : il est demandé au joueur d'obtenir un résultat final supérieur ou égal à un seuil donné appelé **difficulté**. Si le test est un succès, l'action entreprise aboutit. Dans le cas contraire, elle échoue.

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

2) Tests en **opposition** : lorsque deux combattants doivent faire un test l'un contre l'autre, il s'agit d'un test **en opposition**. Les joueurs lancent chacun 1d6 et ajoutent au résultat la valeur de la caractéristique à tester. Le joueur qui obtient le résultat final le plus élevé remporte le test. Si deux joueurs obtiennent le même résultat final, ils relancent le dé jusqu'à ce qu'ils parviennent à se départager. **Exemple :** Un hallebardier de Dirz (INI=2) doit effectuer un test d'Initiative contre un maraudeur goblin (INI=3). Le joueur Dirz obtient un '5'. Son résultat final est donc de $5 + 2 = 7$. Le joueur goblin obtient un '3'. Son résultat final est de $3 + 3 = 6$. Le hallebardier de Dirz remporte donc le test d'Initiative par 7 à 6.

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

II-A-4. Modificateurs de circonstance, valeur courante d'une caractéristique.

Au cours d'une partie de Confrontation, de nombreux effets de jeu ont pour conséquence la modification des caractéristiques des combattants. La **valeur courante** d'une caractéristique à un moment donné est égale à la valeur sur la carte de référence du combattant + les différents bonus/malus s'appliquant à cet instant sur cette caractéristique.

Exemple : Un combattant (ATT=3) en Blessure grave (-2 en ATT) attaque un adversaire. Le joueur qui le contrôle obtient un '4', auquel il ajoute l'Attaque courante de son guerrier (ATT=3-2=1). Le résultat final est de $4 + 1 = 5$.

Il n'y a pas de maximum ou de minimum aux **valeurs courantes** que peuvent atteindre les caractéristiques à l'exception du Mouvement (minimum = 0) et de la Résistance (minimum = 1).

Par contre, le **résultat naturel** d'un d6 n'est jamais modifié par un effet de jeu. Certains effets de jeu permettent en revanche d'obtenir automatiquement un **résultat naturel** défini ou de remplacer un **résultat naturel**.

Lors d'un **test de caractéristique**, si le résultat final est inférieur ou égal à 0, le test se solde par un échec automatique. Cette règle ne s'applique cependant pas aux jets de Blessures (voir [II-B-1](#)).

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

Attention : par défaut, lorsqu'un effet de jeu prend en compte la valeur d'une caractéristique, c'est la **valeur courante** qui doit être utilisée.

Sauf mention contraire, les effets de jeu s'appliquent dans l'ordre suivant pour l'obtention de la **valeur courante** d'une caractéristique :

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

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

II-B. Blessier un adversaire.

II-B-1. Jet de Blessures.

Lorsqu'un combattant est touché par un projectile, une attaque au corps à corps ou tout autre effet à vocation offensive, la gravité des dégâts qu'il subit est déterminée par un **jet de Blessures**. Lors d'un tel jet, le joueur à l'origine de l'agression lance 2d6 et consulte le Tableau des Blessures. Chaque dé est lu indépendamment :

- Le plus petit résultat obtenu indique la colonne qui doit être lue pour la localisation de la Blessure.
- Le résultat le plus élevé est ajouté à la **valeur courante** de la Force de l'attaquant à laquelle on retranche la **valeur courante** de la Résistance de la cible. Le résultat détermine la ligne qui doit être consultée dans le Tableau des Blessures.

L'intersection de la colonne et de la ligne indique le résultat de la Blessure.

