

CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

ÉDITION CONFÉDE

LE JEU D'ESCARMOUCHE
POUR FIGURINES 28mm

RÈGLES DU JEU



CONFRONTATION

Introduction.

Confrontation est le célèbre jeu d'escarmouche développé par la société RACKHAM entre 1996 et 2008 dans lequel s'affrontent les peuples du continent légendaire Aarklash. Lorsque cette dernière a arrêté le développement de la troisième édition du jeu (C3/3.5) en 2008 pour se consacrer uniquement au système de combats de masse « Confrontation : L'Age du Rag'Narok », la Confédération du Dragon Rouge Française (CDRF), association officielle des joueurs de Confrontation, a lancé le système Confédération pour faire perdurer l'esprit du jeu d'escarmouche tel qu'il avait été pensé dès ses débuts.

Qu'est-ce que le système Confédération ?

Confédération, en abrégé ConfFédé ou Confédé, créé sur les vestiges de la troisième édition de Confrontation, a pour but de reprendre le meilleur de celle-ci dans une version stable, équilibrée et expurgée des défauts récurrents dont souffrait la version C3. Le système Confédé est un ouvrage collectif, mené à bien par les membres de l'association, désormais rebaptisée Confédération du Dragon Rouge Francophone. Il s'agit de fournir un ajustement de Confrontation 3 et non une révolution ou un nouveau jeu. Le but étant une prise en main quasi-immédiate par les anciens joueurs pour un plaisir de jeu maximal tout en accueillant les nouveaux joueurs via un système de jeu qui a fait ses preuves, un univers extrêmement riche, des figurines dont la sculpture reste une référence actuellement et enfin un équilibrage des règles qui ne dépend pas des besoins de vente d'une société.

Aux nouveaux joueurs :

Vous pouvez dès maintenant passer à la lecture des chapitres 1 à 7 qui traitent les règles de base. Tout ce dont vous aurez besoin pour jouer sera une petite dizaine de figurines parmi celles distribuées par RACKHAM dans les blisters et boîtes de l'époque que l'on trouve encore abondamment sur le marché de l'occasion ainsi que des pions présents dans ces boîtes. Le reste du matériel comme les cartes ou les livrets de règles ne sont plus utiles au jeu (mais restent intéressantes à collectionner) car toutes les informations sont désormais réunies sur le portail ConfFédé : <https://confederation-dragon-rouge.fr/>, y compris le générateur d'armée, les nouvelles cartes de profil, etc... Si vous avez des questions, n'hésitez pas à venir les poser sur le forum dédié au jeu : <https://confrontation.vraiforum.com/index.php>

Aux anciens joueurs de C1, C2, C3/3.5 :

Ce paragraphe fait un tour d'horizon des ajustements effectués par le système ConfFédé par rapport aux règles de C3/3.5. Ces ajustements sont basés sur les nombreux retours issus d'années de tournois de Confrontation (les comptes rendus de pas moins de 300 tournois ont été analysés !) et de milliers de parties organisées par la CDRF.

L'objectif du système ConfFédé est de corriger les principaux défauts soulevés en permanence par les joueurs. Voici la liste des principales modifications :

- Rédaction d'un livre de règles unique remplaçant l'ancien livre de Confrontation 3, l'add-on 3.5, les diverses FAQ et erratas.
- Mise en place de livres d'armées regroupant l'intégralité des règles et profils d'une même armée.
- Mise en place d'un portail en ligne à l'adresse : <https://confederation-dragon-rouge.fr/> avec tout le matériel nécessaire au jeu : règles, générateur d'armée, cartes de profil à imprimer, artefacts, sorts, miracles...
- Mise en place d'un forum de discussion permettant de prendre en compte les retours des joueurs, tant sur les règles que sur l'équilibrage des profils. Prise de décision collégiale sur l'équilibrage du jeu : <https://confrontation.vraiforum.com/index.php>
- Équilibrage des différentes références, ce qui n'a que trop rarement été le cas par le passé. Dans cette optique, le choix a été fait de ne pas toucher aux profils, seul le coût en PA a été modifié dans une très grande majorité des cas. Extrêmement rarement, il est arrivé que certains profils problématiques et très peu joués soient légèrement retouchés.
- Concernant les sorts et miracles, le coût en PA ayant disparu avec C3.5, l'équilibrage a consisté à ne pas toucher aux effets proprement dit, mais aux conditions de mise en œuvre du sort (difficulté, coût en gemmes...). Quelques sorts ont été créés pour compléter certains grimoires moins pourvus que les autres.
- Un petit nombre de compétences ont aussi été légèrement modifiées.
- Création régulière de nouveaux profils pour des sculptures pouvant facilement s'intégrer dans l'univers de Confrontation. Chaque mois voit des sorties pour le système ConfFédé, comme au temps de RACKHAM.
- Mixité parfaite des socles ronds & carrés.
- Fin de l'échec automatique du « 1 », ce qui entraîne quelques modifications sur la relance de 6 et certaines compétences.
- Fin de la prime à la chance sur la première blessure, dont l'impact est lourdement amoindri par le passage aux blessures additives (légère puis grave = critique) et non plus cumulatives (légère puis grave = grave).

- Fin de la dictature du jet de Tactique. Bien que restant un moment important du tour, il ne décidera plus d'une partie à lui seul. En contrepartie, l'importance de la discipline individuelle des combattants a été renforcée.
- Abaissement de l'importance du jet d'initiative avec la répartition des dés de combat avant le test.

Sommaire.

Introduction.....	2
Sommaire.....	3
Ch.1 Préparation du matériel de jeu.....	5
I-A. Matériel nécessaire au jeu.....	5
I-B. Les figurines et leurs socles.....	5
I-C. Les cartes de référence.....	6
I-D. La liste d'armée.....	9
I-D-1. Contingent.....	10
I-D-2. Valeur stratégique des combattants.....	10
I-D-3. Valeur stratégique maximale.....	10
I-D-4. Champions.....	10
I-D-5. Combattants et cartes de références.....	10
I-D-6. Artefacts.....	11
I-D-7. Sortilèges et miracles.....	11
I-D-8. Alliés (optionnel).....	11
I-D-9. Exemple de composition d'armée.....	13
Ch.2 Règles génériques.....	14
II-A. Test de caractéristique.....	14
II-A-1. Des '1' et des '6'.....	14
II-A-2. Jeter plusieurs d6.....	14
II-A-3. Tester une caractéristique.....	14
II-A-4. Modificateurs de circonstance, valeur courante d'une caractéristique.....	15
II-B. Blesser un adversaire.....	15
II-B-1. Jet de Blessures.....	15
II-B-2. Crans de blessure.....	16
II-B-3. Dégradation de l'état de santé.....	16
II-B-4. Pénalités de Blessure.....	16
II-B-5. Durée des Blessures.....	17
II-B-6. Jets de Blessures atténués et amplifiés.....	17
II-C. Application d'effets de jeu.....	17
II-C-1. Aire d'effet.....	17
II-C-2. Portée.....	17
II-C-3. Durée.....	17
II-C-4. Mots-clés des effets conditionnels.....	17
II-C-5. Dispersion.....	18
II-D. Champ de vision et ligne de vue.....	18
II-D-1. Éléments de décors.....	18
II-D-2. Champ de vision.....	19
II-D-3. Ligne de vue.....	19
II-D-4. Ligne de vue et Contact.....	20
II-E. Notion de contact.....	20
II-E-1. Contact entre socles carrés.....	20
II-E-2. Contact avec des socles ronds.....	21
II-E-3. Nombre de combattants au contact.....	22
II-F. Paliers d'altitude.....	22
II-F-1. Contacts et lignes de vues entre paliers 0 et 1.....	22
II-F-2. Interactions entre paliers 0 et 1.....	22
Ch.3 Avant la Confrontation.....	23
III-A. Choix du scénario et installation du champ de bataille.....	23
III-A-1. Format du terrain et zones de déploiement.....	23

III-A-2. Scénarios de base.....	23
III-A-3. Installation des éléments de décor.....	24
III-B. Déploiement.....	24
III-B-1. Phase Stratégique.....	24
III-B-2. Phase de déploiement.....	25
Ch.4 Déroulement d'une Confrontation.....	26
IV-A. Phase stratégique.....	26
IV-A-1. Constitution des séquences d'activation.....	26
IV-A-2. Jet de Tactique.....	26
IV-B. Phase d'activation.....	27
IV-B-1. Tirage des cartes de la séquence d'activation.....	27
IV-B-2. Activation des combattants.....	27
IV-C. Phase de combat.....	28
IV-D. Phase d'entretien.....	28
IV-D-1. Ralliement des combattants en déroute.....	28
IV-D-2. Régénération mystique.....	28
IV-D-3. Entretien des effets de jeu.....	28
Ch.5 Phase d'Activation : Mouvements.....	29
V-A. Déplacer les combattants : mesure des distances.....	29
V-B. Actions de mouvement.....	30
V-B-1. Marche (cumulative).....	30
V-B-2. Course (exclusive).....	30
V-B-3. Assaut : charger ou engager (exclusive).....	30
V-B-4. Déplacement à couvert (exclusive).....	32
V-C. Désengagement.....	33
V-D. Tableau récapitulatif des actions de mouvement.....	33
Ch.6 Phase d'Activation : Tir.....	34
VI-A. Action de tir (cumulative).....	34
VI-A-1. Choix de la cible et mesure de la distance.....	34
VI-A-2. Se jeter à couvert.....	34
VI-A-3. Calcul de la difficulté et test de tir.....	34
VI-B. Cas particuliers.....	35
VI-B-1. Tir dans la mêlée.....	35
VI-B-2. Tir immobile.....	35
VI-B-3. Tir en assaut.....	35
Ch.7 Phase de combat.....	36
VII-A. Séparation des mêlées en plusieurs combats.....	36
VII-B. Ordre de résolution des combats.....	37
VII-C. Résolution des combats.....	37
VII-C-1. Répartition des dés de combat.....	38
VII-C-2. Initiative.....	38
VII-C-3. Résolution des passes d'armes.....	39
VII-C-4. Déroulement d'une attaque.....	39
VII-C-5. Défense soutenue.....	40
VII-C-6. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.....	40

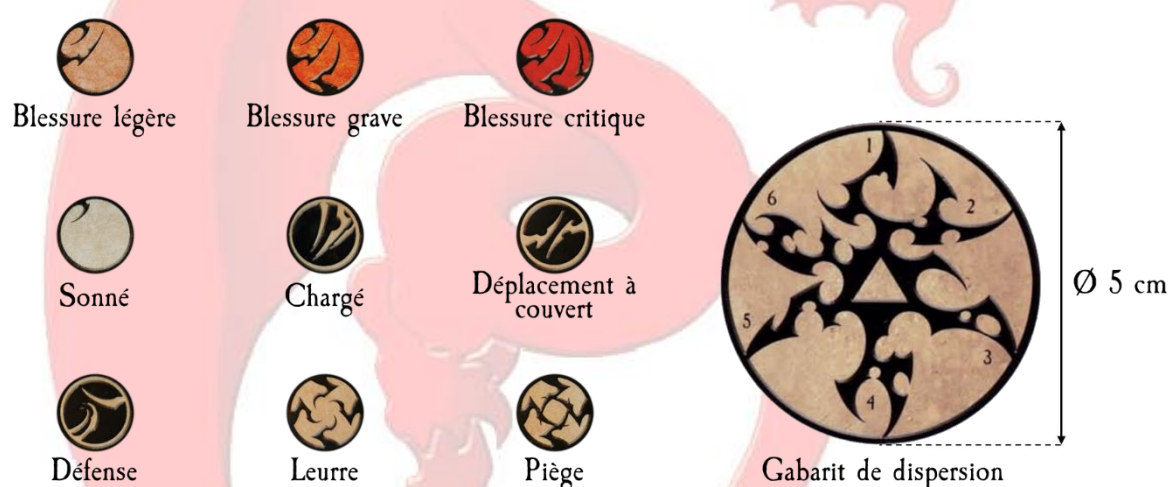
© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar
Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.

Ch.1 Préparation du matériel de jeu.

I-A. Matériel nécessaire au jeu.

Confrontation se joue avec des figurines qui représentent les troupes dont disposent les joueurs. La partie se déroule généralement entre deux joueurs, chacun dirigeant l'une des armées qui s'affrontent (des règles prévoient aussi des affrontements de 3 joueurs ou plus). Dans Confrontation les figurines évoluent, selon les forces en présence et le scénario choisi, sur des surfaces de différentes tailles, allant de 60x60cm pour les petites escarmouches à 120x60cm ou 90x90cm pour les plus gros formats, dotées d'éléments de décors comme des collines, des bâtiments, des arbres, etc. Ce jeu est bien plus qu'un jeu de « soldats de plomb ». Il est régi par des règles qui, via notamment les caractéristiques des combattants, permettent de résoudre les différentes situations de jeu (mouvement, tirs, corps à corps, magie, etc.).

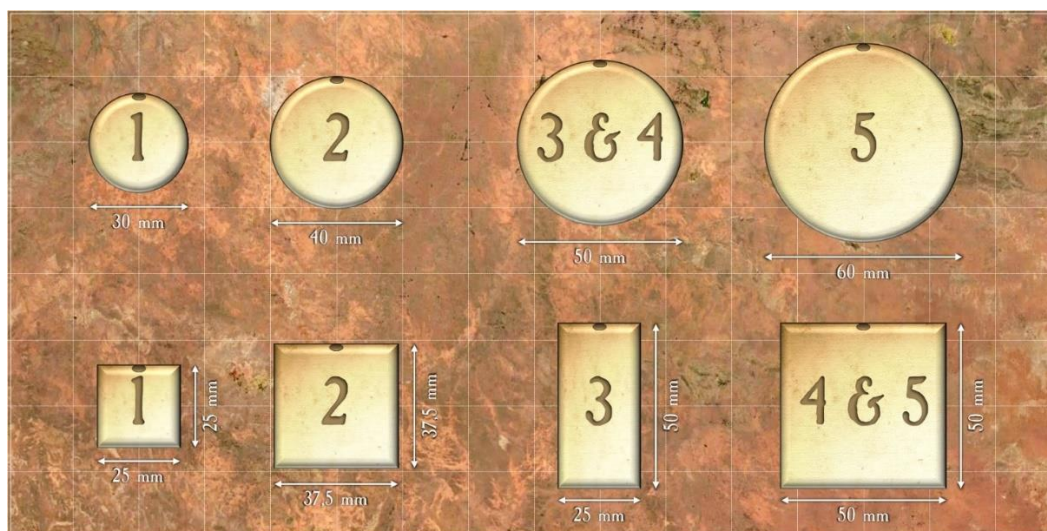
Confrontation se joue en utilisant un mètre (gradué en centimètres) et des dés à six faces pour résoudre les différentes actions entreprises par les combattants. Le jeu nécessite aussi des cartes de référence où sont inscrites les caractéristiques des combattants ainsi que des pions qui sont utilisés comme aide-mémoire au cours du jeu (blessures et états particuliers des combattants).



