

## Ch.12 Compétences.

### Sommaire :

<b>Ch.12 Compétences.....</b>	<b>1</b>
<b>XII-A. Les compétences.....</b>	<b>3</b>
XII-A-1. Compétences et relance de dé.....	3
XII-A-2. Compétences et lancer de dé.....	4
XII-A-3. Compétences en doublon.....	4
XII-A-4. Compétences actives et passives.....	4
XII-A-5. Liste des compétences actives.....	4
<b>XII-B. Liste des compétences des combattants.....</b>	<b>5</b>
XII-B-1. Abominable (passive).....	5
XII-B-2. Acharné (passive).....	5
XII-B-3. Aguerri (passive).....	5
XII-B-4. Aimé des Dieux (passive).....	5
XII-B-5. Alliance/X (passive).....	5
XII-B-6. Ambidextre (active).....	5
XII-B-7. Apatride (passive).....	6
XII-B-8. Arme sacrée/X (passive).....	6
XII-B-9. Armure sacrée (passive).....	6
XII-B-10. Artefact/X (passive).....	6
XII-B-11. Artificier/X (active).....	6
XII-B-12. Artillerie perforante/X (passive).....	7
XII-B-13. Artillerie zone/X (passive).....	8
XII-B-14. Assassin (active).....	9
XII-B-15. Asservi/X (passive).....	9
XII-B-16. Autorité (active).....	9
XII-B-17. Bond (active).....	9
XII-B-18. Bravoure (passive).....	9
XII-B-19. Bretteur (active).....	9
XII-B-20. Brutal (passive).....	9
XII-B-21. Brute épaisse (passive).....	10
XII-B-22. Chance (active).....	10
XII-B-23. Charge bestiale (passive).....	10
XII-B-24. Chef Wolfen/X (active).....	10
XIX-B-25. Cible/X (passive).....	10
XIX-B-26. Commandement/X (active).....	10
XIX-B-27. Concentration/X (active).....	12
XIX-B-28. Conscience (passive).....	12
XIX-B-29. Construct (passive).....	12
XIX-B-30. Contre-attaque (active).....	12
XIX-B-31. Coriace (passive).....	12
XIX-B-32. Coup de maître/X (active).....	12
XIX-B-33. Cri de guerre/X (passive).....	13
XIX-B-34. Cri de ralliement (active).....	13
XIX-B-35. Désengagement/X (passive).....	13
XIX-B-36. Désespéré (passive).....	13
XIX-B-37. Destrier (passive).....	13
XIX-B-38. Dévotion/X (active).....	13
XIX-B-39. Dur à cuire (passive).....	14
XIX-B-40. Éclaireur (passive).....	14
XIX-B-41. Élémentaire/X (passive).....	14
XIX-B-42. Enchaînement/X (active).....	15
XIX-B-43. Endurance (passive).....	15
XIX-B-44. Ennemi personnel/X (passive).....	15
XIX-B-45. Énorme/X (passive).....	15
XIX-B-46. Épée-hache (active).....	15
XIX-B-47. Éphémère/X (passive).....	15
XIX-B-48. Esprit de X (passive).....	15

XIX-B-49. Esquive (passive).....	16
XIX-B-50. Étendard/X (active).....	16
XIX-B-51. Éthéré (passive).....	16
XIX-B-52. Exalté (passive).....	16
XIX-B-53. Fanatisme (passive).....	16
XIX-B-54. Farouche/X (passive).....	16
XIX-B-55. Fauchage/X (passive).....	16
XIX-B-56. Féal/X (passive).....	17
XIX-B-57. Feinte (active).....	17
XIX-B-58. Féroce (passive).....	17
XIX-B-59. Fine lame (passive).....	17
XIX-B-60. Fléau/X (passive).....	17
XIX-B-61. Focus (passive).....	18
XIX-B-62. Force en charge/X (active).....	18
XIX-B-63. Frère de sang/X (passive).....	18
XIX-B-64. Furie guerrière (active).....	18
XIX-B-65. Guerrier-mage (passive).....	18
XIX-B-66. Harcèlement (active).....	18
XIX-B-67. Hypérien/X (passive).....	18
XIX-B-68. Iconoclaste (passive).....	19
XIX-B-69. Illuminé (passive).....	19
XIX-B-70. Immobile/X (passive).....	19
XIX-B-71. Immortel/X (passive).....	19
XIX-B-72. Immunité/X (passive).....	19
XIX-B-73. Impact/X (passive).....	20
XIX-B-74. Implacable/X (passive).....	20
XIX-B-75. Inaltérable (passive).....	21
XIX-B-76. Inébranlable (passive).....	21
XIX-B-77. Infiltration/X (active).....	21
XIX-B-78. Insensible/X (passive).....	21
XIX-B-79. Instinct de survie/X (passive).....	21
XIX-B-80. Intangible (passive).....	21
XIX-B-81. Invokeur/X (passive).....	21
XIX-B-82. Irrépressible (passive).....	21
XIX-B-83. Juste (passive).....	22
XIX-B-84. Lames dorsales/X (active).....	22
XIX-B-85. Maîtrise des arcanes (active).....	22
XIX-B-86. Martyr/X (active).....	23
XIX-B-87. Maudit des Dieux (passive).....	23
XIX-B-88. Mécanicien/X (active).....	23
XIX-B-89. Membre supplémentaire (active).....	23
XIX-B-90. Mercenaire (passive).....	24
XIX-B-91. Moine-guerrier (passive).....	24
XIX-B-92. Mort-vivant (passive).....	24
XIX-B-93. Musicien/X (active).....	24
XIX-B-94. Mutagène/X (active).....	24
XIX-B-95. Négation (passive).....	25
XIX-B-96. Parade (passive).....	25
XIX-B-97. Paria (passive).....	25
XIX-B-98. Piété/X (active).....	25
XIX-B-99. Poids/X (passive).....	26
XIX-B-100. Possédé (passive).....	26
XIX-B-101. Précision (passive).....	26
XIX-B-102. Prévisible (passive).....	26
XIX-B-103. Pugnacité (passive).....	26
XIX-B-104. Rapidité (passive).....	26
XIX-B-105. Rechargement rapide/X (active).....	26
XIX-B-106. Récupération/X (passive).....	27
XIX-B-107. Réflexes (passive).....	27
XIX-B-108. Régénération/X (passive).....	27
XIX-B-109. Rempart/X (passive).....	27
XIX-B-110. Renfort (passive).....	27
XIX-B-111. Réorientation (active).....	27

XIX-B-112. Résolution/X (active).	28
XIX-B-113. Rigueur (passive).	28
XIX-B-114. Sapeur/X (active).	28
XIX-B-115. Seigneur des morts/X (active).	28
XIX-B-116. Sélénite (passive).	28
XIX-B-117. Soin/X (active).	28
XIX-B-118. Stratège (passive).	28
XIX-B-119. Structure/X (passive).	29
XIX-B-120. Thaumaturge (passive).	29
XIX-B-121. Tir instinctif (passive).	29
XIX-B-122. Tir d'assaut (active).	29
XIX-B-123. Tir supplémentaire/X (active).	29
XIX-B-124. Tireur d'élite (passive).	29
XIX-B-125. Tireur embarqué (active).	29
XIX-B-126. Toxique/X (active).	30
XIX-B-127. Transport/X (passive).	30
XIX-B-128. Tueur né (passive).	31
XIX-B-129. Visée (active).	31
XIX-B-130. Vivacité (passive).	31
XIX-B-131. Vol (passive).	31
XIX-B-132. Vulnérable (passive).	32
<b>XIX-C. Équipements spéciaux.</b>	<b>32</b>
<b>XIX-D. Équipements à vapeur et à naphte.</b>	<b>32</b>
XIX-D-1. Annonce des jets de pression et durée des bonus.	32
XIX-D-2. Nombre de jets de pression possibles.	33
XIX-D-3. Comment effectuer un jet de pression ?	33
XIX-D-4. Effets du jet de pression.	33
XIX-D-5. Incident sur le jet de pression.	33
<b>XIX-E. Liste des compétences des éléments de décors.</b>	<b>34</b>
<b>XIX-E-1. Cassant.</b>	<b>34</b>
XIX-E-2. Inaltérable.	34
XIX-E-3. Indestructible.	34
XIX-E-4. Inflammable.	34
XIX-E-5. Translucide.	34
<b>XIX-F. Liste des compétences des nexus.</b>	<b>34</b>
XIX-F-1. Asservi (passive).	34
XIX-F-2. Emblème/X (passive).	34
XIX-F-3. Foi/X (active).	35
XIX-F-4. Garde/X (passive).	35
XIX-F-5. Hostile/X (passive).	35
XIX-F-6. Icône/X (passive).	35
XIX-F-7. Inaltérable.	35
XIX-F-8. Inviolable (passive).	35
XIX-F-9. Mana/X (active).	35
XIX-F-10. Réparation/X (passive).	35
XIX-F-11. Ressource/X (passive).	36
XIX-F-12. Ruine/X (passive).	36
XIX-F-13. Sanctuaire/X (passive).	36
<b>Suivi des modifications.</b>	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

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

## XII-A. Les compétences.

### XII-A-1. Compétences et relance de dé.

Plusieurs compétences (Aguerri, Bravoure, Brute épaisse, etc...) stipulent qu'un résultat naturel de 'X' peut être relancé. Le second résultat naturel obtenu s'ajoute alors au premier pour déterminer le résultat final, ainsi que les résultats suivants en cas de relance multiple.

Sauf exception mentionnée dans le texte de la compétence, un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

**Exemples :** La compétence « Brute épaisse » permet de relancer les résultats naturels de '5' obtenus lors des tests d'Attaque. Un joueur obtient un résultat naturel de '5' au test d'Attaque de sa brute (ATT=4, Brute épaisse). Il choisit de relancer le dé et obtient un '3'. Le résultat final du test est donc de  $4+5+3=12$ .

La compétence « Focus » permet de relancer les résultats naturels de '5' obtenus lors des tests d'incantation. Un joueur obtient un résultat naturel de '5' au test d'incantation de son Irix (IV) (POU=5, Focus). Il choisit de relancer le dé et obtient un '6'. Il choisit de relancer à nouveau le dé et obtient un '5'. Il choisit de relancer à nouveau le dé et obtient cette fois un '5'. Il relance à nouveau et obtient cette fois un '1'. Le résultat naturel est donc ramené à 6 et le résultat final du test est de  $5+6=11$ .

### XII-A-2. Compétences et lancer de dé.

Certaines compétences (Bravoure, Vivacité, Esprit de X, etc...) stipulent que le combattant dispose d'un dé supplémentaire lors de certains tests de caractéristiques. Dans ce cas il ne conserve qu'un seul résultat et ne peut pas additionner les divers dés entre eux.

**Exemple :** La compétence « Vivacité » permet de lancer 1d6 supplémentaire lors des tests d'Initiative. Un joueur obtient des résultats naturels de '5' et '2' au test d'Initiative pour un combattant doté de cette compétence. Il choisit de conserver le '5' et le '2' est éliminé. Il ajoute donc 5 à l'Initiative du combattant pour déterminer le résultat final du test.

### XII-A-3. Compétences en doublon.

De nombreux effets de jeu permettent à la cible qu'ils affectent de bénéficier d'une compétence. Sauf exception mentionnée dans la description de ses effets ou de cette compétence, un tel effet de jeu n'a aucun effet sur un combattant qui bénéficie déjà de la compétence en question.

Dans le cas des compétences possédant une valeur X, il est précisé dans la description de la compétence en question comment fonctionner lorsque la compétence est possédée en doublon.