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

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

Sonné
 Blessure légère
 Blessure grave
 Blessure critique
 Tué net

Exemple : Un garde d'Alahan (FOR=3) vient de réussir une attaque contre un bûshi goblin (RES=5). Ce dernier n'étant pas parvenu à se défendre, il subit un jet de Blessures. Le joueur Alahan lance 2d6 et obtient '3' et '5'. Le plus petit résultat, soit '3', indique que la colonne 3 doit être consultée : le goblin est donc blessé à l'abdomen. Le résultat le plus élevé, soit '5' est ajouté à la Force du garde d'Alahan à laquelle est retranchée la Résistance de 5 du bûshi goblin, ce qui donne un résultat final de $5+3-5=3$. Les conséquences de ce jet de Blessures sont donc lues à l'intersection entre la colonne « Abdomen » et la ligne « 2/3 ». Le bûshi goblin subit une Blessure légère.

Attention : un double '6' entraîne automatiquement un résultat « Tué net », quelles que soient la Force de l'attaque et la Résistance de la cible.

Note : il arrive que des effets de jeu influent sur la manière d'obtenir le résultat du jet de blessure. Si plusieurs effets de jeu interviennent sur le même jet de blessure, ils sont appliqués dans l'ordre suivant :

- 1) Effets de jeu qui **décalent** la lecture dans le tableau de blessures (décalage de colonnes ou de lignes). Deux effets de jeu impliquant un décalage contraire s'annulent (exemple : compétences Fléau/X et Dur à cuire). Deux effets de jeu impliquant un décalage identique se cumulent.
- 2) Effets de jeu qui **remplacent** le résultat de la blessure par un autre (exemples : un résultat double 6, les compétences arme sacrée, armure sacrée, épée-hache, immunité/Blessure légère, immunité/Tête...). Lors de cette étape, les effets protecteurs s'appliquent juste après les effets néfastes et l'emportent sur ces

derniers (exemple : la compétence *immunité/Tête bloque un double 6 ou le double 5 d'une arme sacrée*, la compétence *immunité/Blessures légères annule la Blessure légère provoquée par la compétence Féroce sur un résultat Sonné*).

3) Effets qui **aggravent** ou **diminuent** la blessure d'un cran (exemple : compétences *coriace* et *vulnérable*).

II-B-2. Crans de blessure.

L'état de santé et les capacités d'un combattant dépend des crans de blessure qu'il a reçus. Lorsqu'il commence la bataille, un combattant est en bonne santé et a la capacité d'absorber 4 crans de blessure avant de succomber. Lors d'un jet de Blessures, le combattant peut recevoir des crans de blessure :

- Blessure légère : +1 cran de blessure
- Blessure grave : +2 crans de blessure
- Blessure critique : +3 crans de blessure

Il existe également deux résultats du tableau des Blessures qui ne sont pas considérés comme des Blessures :
Etat Sonné : Le combattant est étourdi. Il subit des pénalités, mais cet état est temporaire.
Tué net : Le combattant subit +4 crans de blessure.

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

Les crans de blessure se cumulent. Ainsi par exemple un combattant en Blessure grave (il a reçu auparavant 2 crans de blessure) et qui reçoit ensuite une Blessure légère (+1 cran de blessure) sera désormais en Blessure critique car il aura subi en tout 3 crans de blessure. S'il reçoit encore une Blessure légère, il est Tué net.

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

II-B-4. Pénalités de Blessure.

Un combattant subit une pénalité de -1 à ses caractéristiques d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Force, de Pouvoir et de Foi par cran de blessure qu'il a reçu.

L'état « Sonné » inflige les mêmes pénalités qu'un cran de blessure, à la différence que cet état ne dure que jusqu'à la fin du tour. Les pénalités dues à l'état « Sonné » se cumulent avec les autres pénalités de Blessure.

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

II-B-5. Durée des Blessures.

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

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

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

Certains effets de jeu indiquent que le jet de blessure est **amplifié** ou **atténué**. Lors du jet de Blessures, il faut alors lancer 3d6 au lieu de 2.

- S'il s'agit d'un **jet de Blessures amplifié**, seuls les 2 résultats les plus élevés sont conservés pour résoudre le jet de Blessures.
- S'il s'agit d'un **jet de Blessures atténué**, seuls les 2 résultats les moins élevés sont conservés pour résoudre le jet de Blessures.