I-B. Les figurines et leurs socles.

Chaque figurine est collée sur un socle, rond ou carré, dont la largeur dépend de la taille du combattant (la taille du combattant est indiquée sur sa carte de référence) :

1. Infanterie de taille moyenne ou de petite taille : Socle carré de 25x25mm ou socle rond de 30mm de diamètre.
2. Combattant de Grande taille (sauf les exceptions des points 3 et 4) : Socle carré de 37,5x37,5mm ou socle rond de 40mm de diamètre.
3. Cavalerie : Socle rectangulaire de 25x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
4. Serpents Ophidiens : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
5. Combattant de Très grande taille ou Machines de guerre : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 60mm de diamètre.



Attention ! Les figurines sont censées être montées sur le socle avec lequel elles sont fournies, mais le joueur peut librement passer du socle rond au socle carré ou vice-versa. En cas de travail personnalisé, il sera souvent toléré qu'un combattant soit changé de socle, mais il convient de prévenir son adversaire (et l'arbitre dans le cadre d'un tournoi) et de ne chercher en aucun cas à essayer de tirer avantage de cette modification.

I-C. Les cartes de référence.

Il y a deux types de combattants à Confrontation : d'une part les **Champions**, qu'ils soient de courageux meneurs d'hommes ou des magiciens aux pouvoirs défiant l'entendement, et d'autre part les **Troupiers** qui correspondent aux combattants accompagnant ces personnages d'exception. Qu'il soit **Champion** ou **Troupier**, un combattant possède une carte de référence qui présente une illustration et ses caractéristiques martiales.

Attention ! la carte de référence initialement vendue avec la figurine a dans la majorité des cas été modifiée, uniquement en ce qui concerne le coût du combattant. Bien qu'il soit toujours possible de jouer avec les cartes d'origine, elles ont été remplacées par les cartes au format Confédération telles que celles présentées ci-dessous, à jour, plus explicites, et disponibles sur le portail ConfFédé : <https://confederation-dragon-rouge.fr/>

VOIES DE LA LUMIÈRE

2 Logo du peuple

5 Caractéristiques

7 Compétences

9 Points d'armée

MÉANDRES DES TÉNÈBRES

Nom 3

Logos peuples secondaires 2

Caractéristiques de tir 5

Photo ou croquis 1

Rang et taille 9

CHEMINS DU DESTIN

5 Caractéristiques de prétrise

Date de Mise à jour

5 Caractéristique de peur

6 Equipements

7 Compétences induites

NEUTRES ET CADWALLON

Classe(s) 4

Caractéristiques de magie 5

Capacités spéciales 8

- 1 Photo de la figurine ou dessin illustrant le combattant.
- 2 Logo du peuple de l'armée auquel appartient ce profil.
- 3 Nom du combattant. Les **Troupiers** portent généralement le nom de leur fonction (lancier, archer...) alors que les **Champions** ont un nom propre. Les champions ont la mention **Champion** dans leur rang et bénéficient d'avantages particuliers, comme des compétences induites, rappelés sur la carte de référence.
- 4 S'il y a lieu, la **Classe** du combattant est indiquée juste en-dessous de son nom.
- 5 **Caractéristiques** du combattant représentées par des icônes et reflétant ses aptitudes martiales :



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



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



Le premier chiffre correspond à l'**Attaque/ATT** et représente l'habileté du combattant lorsqu'il porte un coup à un adversaire. Le second chiffre correspond à la **Force/FOR** et sert à déterminer les dégâts infligés par une telle attaque.



Le premier chiffre correspond à la **Défense/DEF** et est utilisée lorsque le combattant tente de parer une attaque au corps à corps. Le second chiffre correspond à la **Résistance/RES** et est prise en compte lorsque le combattant est affecté par un effet de jeu susceptible d'entraîner des blessures.

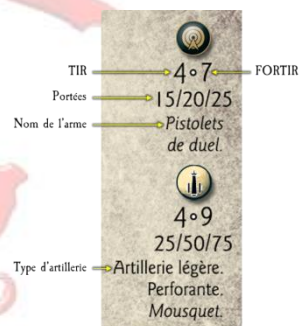


La **Peur/PEUR** ou le **Courage/COU** correspond au premier chiffre. Les combattants dotés d'une PEUR sont susceptibles d'effrayer ceux qui ont une valeur de Courage (ou ceux qui ont une PEUR moins élevée). Le second chiffre correspond à la **Discipline/DIS** et reflète la volonté et le sens de la stratégie des soldats sur le champ de bataille.

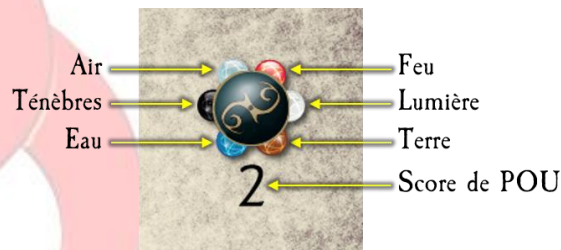


Certains combattants possèdent une arme de tir dont les caractéristiques sont indiquées dans la partie Equipements.

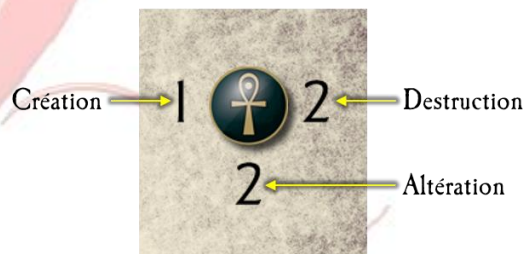
Le premier chiffre correspond au **Tir/TIR** et indique l'habileté du combattant avec son arme de tir. Le second chiffre indique la **Force de l'arme de tir/FORTIR** et sert à déterminer les dégâts qu'elle inflige.



Seuls les magiciens sont dotés de la caractéristique **Pouvoir/POU** qui figure à droite de leur carte de références. Plus le POU est élevé, plus le magicien a de la facilité à lancer des sortilèges. Sont aussi indiqués les éléments que maîtrise le magicien.



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



- 6 La section **Equipements** indique le type d'arme et d'armure dont le combattant est équipé et certaines de leurs caractéristiques.
- 7 Les **Compétences** du combattant lui confèrent certaines particularités. Les effets des compétences sont décrits au chapitre XII-B. Certaines sont induites du statut du combattant (Champion, Élémentaire...). Elles sont alors indiquées entre parenthèses, en-dessous des autres compétences.
- 8 **Capacités spéciales** du combattant. Le descriptif complet de ces capacités spéciales se retrouve sur le livre d'armée, sur le profil complet du combattant sur le portail ConfFédé, ainsi que sur la liste d'armée produite par le générateur d'armée du portail.
- 9 En bas à gauche de la carte de référence, les **Points d'Armée (PA)** représentent une estimation de la Valeur stratégique du guerrier. Plus ce nombre est élevé, plus le combattant est puissant. Cette valeur permet d'équilibrer les forces qui vont s'affronter. Elle représente le coût individuel des combattants et non celui de l'ensemble des figurines qui vont être représentées par la carte.

A droite est inscrit le **Rang** suivi de la **Taille/TAI** du combattant qui est un facteur de jeu important. La **Taille** influe sur la résolution des tirs et surtout elle définit la **Puissance/PUI** des combattants, c'est-à-dire leur capacité à déstabiliser leurs adversaires lorsqu'ils chargent ou, au contraire, à encaisser l'impact d'une charge ennemie :

- Petite taille (TAI = 1) et Taille moyenne (TAI = 2) : PUI = 1.
- Grande taille (TAI = 3) : PUI = 2.
- Très grande taille (TAI = 4 ou +) avec la compétence « Énorme/X » : PUI = 2 + X, TAI = 3 + X.

Remarque : excepté pour les combattants de Petite taille, on a $PUI = TAI - 1$.

Enfin le **Rang** symbolise le grade et/ou la fonction du combattant au sein de son armée. Le rang indique aussi si le combattant est un **Champion**. On distingue différents rangs distribués sur une échelle de quatre catégories (chiffre entre parenthèses ci-dessous).

Rangs propres aux guerriers :

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

Rangs propres aux magiciens :

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

Rangs propres aux fidèles :

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

I-D. La liste d'armée.

Avant de démarrer une Confrontation, chacun des joueurs construit sa liste d'armée, c'est-à-dire son groupe de combattants, dans la limite du coût total en PA qu'ils ont prévu pour la valeur de leur armée, et selon certaines règles précisées ci-dessous. Bien qu'il leur soit possible de constituer leur armée en ajoutant à la main les coûts des combattants et des différentes options d'équipements, d'artefacts, de sorts, présents dans les livres d'armée, il est fortement conseillé aux joueurs d'utiliser le constructeur d'armée en ligne disponible à l'adresse : <https://www.conf-federation.fr/conceptionarmees.php>

L'avantage du constructeur d'armée en ligne est qu'il permet ensuite d'imprimer la liste d'armée regroupant en une seule page, l'ensemble des caractéristiques des combattants, des équipements, des artefacts, des sorts, des miracles, avec la description complète de leurs effets.

I-D-1. Contingent.

Le contingent maximal de chaque armée, c'est-à-dire le nombre de socles de combattants dont elle peut être constituée, est défini en fonction de la valeur en PA choisie. Ce maximum est fixé à cinq combattants par tranche, même incomplète, de 100 P.A.

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

Quelles que soient la Taille, la Puissance et la valeur en PA, un socle ne compte que pour 1 dans le contingent de son armée et ce, même s'il y a plusieurs figurines dessus (cavaliers, bombardiers nains, machine de guerre, etc...). Il n'existe par contre pas de minimum pour le contingent.

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

I-D-2. Valeur stratégique des combattants.

La **Valeur stratégique** d'un combattant est exprimée en points d'armée (PA). Elle est calculée à partir de la valeur en PA donnée sur la carte de référence à laquelle on ajoute tous les surcoûts associés aux équipements, artefacts, options, etc. Si un élément du combattant a une valeur en PA qui varie selon les caractéristiques de son profil, cette valeur doit être calculée en fonction de la valeur finale des caractéristiques de son profil, en prenant en compte tous les modificateurs de son équipement.

Exemple : L'artefact Fer (1) doit être payé à ATT+DEF+RES PA, sur Ghorak le fauve (ATT=8, DEF=4, RES=8) et lui donne ATT+1 et DEF+1. Le profil final sera donc modifié à (ATT=9, DEF=5, RES=8) donc le prix à payer pour l'artefact sera de 9+5+8=22 PA.

I-D-3. Valeur stratégique maximale.

La valeur stratégique d'un combattant ne doit jamais dépasser 40 % de la valeur maximale définie pour l'armée.

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

I-D-4. Champions.

La valeur stratégique cumulée des **Champions** d'une armée doit être au minimum de 20 % de la valeur maximale définie. **Exemple :** Un joueur prépare son armée de Gobelins pour une bataille à 300PA. Il peut jouer Azzoth le fourbe (34PA) et Shûb (36PA) dont la valeur cumulée est de 70PA, ce qui dépasse le minimum prévu par le format (60PA).

Les **Champions** sont des personnages uniques et ne peuvent pas être recrutés en plusieurs exemplaires dans une liste d'armée.

I-D-5. Combattants et cartes de références.

Une même carte de référence peut, au choix du joueur, représenter de 1 à 3 combattants du même type si ce sont des **Troupiers**. Au cours la partie, chaque combattant sera lié à la carte de référence qui le représente. Le nombre maximal de combattants qui peuvent être représentés par une même carte dépend de leur valeur stratégique individuelle :

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

Il existe cependant quelques exceptions à cette règle. Le nombre de combattants identiques par carte est rappelé sur la carte de référence, juste à droite du **Rang**.

Tous les combattants représentés par une même carte doivent être identiques et équipés de façon totalement identique. **Exception :** les états-majors (voir XII-A-1), les familiers (voir XIV-J-2) et les combattants dotés de la compétence « AsserviX » (voir XIX-B-13).

Exemple : Une armée Sessair est composée des combattants suivants :

- Gwenlaën l'orgueilleuse, Gwenlaen doit être représentée par sa propre carte de référence.
- Deux barbares géants ayant le même profil qui peuvent être représentés par une carte chacun ou par une seule carte pour les deux.

- Trois fiannas keltoises, qui peuvent être représentées soit par une carte chacune, soit par une seule carte pour les trois, soit par une carte pour deux fiannas + une carte pour la troisième fianna.

I-D-6. Artefacts.

Si un combattant possède la compétence « Artefact/X », il peut être doté de 1 à X artefacts lors de la constitution de l'armée. Les combattants possédant cette compétence sont généralement des **Champions**, mais il existe des exceptions où des **Troupiers** se voient confier des Artefacts.

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

Le coût en PA des artefacts s'ajoute à celui du combattant auquel ils sont attribués. Une liste d'armée ne peut pas inclure plus d'un seul exemplaire d'un même artefact, sauf exception stipulée dans la description de celui-ci.

Les descriptifs des artefacts du jeu se trouvent sur le portail en ligne ConfFédé. De plus, la liste des artefacts accessibles à un profil donné apparaît dans le constructeur d'armée en ligne. Les artefacts réservés à un peuple sont aussi détaillés dans le livre d'armée de ce peuple.

Note : Bien qu'ils ne soient pas des Artefacts, certains équipements optionnels peuvent être choisis par certains combattants (Traitements pour l'armée Dirz, Vertus pour les prêtres...) et apparaissent sur le constructeur d'armée dans la liste des « artefacts » accessibles. Il est alors mentionné dans sa description que l'équipement n'est pas un artefact. Il ne compte donc pas dans le nombre d'artefacts maximum auquel le combattant a droit.

I-D-7. Sortilèges et miracles.

Un magicien ne peut apprendre qu'un nombre restreint de sortilèges (voir XIV-C), provenant des voies qu'il maîtrise. De même que pour les artefacts, le constructeur d'armée en ligne fournit la liste des sortilèges accessibles à un magicien donné. Les sortilèges sont gratuits (pas de surcoût en PA).