### XII-A-4. Compétences actives et passives.

Les compétences sont des capacités dont certains combattants sont dotés. Elles sont réparties en 2 groupes : Certaines d'entre elles, dites « passives », s'appliquent automatiquement (le joueur n'a pas besoin d'annoncer qu'il y a recours).

D'autres sont dites « actives » et leur utilisation doit être clairement annoncée par le joueur avant utilisation. Ces compétences ne peuvent plus être utilisées par un combattant en déroute (voir XI-C).

**Exemples :** Dur à cuire est une compétence passive, elle n'a donc pas besoin d'être annoncée. Furie guerrière est une compétence active, elle doit être annoncée au moment où les dés de combat sont placés par le joueur.

### XII-A-5. Liste des compétences actives.

Ambidextre.	Épée-hache.	Rechargement rapide/X.
Artificier/X.	Étendard/X.	Réorientation.
Assassin.	Feinte.	Résolution/X.
Autorité.	Force en charge/X.	Sapeur/X.
Bond.	Furie guerrière.	Seigneur des morts/X.
Bretteur.	Harcèlement.	Soin/X.
Chance.	Infiltration/X.	Tir d'assaut.
Chef Wolfen/X.	Lames dorsales/X.	Tir supplémentaire/X.
Commandement/X.	Maîtrise des arcanes.	Tireur embarqué.
Concentration/X.	Martyr/X.	Toxique/X.
Contre-attaque.	Mécanicien/X.	Visée.
Coup de maître/X.	Membre supplémentaire.	
Cri de ralliement.	Musicien/X.	
Dévotion/X.	Mutagène/X.	
Enchaînement/X.	Piété/X.	

## XII-B. Liste des compétences des combattants.

### XII-B-1. Abominable (passive).

Lorsqu'un combattant doit faire un test de Courage face à la Peur d'un adversaire Abominable, ou face à des adversaires dont l'un est Abominable, le test de Courage doit être effectué avec 2d6 si c'est la Peur du combattant Abominable qui est utilisée pour le test. Seul le plus faible résultat naturel est alors retenu. Si le combattant bénéficie d'un effet qui lui permet de lancer plusieurs d6 pour son test de Courage et de retenir le meilleur, les deux effets s'annulent et le test de Courage est effectué avec un seul d6.

Si le test est un échec, le combattant subit un malus de -2 en INI, ATT, DEF, TIR au lieu de -1, tant qu'il n'est pas rallié.

### XII-B-2. Acharné (passive).

Lorsqu'un Acharné est Tué net, il continue de combattre et n'est retiré du terrain que lors de la prochaine phase d'entretien.

Dans cet intervalle de temps, il est soumis aux règles suivantes :

- Son niveau de Blessures est considéré comme étant Blessure critique et il subit les pénalités liées à cet état.
- Il ne peut pas être soigné.
- Il ne peut pas être sacrifié ni être la cible d'un effet de jeu venant d'un combattant de son camp susceptible de lui infliger une blessure ou d'aggraver son état de santé.

Un combattant acharné n'étant pas immédiatement retiré du terrain, les adversaires à son contact ne peuvent pas effectuer de mouvement de poursuite dans les conditions normales, même s'ils parviennent à lui infliger un Tué net. En revanche, un combattant Acharné qui a été Tué net peut effectuer des mouvements de poursuite dans les conditions normales.

### XII-B-3. Aguerri (passive).

Les '5' obtenus lors des tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, De Pouvoir et de Foi du combattant peuvent être relancés de la même manière que les '6'.

De plus, un '1' sur la relance du '5' ou du '6' (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

### XII-B-4. Aimé des Dieux (passive).

Les '4' et les '5' obtenus lors des tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, De Pouvoir et de Foi du combattant peuvent être relancés de la même manière que les '6'.

De plus, un '1' sur la relance du '4', du '5' ou du '6' (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

### XII-B-5. Alliance/X (passive).

Un combattant qui possède cette compétence peut être recruté dans une armée du peuple X ou d'un peuple appartenant à la voie d'Alliance X. Il est alors considéré comme un Allié de l'armée (voir I-D-8).

Cette compétence peut être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

**Note :** La Discipline d'un Allié/X peut être utilisée pour effectuer le jet de Tactique s'il est recruté au sein de son peuple d'origine ou au sein de X.

### XII-B-6. Ambidextre (active).

Lorsqu'un combattant qui possède cette compétence réussit un test de Défense, il peut s'il le souhaite gagner un dé d'attaque supplémentaire (sauf en cas de défense soutenue). Ce dé d'attaque est ajouté à la réserve d'attaque du combattant pour le combat en cours et est considéré comme un dé normal à tout point de vue, mis à part le fait qu'il ne peut être employé que contre le combattant dont l'attaque a été parée.

Si le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le joueur qui contrôle l'Ambidextre doit faire le choix suivant :

- Soit il conserve son dé de défense ;
- Soit il perd son dé de défense (aucun test requis) et gagne un dé d'attaque supplémentaire.

Les dés d'attaque acquis grâce à Ambidextre sont perdus à la fin du combat.

**Note :** Quel que soit le nombre de d6 avec lequel est effectuée une défense, un combattant ne peut gagner qu'un seul et unique dé d'attaque par attaque adverse.

**XII-B-7. Apatride (passive).**

Un Apatride peut intégrer n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié (voir I-D-8). Il s'intègre si bien qu'il acquiert, au début de la partie, la compétence la plus répandue chez ses compagnons d'armes, parmi celles qu'il ne possède pas déjà. C'est le nombre de combattants possédant la compétence qui permet de déterminer cette dernière, pas la somme de leurs Valeurs stratégiques.

Si plusieurs compétences sont présentes dans les mêmes proportions, le joueur qui contrôle l'Apatride choisit l'une d'entre elles. S'il s'agit d'une compétence liée à une valeur, l'Apatride acquiert la valeur la plus répandue. Si plusieurs valeurs sont présentes dans les mêmes proportions, le joueur qui contrôle l'Apatride choisit l'une d'entre elles.

**Note :** les compétences induites (notées entre parenthèses dans les profils) ne sont jamais prises en compte.

Uniquement les compétences qui suivent, peuvent être acquises par les Apatrides :

*Abominable, Acharné, Aguerri, Aimé des Dieux, Ambidextre, Artefact/X, Artificier/X, Assassin, Autorité, Bond, Bravoure, Bretteur, Brutal, Brute épaisse, Chance, Charge bestiale, Cible/X, Concentration/X, Conscience, Contre-attaque, Coup de maître/X, Cri de guerre/X, Cri de ralliement, Désengagement/X, Désespéré, Dévotion/X, Dur à cuire, Éclaireur, Enchaînement/X, Endurance, Esquive, Fanatisme, Farouche/X, Feinte, Féroce, Fine lame, Fléau/X, Furie guerrière, Harcèlement, Implacable/X, Inébranlable, Infiltration/X, Instinct de survie/X, Juste, Martyr/X, Mécanicien/X, Mutagène/X, Parade, Possédé, Précision, Pugnacité, Rapidité, Rechargement rapide/X, Réflexes, Régénération/X, Réorientation, Résolution/X, Rigueur, Sapeur/X, Soin/X, Stratège, Tir d'assaut, Tir instinctif, Tireur d'élite, Tir supplémentaire/X, Toxique/X, Tueur né, Visée, Vivacité.*

**XII-B-8. Arme sacrée/X (passive).**

Lorsque le porteur d'une arme sacrée obtient un double sur un jet de Blessures qu'il a provoqué, le résultat du jet devient « Tué net ».

Les types de jets de Blessures concernés dépendent de X :

- X=Combat, alors elle ne s'applique que sur les corps à corps.
- X=Foi, alors elle ne s'applique que sur les miracles.
- X=Magie, alors elle ne s'applique que sur les sortilèges.
- X=Tir, alors elle ne s'applique que sur les tirs.

**XII-B-9. Armure sacrée (passive).**

Lorsque le porteur d'une armure sacrée subit un double sur un jet de Blessures, le résultat du jet devient « Aucun effet ». Il est donc notamment immunisé aux effets des armes sacrées et d'un résultat 6-6 sur le tableau de Blessures.

**XII-B-10. Artefact/X (passive).**

Un combattant pourvu de cette compétence peut être doté de X artefacts.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

**XII-B-11. Artificier/X (active).**

Un Artificier possède X pions Piège(s) et X pions Leurre(s) qu'il peut placer au début de la phase de déploiement, avant le tirage des cartes. NB : Si les 2 joueurs ont des éléments à placer à ce même moment (pièges, barricades...), le gagnant du jet tactique choisit qui place l'ensemble de ses éléments en premier, puis l'autre joueur place les siens.

Ces pions doivent être placés face cachée, à au moins 10cm de la zone de déploiement adverse.

En jeu, dès qu'un combattant (ami ou ennemi) passe ou s'arrête à 5cm ou moins de l'un de ces pions, celui-ci est retourné :

- S'il s'agit d'un Leurre, rien ne se produit.
- S'il s'agit d'un Piège, celui-ci explose. Tous les combattants dont le socle est situé (même partiellement) dans un rayon de 10cm autour du marqueur subissent un jet de Blessures (FOR=6). Si plusieurs marqueurs sont déclenchés par un même combattant, leurs effets doivent être résolus les uns après les autres. Un piège ne peut être déclenché d'aucune autre façon. S'il est déclenché par un combattant en cours de déplacement, ce dernier est interrompu le temps d'effectuer le jet de Blessures. Si le combattant survit à ce test, il peut terminer son déplacement.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### XII-B-12. Artillerie perforante/X (passive).

Lorsqu'une Artillerie perforante tire, le joueur ne désigne pas une cible mais une trajectoire en ligne droite qui va de la mire de l'Artillerie jusqu'à un point situé à la portée maximale de l'arme. Tout combattant (ami ou ennemi, avec ou sans ligne de vue dessus) sur cette trajectoire et au palier 0 est considéré comme une cible et subit un test de Tir qui obéit aux règles normales, exceptés les trois points suivants :

- La difficulté n'est pas modifiée si la cible n'est que partiellement visible (contrairement à un tir normal où elle serait augmentée de +1).
- Si le tireur s'est déplacé ce tour (avant ou après le tir), il gagne TIR-1.
- Un combattant masqué par un décor solide, destructible ou non, dont la TAI est au moins égale à la sienne et à celle de l'Artillerie ne peut pas être touché (il est considéré comme caché par le décor).

**Note :** L'Artillerie doit avoir une ligne de vue sur la première cible de la trajectoire et cette première cible ne peut pas être un combattant ami.

Si X = lourde : tous les combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée.

Si X = légère : le premier combattant touché (dans l'ordre de la trajectoire) subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Les autres combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée divisée par 2 (arrondie à l'entier supérieur).

**Attention !** Une Artillerie ne bénéficie jamais du bonus de Tir immobile (voir VI-B-2) et ne peut pas effectuer de Tir en assaut (voir VI-B-3) sauf si elle a aussi la compétence Tir d'assaut (voir XII- ???) .

**Cas particulier d'un tir dans une mêlée :** Si un tir d'Artillerie perforante s'effectue sur une cible dans une mêlée, tous les combattants au contact de la cible subissent aussi un test de tir de même difficulté (sauf malus/bonus spécifique). Un même combattant ne peut cependant subir qu'un seul jet pour toucher lors d'un tir d'artillerie. Pour une Artillerie perforante légère, le cas échéant, il faut de plus faire un jet de répartition (cf. VI-B-1) afin de savoir par les combattants de quel camp il faut commencer les tests de tir (le premier combattant touché subira le jet de Blessure de force maximale).