Si un jet de Blessures est soumis à un effet amplifié et à un effet atténué en même temps, les 2 effets s'annulent et le jet de Blessures est résolu normalement. Si un jet de Blessures est soumis en même temps à plus d'effets amplifiés (respectivement atténués) que d'effets atténués (respectivement amplifiés), il faut résoudre un jet de Blessures amplifié (respectivement atténué).

II-C. Application d'effets de jeu.

Ce que l'on nomme **effets de jeu** correspond à l'ensemble des actions, effets de capacités spéciales, de compétences, d'artefacts, de sorts, de miracles, d'effets particuliers liés au scénario joué, qui ont un impact sur les combattants impliqués dans la confrontation.

II-C-1. Aire d'effet.

Beaucoup d'effets de jeu (sortilèges, miracles, certaines compétences) utilisent une **aire d'effet** qui définit la zone affectée par celui-ci. Il peut s'agir d'un combattant en particulier ou parfois d'une certaine surface définie par un rayon autour d'un point ou du socle d'un combattant. Dans ce dernier cas, une distance en centimètres indique le rayon de l'aire d'effet.

Exemple : « Aire d'effet : 15cm » signifie que l'effet de jeu agit dans un rayon de 15cm autour du point considéré ou du socle du combattant considéré.

L'**aire d'effet** peut parfois être déterminée par un jet d'un ou plusieurs dés dont les résultats naturels sont additionnés au moment d'appliquer l'effet de jeu. Sur ces jets, les '6' ne peuvent pas être relancés. Quel que soit le résultat obtenu, et même si l'aire d'effet s'avère trop faible, l'effet de jeu doit être résolu jusqu'au bout. Si l'effet de jeu est activé plusieurs fois lors du même tour, il est nécessaire de recalculer son aire d'effet à chaque utilisation.

Lorsqu'il s'agit d'un combattant, l'aire d'effet peut désigner indifféremment le nom du combattant ou sa classe, éventuellement suivi du nom de son peuple (« d'Alahan », « de MidNor », ...) et/ou de sa race (« wolfen », « serpent », ...), et éventuellement la précision « ami(s) » ou « ennemi(s) ».

Exemple : Un effet qui s'applique aux « *templiers du Griffon amis* » s'appliquera à tous les combattants amis appartenant au peuple du Griffon et portant le nom « *templier* » ou ayant la classe « *templier* » comme le Gardien du temple ou le Cavalier de la rédemption par exemple. En revanche, le templier de l'inquisition ou le templier de Hod ne correspondent pas à cette désignation.

II-C-2. Portée.

Certains effets de jeu, notamment les sorts et miracles, ont une **portée** qui indique la distance maximale du point ou du combattant sur lequel ou à partir duquel l'effet de jeu peut être appliqué. Attention à ne pas confondre la **portée** avec l'**aire d'effet**. **Exemples :** Le sort « Rafale » a « Portée : 20 cm » et « Aire d'effet : un combattant ». Il n'affecte qu'un seul combattant situé au maximum à 20 cm du magicien qui a lancé le sort. Le sort « Voile de brume » a « Portée : contact » et « Aire d'effet : 30 cm ». Il consiste à déposer un marqueur au contact du socle du magicien et produit un effet qui affecte tous les combattants dans un rayon de 30 cm autour de ce marqueur.

II-C-3. Durée.

Parfois les effets de jeu utilisent une **durée** qui définit le laps de temps au cours duquel l'effet de jeu est actif. L'effet peut être « Instantané » ou durer un certain nombre de tours. Les plus puissants durent jusqu'à la fin de la partie. Pour un sortilège/miracle, la **durée** est parfois « Entretien/X ». Cela veut dire que le sortilège/miracle dure jusqu'à la fin du tour. Tant que le sortilège/miracle est actif, le lanceur peut lors de la phase d'Entretien sacrifier X gemmes de l'Élément du sortilège/X points de Foi Temporaire pour prolonger ses effets durant le tour suivant.