Tout comme les magiciens avec leurs sortilèges, les fidèles n'ont qu'un nombre restreint de miracles à leur disposition (voir XV-C), provenant des litanies qu'ils maîtrisent. Le constructeur d'armée en ligne fournit la liste des miracles accessibles à un fidèle donné. Les miracles sont gratuits (pas de surcoût en PA).

I-D-8. Alliés (optionnel).

Les principaux peuples d'Aarklash, chacun représenté par un animal totem (entre parenthèses), sont répartis au sein des trois voies d'alliance suivantes :

Les **Méandres des Ténèbres** regroupent :

- les morts-vivants d'Achéron (**Bélier**) 
- l'empire du Syharhalna des alchimistes de Dirz (**Scorpion**) 
- la toile d'Ashinan des elfes Akkyshans (**Araignée**) 
- les Keltois du clan des Drones ou Clairvoyants de Caer Maed (**Cerf**) 
- les Possédés des Gouffres ou nains de Mid-Nor (**Hydre**) 
- l'Alliance Ophidienne (**Serpent**) 
- les Disciples de la Bête tels que se nomment les dévoreurs de Vile-Tis (**Hyène**) 

Les **Voies de la Lumière** regroupent :

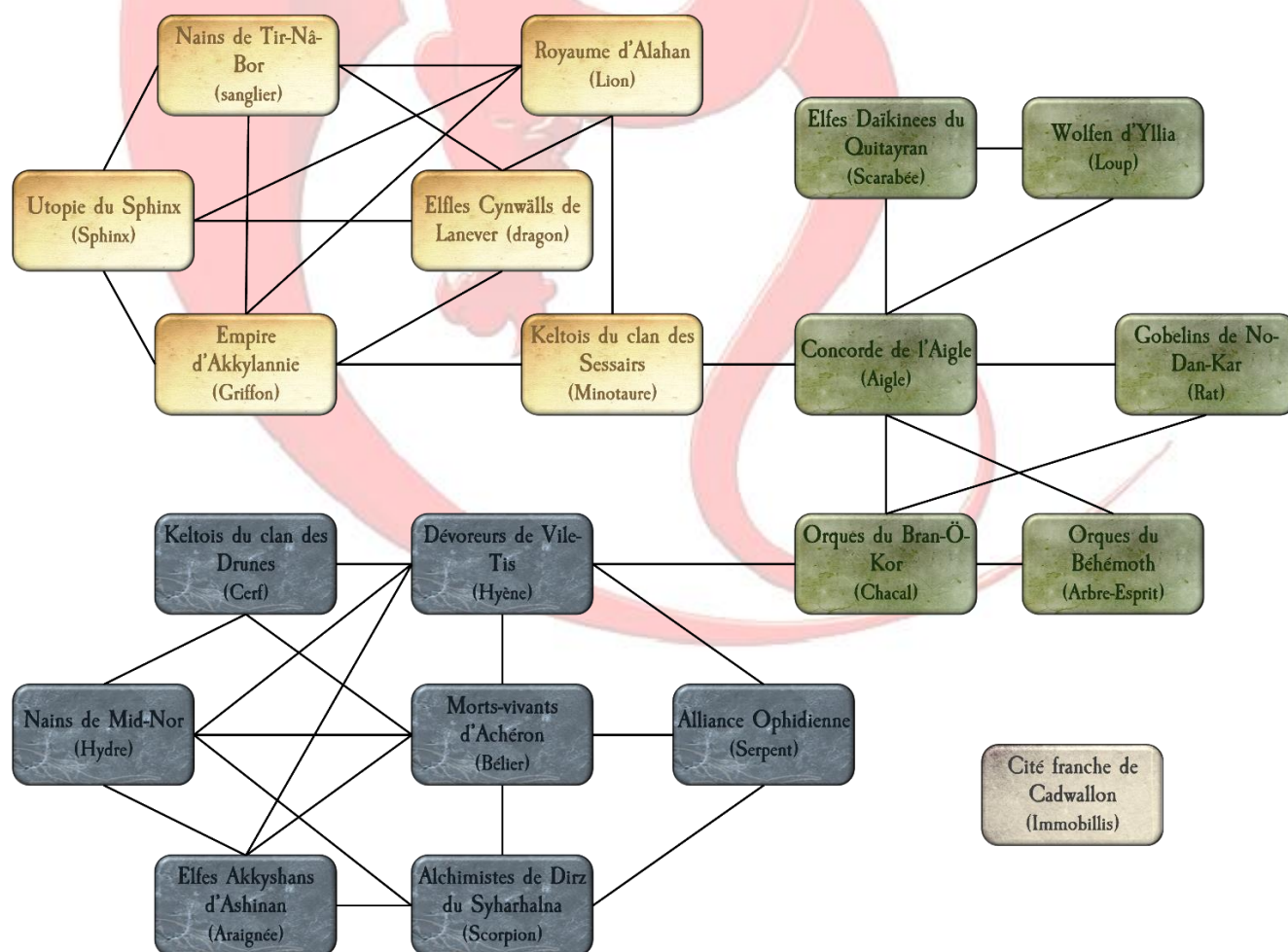
- le Royaume d'Alahan (**Lion**) 
- l'Empire d'Akkylannie (**Griffon**) 
- les forteresses des Nains de Tir-Nâ-Bor (**Sanglier**) 
- La république de Lanever des elfes Cynwälls (**Dragon**) 

- les Keltois du clan des Sessairs ou Barbares d'Avagddu (**Minotaure**) 
- l'Utopie du Sphinx (**Sphinx**) 

Les **Chemins du Destin** regroupent :

- les elfes Daïkinees ou gardiens de Quitayran (**Scarabée**) 
- les orques du Bran-Ô-Kor (**Chacal**) 
- les Wolfen d'Yllia (**Loup**) 
- les gobelins de No-Dan-Kar (**Rat**) 
- les orques du Béhémoth (**Arbre-Esprit**) 
- la concorde de l'Aigle (**Aigle**) 
- les Keltois du clan d'Aran (**Hibou**) 

Bien que ces peuples trouvent principalement des alliés parmi leur voie d'alliance certains ont noué des amitiés en dehors ou développé des inimitiés au sein de leur voie. Le schéma ci-dessous résume les alliances possibles entre les peuples d'Aarklash :



Autres peuples :

- La cité franche de Cadwallon (**Immobilis**) : les guildes et les fiefs commercent & négocient avec tout le monde mais le duc n'a pas d'alliés officiellement déclarés. Au sein de la cité-franche, guildes & fiefs entretiennent des relations parfois amicales, mais parfois d'une hostilité qui confine à la haine. Malgré cela, tous peuvent s'entraider pour le bien de la cité, au moins le temps d'une mission. Les relations entre chaque faction de Cadwallon sont décrites précisément dans le livre d'armée de chacune.
- Les créatures **élémentaires et immortelles** viennent apporter leur aide aux combattants qui partagent les mêmes combats. La politique d'Aarklash leur est étrangère et ils ne participent pas aux voies d'alliance. Voir le descriptif des compétences Élémentaire/X et Immortel/X pour plus de précisions sur la manière dont ils peuvent être recrutés dans une armée.

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

La valeur stratégique cumulée des Alliés au sein d'une même armée ne doit pas dépasser 30 % de la valeur maximale. **Exemple** : Un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA. La valeur cumulée de ses Alliés ne doit donc pas dépasser 90PA.

Le pourcentage de **Champions** Alliés n'est pas limité au sein de leur propre contingent. Leur valeur stratégique n'est en revanche pas comptabilisée dans le pourcentage minimal imposé pour l'armée entière. **Exemple** : Une armée à 300PA doit comporter 60PA de Champions et au maximum 90PA d'Alliés. Ces 90PA d'Alliés peuvent être alloués dans leur totalité à des Champions Alliés. Ils ne sont alors pas comptés parmi les 60PA de Champions obligatoires dans l'armée.

I-D-9. Exemple de composition d'armée.

Escorte royale d'Alahan (300PA) :

Effectif maximal : quinze combattants.

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

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

Champions (77PA).

Migaël le Sélénite : 57PA.

Artefact « Robes célestes » : 20PA.

Sortilèges : « Égide Élémentaire » « Force de la vertu » « Lueur apaisante » « Glaive chimérique ».

Troupes (188PA).

Trois paladins errants : $3 \times 20 = 60\text{PA}$.

Un joueur d'épée : 13PA.

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

Une disciple d'Azël : 34PA.

Trois Valkyries (B) : $3 \times 15 = 45\text{PA}$

Alliés (34PA).

Un exorciste du Griffon : 34PA.

Total = 299PA et 13 combattants.

Ch.2 Règles génériques.

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 maladroresses 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-C).

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 gobelin (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 gobelin 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 gobelin, 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 gobelin 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.

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.

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.

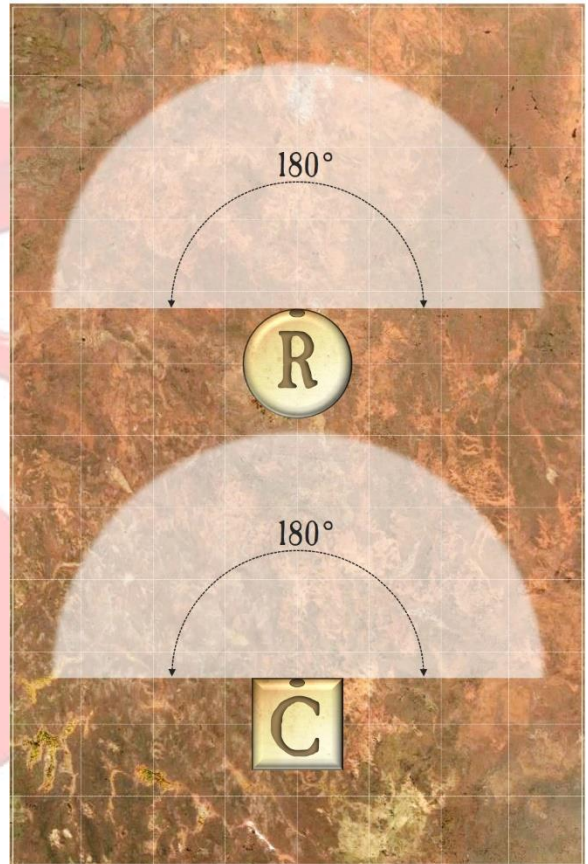
II-D-1. Éléments de décors.

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.

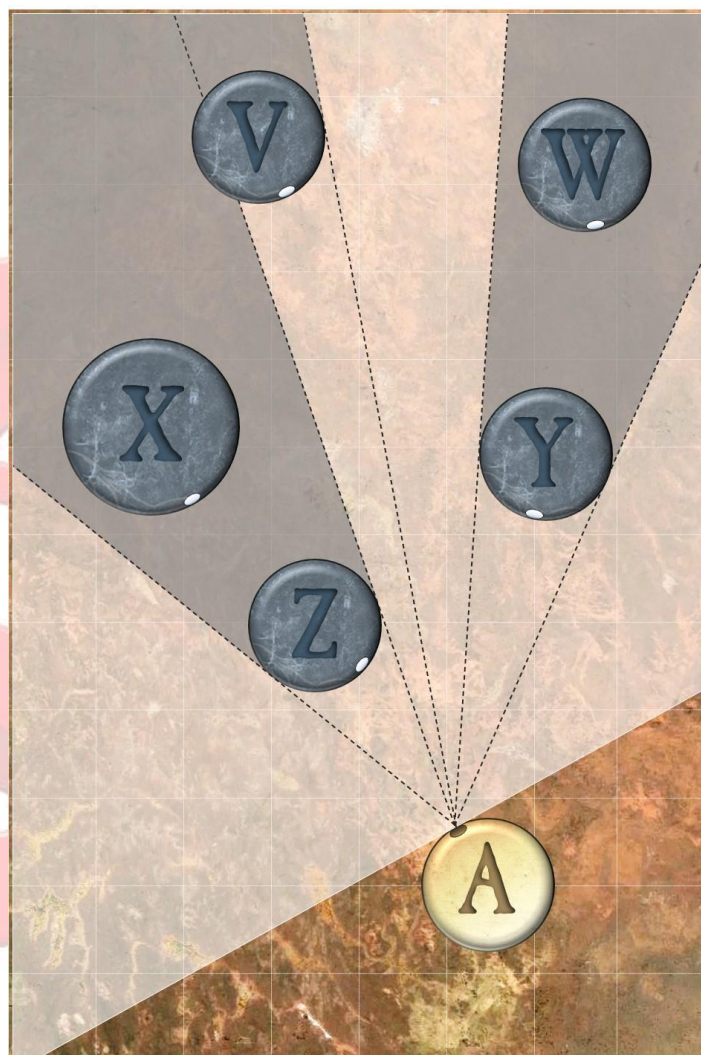
La cible : L'élément de décor ou la figurine que la source tente de voir.

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 : A 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.

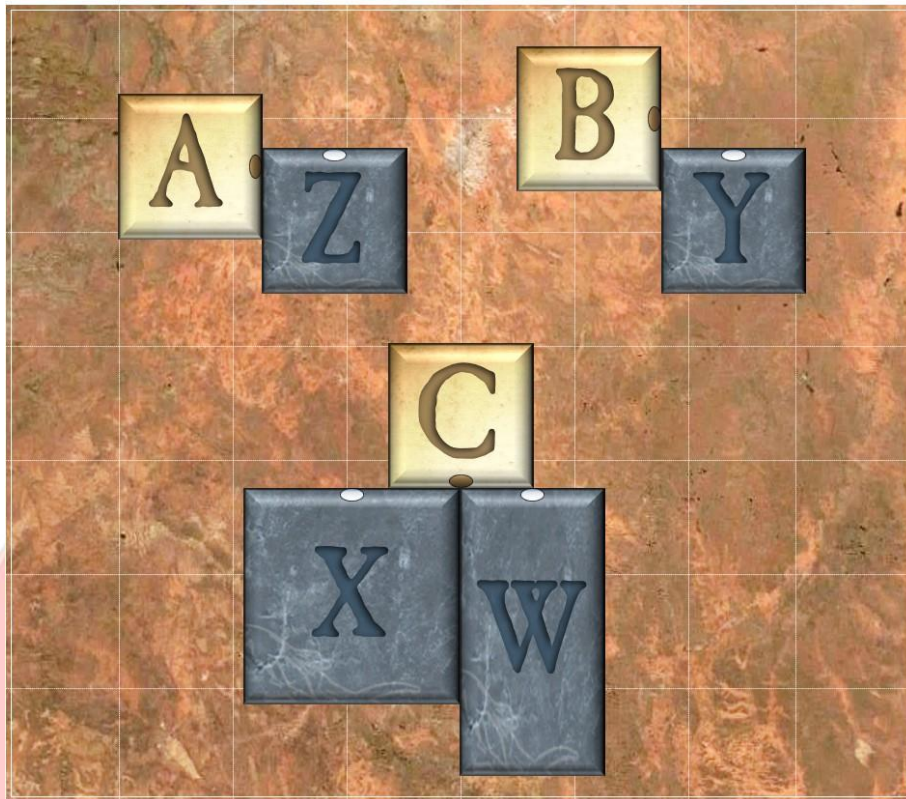
Le contact entre 2 combattants est toujours réciproque, si l'un des 2 est considéré comme étant en contact, alors l'autre l'est aussi.