**Cas particulier d'un tir sur une cible à un autre palier :** Si l'artillerie souhaite tirer sur une cible à un palier différent du sien ou si l'artillerie est elle-même au palier 1 et vise une cible au palier 1 également, aucune trajectoire n'est tracée et seule la cible désignée peut être touchée (ainsi que les éventuels combattants au contact si la cible est en mêlée)

#### Exemple de tir d'Artillerie perforante :



Un combattant A de taille moyenne se déplace et effectue un tir d'Artillerie perforante/légère. La **trajectoire** part de la mire du combattant et suit la direction indiquée sur le schéma.

Les combattants suivant subiront un unique test de tir :

- Le combattant Z. C'est un combattant ennemi et le premier sur la trajectoire du tir. La trajectoire est valide. On suppose que le test de tir échoue.
- Le combattant Y ainsi que B et D qui sont en mêlée avec Y. Un jet de répartition doit être effectué afin de savoir par les combattants de quel camp on commence les tests de tir. Le jet de répartition indique que l'on débute par le camp des combattants B et D. On commence donc par D qui est plus prêt de A. Le tir réussit et le combattant D subit la touche de force maximale. Les tirs sur B et Y sont alors résolus. Ils réussissent aussi et les deux combattants subissent alors une touche de force divisée par 2.

- Les combattants X, C et V. G ne subit pas le tir car il n'est pas en mêlée avec C.
- Ni le combattant W (taille moyenne), ni le combattant E (grande taille) ne subiront le tir car W, qui est sur la trajectoire du tir, est caché par le muret de taille moyenne.
- Le combattant U (grande taille) est sur la trajectoire du tir. Il subira le tir mais pas le combattant F en mêlée avec lui car il est de taille moyenne.

### XII-B-13. Artillerie zone/X (passive).

Une Artillerie à effet de zone peut viser une cible sur laquelle elle a une ligne de vue ou une cible sur laquelle elle n'en a pas. Dans ce dernier cas, il s'agit d'un Tir en cloche et le tireur gagne TIR-3. Dans les deux cas de figure, si le tireur s'est déplacé ce tour (avant ou après le tir), il gagne TIR-1.

Centrez le gabarit de dispersion sur le centre du socle de la cible :

- Si le test de tir est réussi, le gabarit de dispersion n'est pas déplacé.
- Si le tir échoue, le projectile dévie de sa trajectoire : le gabarit de dispersion est centré sur le centre du socle de la cible initiale et le joueur qui contrôle l'Artillerie procède à la dispersion du tir (voir II-C-5).

Tous les combattants situés même partiellement sous le gabarit une fois que sa position finale a été déterminée sont touchés par le tir.

Si X = lourde : tous les combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée.

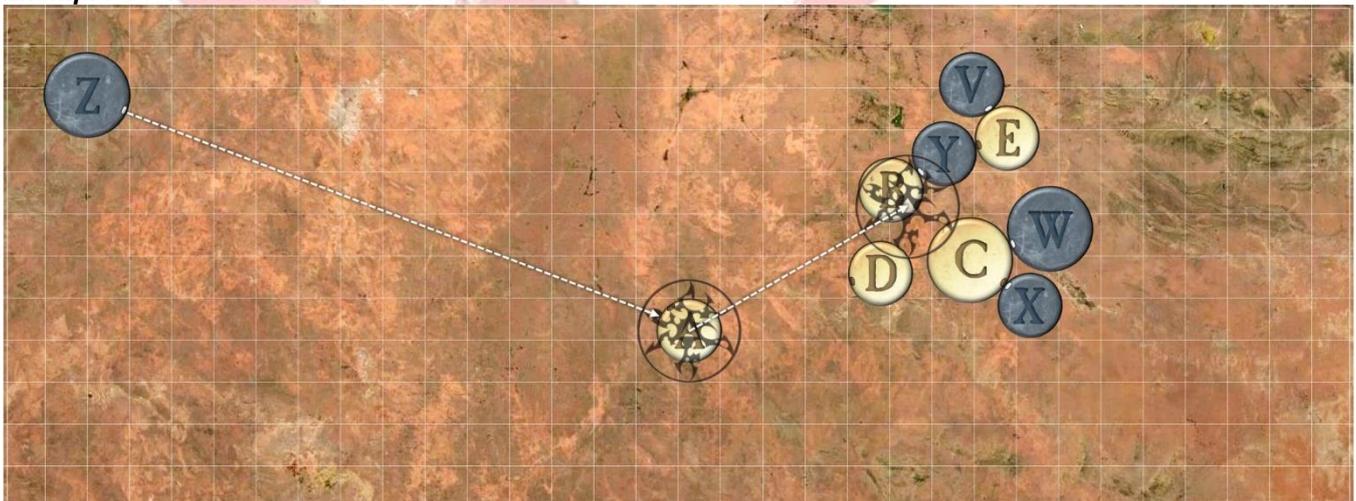
Si X = légère : le combattant situé sous le centre du gabarit (avec ou sans déviation) subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Les autres combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée divisée par 2 (arrondie à l'entier supérieur).

**Attention !** Une Artillerie ne bénéficie jamais du bonus de Tir immobile (voir VI-B-2) et ne peut pas effectuer de Tir en assaut (voir VI-B-3) sauf si elle a aussi la compétence Tir d'assaut (voir XII- ???) .

**Cas particulier d'un tir dans une mêlée :** Si un tir d'Artillerie à effet de zone affecte une cible dans une mêlée, tous les combattants au contact de la cible subissent aussi un jet de Blessure. Un même combattant ne peut cependant subir qu'un seul jet de Blessure lors d'un tir d'artillerie. Pour une Artillerie à effet de zone légère, si le combattant situé sous le centre du gabarit est dans une mêlée, il faut de plus faire un jet de répartition (cf. VI-B-1) afin de savoir quel sera l'unique combattant qui subira le jet de Blessures de Force maximale.

**Note :** une Artillerie à effet de zone ne peut viser qu'une cible au palier 0, qu'elle soit elle-même au palier 0 ou 1.

#### Exemple de tir d'Artillerie à effet de zone :



Un Crache-feu Z (TIR=2) décide d'effectuer un tir en cloche sur un Persécuteur Drune A qui est situé à 44cm, donc à portée moyenne. La difficulté du tir est donc de  $7 + 3 = 10$ . Le joueur obtient un '5' pour un total de  $5 + 2 = 7$ . Le tir échoue. Le gabarit est centré sur le Persécuteur et le joueur procède à une dispersion qui amène le gabarit sur sa position finale. Les combattants suivants se retrouvent sous le gabarit et sont donc touchés :

- Feylhin la sauvage B, sous le centre du gabarit, devrait normalement subir le jet de Blessures de force maximale (FOR=8). Elle est néanmoins au corps à corps avec un Incube de Mid-Nor Y. Il faut donc réaliser un jet de répartition afin de savoir lequel des deux subit la touche de force maximale. Le joueur Mid-Nor obtient un '6'. C'est donc Feylhin qui subit le jet de Blessures de FOR=8.
- Un Pillard cornu C, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Homme-chien D, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).

- *Un Incube de Mid-Nor Y, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).*

*Les combattants en contact avec les combattants touchés et en mêlée, subissent eux aussi un jet de Blessures :*

- *Un cyclope de Mid-Nor W, au contact du Pillard cornu, subit un jet de Blessures (FOR=4).*
- *Un Porteur de fléaux X, au contact du Pillard cornu, subit un jet de Blessures (FOR=4).*
- *Un Séide Formor E, au contact de l'Incube, subit un jet de Blessures (FOR=4).*

#### **XII-B-14. Assassin (active).**

Lorsqu'un combattant possédant la compétence Assassin a chargé lors de la phase d'Activation, le premier jet de Blessures qu'il occasionne au cours du premier combat auquel il participe est un jet de Blessures amplifié (voir II-B-6).

Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation de mêlée et même s'il n'a infligé aucune pénalité de charge.

#### **XII-B-15. Asservi/X (passive).**

Ce combattant ne peut être incorporé dans une armée que si X s'y trouve également. Ce combattant est représenté sur la carte de X. Doivent être représentés sur la carte (maximum = 4 combattants) :

- X, en 1 seul exemplaire même si c'est une troupe.
- Des combattants (ayant un profil identique &/ou différent) dotés de la compétence « Asservi/X », dans la limite du nombre maximal autorisé par leur valeur stratégique.
- Un éventuel État-major, si X est un champion doté de la compétence « Commandement/X ».

Ce combattant ne peut pas être déployé à plus de 10cm de X, quel que soit le déploiement adopté. Si X dispose de règles spéciales pour son déploiement (grâce à une compétence ou à un autre effet de jeu), ce combattant en bénéficie automatiquement et gratuitement.

Pendant la bataille, tant que ce combattant se trouve à 10cm ou moins de X, il peut utiliser les valeurs de X pour tous ses tests de Discipline et de Courage.

Si X est éliminé, sa carte continue de représenter les combattants survivants.

#### **XII-B-16. Autorité (active).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est désigné pour effectuer un jet d'Autorité (voir VII-B), il remporte ce test automatiquement.

Si les 2 combattants désignés pour le jet d'Autorité sont dotés de cette compétence, ils effectuent un test de Discipline pour se départager.

#### **XII-B-17. Bond (active).**

Un combattant doté de cette compétence peut effectuer des bonds en ligne droite lors de n'importe quel déplacement pendant la phase d'activation ou lors d'un mouvement de poursuite, dans la limite de son potentiel de déplacement, et avec une limite de deux bonds par tour de jeu.

Lors d'un bond, un combattant peut sauter au-dessus de combattants amis ou ennemis et de décors, de Tailles inférieures ou égales à la sienne, avec un maximum de son MOU en longueur. Il peut aussi sauter au-dessus d'un terrain encombré sans subir de pénalité. Un bond au-dessus d'un marqueur piège le déclenche néanmoins.

#### **XII-B-18. Bravoure (passive).**

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Courage.

En outre, lorsque le combattant place tous ses dés de combat en attaque, il gagne ATT+1 jusqu'à la fin du combat.

#### **XII-B-19. Bretteur (active).**

Au début d'un combat, un Bretteur n'est pas obligé de répartir ses dés de combat selon la procédure habituelle, sauf si un effet de jeu le nécessite pour certains de ses dés. Chaque dé non réparti est gardé de côté et pourra être placé ultérieurement pour réaliser une action d'attaque ou de défense lors des passes d'armes du combat.

**Note :** *Si le joueur utilise un dé gardé de côté pour réaliser une défense et que l'attaquant obtient un échec automatique sur son attaque, le dé n'est pas perdu et reste un dé de défense.*

#### **XII-B-20. Brutal (passive).**

Un combattant doté de cette compétence inflige aussi des pénalités de charge à son/ses adversaire(s) lors d'un engagement, y compris après un mouvement de poursuite, et même si sa puissance est inférieure à celle du camp adverse.

**Note :** *Cette compétence n'a aucun effet contre les adversaires dotés de la compétence « Inébranlable ».*

**XII-B-21. Brute épaisse (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests d'Attaque du combattant peuvent être relancés de la même manière que les '6'. De plus, un '1' sur la relance du '5' ou du '6' (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.  
Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue une charge, sa puissance est augmentée d'un point pour cette action.

**XII-B-22. Chance (active).**

Le combattant peut une fois par tour, utiliser la compétence Chance juste après un de ses tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi. Le test est annulé et recommencé en utilisant le même nombre de dés que lors du premier jet. Aucun autre effet de jeu ne peut alors amener à recommencer le test une autre fois.

