



Ch.9 Influence de la peur.

Sommaire :

Ch.9 Influence de la peur.	1
IX-A. Test de courage lors d'un assaut.	1
IX-A-1. Assaut à un contre un.	1
IX-A-2. Assaut à un contre plusieurs.	2
IX-A-3. Assaut à plusieurs contre plusieurs.	3
IX-B. Déroute.	3
IX-C. Ralliement et Fuite.	3
Suivi des modifications.	4

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

Que ce soit en raison de leur Taille, de leur réputation ou de leur aspect, certains combattants sont susceptibles d'effrayer leurs adversaires. On distingue donc deux familles de combattants :

- Les **combattants courageux** qui disposent de la caractéristique Courage/COU  qui leur permet de résister à la Peur provoquée par...
- ...les **combattants effrayants** qui disposent de la caractéristique Peur/PEU  qui leur permet soit d'effrayer leurs adversaires, soit de résister à la Peur provoquée par des combattants plus effrayants qu'eux.

IX-A. Test de courage lors d'un assaut.

Lorsqu'un assaut impliquant au moins un combattant effrayant est annoncé, un/des test(s) de Courage doi(ven)t être effectué(s). Le terme assaut regroupe ici les **charges**, les **engagements** ainsi que les **mouvements de poursuite**.

IX-A-1. Assaut à un contre un.

Un assaillant doit effectuer un test de Courage si l'assaut doit l'amener au contact d'un adversaire effrayant. De même, la cible de l'assaut doit effectuer un test de Courage si au terme de son assaut, un combattant effrayant arrive en contact avec elle.

Une fois l'assaut déclaré par le joueur, la distance de déplacement est mesurée. Si l'assaillant n'est pas en mesure d'atteindre sa cible, l'assaillant est déplacé du maximum de sa capacité de déplacement vers elle et aucun test de Courage n'est effectué. Dans le cas contraire :

- Si l'**assaillant** est **effrayant**, la cible réalise un test de Courage de difficulté égale à la valeur de PEU de l'assaillant quand il arrive à son contact. Si elle réussit, elle ne subit aucun malus. Si elle échoue, elle reste sur place mais passe en Déroute et en subit les pénalités.
- Si la **cible** est **effrayante**, l'assaillant réalise d'abord un test de Courage de difficulté égale à la valeur de PEU de la cible. S'il réussit, l'assaut se déroule normalement. S'il échoue, il ne passe pas en Déroute mais : a) si l'assaut provenait d'un mouvement de poursuite, il reste sur place. b) si l'assaut était réalisé pendant la phase d'activation, le combattant a le droit d'effectuer une action marche à la place mais aucune autre action cumulative.

Exemples :

- Une goule d'Achéron (MOU=10 ; PEU=6) charge un conscrit du Griffon (COU=3) mais la distance qui les sépare est de 23cm. La goule est donc déplacée de 20cm en direction du conscrit, mais ce dernier n'a pas à effectuer de test de Courage.
- Un soldat des plaines (MOU=7,5 ; COU=4) charge un minotaure keltois (PEU=8) mais la distance qui les sépare est de 19cm. Le soldat des plaines est donc déplacé de 15cm en direction du minotaure sans avoir à effectuer de test de Courage.
- Une fianna keltoise (MOU=10 ; COU=4) tente de charger un écorcheur de Mid-Nor (PEU=3) à 16cm d'elle. La fianna est à distance de charge et doit donc effectuer un test de Courage avant de se déplacer car l'écorcheur de Mid-Nor est un combattant effrayant. Le Courage de la fianna étant supérieur à la Peur de l'écorcheur, le test réussira automatiquement.

- Un chasseur keltois (COU=5) est chargé par un centaure lourd d'Achéron (MOU=15 ; PEU=8) à 27cm de lui. Le centaure est donc déplacé jusqu'au chasseur qui doit ensuite effectuer un test de Courage. Le joueur obtient un '2' soit un résultat final de 2+5=7. Le test étant un échec, le chasseur reste sur place et subit l'état Déroute.
- Un Samûra (MOU=10 ; COU=4) tente de charger un Cyclope de Mid-Nor (PEU=8) à 15cm de lui. Il est à portée de charge et doit donc effectuer un test de Courage avant de se déplacer. Le joueur obtient un '1' pour un résultat final de 1+4=5 : échec ! Le Samûra ne charge pas le Cyclope mais ne subit pas l'état Déroute. Il peut à la place effectuer une marche et donc se déplacer de 10cm maximum dans une direction de son choix.