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.

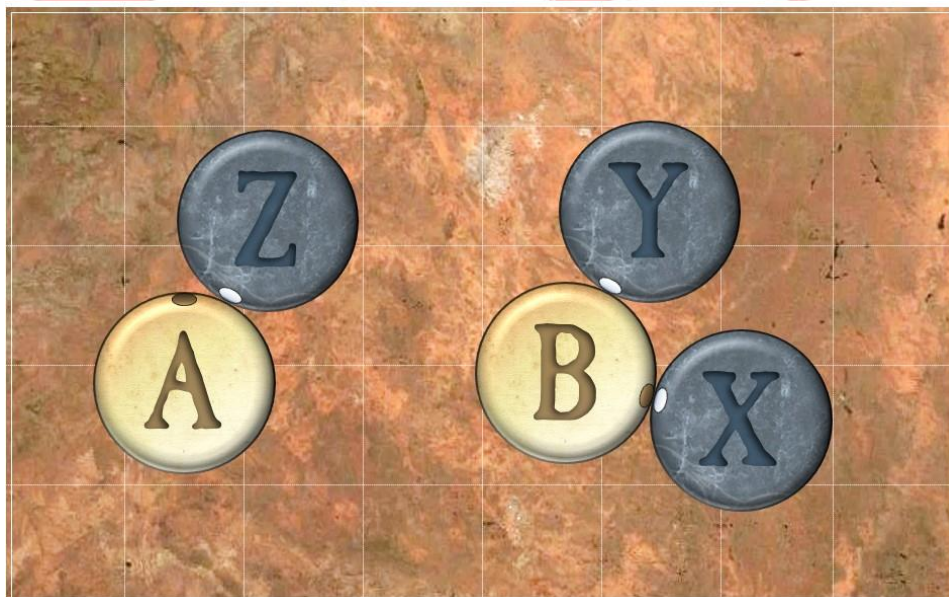
Attention ! Cela n'est possible que si les figurines à déplacer sont effectivement au contact du socle de la cible. Si elles ne le sont pas, elles sont considérées comme des obstacles et ne peuvent pas être déplacées.



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 ne bloquent pas les lignes de vue entre le palier 0 et le palier 1. Un obstacle au palier 1 ne bloque ni les lignes de vue au sein du palier 1, ni entre le palier 0 et le palier 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.

Les interactions possibles entre les paliers 0 et 1 (mouvement, tir, sorts, miracles...) sont décrites dans la compétence vol/X au chapitre XII.

Ch.3 Avant la Confrontation.

III-A. Choix du scénario et installation du champ de bataille.

Avant de débuter la confrontation, les joueurs doivent s'entendre sur les conditions de victoire, installer le champ de bataille, définir les zones de déploiement de leurs combattants...

III-A-1. Format du terrain et zones de déploiement.

Le format standard du terrain d'une partie de Confrontation est une zone de 120cm par 60cm mais il est possible de jouer sur une surface de 90cm par 90cm ou, pour les plus petits formats d'armée (moins de 200PA), sur une table de 60cm par 60cm.

Le mode de déploiement standard de Confrontation est la **ligne de bataille**. Dans cette configuration, le champ de bataille est divisé en deux par la ligne médiane qui traverse le terrain, soit dans sa largeur (Figure 1), soit dans sa longueur (Figure 2). Chaque moitié de terrain sera attribuée à l'un des deux camps.

La zone de déploiement de chaque joueur est définie par la surface située dans sa moitié de terrain, à plus de 15cm de la ligne médiane et à moins de 50cm de celle-ci.

NB : Ce mode de déploiement assure généralement la possibilité de provoquer des combats au corps à corps dès le premier tour de jeu. Il est bien sûr possible de se mettre d'accord entre joueurs pour laisser plus que 30cm entre les deux zones de déploiement. Le tour 1 sera alors généralement un tour d'approche où les combattants se placent en fonction de leurs ennemis et le tour 2 verra les premiers engagements au corps à corps.

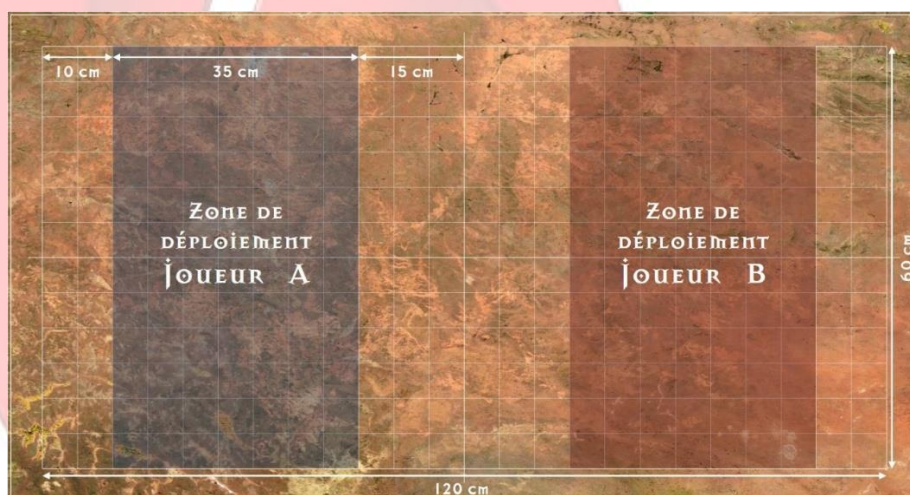


Figure 1 : zones de déploiement pour une surface de 120cm par 60cm séparée dans sa largeur.



Figure 2 : zones de déploiement pour un terrain séparé dans sa longueur (120x60 et 60x60).

III-A-2. Scénarios de base.

Un jeu d'escarmouche tel que Confrontation est encore plus amusant si l'on joue un scénario dont l'objectif n'est pas uniquement d'annihiler l'adversaire. Le portail ConfFédé regroupe un nombre important de scénarios au standard des tournois : <https://confederation-dragon-rouge.fr/>. Les règles complètes qui régissent ces scénarios se trouvent au chapitre 13. Néanmoins, pour débiter à Confrontation, il est conseillé de commencer par quelques parties avec les scénarios de base décrits ci-dessous.

Ces scénarios font intervenir la notion de **contrôle** d'une zone du champ de bataille. On dit qu'un joueur **contrôle** une zone si d'une part la somme des puissances de ses combattants présents dans la zone (tout le socle doit être dans la zone) est supérieure à celle des combattants ennemis **et** d'autre part si la somme des valeurs stratégiques de ses combattants est supérieure à celle des valeurs stratégiques des combattants ennemis. Tout autre cas de figure aboutit à une zone disputée. Pour le calcul de la somme des valeurs stratégiques, un combattant en blessure grave subira une pénalité de -5 à sa valeur stratégique (minimum 0) et un combattant en blessure critique -10.

Scénario 1 : Bain de sang

Chaque joueur se déploie en **ligne de bataille**. La partie dure 6 tours. L'objectif est simple : au terme des 6 tours de jeu, le vainqueur est celui qui **contrôle** la totalité du champ de bataille.

Scénario 2 : Conquête

Chaque joueur se déploie en **ligne de bataille**. La partie dure 6 tours. Au terme du dernier tour de jeu, on regarde quel camp contrôle la zone de déploiement du joueur 1, celle du joueur 2 et la zone neutre du centre. Un joueur qui contrôle sa zone de déploiement gagne 1 Point de Victoire (PV), 2 PV s'il contrôle la zone du centre et 3 PV pour le contrôle de la zone de déploiement ennemie. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

Variante : les zones à contrôler peuvent être plus restreintes (exemple : il faut protéger le campement situé dans sa zone de déploiement et aller attaquer le campement adverse, prendre une tour de guet située au milieu de la carte, etc...)

Scénario 3 : Exécution

Chaque joueur se déploie en **ligne de bataille**. La partie dure 5 tours. L'objectif est de tuer le combattant adverse qui a la valeur stratégique la plus élevée, équipement et options inclus. Le premier joueur qui y arrive est déclaré immédiatement vainqueur.

Variante : le but peut aussi être d'éliminer tous les combattants d'une carte de l'adversaire déterminée aléatoirement (numéroter les cartes et tirer un numéro au sort). Le résultat de ce tirage peut être gardé secret, chaque joueur ne sachant donc pas quels combattants il doit protéger particulièrement.

III-A-3. Installation des éléments de décor.

Les scénarios de bases se jouent avec un minimum de 4 éléments de décor (ruines, maisons, collines, murets, forêts...) qui ne devraient pas dépasser 30x30 cm. Chaque joueur place un élément de décor à tour de rôle. Pour placer un décor, il ne faut pas qu'il soit à moins de 6cm d'un autre décor ni d'un des bords de table. Une fois les décors installés, les joueurs tirent au sort lequel des deux choisit sa zone de déploiement.

NB : des règles plus complètes sur l'installations des décors sont décrites au chapitre 13, mais elles ne sont pas utiles pour les scénarios de base.

III-B. Déploiement.

Une fois le champ de bataille installé et le scénario défini, les joueurs réalisent le déploiement de leurs figurines. Le déploiement se déroule en deux phases : 1) Phase stratégique 2) Phase de déploiement.

III-B-1. Phase Stratégique.

La phase Stratégique permet de déterminer l'ordre dans lequel les figurines vont être déployées. Elle se déroule en deux étapes :

1. Séquence de déploiement :

Chaque joueur constitue une pioche face cachée avec toutes ses cartes de référence en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite. On appelle cette pioche la **séquence de déploiement** car c'est elle qui indiquera l'ordre dans lequel seront déployés les combattants lors de la phase de déploiement.

2. Jet de Tactique.

Chaque joueur effectue un test de Discipline avec le combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au peuple de l'armée : le **jet de Tactique**. Le vainqueur de ce jet choisira quel joueur commence à parler lors de la phase de déploiement.

Malgré le fait que ce test soit effectué avant le placement des figurines sur le champ de bataille, le combattant désigné pour effectuer le jet de Tactique bénéficie de l'éventuel bonus d'un musicien ou d'un état-major complet s'il déploie ensuite ses combattants à portée de commandement (cf. compétences Musicien/X et Commandement/X au chapitre 12).

III-B-2. Phase de déploiement.

C'est durant la phase de déploiement que les figurines sont placées sur le terrain.

1. Tirage des cartes de la séquence de déploiement.

Les joueurs déploient maintenant leurs combattants selon le tirage successif des cartes de leur **séquence de déploiement**. Le tirage se déroule selon les règles suivantes :

- Le joueur qui a gagné le **jet de Tactique** décide quel joueur prend la parole en premier.
- Lorsqu'un joueur a la parole, il doit **soit** piocher et révéler la carte du dessus de sa séquence de déploiement et déployer les combattants associés, **soit** mettre cette carte en réserve (il la pose face cachée à côté de sa pioche) s'il n'en a pas encore mis une, **soit** utiliser un refus s'il en a la possibilité. Puis il passe la parole à son adversaire.
- Chaque joueur ne pourra placer qu'une seule de ses cartes en réserve, une seule fois au cours de la phase de déploiement.
- Lorsqu'un joueur reprend la parole et qu'il a déjà une carte en réserve, il peut, **soit** jouer la carte du dessus de sa pioche, **soit** jouer sa carte placée en réserve à la place, **soit** jouer sa carte placée en réserve **plus** la carte du dessus de sa pioche.
- Refus : au début de la phase de déploiement, les joueurs comparent le nombre de cartes que comptent leurs séquences de déploiement. Celui qui en a le moins dispose d'un nombre de refus égal à la différence du nombre de cartes. Au cours du déploiement, l'utilisation d'un refus permet à un joueur qui a la parole de ne jouer aucune carte et de directement redonner la parole à son adversaire.

Remarque : ce tirage se fait de la même manière que le tirage des cartes de la séquence d'activation à chaque tour de jeu (voir IV-A)

2. Placement des combattants.

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, il doit placer les combattants représentés par cette/ces carte(s) dans la zone de déploiement de son camp, sauf exception liée à un effet de jeu (compétence, artefact...) ou à un scénario particulier. Une fois que tous les combattants de chaque joueur ont été positionnés sur le champ de bataille, le déploiement est terminé et le premier tour peut commencer.

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

Ch.4 Déroulement d'une Confrontation.

Une partie de Confrontation est généralement divisée en 6 tours de jeu, mais certains scénarios se jouent en 4 ou 5 tours et les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord sur le nombre de tours de jeu qu'ils souhaitent effectuer. Une fois la phase de déploiement terminée, les joueurs débutent le premier tour. Chaque tour se déroule selon la succession des phases suivantes :

Tour de jeu :

- 1) **Phase stratégique** : chaque joueur réalise sa séquence d'activation qui établit dans quel ordre ses combattants agiront. Les joueurs effectuent ensuite un « jet de Tactique » pour savoir qui décide quel joueur est le premier à activer un/des combattant(s).
- 2) **Phase d'activation** : les combattants sont activés à tour de rôle. Ils se déplacent, tirent, lancent des sortilèges, accomplissent des miracles, etc.
- 3) **Phase de combat** : les actions de combat au corps à corps sont effectuées. Certains combattants ont aussi la possibilité de lancer des sortilèges, accomplir des miracles ou effectuer des mouvements de poursuite.
- 4) **Phase d'entretien** : les joueurs effectuent le **ralliement des combattants en déroute**, puis la **régénération mystique** (reconstitution de la réserve d'énergie magique des magiciens et du nouveau total de foi temporaire des fidèles) et enfin l'**entretien des effets de jeu** (paiement du coût d'entretien de certains sortilèges ou miracles, jets de dés liés à certaines compétences : « Régénération/X », « Renfort » ...)

IV-A. Phase stratégique.

La phase stratégique se déroule en deux étapes : 1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet de Tactique.

Remarque : si un effet de jeu doit être résolu durant la phase stratégique sans autre précision, il est résolu avant l'étape 1). S'il doit être résolu avant le jet de tactique, il est néanmoins résolu une fois l'étape 1) terminée.