**XII-B-23. Charge bestiale (passive).**

Lorsque le combattant réussit une charge, il gagne un dé d'attaque supplémentaire pour le premier combat auquel il participera durant ce tour. Ce dé est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation de mêlée.

**Note** : si un effet de jeu fait gagner cette compétence à un combattant après une charge réussie, celle-ci n'est pas rétroactive.

**XII-B-24. Chef Wolfen/X (active).**

Un chef Wolfen est doté de la compétence « Commandement/X ».

À chaque tour, avant le jet de Tactique, chaque chef Wolfen peut attribuer un unique pion 'Marque de sauvagerie' à un combattant ami de race Wolfen non Champion, dans un rayon de Xcm. De plus, le combattant Wolfen doit appartenir à une catégorie de rang inférieure ou égale et sa Peur doit être inférieure ou égale à celle du chef Wolfen. Un combattant doté d'un pion 'Marque de sauvagerie' gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.

**Note** : Un combattant doté de la compétence « Paria » ne peut donner ou recevoir de pion 'Marque de sauvagerie' qu'avec d'autres combattants dotés de la compétence « Paria ». Un combattant doté de la compétence « Mort-vivant » ne peut jamais bénéficier des effets de cette compétence ni recevoir de pion 'Marque de sauvagerie'.

**Attention !** la mention « Wolfen » concerne dans ce paragraphe les combattants de race Wolfen, et non du peuple Wolfen. Certains combattants de ce peuple ne sont pas des Wolfen, et on trouve des Wolfen chez les Dévoreurs, dans la Concorde de l'Aigle ou à Cadwallon par exemple.

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-25. Cible/X (passive).**

Si le combattant est désigné comme cible par un tireur ennemi, la valeur X associée à la compétence modifie la difficulté du test de Tir. Il peut s'agir d'un modificateur positif qui augmente la difficulté, ou d'un modificateur négatif qui la diminue.

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

**XIX-B-26. Commandement/X (active).**

Le combattant s'appelle un **commandant** et génère une **aura de commandement** qui a une aire d'effet de Xcm autour de son socle. Un combattant ami du même peuple que le commandant et se trouvant dans son aura de commandement au moment d'effectuer un test de Courage ou de Discipline peut alors utiliser les valeurs de COU et de DIS du commandant à la place des siennes.

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**Exemple** : Un garde d'Alahan (COU=5) est chargé par un clone Dasyatis (PEU=8) et doit donc effectuer un test de Courage. Il se trouve cependant dans l'aura de commandement d'Agonn (COU=6 « Commandement/10 ») et peut donc utiliser le Courage de celui-ci pour son test.

**Note** : Si un combattant se trouve dans l'aura de commandement de plusieurs commandants, il peut utiliser les valeurs de DIS et COU les plus élevées parmi celles des différents commandants.

**Cas des combattants effrayants** : « Commandement/X » n'affecte pas la Peur d'un combattant. Elle agit uniquement sur son Courage. Un combattant effrayant peut utiliser le Courage d'un commandant courageux pour ses tests de Courage. De même, un combattant courageux peut utiliser la valeur de Courage d'un commandant effrayant.

**Exemples :** Un guerrier Kératis (PEU=5) effectue un test de Courage face à un troll noir (PEU=8). Il se trouve dans l'aura de commandement de Thissan Ka (COU=7) et peut donc utiliser une valeur de 7 pour son test de Courage. Un guerrier de sang (COU=4) effectue un test de Courage face à un cyclope de Mid-Nor (PEU=8). Il se trouve dans l'aura de commandement de Kalyar (PEU=7) et peut donc utiliser une valeur de 7 pour son test de Courage.

### Constitution d'un état-major :

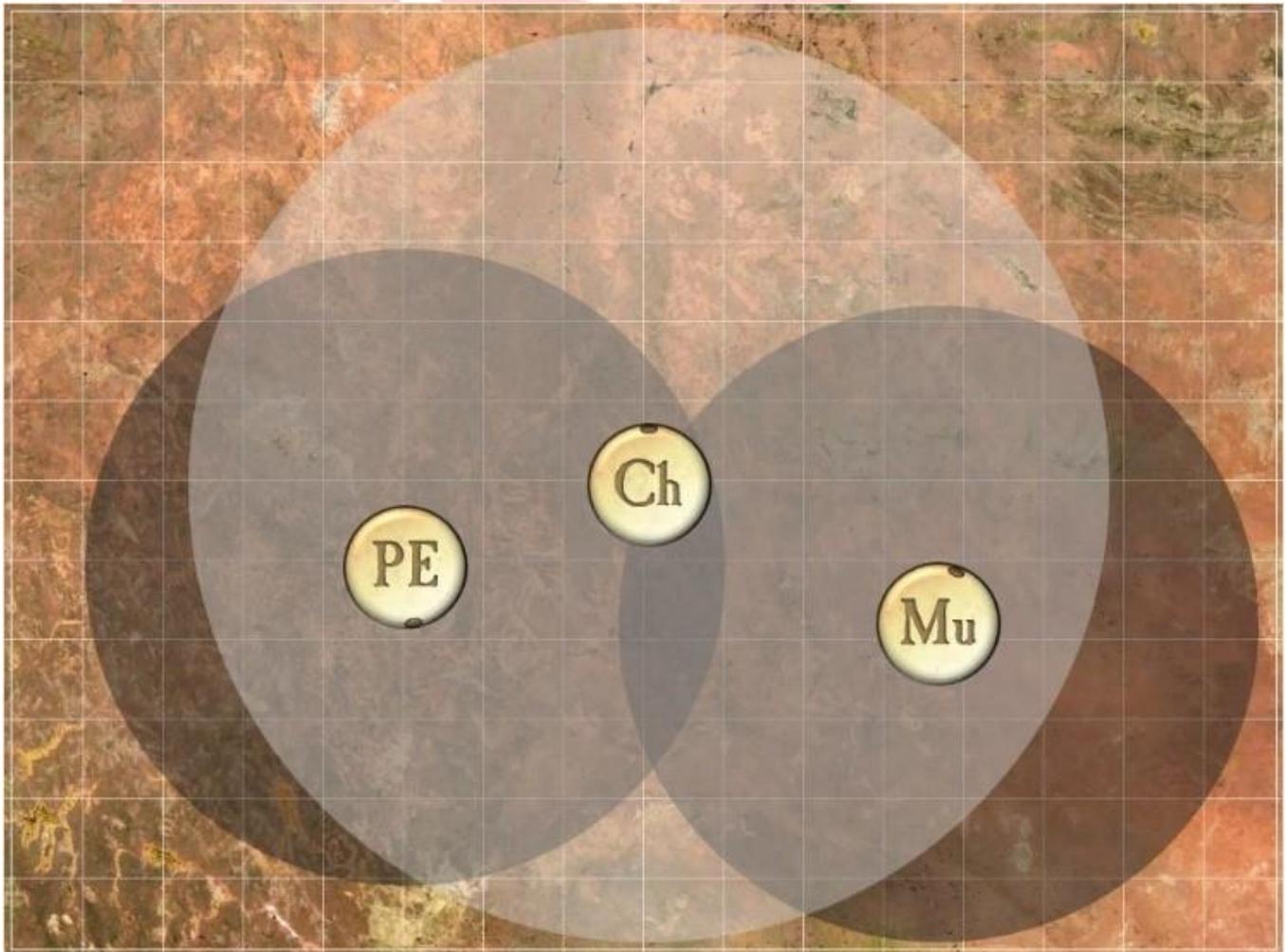
Un **état-major** doit être défini avant la bataille et réunit :

- Soit un commandant + un porte-étendard du même peuple (cf. XII-B-...)
- Soit un commandant + un musicien du même peuple (cf. XII-B-...)
- Soit un commandant + un porte-étendard + un musicien du même peuple.

Un état-major est représenté par **une seule carte de référence**, celle du commandant. Si le commandant est éliminé, les membres restants continuent d'être représentés par cette carte, mais ne sont plus considérés comme un état-major. Un combattant ne peut pas être affecté à un nouvel état-major en cours de partie.

Au cours de la partie, pour que l'état-major soit **effectif**, le commandant doit se trouver dans l'aura de commandement des autres membres de l'état-major et ces derniers doivent aussi se trouver dans l'aura de commandement du commandant. Lorsqu'un état-major est **effectif**, son aura de commandement recouvre l'ensemble des zones couvertes par les auras de commandement de chacun de ses membres. Tout combattant ami du même peuple que l'état-major et dans son aura de commandement bénéficie alors de l'effet des compétences Commandement/X, Etendard/X, Musicien/X des membres de l'état-major.

Un état-major **effectif** qui comprend un commandant + un porte-étendard + un musicien est dit **au complet** et les bonus des compétences Etendard/X et Musicien/X de ses membres passent alors respectivement à COU+2 et DIS+2.



Auras de commandement des membres de l'état-major. L'état-major est ici **effectif et au complet**.

**Cas des combattants Parias :** Un combattant possédant la compétence Paria peut uniquement bénéficier de

l'aura de commandement d'un commandant Paria. De même, un commandant Paria transmettra son COU et sa DIS uniquement aux autres combattants Parias.

Un État-major ne peut pas être constitué en mélangeant des combattants Parias avec d'autres qui ne le sont pas.

#### **XIX-B-27. Concentration/X (active).**

Le combattant peut répartir à chaque tour un total de X points parmi les caractéristiques inscrites en gras sur sa carte de références. Tout ou partie de ces points peuvent être attribués au début de n'importe quelle phase, au début de l'activation du combattant ou au début d'un combat en même temps que le placement des dés de combat. Les points sont perdus et à nouveau disponibles à la fin de la phase d'activation et à la fin de chaque combat, à l'issue de l'éventuel mouvement de poursuite.

**Note :** L'augmentation d'une caractéristique n'est pas rétroactive et ne modifie en aucun cas un test effectué précédemment.

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-28. Conscience (passive).**

Le combattant bénéficie des règles suivantes (la cible de son action doit cependant se trouver dans un rayon de 20cm autour de lui) :

- Tout éclaireur situé dans un rayon de 20cm autour de lui, au palier 0 ou 1, est immédiatement révélé. Il peut donc être pris pour cible avant la fin du tour de parole en cours. Le combattant peut même transformer son mouvement en Engagement sur un éclaireur qu'il découvre.
- Il peut charger un adversaire à portée mais hors de son champ de vision.
- Il peut tirer sur un combattant qu'il ne voit pas si aucun obstacle solide (bâtiment, arbre, figurine, etc...) ne coupe la trajectoire de son projectile.
- Il ne subit pas de malus de ligne de vue partielle lors d'un tir.
- S'il est magicien ou fidèle, il peut lancer un sortilège ou accomplir un miracle sur une cible qu'il ne voit pas. Il ne tient alors pas compte des obstacles, même si l'effet prend la forme d'un projectile.
- Il peut effectuer de la contre-magie ou de la censure sans voir le lanceur du sortilège/miracle à contrecarrer. Il doit tout de même se trouver à portée du sortilège.

#### **XIX-B-29. Construct (passive).**

Le combattant est doté des compétences « Immunité/Peur » et « Immunité/Toxique ». En outre, lorsqu'un test de DIS doit être effectué, on considère que la valeur de cette caractéristique est de 0.

Le combattant ne peut pas bénéficier des effets de la compétence « Commandement/X ».

#### **XIX-B-30. Contre-attaque (active).**

Lorsque le combattant réussit un test de Défense avec 2 points de plus que le résultat final de l'attaque défendue, il peut s'il le souhaite gagner un dé d'attaque supplémentaire. Ce dé d'attaque est ajouté à la réserve d'attaque du combattant pour le combat en cours et est considéré comme un dé normal mis à part le fait qu'il ne peut être employé que contre le combattant dont l'attaque a été parée. Les dés d'attaque acquis grâce à Contre-attaque sont perdus à la fin du combat.