II-C-4. Mots-clés des effets conditionnels.

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

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

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

Exemples :

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

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

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

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

II-C-5. Dispersion.

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

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

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

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

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

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

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

II-D. Champ de vision et ligne de vue.

Les actions décisives d'une confrontation nécessitent la plupart du temps qu'un combattant en voie un autre. Par exemple, il est impossible de charger ou de tirer sur un adversaire non visible.

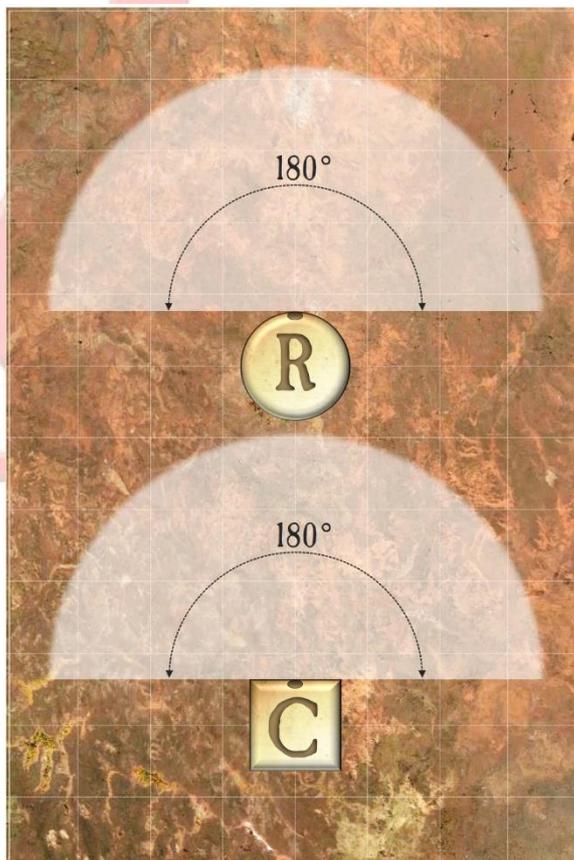
II-D-1. Éléments de décors.

Par défaut, les éléments de décor ne représentent ni plus ni moins que ce qu'ils sont. Par exemple, un groupe de quatre arbres ne représente pas une forêt impénétrable. Un tireur peut donc cibler une figurine s'il dispose d'une ligne de vue entre les troncs. Les joueurs peuvent néanmoins établir des conventions sur la manière dont les décors cachent les combattants. Il est notamment conseillé de définir au début de la partie la taille de certains éléments de décors relativement à la taille des combattants (Petite Taille, Taille moyenne, Grande Taille...).

II-D-2. Champ de vision.

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

Pour certaines machines de guerre, l'angle du champ de vision de l'artilleur est calculé par rapport à l'extrémité de l'arme utilisée. Ceci est précisé dans le profil de la machine.



II-D-3. Ligne de vue.

En règle générale, les interactions à distance entre 2 combattants nécessitent que le combattant actif ait une Ligne de vue sur sa cible, avec les 2 exceptions principales suivantes :

- L'effet de jeu affecte tous les combattants à moins de X cm de l'origine de l'effet.
- L'effet de jeu stipule clairement qu'aucune Ligne de vue n'est nécessaire.

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

La source : la **source** de la ligne de vue est la mire du combattant qui tente de voir la cible.