Remarque : Un combattant doté d'un score de PEU qui doit effectuer un test de Courage considère son score de PEU comme étant du COU pour ce test.

Exemples :

- Si un guerrier des Gouffres (PEU=4) est confronté à un prédateur sanglant Wolfen (PEU=8), il doit effectuer un test de Courage en considérant qu'il possède un COU égal à sa PEU (soit COU=4).
- Un chasseur Wolfen (PEU=5) lance un assaut contre un Minotaure (PEU=7) et un guerrier keltois (COU=3). Le Wolfen doit effectuer un test de Courage avant de se déplacer. Le joueur Wolfen obtient un résultat naturel de '1' pour un résultat final de 6 et rate donc son jet. Le chasseur ne peut donc pas atteindre le guerrier keltois qui, de ce fait, n'aura pas besoin de faire un test de Courage.

IX-A-2. Assaut à un contre plusieurs.

Dans le cas où un assaut implique un combattant contre plusieurs combattants ennemis, des règles supplémentaires s'appliquent :

- Un combattant confronté à **plusieurs combattants effrayants** : lors d'un assaut simultané à plusieurs effrayants contre un combattant cible (ou lors d'un assaut d'un combattant contre plusieurs cibles effrayantes), le combattant doit réaliser un unique test de Courage. Pour définir la difficulté du test, le joueur qui contrôle les effrayants choisit le score de PEU d'un de ses combattants impliqués dans l'assaut et ajoute +1 à ce score pour chaque combattant ami impliqué ayant un score de PEU supérieur ou égal à la PEU choisie.
- **Plusieurs combattants** confrontés à un unique combattant effrayant : Lors d'un assaut simultané à plusieurs combattants contre un combattant effrayant (ou lors d'un assaut d'un combattant effrayant face à plusieurs combattants cibles), chaque combattant fait un test de Courage en bénéficiant de +1 à son COU pour chaque combattant ami impliqué dans l'assaut ayant un score de COU (ou PEU) supérieur ou égal au sien.

Remarque : les bonus de COU ou PEU ne peuvent être apportés que par les combattants susceptibles de réellement être au contact suite à la résolution de l'assaut.

Rappel : les bonus ne sont apportés que par les combattants impliqués dans l'assaut. Les combattants déjà en contact avec la/les cible(s) de l'assaut ne sont pas comptabilisés dans les bonus de COU ou PEU.

Exemples :

- Trois guerriers kératis (PEU=5) chargent et arrivent en contact d'un guerrier scarabée (COU=5). Ce dernier doit alors faire un test de Courage de difficulté 5+1+1=7.
- Un cyclope (PEU=8) et deux incubes (PEU=5) effectuent un mouvement de poursuite et arrivent en contact d'un karnagh (COU=5). Le karnagh doit faire un test de Courage de difficulté 8 qui est la Peur du cyclope. Ce dernier ne bénéficie pas du bonus des deux incubes car ils ont une Peur inférieure à la sienne. Le joueur aurait pu prendre la Peur d'un incubé et ajouter +2, mais le résultat aurait été inférieur. Il vaut donc mieux choisir la Peur du cyclope.
- Lens Mendkenn (COU=7) engage Balkron (PEU=8) et deux séides formors (PEU=7). La distance est mesurée et Lens est à portée. Avant de se déplacer Lens doit réaliser un test de Courage de difficulté 7+1+1=9. Dans ce cas, il est plus judicieux de choisir la Peur d'un séide afin d'obtenir le bonus de +2 plutôt que celle de Balkron, qui n'aura pas de bonus.
- Un sergent (COU=4) et deux miliciens (COU=3) chargent un spectre d'Achéron (PEU=8). Après mesure, ils sont tous les trois à portée. Avant de les déplacer, chacun des deux miliciens doit faire un test de Courage de difficulté 8, avec une valeur en COU=3+1+1=5. Le sergent doit lui aussi faire un test mais sa valeur de Courage sera de 4 car il ne bénéficie pas des bonus des deux miliciens qui ont un Courage inférieur au sien.
- Trois joueurs d'épée (COU=5) engagent un Carnassier (PEU=8). Après mesure, l'un des trois est hors de portée et n'a donc pas à faire de test. Avant de se déplacer, les deux joueurs d'épée à portée devront chacun effectuer un test de Courage avec un COU=5+1=6.
- Trois pantins morbides (PEU=5) chargent un bûshi (COU=3). Un seul des pantins est à portée et arrive au contact du bûshi qui devra faire son test de Courage avec une difficulté de 5.