**Cas particulier :** Si le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le combattant effectuant la Contre-attaque doit choisir s'il conserve son dé de défense ou s'il perd son dé de défense (aucun test requis) et gagne un dé d'attaque supplémentaire.

#### **Notes :**

- Cette compétence ne peut pas être utilisée lorsque le combattant effectue une **défense soutenue**.
- Quel que soit le nombre de d6 avec lequel est effectuée une défense, un combattant ne peut gagner qu'un seul et unique dé d'attaque par attaque adverse.

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, il n'a besoin que d'un écart d'un point entre son test de Défense et le résultat final de l'attaque adverse pour gagner un dé d'attaque.

#### **XIX-B-31. Coriace (passive).**

Toute Blessure infligée au combattant est réduite d'un cran : une Blessure légère est ignorée, une Blessure grave devient Blessure légère, une Blessure critique devient grave. Un Sonné ou un Tué net n'étant pas considéré comme une Blessure, il n'est pas affecté par cette compétence.

#### **XIX-B-32. Coup de maître/X (active).**

Le combattant peut lors d'une de ses attaques dépenser deux dés d'attaque. Un seul dé est lancé pour le test, mais si l'attaque n'est pas parée, la Force du jet de Blessures est alors augmentée de ATT + X. ATT est la valeur courante

de l'Attaque du combattant. **Exemple** : *Kahinir le Sauvage (ATT=4 ; FOR=7 ; Coup de maître/5) tente un Coup de maître. La Force totale pour le jet de Blessures est donc de  $7 + 4 + 5 = 16$ .*

Cette compétence permet à un combattant d'utiliser plus de dés d'attaque qu'il n'a d'adversaires au cours d'une même passe d'armes. **Exemple** : *Un fils d'Uren (Coup de maître/2) se trouve au contact de deux ennemis. Il place ses 3 dés en attaque. Il pourra utiliser ses 3 dés lors d'une même passe d'arme s'il décide de réaliser une attaque normale contre l'un de ses adversaires et un coup de maître sur l'autre.*

L'utilisation de cette compétence prend le pas sur la règle qui oblige un combattant à effectuer une attaque contre chacun de ses adversaires s'il en a la possibilité. **Exemple** : *Un fils d'Uren (Coup de maître/2) se trouve au contact de deux ennemis et place 2 dés d'attaque et un dé en défense. Lors d'une passe d'arme, s'il effectue deux attaques normales, il doit en effectuer une contre chacun de ses deux adversaires. En revanche, il est autorisé à utiliser ses 2 dés d'attaque pour effectuer un coup de maître contre l'un des deux ennemis.*

**Cas particulier des malus de blessure** : Ce type de malus s'applique normalement à l'Attaque et à la Force. Il n'est cependant pris en compte que sur l'Attaque lors du calcul de la Force d'un coup de maître. **Exemple** : *un tueur Amok (ATT=5 ; FOR=9 ; coup de maître/0) en blessure grave tente un coup de maître. Les malus de blessure modifient ses caractéristiques à ATT=3 et FOR=7. Cependant le malus de blessure n'est décompté que sur l'Attaque pour le calcul de la force totale du coup de maître qui est donc de  $3 + 9 + 0 = 12$ .*

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-33. Cri de guerre/X (passive).**

Lorsque le combattant charge un adversaire, son Courage est remplacé par une Peur égale à X le temps de la charge.

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-34. Cri de ralliement (active).**

Le combattant peut utiliser cette compétence une fois par partie au début de la phase d'entretien. Le cri de ralliement affecte tous les combattants amis sur le champ de bataille :

- Ils sont immédiatement et automatiquement ralliés s'ils sont en déroute.
- Ils gagnent COU+1 jusqu'à la fin du tour suivant.

#### **XIX-B-35. Désengagement/X (passive).**

Si un test de désengagement exige une difficulté supérieure à X, le test a lieu avec une difficulté de X. Cette compétence ne s'applique qu'aux désengagements effectués avec l'INI, pas aux désengagements en force.

Si le combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-36. Désespéré (passive).**

Le combattant est doté de la compétence « Immunité/Peur ».

Lorsqu'il se trouve impliqué dans un combat contre plusieurs adversaires ou dans un combat à un contre un face à un adversaire dont la valeur stratégique est supérieure à la sienne, il gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1.

#### **XIX-B-37. Destrier (passive).**

Le combattant bénéficie d'un dé de combat supplémentaire au corps à corps, sauf s'il a tenté une action de charge (réussie ou non) lors du même tour.

#### **XIX-B-38. Dévotion/X (active).**

N'importe quand pendant son activation, un magicien libre de tout adversaire et ayant un combattant ami doté de Dévotion/X dans un rayon de 10cm autour de lui peut ajouter à sa réserve X gemmes de mana d'un seul Élément qu'il maîtrise (au choix du joueur). Aucune ligne de vue n'est nécessaire. Si le combattant ami possède en plus la compétence « Élémentaire/Y », seules des gemmes de l'Élément Y peuvent être récupérées. Le combattant ami subit quant à lui une blessure Grave. Aucun effet de jeu ne permet de réduire, esquiver ou soigner cette blessure.

Un même magicien ne peut désigner qu'un seul combattant doté de Dévotion/X par tour. Un même combattant doté de Dévotion/X ne peut être désigné qu'une seule fois par tour.

**Cas particulier** : un combattant doté de Dévotion/X et Asservi/Y ne peut être désigné que par le combattant Y représenté sur la même carte de référence que lui.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-39. Dur à cuire (passive).**

Lorsque le combattant subit un test de Blessures, le résultat doit être lu une ligne plus haut dans le tableau, même si le résultat indique Tué net. Il n'est pas possible de remonter de cette manière plus haut que la première ligne de la table. Cette compétence n'a cependant aucun effet si le résultat du test de Blessures est un double « 6 ».

En outre, lorsque le combattant subit un assaut, sa puissance est considérée comme étant supérieure de 1 point à sa valeur actuelle pour la résolution de l'assaut.

**XIX-B-40. Éclaireur (passive).**

Lors du déploiement, les Éclaireurs peuvent être placés dans la zone de déploiement de leur camp, ou sur le reste du terrain (y compris la zone de déploiement de l'adversaire). Dans ce second cas, il n'est cependant pas permis de déployer un Éclaireur à 10cm ou moins d'un combattant ennemi. L'inverse est en revanche autorisé, mais il est interdit de placer un combattant directement au contact d'un Éclaireur ennemi déjà déployé.

Si, au terme du déploiement, un Éclaireur est à plus de 10cm de tout combattant ennemi, au même palier ou au palier adjacent, il est considéré comme étant caché. Tant qu'un Éclaireur demeure caché, il ne peut être la cible directe d'aucun effet de jeu (assaut, tir, sortilège, miracle, etc...) et s'il est dans l'aire d'effet d'un effet de zone ou indirect, il n'est pas affecté (au contraire des autres combattants dans l'aire d'effet).

**Cas particulier :** *si un Éclaireur caché entre volontairement dans l'aire d'effet d'un effet de jeu, il le subit normalement comme tout autre combattant.*

Un Éclaireur caché ne compte pas pour déterminer les Lignes de vue des autres combattants.

**Note :** *un Éclaireur caché n'est donc pas visible des autres combattants amis, et ne peut pas être la cible de la majorité des effets de jeu venant d'eux (tels que l'incantation d'un sortilège bénéfique par exemple). Il peut néanmoins se cibler lui-même.*

Un Éclaireur n'est plus considéré comme étant caché dès lors qu'un combattant ennemi termine son activation (respectivement un mouvement de poursuite) dans un rayon de 10cm autour de lui, au même palier ou au palier adjacent. Lors de la révélation d'un éclaireur, aucune action ne peut être entreprise contre lui lors du même tour de parole (respectivement lors de la même phase de combat). Il faut attendre un nouveau tour de parole pour pouvoir le cibler.

**Exception :** *un combattant avec « Conscience » qui découvre un éclaireur peut le cibler immédiatement.*

Un Éclaireur est également immédiatement repéré s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Assaut.
- Tir.
- Incantation d'un sortilège.
- Appel d'un miracle.
- Utilisation de la compétence « Cri de ralliement/X ».
- Utilisation d'un équipement/artefact/capacité spéciale provoquant un effet de jeu.
- Le combattant choisit lui-même de se dévoiler à la fin de son activation.

Commandement/X s'applique normalement, même si le combattant qui en est doté est un Éclaireur caché.

**XIX-B-41. Élémentaire/X (passive).**

Un Élémentaire peut être recruté dans une armée selon les conditions suivantes :

- X est un Élément de prédilection de cette armée ou X est un Élément maîtrisé par l'un des magiciens présents dans l'armée.
- Si l'armée est dotée de plusieurs Éléments de prédilection, il faut que X soit un Élément constitutif d'au moins un sortilège possédé par l'un des magiciens présents dans l'armée.
- Si l'armée est dotée de plusieurs Éléments de prédilection et qu'elle n'a pas de magiciens, alors seul un des Éléments de prédilection peut être utilisé.

Lorsqu'un Élémentaire inflige un jet de Blessures à un autre Élémentaire du même Élément (sauf pour les Ténèbres), le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Un Élémentaire est doté des compétences « Immunité/X » (sauf pour les Ténèbres) et « Fléau/Y » avec :

- Si X = Air, alors Y = Terre et Ténèbres.
- Si X = Terre, alors Y = Air et Ténèbres.
- Si X = Eau, alors Y = Feu et Ténèbres.

- Si X = Feu, alors Y = Eau et Ténèbres.
- Si X = Lumière, alors Y = Ténèbres.
- Si X = Ténèbres, alors Y = tous les Éléments (y compris les Ténèbres).

**Note :** La Discipline d'un Élémentaire ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.

#### **XIX-B-42. Enchaînement/X (active).**

Le combattant peut décider d'acquiescer jusqu'à X dés de combat supplémentaires au moment où il répartit ses dés de combat. Chaque dé supplémentaire ainsi acquis lui fait gagner ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du combat. Les effets de cette compétence ne durent que le temps du combat en cours. S'il participe à un nouveau combat lors du même tour, le combattant peut de nouveau utiliser cette compétence.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-43. Endurance (passive).**

Le combattant ignore les pénalités liées aux Blessures légères et aux « Sonnés ». Cette compétence n'affecte pas les effets des Blessures graves et critiques, ni d'un Tué net.

#### **XIX-B-44. Ennemi personnel/X (passive).**

X représente le nom d'un Champion haï par le combattant. Si ce dernier inflige à X un test de Blessures entraînant un Tué net, son niveau de Blessures remonte d'un cran. Il gagne également une compétence au choix parmi les suivantes :

- « Acharné ».
- « Autorité » et « Cri de ralliement ».
- « Implacable/1 ».
- « Instinct de survie/6 ».

Une fois l'une de ces compétences acquise, le combattant en bénéficie jusqu'à la fin de la partie. Les bonus liés à cette compétence ne sont pas acquis tant que X se trouve encore sur le champ de bataille (grâce à la compétence « Acharné », par exemple).

Cette compétence peut être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

#### **XIX-B-45. Énorme/X (passive).**

Le combattant a une Puissance de  $2+X$  et la capacité d'absorber  $4+X$  crans de blessure avant d'être éliminé. Les X crans de blessure supplémentaires peuvent être matérialisés sur la table avec X marqueurs, à défausser lorsque les crans de blessure sont reçus. Le combattant sera considéré :

- Indemne s'il a reçu X ou moins crans de blessure.
- En Blessure Légère s'il a reçu  $1+X$  crans de blessure.
- En Blessure Grave s'il a reçu  $2+X$  crans de blessure.
- En Blessure Critique s'il a reçu  $3+X$  crans de blessure.
- Tué Net s'il a reçu  $4+X$  crans de blessure.