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

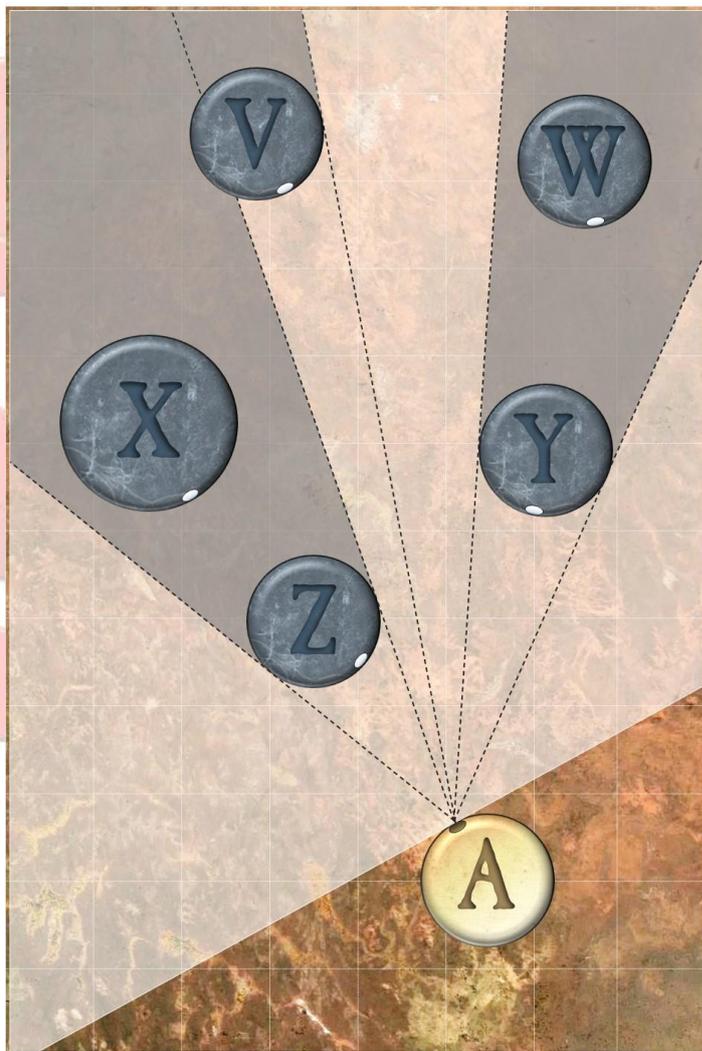
La cible : L'élément de décor ou la figurine que la source tente de voir.

Si la cible est dans le **champ de vision** de la source, on considère l'ensemble des lignes droites qui peuvent être tracées entre la **source** et le **socle de la cible** :

- Si aucune de ces lignes n'est coupée par un obstacle, la source voit la cible.
- Si un obstacle coupe certaines de ces lignes, la source voit **partiellement** la cible.
- Si un ou des obstacles coupent l'ensemble de ces lignes, la règle suivante s'applique :
 - Si l'obstacle est d'une Taille supérieure ou égale à celle de la source et de la cible, alors la source ne voit pas la cible.
 - Si l'obstacle est d'une Taille inférieure à celle de la source ou à celle de la cible, alors la source voit **partiellement** la cible.

Exemple : Sur le schéma ci-contre, les combattants A, V, W, Y et Z sont de Taille normale et X est de grande Taille. D'après les règles précédentes, A voit Y et Z, voit partiellement V et X, et ne voit pas W.

En ce qui concerne les figurines, la Taille sert de point de référence pour cette comparaison. En revanche, si un élément de décor doit être pris en compte, soit sa Taille a été définie en début de partie, soit les joueurs se fient à leur perception et à leur bon sens pour déterminer ce qui est visible ou non.



Remarque : À tout moment du jeu, un joueur a le droit de vérifier les lignes de vue d'un combattant sur le terrain.

II-D-4. Ligne de vue et Contact.

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

II-E. Notion de contact.