IV-A-1. Constitution des séquences d'activation.

Chaque joueur constitue une pioche face cachée avec toutes ses cartes de référence en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite. On appelle cette pioche la **séquence d'activation** car c'est elle qui indiquera l'ordre dans lequel seront activés les combattants lors de la phase d'activation.

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

Remarque : Au cours de la partie, si tous les combattants représentés par une même carte de référence ont été éliminés aux tours précédents, cette carte ne doit plus être incluse dans la séquence d'activation.

IV-A-2. Jet de Tactique.

Chaque joueur effectue un test de Discipline avec le combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au peuple de l'armée : le **jet de Tactique**. Le vainqueur de ce jet choisira quel joueur commence à parler lors de la phase d'activation.

Remarque 1 : le combattant utilisé doit faire partie du peuple de l'armée. Sont donc exclus les alliés et les combattants dotés des compétences « Immortel/X », « Élémentaire/X », « Mercenaire », sauf s'ils appartiennent au peuple de l'armée ou s'ils sont dotés de la compétence « Alliance/X », à condition que X soit le peuple de l'armée ou sa voie d'alliance.

Remarque 2 : en aucun cas un combattant ne peut utiliser la Discipline d'un combattant possédant la compétence Commandement/X à la place de la sienne pour effectuer le jet de Tactique.

IV-B. Phase d'activation.

C'est durant la phase d'activation que les joueurs activent leurs combattants à tour de rôle via le tirage des cartes de référence de leur séquence d'activation.

IV-B-1. Tirage des cartes de la séquence d'activation.

Les joueurs activent leurs combattants selon le tirage successif des cartes de leur **séquence d'activation**. Le tirage se déroule selon les règles suivantes :

- Le joueur qui a gagné le **jet de Tactique** décide quel joueur prend la parole en premier.
- Lorsqu'un joueur a la parole, il doit **soit** piocher et révéler la carte du dessus de sa séquence d'activation et activer tous les combattants associés, **soit** mettre cette carte en réserve (il la pose face cachée à côté de sa pioche) s'il n'en a pas encore mis une, **soit** utiliser un refus s'il en a la possibilité. Puis il passe la parole à son adversaire.
- Chaque joueur ne pourra placer qu'une seule de ses cartes en réserve, une seule fois au cours de la phase d'activation.
- Lorsqu'un joueur reprend la parole et qu'il a déjà une carte en réserve, il peut, **soit** jouer la carte du dessus de sa pioche, **soit** jouer sa carte placée en réserve à la place, **soit** jouer sa carte placée en réserve **plus** la carte du dessus de sa pioche.
- Refus : au début de la phase d'activation, les joueurs comparent le nombre de cartes que comptent leurs séquences d'activation. Celui qui en a le moins dispose d'un nombre de refus égal à la différence du nombre de cartes. Au cours de la phase d'activation, l'utilisation d'un refus permet à un joueur qui a la parole de ne jouer aucune carte et de directement redonner la parole à son adversaire.

Remarque 1 : Si l'un des joueurs n'a plus aucune carte (ni dans sa pile, ni en réserve), son adversaire continue seul les tours de parole de la même manière que décrit ci-dessus jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes lui non plus.

Remarque 2 : Si tous les combattants représentés par une même carte de références sont éliminés pendant la phase d'activation avant que leur carte n'ait été jouée, celle-ci reste dans la séquence d'activation (ou dans la réserve le cas échéant) et sera jouée normalement lors d'un tour de parole sans qu'aucune action ne soit effectuée vu qu'il n'y a aucun combattant à activer.

IV-B-2. Activation des combattants.

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, tous les combattants correspondant à cette/ces carte(s) sont activés simultanément. Chaque combattant effectue ensuite sa/ses propre(s) action(s) qui peuvent être différentes de celles des autres combattants.

Les actions possibles pour chaque combattant sont réparties en deux groupes :

1. **Les actions exclusives** : le combattant effectuant une action exclusive ne peut pas effectuer d'autre action lors de la phase d'activation. Lors de l'activation de la/des carte(s), le joueur annonce en premier toutes les actions exclusives qui seront effectuées et par quels combattants, puis les résout les unes après les autres. Les actions exclusives sont : la **Charge**, l'**Engagement**, la **Course**, le **Déplacement à couvert**. Elles sont décrites au chapitre suivant (cf. Ch.5).

2. **Les actions cumulatives** : les actions cumulatives permettent à un combattant de combiner plusieurs actions différentes au cours de son activation. Lors de l'activation de la/des carte(s), les combattants effectuant des actions cumulatives sont joués les uns après les autres, après ceux ayant effectué une action exclusive. Il n'est pas obligé d'annoncer à l'avance quelles actions cumulatives les différents combattants vont effectuer. Les actions cumulatives sont : la **Marche** (cf. Ch.5), le **Tir** (cf. Ch.6), les **Actions mystiques** (cf. Ch.10 et 11).

Remarque : le fait qu'un combattant ait effectué une action exclusive lors de la phase d'activation ne veut pas dire qu'il ne pourra plus rien faire pour le reste du tour. Il pourra par exemple combattre lors de la phase de combat, lancer certains sorts qui ont la possibilité d'être lancés en dehors de « l'activation du combattant », etc.

Actions et mesure : beaucoup d'actions exclusives et cumulatives nécessitent de mesurer des distances sur le terrain afin de voir si un combattant est à portée de charge, de tir... Par défaut, il est interdit de réaliser la mesure avant de déclarer quelle action un combattant va réaliser. Afin de favoriser l'immersion, le joueur doit évaluer la distance comme le combattant (ou son commandant) devrait le faire dans la réalité, et décider en fonction de cette évaluation quelle(s) action(s) le combattant va entreprendre.

Bien sûr si les deux joueurs sont d'accord, il est possible de passer outre cette règle et autoriser la mesure à n'importe quel moment de la partie, les joueurs devenant en quelque sorte des entités omniscientes qui guident leurs combattants dans leur confrontation.

IV-C. Phase de combat.

Tous les combattants en contact avec un combattant ennemi doivent combattre au corps à corps pendant la phase de combat. Les règles régissant les corps à corps et les mouvements de poursuite sont rassemblées au chapitre 7.

IV-D. Phase d'entretien.

Une fois la phase de combat effectuée, le tour se termine avec la **phase d'entretien** qui comprend d'abord le **ralliement des combattants en déroute**, puis la **régénération mystique** et enfin **l'entretien des effets de jeu**.

IV-D-1. Ralliement des combattants en déroute.

Il peut arriver que certains combattants, ayant été effrayés par des adversaires particulièrement terrifiants, subissent les effets de la **déroute**. Cet effet n'est cependant pas irréversible et les combattants en déroute ont une chance de se reprendre à la fin de chaque tour. Les règles sur le ralliement sont décrites dans la section consacrée à l'influence de la peur (voir IX-E).

IV-D-2. Régénération mystique.

Les magiciens et les fidèles reconstituent leurs réserves d'énergie mystique avant d'aborder un nouveau tour de jeu. Chaque joueur commence par calculer le nouveau score de Foi Temporaire de chacun de ses fidèles en suivant la règle énoncée au chapitre Divination (XI-B-2) puis les joueurs effectuent un jet de récupération de Mana (X-G-1) pour chacun de leurs magiciens.

IV-D-3. Entretien des effets de jeu.

Si certains effets nécessitent une dépense de Foi Temporaire (cf. Ch.11) ou de mana (cf. Ch.10) pour perdurer, ces points doivent être sacrifiés lors de la phase d'entretien. Certains jets de dés relatifs à des compétences doivent également être effectués pendant cette phase. Les divers effets doivent être résolus dans l'ordre suivant :

1. Effets nuisibles : si un ou plusieurs combattants sont concernés par des effets pouvant entraîner une dégradation de leur état de santé, voire leur élimination, ces effets sont résolus avant tout autre (même s'ils sont liés à une compétence).
2. Compétences passives : les effets liés aux compétences passives (voir XII-A-1) sont résolus.
3. Compétences actives : les effets liés aux compétences actives (voir XII-A-1) sont appliqués ensuite.
4. Effets divers : les autres effets, comme l'entretien de certains sortilèges ou miracles, sont appliqués après les compétences.
5. Résurrection et renforts : les effets de jeu permettant à un combattant de revenir sur le champ de bataille lors d'une phase d'entretien sont résolus en dernier. Les combattants qui reviennent en jeu de cette façon ne peuvent ni engendrer ni subir quelque effet que ce soit au cours de cette même phase d'entretien.
6. Retrait des divers marqueurs : les divers marqueurs qui ne sont plus utiles sont retirés de la table de jeu (chargé, sonné, etc...)

Ch.5 Phase d'Activation : Mouvements.

Durant la phase d'activation, selon les actions qu'entreprend le combattant, celui-ci est amené à se déplacer. La partie V-A présente les règles générales du déplacement d'un combattant. La partie V-B aborde ensuite les différentes actions de mouvement. Enfin la partie V-C traite du cas particulier du désengagement.

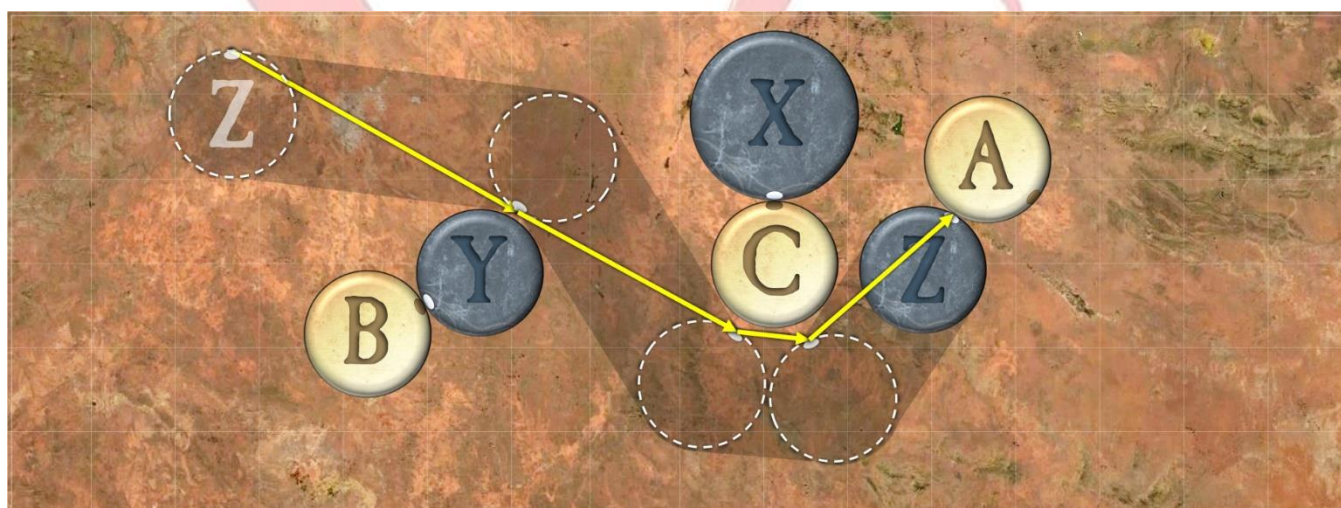
V-A. Déplacer les combattants : mesure des distances

La distance qu'un combattant peut parcourir est exprimée en centimètres. Elle dépend de sa caractéristique de Mouvement (MOU), du type de déplacement choisi et du terrain dans lequel il évolue.

Lorsqu'un joueur déclare une action de mouvement pour un de ses combattants, il mesure ensuite la distance entre la mire du combattant et la cible de l'action de mouvement. La cible de l'action de mouvement peut-être un point du terrain ou un combattant ennemi : dans ce dernier cas, la mesure va jusqu'à un point du bord du socle du combattant ennemi. La prise de mesure suit les règles suivantes :

- Au cours d'une action de mouvement, le combattant doit contourner les socles des figurines amies et ennemies ainsi que les éléments de décors non franchissables car ils sont considérés comme des obstacles. Ainsi il est conseillé d'utiliser un mètre souple (mètre de couturier) afin de faciliter les mesures. La prise de mesure se fait alors en traçant le trajet le plus direct entre la mire et la cible du mouvement (cf. exemple ci-dessous).
- Un combattant ne peut pas passer entre deux obstacles séparés de moins que la largeur de son socle.
- Un combattant peut passer « à travers » des combattants amis libres de tout adversaire s'ils sont activés lors du même tour de parole que lui.
- Dans le cas d'un mur ou d'un relief quelconque, un combattant peut le traverser sans pénalité si le relief est de taille inférieure. S'il a la même taille, il peut le traverser s'il ne se déplace pas de plus de MOUx1. Les reliefs de taille supérieure au combattant sont infranchissables.
- Au cours d'une action de mouvement, toute rotation du socle du combattant autour de sa mire est gratuite mais uniquement si la mire parcourt une distance non nulle.

Remarque : Ainsi, un combattant ayant uniquement réalisé une rotation autour de la mire de son socle est considéré néanmoins comme s'étant déplacé. Donc un combattant ayant MOU=0 ne peut pas effectuer cette rotation car sa mire ne peut pas se déplacer.



Exemple : sur le schéma ci-dessus le combattant Z désire venir se mettre au contact du combattant A en contournant les combattants Y et C. L'espace entre Y et C est plus large que le diamètre du socle de Z donc celui-ci peut passer. La mesure se fera le long des flèches jaunes qui relient au plus court la mire de Z et un point du socle A.

V-B. Actions de mouvement.

V-B-1. Marche (cumulative).

Conditions : Un combattant libre de tout contact peut effectuer une marche. Un combattant au contact d'au moins un combattant ennemi et qui n'a pas subi d'assaut lors de la phase d'activation en cours peut effectuer une marche en réalisant un désengagement (cf. V-C).

Potentiel de déplacement : Lorsqu'un combattant effectue une marche, son potentiel de déplacement est de MOUx1. Le joueur indique une direction approximative et mesure la distance à parcourir. Le combattant doit s'arrêter au maximum à MOU cm. Au terme d'une marche un combattant peut être orienté dans n'importe quelle direction, au choix du joueur qui le contrôle.

Bien que ce soit une action cumulative, une unique marche peut être effectuée lors d'un même tour de parole. Par exemple, un combattant **ne peut pas** marcher de MOU/2, tirer, puis marcher à nouveau de MOU/2.

Une marche peut se combiner avec n'importe quelle autre action cumulative (avant ou après) : tir, incantation d'un sortilège, appel d'un miracle.

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

V-B-2. Course (exclusive).