Les effets de jeu soignant le combattant lui permettent aussi de soigner les X crans de blessure supplémentaires.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-46. Épée-hache (active).**

Lorsque le combattant obtient un résultat 'Critique' dans le tableau de Blessures pour une de ses attaques au corps à corps, le résultat est remplacé par le résultat 'Tué net'.

**Attention !** cet effet ne s'applique pas si la cible passe en Blessure critique par accumulation de crans de Blessures.

#### **XIX-B-47. Éphémère/X (passive).**

Lors de chaque phase d'Entretien, 2d6 sont lancés pour chaque combattant affligé d'Éphémère/X. Si au moins un résultat est supérieur ou égal à X, le niveau de Blessures du combattant s'aggrave d'un unique cran. Cet effet ne peut pas être évité par quelque moyen que ce soit.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-48. Esprit de X (passive).**

X représente soit l'un des six Éléments (Terre, Air, Lumière...) soit un grimoire de magie (shamanisme, solaris, chthonien...). Si un magicien doté de cette compétence tente de lancer un sortilège qui ne nécessite **que** des gemmes X ou qui appartient au grimoire X, il lance 1d6 supplémentaire lors du test d'Incantation.

**Note** : les gemmes utilisées pour améliorer la maîtrise peuvent être issues d'Éléments différents de X.

Cette compétence peut être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

#### **XIX-B-49. Esquive (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Défense du combattant peuvent être relancés de la même manière que les '6'. De plus, un '1' sur la relance du '5' ou du '6' (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

#### **XIX-B-50. Étendard/X (active).**

Le combattant s'appelle un porte étendard et génère une aura de commandement qui a une aire d'effet de Xcm autour de son socle.

Tout combattant ami du même peuple que le porte étendard se trouvant dans son aura de commandement (ou dans l'aura de commandement d'un éventuel état-major le comprenant) bénéficie de COU+1. Ce bonus s'applique quelle que soit la valeur de COU ou DIS utilisée par le combattant : la sienne, celle du commandant de l'état-major dans lequel se trouve éventuellement le porte-étendard ou celle de tout autre commandant.

Quel que soit le nombre de porte-étendards (qu'ils fassent partie d'un état-major ou non) à portée d'un combattant, ce dernier ne peut bénéficier que d'un seul bonus.

**Note** : le porte-étendard bénéficie lui-même du bonus qu'il confère aux troupes de son camp.

**Note** : pour les règles d'état-major, voir la compétence « Commandement/X ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-51. Éthéré (passive).**

Le combattant est doté des compétences « Immunité/Sonné », « Coriace », « Intangible » et « Inébranlable ».

#### **XIX-B-52. Exalté (passive).**

Le combattant lance 1d6 supplémentaire lors de ses tests de Divination.

#### **XIX-B-53. Fanatisme (passive).**

Lorsque le combattant rate un test de Courage alors qu'il est assailli par un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. Si le test est réussi, le combattant passe en Déroute mais pourra mettre plus de dés en attaque qu'en défense, uniquement à la prochaine phase de combat. Il subit les autres effets de la déroute.

Lorsque le combattant rate un test de Courage avant un assaut contre un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. Si le test est réussi, le combattant effectue obligatoirement un engagement (il ne peut ni effectuer une charge ni bénéficier d'un éventuel tir en assaut, quelles que soient les actions annoncées avant l'assaut). Il passe en déroute mais pourra mettre plus de dés en attaque qu'en défense, uniquement lors de la prochaine phase de combat.

En outre, lorsque le combattant place tous ses dés de combat en attaque, il bénéficie d'un bonus de + 1 en Force jusqu'à la fin du combat.

#### **XIX-B-54. Farouche/X (passive).**

Le combattant gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1 tant qu'il se trouve à une distance supérieure ou égale à X cm de tout combattant ami.

Si le combattant possède cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-55. Fauchage/X (passive).**

Le combattant peut faucher les autres combattants pendant son mouvement. On définit un segment faisant la tangente au socle au niveau de la mire et centré sur celle-ci. La longueur du segment dépend du socle du combattant (cf. I-B) :

- 8cm pour les combattants de la catégorie 1
- 9cm pour les combattants de la catégorie 2
- 10cm pour les combattants des catégories 3 et 4
- 11cm pour les combattants de la catégorie 5
- Largeur du socle + 5cm pour les combattants sur un socle plus grand.

Pendant le déplacement du combattant, chaque combattant ami ou ennemi dont une partie du socle est traversée

par le segment doit effectuer un test d'Initiative de difficulté 6 (difficulté+2 pour les combattants au contact d'un adversaire et difficulté-2 pour ceux qui possèdent la compétence « Bond »). Si le test échoue, le combattant fauché subit un jet de Blessures (Force = X).

**Notes :** Le combattant ne peut pas faucher plusieurs fois un même combattant au cours d'un même mouvement. Si le combattant réalise un assaut sur un combattant ennemi, ce dernier n'est pas affecté par cette compétence.

#### XIX-B-56. Féal/X (passive).

Si le combattant se trouve dans l'aura de foi d'un fidèle de son peuple et de son camp, il n'est pas comptabilisé avec les autres croyants. A la place, il fournit directement X points à la FT du fidèle. Si le combattant est présent dans l'aura de foi de plusieurs fidèles amis, il fournit X FT à chacun, même si certains sont Iconoclastes.

Si un fidèle possède lui-même la compétence Féal/X, il n'en bénéficie pas pour sa propre FT.

**Note :** pour les Iconoclastes, les ennemis possédant la compétence « Féal/X » sont considérés comme des croyants normaux (le calcul de leur FT ne tient pas compte de la compétence).

**Exemple :** Sered est un Moine guerrier orthodoxe de rang Zélate, et doté de Fidèle de Merin/12,5. Au moment de calculer sa FT, huit croyants sont à 12,5cm ou moins de lui, dont un thallion du Griffon doté de la compétence « Féal/1 ».

En tant que Zélate Moine-guerrier, Sered génère 2 FT.

Le thallion du Griffon génère 1 FT grâce à Féal/1.

En tant que Zélate, Sered gagne 1 FT pour chaque tranche, même incomplète, de 2 croyants dans son aura de foi.

Les sept autres croyants génèrent donc 4 FT de mieux.

Sered dispose donc d'une FT de  $2 + 1 + 4 = 7$ .

Si le combattant possède cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

#### XIX-B-57. Feinte (active).

Lorsque le combattant réussit une attaque au corps à corps et que celle-ci n'est pas parée par son adversaire, il peut choisir d'effectuer une feinte au lieu d'une attaque normale. Au lieu d'effectuer un jet de Blessures le combattant peut choisir, soit que le prochain jet d'attaque, soit que le prochain jet de défense de l'adversaire sera un échec automatique.

**Note :** Dans le cas où plusieurs combattants utilisent cette compétence dans la même passe d'arme contre le même combattant ennemi, les effets sont cumulatifs (par exemple échec automatique sur les deux prochaines attaques du combattant).

#### XIX-B-58. Féroce (passive).

Les résultats **Sonné** sur les jets de Blessures au corps à corps infligés par le combattant sont considérés comme des résultats **Blessure légère**.

#### XIX-B-59. Fine lame (passive).

Le combattant lance 1d6 supplémentaire sur les tests d'Attaque.

#### XIX-B-60. Fléau/X (passive).

X peut indiquer un Champion, un type de combattants, un peuple, une compétence, un Rang, un certain statut, etc.

**Exemples :** Fléau/Achéron, Fléau/Fanatisme, Fléau/Élite et Fléau/Fidèle...

Un combattant doté de Fléau/Tireur bénéficie par exemple, de cette compétence contre tous les adversaires dotés d'un score de Tir.

Lorsque le combattant effectue un jet de Blessures contre un adversaire ciblé par le X de la compétence, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans le Tableau des Blessures ; il n'est pas possible de descendre ainsi en dessous de la dernière ligne.

Si l'adversaire ciblé est Dur à cuire, les effets de ces deux compétences sur le jet de Blessures s'annulent.

**Note :** la compétence « Fléau/X » se cumule avec l'éventuel bonus d'un tir immobile.

Cette compétence peut être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

**Attention :** même si le combattant dispose de plusieurs Fléau/X visant un même combattant, les dégâts ne sont lus qu'une seule ligne plus bas.

**XIX-B-61. Focus (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Pouvoir du combattant peuvent être relancés de la même manière que les '6'. De plus, un '1' sur la relance du '5' ou du '6' (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

**XIX-B-62. Force en charge/X (active).**

Lorsque le combattant déclare une charge, il gagne FOR+X.  
Ce bonus prend fin dès que :

- Le combattant rate sa charge.
- Le combattant effectue une poursuite.
- Le tour se termine.

Si le combattant effectue un coup de maître, alors pour la résolution de celui-ci, cette compétence est sans effet.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-63. Frère de sang/X (passive).**

X indique le nom d'un combattant auquel le combattant est lié. Lorsque les deux combattants font partie de la même armée, la Valeur stratégique de chacun d'entre eux est diminuée de 10 % puis arrondie à l'entier supérieur. Au cours de la bataille, tant que les deux combattants se tiennent à une distance maximale de 10cm l'un de l'autre, ils bénéficient tous deux de la compétence « Instinct de survie/6 ».

Cette compétence peut être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents. La réduction de Valeur stratégique n'est cependant accordée qu'une seule fois.

**XIX-B-64. Furie guerrière (active).**

Lors de la répartition de ses dés de combat, si le combattant place plus de la moitié de dés en attaque, il peut déclarer qu'il fait appel à la compétence Furie guerrière. Il bénéficie alors d'un dé d'attaque supplémentaire pour ce combat.

Une fois qu'il a déclaré l'appel à cette compétence lors d'un combat, le combattant doit la déclarer à nouveau pour tous ses autres combats jusqu'à la fin du tour, et par conséquent placer obligatoirement plus de la moitié de ses dés en attaque. Néanmoins, un combattant forcé de placer au moins autant de dés en défense qu'en attaque ne pourra pas utiliser la Furie guerrière.

**Exemples :** un frère templier dispose de 2 dés de combat alors qu'il affronte un bûshi. S'il place 1 dé en attaque et 1 dé en défense, le frère templier ne pourra pas utiliser la Furie guerrière et ne gagnera pas de dé d'attaque supplémentaire.

Koren l'élue dispose de 3 dés de combat alors qu'il affronte un centaure lourd d'Achéron. S'il place 2 dés en attaque et 1 dé en défense, Koren pourra utiliser la Furie guerrière pour gagner 1 dé d'attaque supplémentaire (pour un total de 3 dés en attaque & 1 dé en défense).

**XIX-B-65. Guerrier-mage (passive).**

Outre les règles spéciales détaillées dans le chapitre Incantation (voir X-L), les Guerriers-mages bénéficient de la compétence « Contre-attaque ».

**XIX-B-66. Harcèlement (active).**

Le combattant peut, au choix :

- Tirer puis courir.
- Marcher, tirer, puis marcher à nouveau.

En revanche, il ne peut pas tirer après avoir couru.

**Note :** aucune autre action cumulative n'est permise entre les deux marches.

**Cas particulier :** cette compétence peut être utilisée lors d'un désengagement mais le potentiel de déplacement du combattant reste de MOU pour la somme des deux marches.