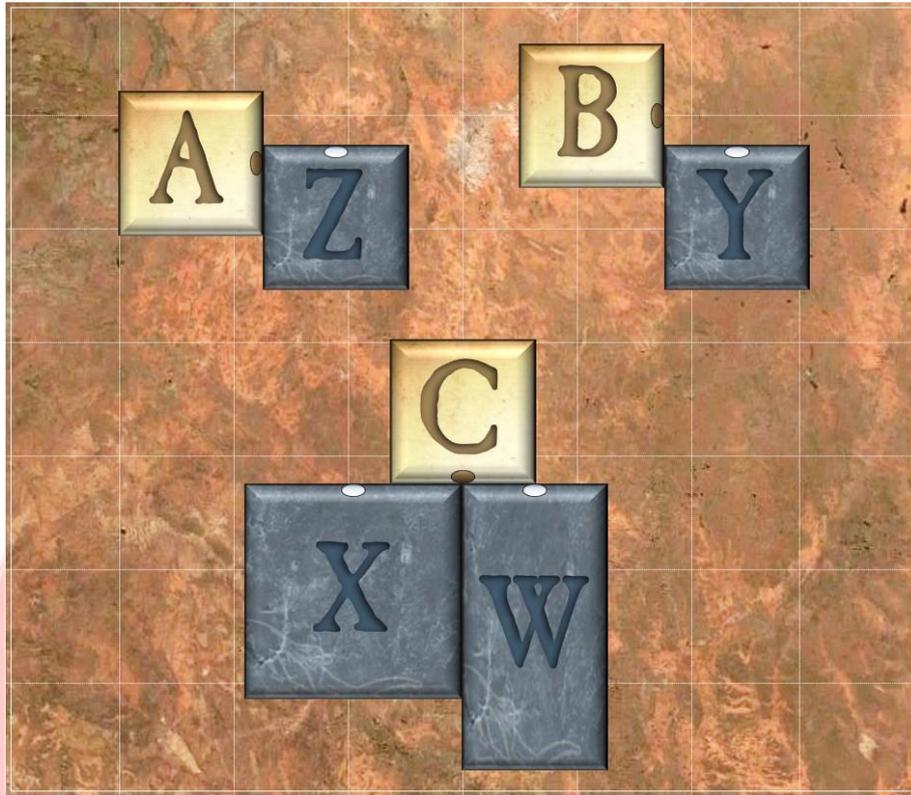
Le contact entre 2 combattants est toujours réciproque, si l'un des 2 est considéré comme étant en contact, alors l'autre l'est aussi.

II-E-1. Contact entre socles carrés.

Un combattant sur socle carré est considéré comme étant au contact d'un autre (ami ou ennemi) si au moins la moitié d'un côté de son socle touche le socle de l'autre combattant.

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

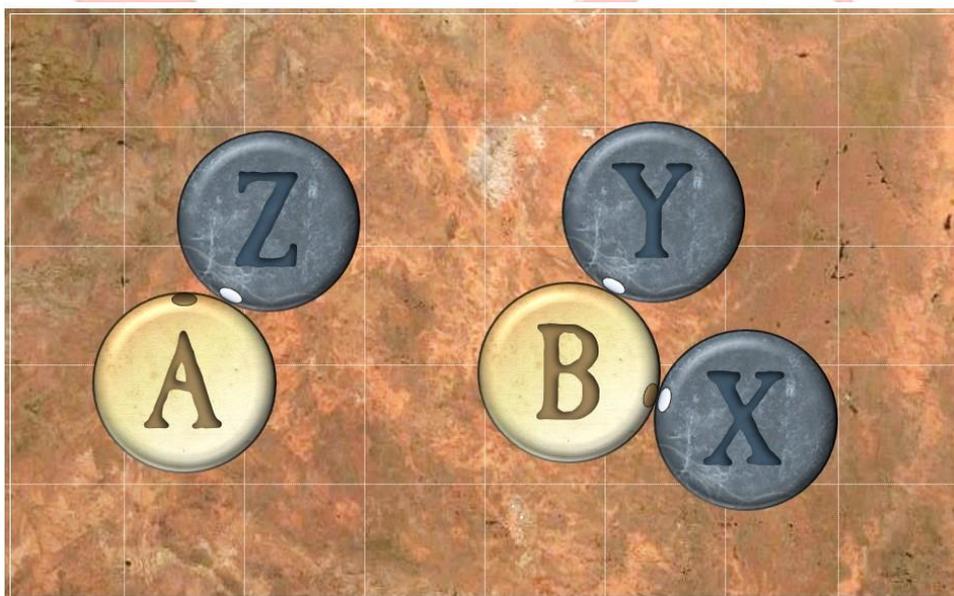
Attention ! Cela n'est possible que si les figurines à déplacer sont effectivement au contact du socle de la cible. Si elles ne le sont pas, elles sont considérées comme des obstacles et ne peuvent pas être déplacées.