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

Potentiel de déplacement : Lorsqu'un combattant effectue une course, son potentiel de déplacement est de MOUx2. Le joueur indique une direction approximative et mesure la distance à parcourir. Le combattant doit s'arrêter au maximum à MOUx2 cm. Au terme d'une course, un combattant peut être orienté dans n'importe quelle direction, au choix du joueur qui le contrôle.

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

V-B-3. Assaut : charger ou engager (exclusive).

Conditions :

- Pour **charger** un adversaire, un combattant doit être libre de tout adversaire **et** voir sa cible au début de son activation, même partiellement. Il doit aussi pouvoir être placé au contact de son adversaire.
- Si au début de son activation un combattant ne voit pas le combattant ennemi qu'il veut atteindre, il peut tout de même tenter de **l'engager** au corps à corps.

Potentiel de déplacement :

- Lorsqu'un combattant effectue une charge, son potentiel de déplacement est MOUx2.
- Lors d'un engagement, si le combattant est libre de tout adversaire au début de son mouvement, son potentiel de déplacement est de MOUx2.
- Un combattant au contact d'au moins un combattant ennemi et qui n'a pas subi d'assaut lors de la phase d'activation en cours peut effectuer un engagement en réalisant d'abord un désengagement (cf. V-C). Son potentiel de déplacement ne sera alors que de MOUx1 cm.

Remarque : un combattant a le droit de réengager un des combattants avec lesquels il était en contact suite à un désengagement réussi.

Déplacement lors d'un assaut :

Lorsqu'un assaut est déclaré, la distance entre la mire du combattant et le bord du socle de la cible doit être mesurée selon les règles de mesures des déplacements. Le combattant peut ensuite être placé au contact de n'importe quel bord libre du socle de sa cible, à condition que son potentiel de déplacement lui permette de l'atteindre. Il doit alors être orienté en direction de son adversaire de manière à ce que sa mire soit en contact avec le socle adverse. Le combattant assailli n'est par contre pas réorienté en direction de son adversaire.

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

Le déroulement des assauts peut être influencé par les effets du tir (voir ch6) et de la peur (voir ch10).

Charger ou engager plusieurs adversaires :

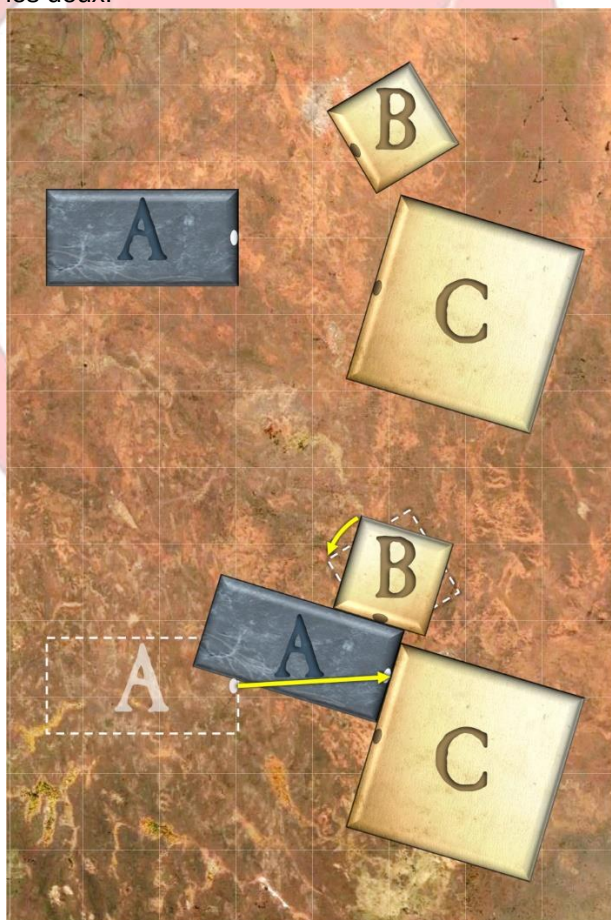
Un combattant a le droit de charger plusieurs adversaires si ceux-ci sont suffisamment proches les uns des autres pour être atteints.

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

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



Exemple : Le combattant A (puissance 2) charge les combattants Y et Z (puissance 1). Il peut au choix faire légèrement pivoter Y, ou Z, ou les deux.



Exemple : Le combattant A (puissance 2) charge les combattants B (puissance 1) et C (puissance 3). Il ne peut faire pivoter que le combattant B.

Rediriger un assaut :

Il arrive qu'un assaut échoue à cause de la cible, qui peut s'enfuir sous l'effet de la peur, ou mourir suite à un tir un sort ou un miracle. Le combattant doit alors se rendre jusqu'à sa cible initiale, s'orienter autour de sa mire comme il le souhaite, et peut ensuite choisir entre :

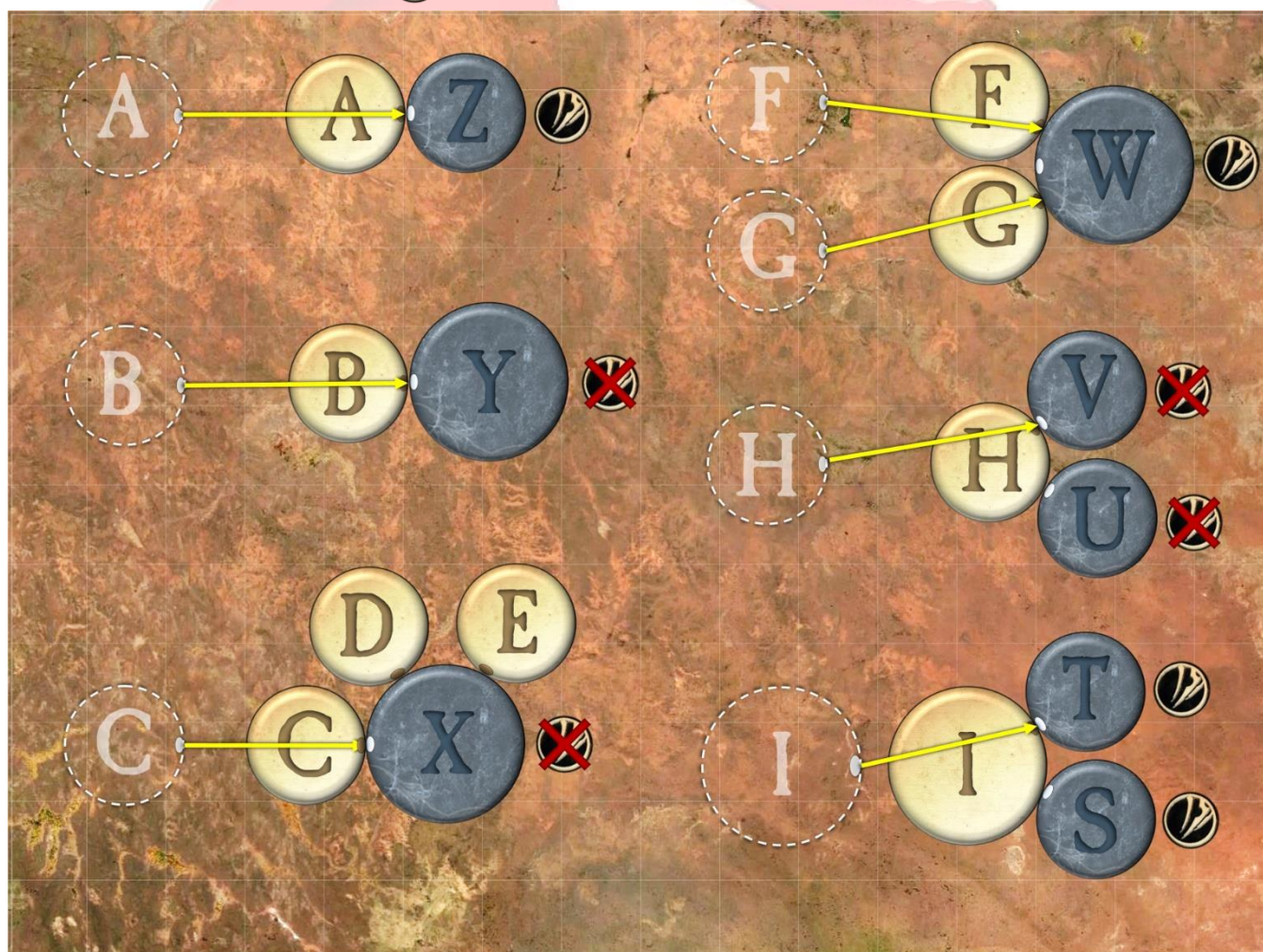
- Rediriger son assaut (sur la cible initiale ou sur une autre) avec ce qui reste de son déplacement.
- Rester sur place.
- Transformer son assaut en course avec ce qui reste de son déplacement.

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

Pénalités de charge :

Lorsqu'un combattant est chargé, il subit des pénalités de charge si la **puissance** cumulée des adversaires qui chargent égale ou dépasse la sienne. Mais attention, seuls les combattants qui chargent durant le même tour de parole sont comptabilisés dans le calcul de la puissance.

Un combattant soumis aux pénalités de charge subit un -1 en Initiative, Attaque, Défense et Tir. Ces pénalités s'appliquent jusqu'à la fin du tour, même si le combattant ne se trouve plus au contact de l'adversaire qui l'a chargé. On place alors le pion « chargé »  à côté du combattant pour se souvenir des malus qu'il subit.



Exemples : Les combattants A, B et Z sont de puissance 1. Y est de puissance 2. La charge de A sur Z donne un malus de charge à Z alors que celle de B sur Y n'en donne pas. C, D et E sont de puissance 1 et X est de puissance 2. Comme C, D et E ont chargé X à des tours de parole différents, X ne subit pas de pénalité de charge. Au contraire, F et G (puissance 1) infligent un malus de charge à W (puissance 2) car ils le chargent pendant le même tour de parole. Enfin, le combattant H (puissance 1) n'inflige pas de pénalités de charge à V et U (puissance 1) alors que I (puissance 2) inflige des pénalités de charge aux deux combattants T et S (puissance 1) qu'il vient de charger.

V-B-4. Déplacement à couvert (exclusive).

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

Remarque : s'il est la cible d'un tir alors qu'il n'a pas encore été activé et qu'il est libre de tout adversaire, un combattant peut annoncer qu'il se jette à couvert. Il bénéficie alors de l'effet du mouvement à couvert pour ce tir et sera obligé de se déplacer à couvert lors de son activation.

Potentiel de déplacement : Le potentiel de déplacement à couvert est égal à MOUx1.

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

V-C. Désengagement.

Un combattant en contact avec au moins un adversaire au début de son activation peut tenter un désengagement s'il remplit les conditions suivantes :

- Il ne doit pas avoir été chargé ni engagé lors de la phase d'activation en cours.
- Le combattant n'est pas au contact du nombre maximal d'adversaires possible (en fonction de sa taille cf. II-E-3).

Il existe deux façons de se désengager :

- Un combattant peut mettre son agilité à l'épreuve. Pour cela il doit réussir un test d'Initiative d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle.
- Il peut aussi tenter de se sortir en force de la mêlée s'il est d'une Taille supérieure à celle de chacun des adversaires au contact de son socle. Il doit alors effectuer un test de Force d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle. Pour ce jet de dé, la plus haute Résistance parmi tous ses adversaires est retranchée à sa Force. Si celle-ci tombe à 0, le désengagement en force est impossible.

Si le combattant parvient à se désengager, son potentiel de déplacement est de MOU x 1 (en cm). S'il échoue, tous ses dés de combat seront obligatoirement placés en défense pour tous les combats qu'il effectuera lors de la phase de combat du tour en cours. Un pion Défense  est alors placé près de la figurine.

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

V-D. Tableau récapitulatif des actions de mouvement.

Action	Potentiel de déplacement	Contact avec l'ennemi suite au déplacement	Peut être utilisée suite à un désengagement	Type d'action
Marche	MOU x 1	Interdit	Oui	Cumulative
Course	MOU x 2	Interdit	Non	Exclusive
Charge	MOU x 2	Obligatoire	Non	Exclusive
Engagement	MOU x 2 (MOU x 1 après désengagement)	Obligatoire	Oui	Exclusive
Déplacement à couvert	MOU x 1	Interdit	Non	Exclusive

Ch.6 Phase d'Activation : Tir.

VI-A. Action de tir (cumulative).

Conditions : Durant la phase d'activation, un combattant possédant un score de TIR et doté d'une arme à distance peut tirer s'il n'effectue que des actions cumulatives. Il doit de plus être libre de tout adversaire au moment de son tir.

Une action de tir peut se combiner avec n'importe quelle autre action cumulative (avant ou après) : marche, incantation d'un sortilège, appel d'un miracle.

VI-A-1. Choix de la cible et mesure de la distance.

Avant chaque tentative de tir, le joueur qui contrôle le tireur doit désigner une cible sur laquelle il dispose d'une ligne de vue (cf. II-D). Une fois la cible désignée, la distance entre la mire du tireur et le bord du socle de la cible doit être mesurée. Si cette distance est strictement supérieure à la portée maximale de l'arme utilisée (en cm), le tir échoue automatiquement. Sinon, le joueur passe au calcul de la difficulté du tir.

VI-A-2. Se jeter à couvert.

Juste après l'annonce de la cible du tir et si celle-ci n'a pas encore été activée et qu'elle n'est pas engagée, elle peut annoncer qu'elle se jette à couvert. Elle n'effectue pas de déplacement, mais sera obligée de se déplacer à couvert lors de son activation et bénéficie de la compétence « Cible/+2 » pour le tir.

VI-A-3. Calcul de la difficulté et test de tir.

Pour déterminer si un tireur parvient à toucher sa cible, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Tir dont la difficulté dépend de différents facteurs comme la distance qui sépare le tireur de sa cible et les portées de l'arme utilisée.

Une arme à distance est toujours associée à trois valeurs de portée. La première indique jusqu'à quelle distance (en cm) la portée est considérée comme courte. La seconde détermine la portée moyenne et la troisième la portée longue.

Exemple : Les portées d'un arc sont notées 20-40-60. Donc jusqu'à 20cm, la cible est à portée courte. Si elle se trouve entre 20,1 et 40cm, elle est à portée moyenne et si elle est située entre 40,1 et 60cm, elle est à portée longue. Cela signifie également qu'avec un tel arc, il est impossible de toucher une cible située à plus de 60cm.