**XIX-B-67. Hypérien/X (passive).**

Le combattant est doté des compétences « Alliance/Cynwälls » et « Immunité/Peur ». Il est considéré comme ayant PEU=X par tous les combattants suivants :

- Combattant issu des méandres des Ténèbres.
- Immortel des Ténèbres.
- Élémentaire des Ténèbres.
- Combattant doté de la compétence « Mort-vivant ».

**Note :** la potentielle compétence « Immunité/Peur » de ces combattants est sans effet face à un Hypérien.

Les combattants de la liste ci-dessus ne peuvent jamais bénéficier de la compétence Hypérien, quel que soit l'effet de jeu qui leur permettrait de l'acquérir.

Si le combattant possède cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-68. Iconoclaste (passive).**

Voir X-B-2.

#### **XIX-B-69. Illuminé (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Foi du combattant peuvent être relancés de la même manière que les '6'. De plus, un '1' sur la relance du '5' ou du '6' (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

#### **XIX-B-70. Immobile/X (passive).**

Le combattant est doté de la compétence « Inébranlable ».

Le combattant ne peut pas se déplacer et tirer durant son activation. Il peut cependant être réorienté mais gagne TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Il ne peut jamais effectuer ni action exclusive, ni désengagement, ni mouvement de poursuite, ni mouvement de fuite.

Tant que la puissance totale des combattants ennemis au contact de ce combattant est strictement inférieure à X, celui-ci peut tout de même tirer (même sur un combattant à son contact) mais il gagne TIR-1.

Le combattant compte pour X combattants lors du calcul de la FT des Fidèles.

Si le combattant possède cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-71. Immortel/X (passive).**

Le combattant est un Immortel et appartient à X où X est l'une des trois Voies d'Alliance : Voies de la Lumière, Chemins du Destin, Méandres des Ténèbres. Le logo de la Voie est représenté sur la carte de référence du combattant, lequel peut être recruté dans n'importe quelle armée issue de sa Voie d'Alliance. Si à la place du logo de la Voie se trouve le logo d'un peuple, le combattant appartient à celui-ci et ne pourra être recruté que dans une armée de ce peuple.

**Exemples :** Une animæ sylvestre possède la compétence Immortel/Destin et le logo de la Voie d'Alliance des Chemins du Destin. Elle peut donc se joindre à n'importe quelle armée du Destin.

Un guerrier mandigorn possède la compétence Immortel/Destin et le logo du peuple daïkinee. C'est donc un combattant daïkinee, qui ne peut donc être recruté que dans des armées de ce peuple.

Le combattant est doté de la compétence « Immunité/Toxique ». Si :

- **X=Lumière** : il est affilié aux Voies de la Lumière et doté de la compétence « Juste ».
- **X=Destin** : il est affilié aux Chemins du Destin et doté de la compétence « Conscience ».
- **X=Ténèbres** : il est affilié aux Méandres des Ténèbres et doté de la compétence « Immunité/Peur ». En outre, il n'est pas affecté par les effets de jeu qui l'amèneraient à passer sous le contrôle de l'ennemi.

**Note :** La Discipline d'un Immortel ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.

#### **XIX-B-72. Immunité/X (passive).**

Le combattant est immunisé à X, ou aux effets de X, ou aux Blessures localisées dans la zone X du Tableau de Blessures. Dans le cas où X est un Élément, le combattant peut à tout moment choisir de bénéficier ou non des effets de cette compétence.

**Exemples :** Immunité/Peur : Le combattant est immunisé à toute forme de peur.

Immunité/Tête : Le combattant ignore tout test de Blessures localisé à la tête.

Immunité/Coup de maître : Le combattant considère les coups de maître qui lui sont portés comme des attaques normales.

Immunité/Terrain encombré ou infranchissable : Le combattant considère le type de terrain mentionné comme un terrain normal.

Immunité/Feu : Chaque fois que le combattant doit être affecté par un sort lancé exclusivement avec des gemmes de Feu (les gemmes utilisées pour renforcer la maîtrise du sort ne sont pas prises en compte), il doit choisir d'en subir les effets (jusqu'au terme de la durée) ou d'être immunisé aux effets (en totalité).

Cette compétence peut être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

### **XIX-B-73. Impact/X (passive).**

Lors du mouvement du combattant, lorsqu'un point de la moitié avant de son socle entre en contact avec un point du socle d'un (ou plusieurs) autre combattant, ce(s) dernier(s) subi(ssent) un test de Blessures dont la Force varie en fonction de la distance qu'a parcourue le combattant avant l'impact.

**Note :** la **moitié avant/arrière de socle** correspond à « la face avant/arrière + la moitié avant/arrière des faces de côté » pour les socles carrés, « le demi-cercle avant/arrière » pour les socles ronds.

#### **1. Calcul de la FOR de l'impact.**

Cette FOR est égale à X multiplié par le nombre de tranches (même incomplètes) de 10cm parcourues par le combattant entre le début de son mouvement et le moment de l'impact.

**Exemple :** Un char (Impact/3) charge un adversaire en parcourant une distance de 23cm, soit 3 tranches de 10cm. La Force de l'impact est donc de  $3 \times 3 = 9$ .

#### **2. Impacts successifs.**

Si les combattants touchés sont Tués net ou détruits par l'impact, l'impacteur peut choisir de poursuivre son déplacement ou bien de s'arrêter. S'il poursuit son déplacement, cela ne compte pas comme un mouvement de poursuite. Si en poursuivant son déplacement, il rencontre un nouveau combattant, celui-ci subit également un jet de Blessures dont la Force est déterminée par la distance parcourue depuis le début du mouvement de l'impacteur.

Ainsi en cas d'impacts successifs, la Force des impacts peut augmenter chaque fois que la distance parcourue par l'impacteur change de tranche de 10cm par rapport à son point de départ.

#### **3. Orientations et mises en contact suite à l'impact.**

Lors d'un impact, aucun combattant ne doit être réorienté ou mis en contact avant la résolution des jets de Blessures.

Si tous les combattants impactés sont Tués net ou détruits par l'impact, l'impacteur continue sur sa trajectoire sans qu'aucune réorientation ne soit nécessaire. Dans le cas contraire, il s'arrête et le mouvement est immédiatement requalifié en assaut. Tout combattant impacté survivant libre de tout contact doit alors être mis en contact avec l'impacteur.

Si un combattant impacté ne peut pas être mis en contact sans modifier l'orientation d'autres combattants, alors c'est l'impacteur qui est réorienté lors de la mise en contact.

Toutes les réorientations et mises en contact sont simultanées.

#### **4. Cas particulier des combattants Irrépressibles.**

Si le combattant possède aussi la compétence Irrépressible et qu'il dispose d'un marqueur de vitesse au moment de son activation, on considère qu'il a parcouru une distance égale à  $MOU \times 2$  au moment de l'impact.

**Exemple :** Un char possède  $MOU=20$ , ainsi que les compétences « Impact/5 » et « Irrépressible ». Lorsque sa charge est déclarée, il dispose d'un marqueur de vitesse. Donc, quelle que soit la distance qui le sépare de sa cible, on considère qu'il parcourt une distance égale à  $MOU \times 2$ , soit 40cm. Le char parcourt donc 4 tranches de 10cm et la Force de l'impact est de  $4 \times 5 = 20$ .

De plus, si le combattant a pris de la vitesse grâce à Irrépressible et est assailli sur la moitié avant de son socle, l'assaillant subit immédiatement l'impact.

**Cas particulier :** Si deux combattants dotés d'Impact/X entrent en contact face à face, deux cas de figure sont possibles :

- Si le combattant assailli ne dispose pas d'un marqueur de vitesse (grâce à Irrépressible), il est le seul à subir un jet de Blessures dû à l'impact.
- S'il dispose d'un marqueur de vitesse, les deux combattants subissent un jet de Blessures.

### **XIX-B-74. Implacable/X (passive).**

Le combattant peut exécuter jusqu'à X mouvements de poursuite en plus de celui auquel il a normalement droit durant une même phase de combat.

Si le combattant possède cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-75. Inaltérable (passive).**

Le combattant ne peut pas être affecté par d'autres effets de jeu que les attaques au corps à corps ou les tirs. Les sortilèges, les miracles ou autres aptitudes n'ont aucun effet (positif ou négatif) sur lui. Ses caractéristiques ne peuvent pas être modifiées, sauf s'il possède un équipement ou une capacité spéciale mentionnée sur sa carte de référence. Il ne peut être doté d'aucun autre équipement et ne peut posséder que ses artefacts réservés.

Si une attaque ou un tir doit entraîner un autre effet qu'un jet de Blessures, cet effet est ignoré et le jet de Blessures est résolu normalement. Les effets qui affectent le terrain, les obstacles et les lignes de vue s'appliquent en revanche aux combattants Inaltérables.

**Exemples :** *Si un effet de jeu rend infranchissable une portion de terrain ou coupe les lignes de vue dans une zone donnée, les combattants Inaltérables sont également soumis à cet effet de jeu.*

**Cas particulier :** *Une machine de guerre dotée des compétences Transport et Inaltérable n'immunise pas les combattants qu'elle transporte. Cependant, les effets impliquant un déplacement de ces combattants ne s'appliquent pas.*

**XIX-B-76. Inébranlable (passive).**

Le combattant ne subit jamais de pénalités de charge, pas même celles que lui infligerait un adversaire doté de la compétence « Brutal ».

**XIX-B-77. Infiltration/X (active).**

Juste avant le jet de Tactique du premier tour de jeu, le combattant peut se déplacer d'une distance maximale égale à X cm uniquement au palier 0. Ce déplacement peut conduire le combattant à sortir de sa zone de déploiement, voire à entrer dans celle de l'ennemi, mais ne permet pas d'engager un adversaire ni de ramasser de marqueur.

Si le combattant possède cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-78. Insensible/X (passive).**

Lorsque le combattant est ciblé par un sortilège ou un miracle ennemi ou qu'il se trouve dans son aire d'effet, le joueur qui le contrôle doit lancer 1d6. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le combattant ne subit pas l'effet. Cela ne signifie pas que l'effet du sort ou du miracle est annulé, simplement que le combattant y échappe.

Si le combattant possède cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-79. Instinct de survie/X (passive).**

Avant chaque jet de Blessures que subit le combattant, le joueur qui le contrôle doit lancer 1d6. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le jet de Blessures est annulé.

Si le combattant possède cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-80. Intangible (passive).**

Le combattant est doté de la compétence « Immunité/Terrain encombré ».

Le combattant réussit automatiquement tous ses jets de désengagement.

Il peut passer à travers les obstacles, qu'il s'agisse d'un élément de décor ou d'une figurine. Il ne peut cependant pas stationner « dans » un obstacle. Si un combattant Intangible effrayant passe à travers un combattant ennemi, ce dernier doit effectuer un test de Courage.

**XIX-B-81. Invocateur/X (passive).**

Le combattant bénéficie d'un modificateur égal à X au total de puissance de créatures invoquées qu'il peut contrôler. Ce modificateur peut être positif ou négatif.

**Exemple :** *Un Champion magicien pur de rang « Adepté » peut contrôler des créatures invoquées tant que leur total de puissance ne dépasse pas 2. S'il dispose de la compétence « Invocateur/4 », cette limite passe à 6.*

Si le combattant possède cette compétence en doublon, alors les diverses valeurs de X s'additionnent.

**XIX-B-82. Irrépressible (passive).**

Lorsque le combattant se déplace de plus de MOUcm et qu'il n'a pas été immobilisé au terme de son déplacement, un marqueur est placé près de son socle pour signifier qu'il a pris de la vitesse. Ce pion reste d'un tour sur l'autre et n'est retiré que lorsque le combattant s'arrête ou se déplace de moins de MOUcm.