Exemple : Sur le schéma ci-dessus, les combattants A et Z sont en contact suite à un mouvement de A. Z n'aurait pas pu se mettre en contact avec A de cette manière car sa mire n'est pas en contact avec le socle de A. Les combattants B et Y ne sont quant à eux pas en contact. Enfin, les combattants C, X et W sont en contact. En effet, malgré le fait que X a moins que la moitié de son socle réellement en contact avec C, il est considéré aussi en contact car C est en contact avec lui. A priori, c'est C qui s'est déplacé car X n'aurait pas pu venir se mettre en contact de cette façon car sa mire n'est pas en contact avec le socle de C.

II-E-2. Contact avec des socles ronds.

Les mêmes règles que pour les socles carrés s'appliquent avec les socles ronds, hormis le fait qu'un combattant sur socle rond est considéré comme étant au contact d'un autre (ami ou ennemi) dès qu'un point de son socle touche le socle de l'autre combattant.



Exemple : Sur le schéma ci-dessus, A et Z sont en contact suite à un mouvement de Z. B, X et Y sont aussi en contact et cela aurait pu se faire suite au déplacement de B ou de X et Y.

II-E-3. Nombre de combattants au contact.

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

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

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

II-F. Paliers d'altitude.

On utilisera deux **paliers d'altitude** pour représenter la position des combattants sur le sol et dans les airs.

Palier 0 : Toutes les figurines posées sur le sol ou sur un élément de décor sont au palier 0.

Palier 1 : Ce palier concerne les combattants qui effectuent un mouvement en vol (cf. compétence [Vol/X](#) au chapitre XII). Des combattants peuvent aussi se retrouver au palier 1 suite à un effet de jeu particulier (sort, miracle, capacité spéciale...).

II-F-1. Contacts et lignes de vues entre paliers 0 et 1.

Un combattant au palier 1 est représenté sur le champ de bataille par un pion et la notion de contact ne s'applique plus qu'avec les combattants aussi au palier 1.

Un combattant au palier 1 bénéficie d'un champ de vision de 360° sur les paliers 0 et 1.

- Les obstacles au palier 0 de moins de 15cm ne bloquent pas les lignes de vue entre les paliers 0 et 1.
- Les obstacles au palier 0 de 15cm ou plus bloquent les lignes de vue entre le palier 0 et le palier 1 ainsi qu'au sein du palier 1.
- Un obstacle au palier 1 ne bloque jamais les lignes de vue au sein du palier 1, ni entre les paliers 0 et 1.

II-F-2. Interactions entre paliers 0 et 1.

Sauf si cela est stipulé dans le texte décrivant l'effet, un effet de jeu **n'affecte que** le palier du combattant qui génère cet effet. Certains effets de jeu peuvent néanmoins agir sur plusieurs paliers, cela est toujours clairement stipulé dans le texte de l'effet en question.

- Un combattant volant peut changer de palier durant son mouvement (voir V-B. Actions de mouvement.).
- Un combattant peut tirer sur une cible à un palier adjacent (voir VI-A-2. Calcul de la difficulté et test de tir.).
- Un combattant peut incanter un sortilège sur une cible à un palier adjacent (voir X-E-4. Incantation et Vol.).
- Un combattant peut appeler un miracle sur une cible à un palier adjacent (voir XI-E-4. Divination et Vol.).