La difficulté du test de Tir est déterminée de la façon suivante :

Circonstances	Difficulté
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10

Cette difficulté peut cependant être modifiée par les facteurs suivants (ils sont cumulables) :

- Si la cible n'est que partiellement visible (cf. II-D-3) : Difficulté + 1.
- Si la cible est de Grande Taille : Difficulté -1.
- Si la cible est de Très Grande Taille : Difficulté -2.
- Si la cible est à un palier d'altitude différent : Difficulté +2.
- Si la cible possède la compétence Cible/X : Difficulté +X.

Exemple : Un faucheur d'Alahan vient d'effectuer une marche et s'apprête à tirer sur un Wolfen partiellement visible situé à portée moyenne (15cm). La difficulté du tir vaut donc : 7 (portée moyenne) -1 (cible Grande Taille) +1 (cible partiellement visible) = 7.

Une fois la difficulté du tir définie, le joueur procède à un test de Tir en utilisant le TIR du combattant. Si le test est un succès, la cible est touchée et subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Dans le cas contraire, le projectile se perd dans la nature sans autre conséquence.

VI-B. Cas particuliers

VI-B-1. Tir dans la mêlée.

Un tireur a le droit de cibler un adversaire qui se trouve au contact de combattants de son propre camp. Mais si le tir est réussi il existe une chance pour que le projectile touche la mauvaise cible. Le joueur qui vient de réussir le test de Tir effectue alors un **jet de répartition** : il lance 1D6. Sur un '4', '5' ou '6', la cible visée est touchée. En revanche, sur un '1', '2' ou '3', le combattant du camp du tireur le plus proche de celui-ci (et au contact de l'ennemi initialement désigné) est touché. Si deux combattants amis sont à égale distance du tireur, le joueur qui les contrôle choisit le combattant touché.

Remarque : il est interdit de tirer sur un combattant ami dans l'espoir de toucher un combattant ennemi.

VI-B-2. Tir immobile.

Si le tireur ne s'est pas déplacé durant son activation, la blessure est lue un cran plus bas sur le tableau de Blessure. Un tireur qui se déplace durant son activation (avant ou après le tir) perd l'usage de ce bonus.

Si un tireur peut effectuer plusieurs tirs durant le tour, seul le premier d'entre eux peut bénéficier de ce bonus.

Rappel : Un simple changement d'orientation est considéré comme un déplacement.

Attention ! Bien qu'ayant un effet similaire à la compétence « Fléau/X », il ne s'agit pas de cette compétence.

VI-B-3. Tir en assaut.

Un combattant peut tirer tout en effectuant une charge ou un engagement. Le tireur doit cependant posséder une ligne de vue sur sa cible au départ de son déplacement. Le tir est résolu avant que la figurine soit déplacée, en respectant les règles suivantes dans l'ordre indiqué :

- Le tir doit viser la cible de l'assaut.
- La distance entre le tireur et sa cible doit être mesurée avant le tir. Si le tireur n'est pas à portée de charge ou d'engagement, le tir n'a pas lieu.
- Si le tireur doit effectuer un test de Courage (cf. Ch.9) pour pouvoir charger sa cible, le test doit être tenté avant le tir. En cas d'échec, le combattant ne tire pas.
- Le tir est résolu avec une difficulté de base de 7, quelles que soient les portées de l'arme qui tire et la distance initiale entre les deux combattants.
- Si la cible doit effectuer un test de Courage face au tireur, il doit être effectué après la résolution du tir.

Un combattant ne peut effectuer qu'un seul tir durant un assaut, quel que soit le nombre de tirs auquel ses compétences et son équipement lui donnent droit.

Si la cible est éliminée par le tir, le combattant peut rediriger son assaut vers une autre cible (voir V-B-3), mais ne peut pas effectuer un second tir.

Si plusieurs combattants effectuent simultanément un tir d'assaut contre la même cible, tous leurs tirs doivent être résolus avant le déplacement des figurines. Si la cible est éliminée avant la résolution d'un des tirs, le tireur concerné peut rediriger sa charge, mais son tir est perdu.

Ch.7 Phase de combat.

Une fois que les actions de tous les combattants ont été résolues, la phase d'activation se termine. La phase de combat débute alors et se déroule en respectant les étapes suivantes :

- A) Séparation des mêlées
- B) Détermination de l'ordre de résolution des combats
- C) Résolution des combats :
 - 1) Placement des dés de combat
 - 2) Test d'initiative
 - 3) Résolution des passes d'arme
 - 4) Mouvements de poursuite

VII-A. Séparation des mêlées en plusieurs combats.

- Une **mêlée** est un ensemble de combattants ennemis adjacents formant une chaîne ininterrompue avec alternance ami-ennemi. Elle peut comprendre un certain nombre de combattants des deux camps.



Exemples : En haut, les 5 combattants cerclés de rouge constituent une mêlée car chaque combattant est en contact avec un adversaire et tous forment une chaîne ininterrompue avec alternance ami-ennemi. En bas, la chaîne de combattants s'interrompt à chaque fois qu'il y a deux combattants amis qui sont en contact (« D et E », « T et U »). Ainsi il y aura deux mêlées distinctes, l'une impliquant les combattants cerclés de bleu et l'autre les combattants cerclés de jaune. Le combattant U n'appartient à aucune mêlée car il n'est pas en contact avec un combattant ennemi.

- A la différence de la mêlée, un **combat** oppose des combattants ennemis en contact socle à socle selon l'une des deux configurations suivantes :

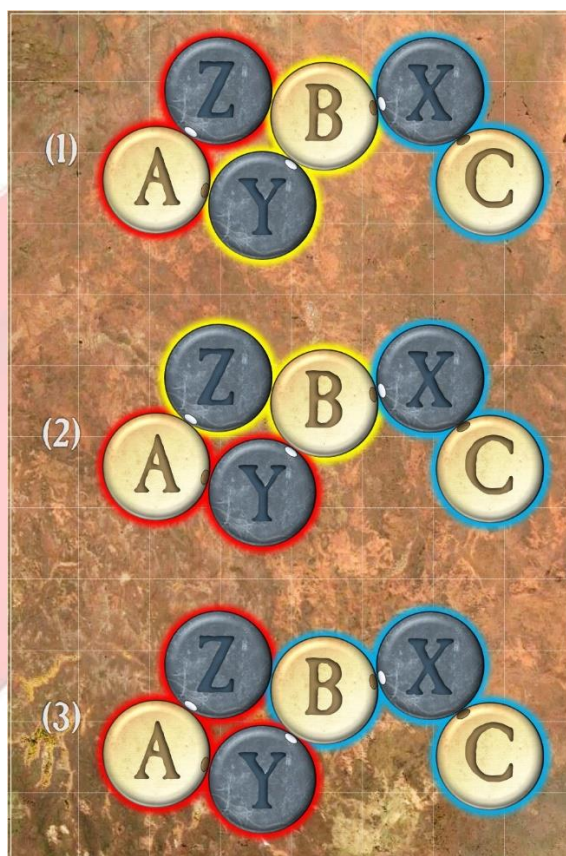
- Un seul combattant contre un seul combattant ennemi.
- Un seul combattant contre plusieurs combattants ennemis.

Ainsi, si une **mêlée** comprend plusieurs combattants de chaque camp, elle doit être séparée en **combats** distincts qui servent à déterminer qui va affronter qui.

Pour savoir qui sépare la mêlée, chaque camp choisit un de ses combattants qui n'est pas en déroute (cf. Ch.9) et qui participe à la mêlée. Les combattants choisis effectuent un test de Discipline en opposition dont le vainqueur sépare la mêlée en plusieurs **combats** différents en respectant les règles suivantes :

- Un même combattant ne peut être impliqué que dans un seul combat.
- Tout combattant au contact d'un combattant ennemi doit être impliqué dans un combat.

Attention : cette séparation est factice, les figurines peuvent être séparées physiquement de quelques millimètres, mais elles restent cependant considérées comme étant en contact socle à socle.



Exemple : cette mêlée peut être séparée de trois façons différentes, selon le schéma (1), (2) ou (3).

VII-B. Ordre de résolution des combats.

La phase de combat est divisée en tours de parole. Lors d'un **tour de parole**, un seul joueur choisit le combat qui doit être résolu. Une fois ce combat résolu ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite, le tour de parole est terminé et celui de l'adversaire commence. Les joueurs prennent ainsi la parole à tour de rôle jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

Pour savoir quel camp a le premier tour de parole, chaque joueur **choisit le combat par lequel il souhaite commencer** et un combattant de son armée qui n'est pas en déroute (cf. Ch.9) et qui participe à ce combat. Les combattants choisis effectuent un test de Discipline en opposition, appelé **jet d'Autorité** dont le vainqueur obtient le premier tour de parole.

Attention : Le joueur ayant obtenu le premier tour de parole **doit** choisir le combat par lequel il souhaitait commencer. Son adversaire n'est par contre pas obligé de désigner le combat qu'il avait choisi lorsqu'il récupère la parole. A chaque tour de parole suivant, les joueurs choisiront à tour de rôle un combat qui sera résolu (et qui peut occasionner d'éventuels combats résultant de mouvements de poursuite).

Remarque : N'importe quel combattant de l'armée peut être désigné pour effectuer le test d'Autorité. Même si c'est un allié ou s'il est doté de la compétence « Paria » ou autre.

VII-C. Résolution des combats.

Une fois un combat désigné, on procède à sa résolution de la manière suivante.

VII-C-1. Répartition des dés de combat.

Pour pouvoir attaquer ou se défendre, un combattant dispose d'un nombre de dés de combats égal à $1 +$ le nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui. Chaque dé doit être assigné soit à l'attaque, soit à la défense, par le joueur contrôlant le combattant : on appelle ça la **répartition des dés de combat**. La répartition des dés de combat s'effectue un combattant après l'autre, dans l'ordre croissant de leurs valeurs stratégiques. Si deux combattants ennemis ont la même valeur stratégique, c'est le joueur n'ayant pas choisi le combat en cours qui fait la répartition en premier pour son combattant concerné.

Remarque : Il arrive que des effets de jeu obligent/permettent à un combattant de déroger à la règle précédente (placement de ses dés avant/après tout autre combattant, après le jet d'initiative, etc). Si plusieurs combattants sont affectés par le même de ces effets de jeu, ceux-ci placent leurs dés au moment défini par l'effet de jeu, dans l'ordre croissant de leurs valeurs stratégiques.

Conseil : Afin de ne pas perdre de vue les informations nécessaires à la résolution du combat (caractéristiques, capacités spéciales, dés...) et de ne pas commettre d'erreurs, placez face à face les cartes de références des combattants des deux camps et organisez les dés autour des cartes : placez les dés d'attaque au-dessus et les dés de défense en-dessous. Si plusieurs combattants d'un même type représentés par une même carte de référence sont impliqués dans le même combat, il faut bien séparer leurs dés.



Exemple : Un garde prétorien (49 PA) est impliqué dans un combat contre deux guerriers de l'aube (19 PA) et Arkéon Sanath (74 PA). Ce sont d'abord les deux guerriers de l'aube qui doivent répartir leurs dés de combat puisqu'ils ont la valeur stratégique individuelle la plus faible. Ils n'ont chacun qu'un seul adversaire face à eux : le garde prétorien. Ils disposent donc de $1+1=2$ dés de combat chacun. Pour le guerrier n° 1 le joueur place deux dés en attaque, au-dessus à gauche de la carte de référence. Pour le guerrier n° 2 il en place un en attaque et un en défense, donc un dé au-dessus et un dé au-dessous de la carte de référence, qu'il place à droite afin de bien les séparer des dés du premier guerrier de l'aube. C'est ensuite au garde prétorien de placer ses dés de combat (valeur stratégique suivante dans l'ordre croissant). Il fait face à trois adversaires et dispose donc de $1+3=4$ dés de combat. Le joueur décide d'en placer trois en attaque et un en défense. Enfin, son adversaire place les deux dés d'Arkéon Sanath, un en attaque et un en défense.

VII-C-2. Initiative.

Une fois que tous les combattants du combat ont réparti leurs dés, chaque joueur doit effectuer un test d'initiative en opposition pour déterminer quel est le camp dont le(s) combattant(s) attaque(nt) en premier.

Un joueur ayant plusieurs combattants impliqués dans le combat peut choisir avec quel combattant il effectue le test, et il bénéficie alors de $INI+X$ uniquement pour ce test, X étant égal au nombre de combattants supplémentaires de son camp.

Exemple : Le garde prétorien ($INI=3$), les guerriers de l'aube ($INI=3$) et Arkéon Sanath ($INI=5$) ayant placé leurs dés de combat, les joueurs réalisent leur test d'initiative. Le joueur contrôlant le garde prétorien obtient un résultat naturel de '5' qui ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 8. Son adversaire ayant trois combattants impliqués dans ce combat doit choisir lequel sera utilisé pour le test d'initiative. Arkéon Sanath ayant une meilleure initiative que les guerriers de l'aube sera naturellement choisi. Son initiative pour ce test est égale à $5+1$ par combattant de son camp supplémentaire, soit 7. Le joueur obtient un résultat naturel de '2' pour un résultat final de 9. Arkéon Sanath et les guerriers de l'aube remportent donc le test d'initiative.

VII-C-3. Résolution des passes d'armes.

Un combat est ensuite divisé en passes d'armes régies par les règles suivantes :

- À chaque passe d'armes, le camp qui a remporté le test d'Initiative attaque en premier. Une fois que le premier camp a fini ses attaques, c'est au tour de l'autre camp d'attaquer. La passe d'arme est ensuite terminée et une nouvelle passe d'armes peut commencer.
- Quand un combattant porte une attaque à l'un de ses adversaires, il utilise à chaque fois **un seul** de ses dés d'attaque. Une fois l'attaque portée, le dé est défaussé et ne pourra plus être utilisé par la suite.
- Si le camp dont c'est le tour d'attaquer contient un unique combattant, celui-ci **doit**, s'il lui reste assez de dés d'attaque à disposition, réaliser une seule attaque sur chaque adversaire. S'il n'a plus assez de dés, il choisit quels adversaires il va attaquer avec ses dés restants. S'il n'a plus de dés d'attaque, il n'attaque pas du tout et c'est au tour de ses adversaires d'attaquer.
- Si le camp dont c'est le tour d'attaquer contient plusieurs combattants, chacun **doit**, s'il lui reste au moins un dé d'attaque à disposition, réaliser une seule attaque sur leur unique adversaire. L'ordre dans lequel les combattants attaquent est choisi par le joueur qui les contrôle.
- Dès que tous les combattants d'un des deux camps ont été éliminés ou dès que les dés d'attaques de tous les combattants ont été utilisés, le combat est terminé.

VII-C-4. Déroulement d'une attaque.