IX-A-3. Assaut à plusieurs contre plusieurs.

Dans le cas d'un assaut simultané de plusieurs combattants contre plusieurs ennemis amenant à la formation d'une même mêlée, chaque combattant amené à réaliser un test de Courage en effectue un seul avec un seuil de difficulté défini par les combattants effrayants susceptibles d'être à son contact au terme de l'assaut et des bonus accordés par les combattants amis impliqués dans le même assaut et susceptibles d'être en contact avec les mêmes combattants effrayants.

Exemple : Trois lanciers du Griffon (COU=2) chargent deux incubes (PEU=5). Les trois lanciers sont à portée de charge et veulent se répartir comme ceci : lancier A au contact de l'incube Y, lancier B au contact des deux incubes Y et Z, lancier C au contact de l'incube Z. La difficulté du test de Courage des lanciers A et C sera de 5 vu qu'au terme de l'assaut ils seront en contact avec un unique combattant effrayant de PEU=5. La difficulté du test du lancier B sera de $5+1=6$ car il sera au contact des deux incubes. Les lanciers A et C bénéficieront d'une valeur de $COU=2+1=3$ pour leur test de Courage car ils bénéficieront chacun du bonus accordé par le lancier B qui est en contact avec le même incube que chacun d'eux. Le lancier B bénéficiera de $COU=2+1+1=4$ pour son test car les deux autres lanciers sont au contact des deux incubes à son contact.

IX-B. Déroute.

Un combattant en déroute est soumis aux règles suivantes :

- Il subit un malus de -1 en INI, ATT, DEF, TIR.
- Sa Discipline ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, le jet d'Autorité ou un test de Séparation des mêlées. Si tous les combattants de l'armée / du combat / de la mêlée sont en déroute, le jet de Tactique / d'Autorité / de séparation de mêlée échoue automatiquement.
- S'il possède les compétences Autorité, Commandement/X, Chef Wolfen/X, Étendard/X, Musicien/X et/ou Cri de ralliement, celles-ci sont sans effet.
- A son activation, il ne peut rien faire. Lors de la phase stratégique, si tous les combattants d'une carte de référence sont en déroute, elle doit quand même être mise dans la séquence d'activation.
- Au corps à corps, il ne peut pas placer plus de dés en attaque qu'en défense. Les capacités, sorts, miracles influant sur le placement des dés ne peuvent pas être utilisés, ni les compétences Furie guerrière et Bretteur.
- Il ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite.
- Tant qu'il est en déroute, un magicien ou un fidèle ne peut pas incanter de sort ou appeler de miracle et regagne 2 gemmes ou FT de moins lors de la phase d'entretien.

IX-C. Ralliement et Fuite.

Au début de la phase d'entretien, un combattant en déroute doit tenter de se rallier en effectuant un test de Courage ou de Discipline dont la difficulté est de :

- 8 s'il n'est au contact d'aucun adversaire effrayant.
- Sinon, le maximum entre 8 et la PEU des adversaires effrayants à son contact, calculée de la même manière que lors d'un assaut avec effrayants multiples (mais pas de bonus de COU pour la présence de combattants amis au contact des combattants effrayants)

S'il réussit le test il est immédiatement rallié et ne subit plus les effets de la Déroute. S'il échoue :

- S'il n'est au contact d'aucun adversaire, il fuit de MOU x 2 vers le bord de table le plus proche.
- S'il est au contact de combattants ennemis, le joueur les contrôlant peut décider a) qu'ils le laissent s'échapper : il fuit de MOU x 2 vers le bord de table le plus proche b) qu'ils le retiennent : il doit tenter un test de désengagement avant de fuir de MOU vers le bord de table le plus proche (en cas d'échec l'effet du désengagement raté dure jusqu'à la fin du tour suivant).

Un combattant en déroute qui effectue un « Tué net » sur le combattant effrayant à son contact doté de la plus grande Peur est automatiquement et immédiatement rallié.

Lors d'un déplacement de fuite, le combattant contourne tous les obstacles sur son chemin, figurines ou éléments de décor. Quel que soit l'effet de jeu, un combattant ne peut effectuer qu'un seul mouvement de fuite par tour.

Si un combattant sort des limites du champ de bataille suite à un mouvement de fuite, il est éliminé.

Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas) depuis décembre 2022.

2022/12/25 ; page 4 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