Une attaque se déroule selon la séquence suivante :

a) Annonce de la cible : le joueur Attaquant désigne l'un des adversaires du combattant comme cible de l'attaque.

b) Annonce de la défense : si la cible dispose d'au moins un dé de défense, le joueur qui la contrôle peut (il n'est pas obligé) tenter de parer l'attaque avec un ou plusieurs de ses dés de défense et annonce alors combien de dés seront utilisés dans la tentative.

c) Test d'attaque : l'attaquant effectue ensuite un test d'Attaque : le résultat final de ce jet indique la difficulté que le défenseur doit égaler ou surpasser pour parer l'attaque.

Remarque : Toute relance de '6' lors du test d'Attaque doit être effectuée avant le moindre test de Défense.

Rappel : Au contraire du défenseur, l'attaquant n'a droit qu'à un unique dé d'attaque pour son test d'attaque.

Rappel : Pour les tests de caractéristiques, un résultat final inférieur ou égal à 0 est un échec automatique.

d) Test de défense : si le défenseur a alloué un/des dé(s) de défense à une tentative de parade, il effectue un test de Défense avec autant de dés qu'annoncé. Si le résultat final de ce jet égale ou dépasse le résultat final du test d'Attaque, l'attaque est parée. Dans le cas contraire (ou si aucun test de Défense n'a été tenté), l'attaque porte. Quel que soit le résultat du test de Défense, tous les dés de défense assignés pour tenter de parer une attaque sont perdus, sauf si le test d'Attaque est un échec automatique : le défenseur ne perd alors aucun dé de défense.

e) Jet de Blessures : Si l'attaque porte, le joueur attaquant effectue un jet de Blessures (voir II-B-1) contre l'adversaire ciblé. La force de ce jet est égale à la Force du combattant qui vient de porter l'attaque. Si ce jet de blessures entraîne un résultat « Tué net », tous les dés de combat restants du combattant éliminé sont immédiatement perdus.

Attention : Bien se rappeler que les valeurs courantes des caractéristiques des combattants évolueront au fur et à mesure des blessures subies lors des différentes passes d'arme (voir II-B-4).

Exemple : Arkéon Sanath et les deux guerriers de l'aube ayant remporté le test d'initiative face au garde prétorien, ils attaquent en premier lors de la première passe d'arme. Le premier guerrier de l'aube n'a le droit d'utiliser que l'un de ses deux dés d'attaque pour réaliser son attaque sur le garde prétorien (le deuxième servira pour la seconde passe d'arme). Le joueur Griffon déclare que le garde prétorien utilise son dé de défense pour défendre l'attaque du guerrier de l'aube. Le joueur Dirz effectue le test d'Attaque et obtient un '4' soit un résultat final de $4+3=7$. Le joueur Griffon effectue le test de Défense et obtient un '2' soit aussi un résultat final de $7(2+5)$. L'attaque est donc parée. Le garde prétorien ne dispose plus de dés placés en Défense et ne peut pas parer l'attaque du second guerrier de l'aube ni celle d'Arkéon Sanath. Comme le test d'attaque du guerrier de l'aube ne peut pas donner un échec automatique (résultat final de 0 ou moins), le joueur Dirz passe directement au jet de blessure sur le garde prétorien. Il lance deux dés et obtient '2' et '3' ce qui indique une blessure au bras avec un résultat final de $3+7-11=-1$. Le garde prétorien subit donc un Sonné. Le jet de blessure de l'attaque d'Arkéon Sanath donne '3' et '5' ce qui implique une blessure légère à l'abdomen (localisation : 3, résultat final $=5+7-11=1$).

La première passe d'arme se poursuit avec les attaques du garde prétorien. Comme il est sous l'effet d'une Blessure légère et d'un Sonné, ses valeurs courantes en ATT et FOR sont respectivement de 3 (5-2) et 6 (8-2). Il est obligé d'utiliser ses trois dés d'attaque et de les répartir sur ses trois ennemis. L'attaque sur le premier guerrier de l'aube ne peut pas être défendue car ce dernier n'a pas de dé de défense. Le joueur griffon effectue directement le jet de blessure et obtient '2' et '6' ce qui donne un résultat final de $6+6-7=5$ dans le bras, soit une blessure légère. Le deuxième dé d'attaque est utilisé pour le deuxième guerrier de l'aube, qui déclare utiliser son dé de défense pour essayer de parer l'attaque. Le joueur Griffon effectue le jet d'Attaque et obtient un '6'. Il décide de relancer et obtient un '4', ce qui donne un résultat final de $6+4+3=13$. Le joueur Dirz effectue le jet de Défense du guerrier et obtient lui aussi un '6' ! Il relance mais obtient un 1 ce qui ramène finalement le résultat final du jet de Défense à $1+3=4$. L'attaque n'est donc pas parée. Le joueur Griffon effectue le jet de blessures et obtient '4' et '5', soit un résultat final de $5+6-7=4$ dans le thorax, donc une Blessure grave. Le dernier dé d'attaque du prétorien est destiné à Arkéon Sanath qui déclare utiliser son dé de défense. Le jet d'attaque donne un '4', soit un résultat final de $4+3=7$. Le jet de défense donne '2' soit un résultat final de $2+6=8$. L'attaque est parée. La première passe d'arme prend fin. La deuxième passe d'arme commence et ce sont les combattants Dirz qui commencent à attaquer. Comme les dés utilisés lors de la première passe d'armes ont été écartés, il ne reste plus qu'un dé d'attaque non utilisé pour le premier guerrier de l'aube, les autres combattants ayant utilisé tous leurs dés d'attaque et de défense lors de la précédente passe d'arme. Le premier guerrier de l'aube déclare son attaque sur le garde prétorien et effectue directement le jet de blessure. Etant en blessure légère sa valeur courante de Force vaut donc $7-1=6$. Le jet donne '6' et '6' ce qui donnerait un résultat final de $6+6-11=1$ dans la tête soit une blessure grave, qui ferait passer le garde prétorien en blessure critique car il est déjà en blessure légère. Néanmoins, un résultat de 6-6 sur un jet de blessure donne le résultat « Tué net » quelles que soient la force et la résistance de l'attaquant et de la cible. Ainsi, d'un coup bien ajusté de son épée-hache, le guerrier de l'aube décapite le garde prétorien qui s'écroule dans une mare de sang ! Gageons qu'Arkéon Sanath saura se souvenir de ce coup d'éclat réalisé par ce valeureux guerrier !

VII-C-5. Défense soutenue.

Si un combattant a placé au moins autant de dés en défense qu'en attaque au moment de la répartition des dés de combat, il peut recourir à la défense soutenue lorsqu'il utilise son **dernier** dé de défense du combat. Le combattant gagne alors DEF-2 jusqu'à la fin du combat, mais il ne perdra pas son dé de défense (que la défense soit réussie ou ratée) et **devra** le réutiliser contre toute nouvelle attaque lors de ce combat. Ce dé ne peut être utilisé que dans le même combat et seulement pour effectuer d'autres défenses soutenues, exactement dans les mêmes conditions.

Remarque : Si un effet de jeu permet au combattant d'attendre avant d'effectuer la répartition de certains de ses dés combat, l'utilisation de la défense soutenue n'est pas possible tant que tous ses dés de combat n'ont pas été placés soit en attaque soit en défense.

Attention : Le dé assigné à une défense soutenue doit être le dernier du combattant. On ne peut donc pas tenter une défense soutenue en lançant plusieurs dés de défense. Les compétences « Contre-Attaque » et « Ambidextre » sont sans effet sur un dé de défense soutenue.

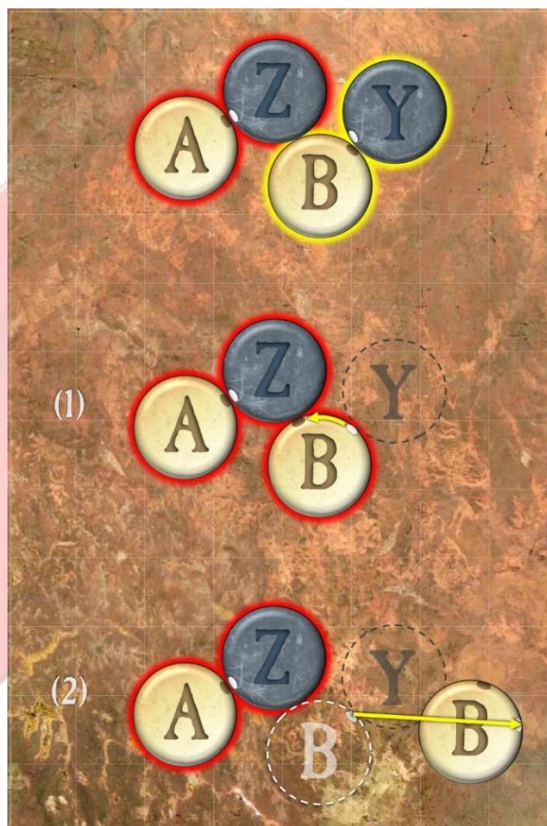
VII-C-6. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.

Au terme d'un combat, si tous les combattants d'un camp qui participaient à ce combat ont été tués, le(s) combattant(s) de l'autre camp peu(ven)t effectuer un mouvement de poursuite selon les règles suivantes :

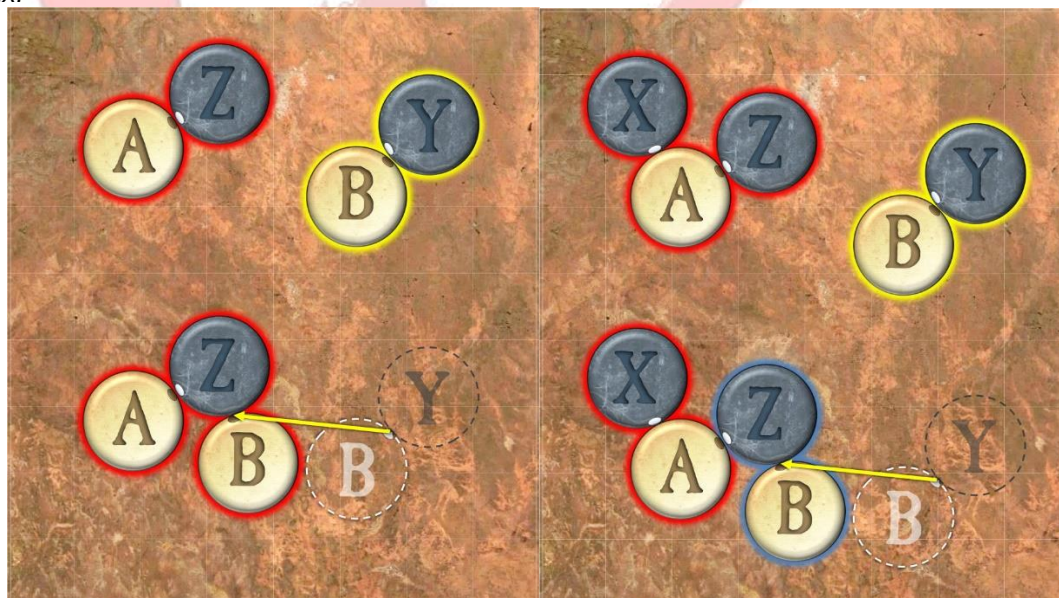
- a) Un même combattant ne peut effectuer qu'un seul mouvement de poursuite par tour de MOU/2 cm (arrondi au cm supérieur) ce qui peut l'amener à **engager** (et non charger) un combattant ennemi à portée.
- b) Si au début de son mouvement de poursuite, le combattant est au contact d'un ou plusieurs combattants ennemis (qui n'étaient donc pas impliqués dans le même combat que lui), aucun test de désengagement n'est nécessaire et le combattant a le droit d'engager d'autres combattants ennemis y compris parmi ceux qui étaient en contact avec lui au début de son mouvement de poursuite.
- c) Si un combattant parvient au contact d'un combattant ennemi au terme d'un mouvement de poursuite, divers cas de figure sont possibles :
 - Si le combattant engagé a déjà combattu lors de la phase de combat en cours, rien ne se passe et un autre combat est désigné pour être résolu.
 - Si le combattant engagé est libre de tout adversaire et n'a pas encore combattu, un combat est **immédiatement** résolu entre lui et le combattant qui vient de poursuivre.
 - Si le combattant engagé est déjà impliqué dans un combat qui n'a pas encore été résolu, celui-ci l'est **immédiatement** et le combattant qui a poursuivi y participe comme s'il n'avait pas encore combattu lors de ce tour (il subit néanmoins toutes les pénalités dues à ses précédents combats).

Remarque : Ces mouvements de poursuite peuvent entraîner de nouveaux combats, qui sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le **tour de parole**.

Remarque : Un mouvement de poursuite peut parfois mener à devoir réaliser une nouvelle séparation de mêlée. C'est le joueur contrôlant le combattant qui poursuit qui l'effectue alors. Dans ce cas, c'est uniquement le combat impliquant le combattant qui vient de poursuivre qui doit être résolu immédiatement.



Exemple : Le combattant B vient de terrasser le combattant Y. Il peut (1) soit rester sur place et le combat entre le combattant Z et les combattants A et B est immédiatement résolu (2) soit se déplacer de MOU/2 dans la direction de son choix.



Exemple : A gauche, le combattant B vient de terrasser le combattant Y et décide d'engager Z lors de son mouvement de poursuite. Le combat entre Z et A et B est immédiatement résolu. A droite, même cas de figure sauf que A est aussi au contact du combattant X. Le mouvement de poursuite de B implique alors une nouvelle séparation de mêlée en deux combats. Seul le combat entre Z et B est immédiatement résolu.

Une fois que tous les combats ont été résolus, la phase de combat se termine et la phase d'entretien peut débuter (cf. IV-D).

Attention !

Vous venez de terminer de lire les règles de base du système Confédé. Si vous découvrez le jeu, nous vous recommandons de faire trois ou quatre parties avec ces règles et les quelques simplifications suivantes pour vos forces armées :

- Choisissez environ 100 à 150 PA de combattants pour chaque camp.
- Ne prenez pas de prêtres ni de magiciens.
- Ignorez les compétences et les capacités spéciales des combattants choisis.
- Jouez un des scénarios de base décrits au chapitre 2.

Une fois les mécanismes de base compris, faites quelques parties supplémentaires en appliquant les règles relatives aux compétences (cf. Ch.12) et capacités spéciales de vos combattants.

Vous pourrez ensuite lire les règles avancées développées dans les chapitres 8 à 13 afin de profiter de toute la profondeur du jeu.