Quand le combattant a pris de la vitesse, il ne peut pas être assailli sur la moitié arrière de son socle, sauf par des

combattants dont la Force individuelle au moment de l'assaut est supérieure ou égale à la Résistance du combattant. Dans ce cas, le combattant s'arrête.

Si le combattant est chargé par un combattant ennemi sur la moitié avant de son socle alors qu'il a pris de la vitesse, il ne subit aucun malus de charge. Si l'ennemi survit à un potentiel Impact du combattant ou si le combattant ne possède pas la compétence Impact, le combattant s'arrête.

Si le combattant possède un marqueur de vitesse au moment de son activation et qu'il possède aussi la compétence Poids/X, il ne peut se réorienter qu'en effectuant des virages.

Un combattant Irrépressible peut s'immobiliser à n'importe quel moment durant son activation. Cependant, une fois qu'il s'est arrêté, il ne peut plus se déplacer durant la même phase d'activation.

**Note :** *la moitié avant/arrière de socle correspond à « la face avant/arrière + la moitié avant/arrière des faces de côté » pour les socles carrés, « le demi-cercle avant/arrière » pour les socles ronds.*

### **XIX-B-83. Juste (passive).**

Les Justes sont dotés de la compétence « Immunité/Peur » et ne peuvent en aucun cas passer sous le contrôle de l'ennemi.

En outre, lorsqu'un Juste place tous ses dés de combat en attaque, il gagne ATT+1 jusqu'à la fin du combat. Ce bonus ne se cumule pas avec celui de Bravoure.

### **XIX-B-84. Lames dorsales/X (active).**

Les combattants équipés de Lames dorsales bénéficient de X dés de combat supplémentaires.

Les dés de combat des Lames dorsales doivent être clairement différenciés des autres (couleur différente, par exemple) et obéissent aux restrictions suivantes :

- Ces dés ne peuvent être placés qu'en attaque.
- Les modificateurs d'Attaque s'appliquent aux attaques effectuées avec les dés des Lames dorsales.
- Les modificateurs de Force ne s'appliquent pas aux attaques effectuées avec les dés des Lames dorsales, à l'exception des pénalités de blessure.
- Les dés des Lames dorsales ne peuvent pas participer à un Coup de maître.
- Pour pouvoir recourir à la Défense soutenue (voir IX-E-5), un combattant doté de Lames dorsales doit renoncer aux dés de combat fournis par celles-ci au moment de la répartition de ses dés de combat.
- A moins que le combattant n'y renonce au moment de la répartition des dés de combat, les dés de combat liés aux Lames dorsales ne peuvent être annulés par aucun effet de jeu (désengagement raté, gaz des souffleurs gobelins, etc...).

### **XIX-B-85. Maîtrise des arcanes (active).**

Lorsqu'un magicien doté de cette compétence ne dispose pas du mana nécessaire pour lancer un sortilège, il peut abaisser temporairement son Pouvoir pour acquérir l'énergie magique manquante. Le magicien gagne POU-X pour la durée de l'incantation, ainsi que X gemmes d'un unique Élément de son choix parmi ceux qu'il maîtrise. Un magicien ne peut pas abaisser son Pouvoir en-dessous de 1 grâce à cette compétence. L'abaissement du POU du magicien ne dure que jusqu'au test d'incantation. Une fois celle-ci terminée, la valeur POU revient à la normale.

**Note :** *l'utilisation de cette compétence s'effectue lors du sacrifice des gemmes, qui constitue la 3ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2).*

*Le malus de POU cesse dès la fin du test d'incantation, qui constitue la 7ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2), et n'est donc pas pris en compte lors de l'application des effets du sortilège, qui constitue la 10ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2), si ceux-ci dépendent du POU du lanceur.*

Tant que le magicien dispose du mana nécessaire au lancement du sortilège dans sa propre réserve, il ne peut pas, recourir à cette compétence. En revanche, si le magicien possède un artefact capable de lui fournir du mana ou s'il peut en acquérir par d'autres moyens (sortilège, source de mana active, etc...), le joueur peut choisir de recourir à Maîtrise des arcanes plutôt que de les utiliser.

Seules les gemmes dont le magicien ne dispose pas peuvent être acquises de cette façon. Si le magicien dispose d'une partie des gemmes nécessaires en réserve, il doit les utiliser.

Lorsque cette compétence est activée, il est impossible de renforcer la maîtrise de l'incantation en dépensant du mana. Cependant, si le magicien bénéficie d'un effet lui permettant de renforcer la maîtrise du sortilège par d'autres moyens, celui-ci s'applique normalement.

Seules les gemmes nécessaires au lancement du sortilège peuvent être acquises de cette façon. Si des gemmes supplémentaires doivent ou peuvent être dépensées pour augmenter les effets du sortilège, elles ne peuvent pas être acquises grâce à Maîtrise des arcanes.

Un même magicien ne peut utiliser cette compétence qu'une seule fois par tour.

**Exemple :** Magnus le Mystique (POU=5) dispose de quatre gemmes de Terre et d'une gemme d'Eau en réserve. Le sortilège « Catalyseur Khor » nécessite cependant deux gemmes de Terre et deux d'Eau. Il manque donc une gemme d'Eau à Magnus pour pouvoir le lancer. En tant que Champion magicien pur, il peut cependant recourir à la compétence « Maîtrise des arcanes » pour lancer son sortilège. Le Pouvoir de Magnus est abaissé d'un point et passe de 5 à 4. Ce sacrifice lui permet d'obtenir la gemme d'Eau manquante. Cependant, bien qu'il dispose encore de deux gemmes de Terre en réserve après avoir déduit les gemmes nécessaires, l'utilisation de Maîtrise des arcanes lui interdit d'en sacrifier pour améliorer sa maîtrise. Le test d'incantation est donc effectué avec un seul dé et un Pouvoir de 4.

**Cas particulier :** La difficulté et/ou l'effet de certains sortilèges dépend du score de POU du magicien. Comme la difficulté est calculée lors de la 2<sup>ème</sup> étape de l'incantation (voir XIV-E-2), donc avant l'utilisation de cette compétence, et que les effets sont appliqués lors de la 10<sup>ème</sup> étape de l'incantation (voir XIV-E-2), donc après le test d'incantation et la fin du malus de POU ; ni la difficulté ni les effets ne sont affectés par la réduction de POU du magicien due à la maîtrise des arcanes

**Exemple :** Alors qu'il n'a qu'une gemme dans sa réserve, Enoch (POU=6) lance le sortilège Arc de mana (difficulté = 2 + POU du lanceur = 2 + 6 = 8) qui inflige un jet de Blessure (FOR = POU du lanceur = 6). Le sort nécessite 2 gemmes, il utilise donc la Maîtrise des arcanes lors du sacrifice des gemmes pour obtenir la gemme manquante en gagnant POU-1, ce qui l'amène à POU=5. Le test d'Incantation sera donc un succès sur un résultat de '3' ou plus (malgré le fait que la difficulté théorique du sort soit 2+POU, la difficulté a été calculée avant le sacrifice des gemmes et n'est pas modifiée, elle est donc toujours de 8, et Enoch a POU=5 à l'étape du test d'incantation) et le jet de Blessure infligé sera de FOR=6 (car à l'étape d'application des effets du sortilège, Enoch ne subit plus le malus de POU liée à la Maîtrise des arcanes et a donc de nouveau POU=6).

#### **XIX-B-86. Martyr/X (active).**

Pendant son activation, un fidèle peut acquérir des points de FT par le biais d'un combattant de son camp doté de Martyr/X situé dans un rayon de 10cm autour de lui. Aucune ligne de vue n'est nécessaire, mais le fidèle doit être libre de tout adversaire.

Ceci peut être fait avant ou après que le fidèle se soit déplacé, désengagé ou qu'il ait appelé un miracle, mais seulement pendant son activation.

Si les conditions sont réunies, le magicien peut ajouter à sa réserve X points de FT.

Le combattant désigné subit quant à lui une blessure Grave. Aucun effet de jeu ne permet de réduire, esquiver ou soigner cette blessure.

Un même fidèle ne peut désigner qu'un seul combattant doté de Martyr/X par tour.

Un même combattant doté de Martyr/X ne peut être désigné qu'une seule fois par tour.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-87. Maudit des Dieux (passive).**

Un Maudit ne peut relancer aucun jet de dé, même si un effet de jeu l'y autorise normalement.

#### **XIX-B-88. Mécanicien/X (active).**

À la fin de chaque tour, pendant la phase d'entretien, un mécanicien peut tenter de réparer un combattant doté de la compétence « Structure/Y ». Pour cela, il doit se trouver au contact de celle-ci et ne pas être au contact d'un adversaire. Le joueur qui le contrôle lance 1d6:

- Si le résultat est supérieur ou égal à X, l'engin regagne 1 PS.
- Sur un '1', le mécanicien ne fait qu'aggraver les choses et l'engin perd 1 PS supplémentaire.

Quel que soit le nombre de mécaniciens au contact de son socle, un même combattant ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de réparation par tour, que celle-ci soit couronnée de succès ou non.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-89. Membre supplémentaire (active).**

Pour chacun de ses combattants impliqués dans un même combat et dotés de cette compétence, le joueur doit décider s'il utilise ou non cette dernière juste après le test d'Initiative. Si des adversaires dotés de Membre supplémentaire sont impliqués dans le même combat, c'est le perdant du jet de Tactique qui doit annoncer le premier lesquels de ses combattants font appel à la compétence.

Un combattant qui utilise Membre supplémentaire intervertit son Attaque et sa Défense le temps du combat en cours.

### **XIX-B-90. Mercenaire (passive).**

Un Mercenaire peut combattre aux côtés de n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié, sauf s'il se bat pour son peuple d'origine.

Un combattant keltois doté de la compétence « Mercenaire » est considéré à tout point de vue comme un Drune dans une armée Drune.

Un combattant keltois doté de la compétence « Mercenaire » est considéré à tout point de vue comme un Sessair dans une armée Sessair.

**Note :** La Discipline d'un Mercenaire ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.

### **XIX-B-91. Moine-guerrier (passive).**

Outre les règles spéciales détaillées dans le chapitre Divination (voir XV-I), les Moines-guerriers sont dotés de la compétence « Contre-attaque ».

### **XIX-B-92. Mort-vivant (passive).**

Les Morts-vivants bénéficient des compétences ' Immunité/Toxique ' et ' Immunité/Peur ', mais sont affectés par la Peur que causent les Hypériens.

Dans le cas d'un assaut mettant en jeu plusieurs combattants effrayants, le bonus de Peur par combattant supplémentaire disposant de la compétence 'Mort-vivant' est de +2 au lieu de +1.

Lorsqu'un test utilisant la DIS d'un Mort-vivant doit être effectué, on considère que cette valeur est nulle (DIS 0).

Sauf exception, un Mort-vivant ne peut bénéficier des avantages de Commandement/X que de la part d'autres Morts-vivants.

### **XIX-B-93. Musicien/X (active).**

Le rôle des Musiciens est décrit dans le chapitre Commandement (voir CH.12).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**Note :** Les musiciens ne sont pas des commandants.

### **XIX-B-94. Mutagène/X (active).**

La compétence « Mutagène/X » permet aux combattants qui en sont dotés de bénéficier de bonus dans certaines caractéristiques. Son utilisation est régie de la façon décrite ci-dessous.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

Chaque tour, le joueur peut dépenser une dose de Mutagène par tranche de 100PA d'armée, plus toute éventuelle dose gratuite.

Chaque combattant doté de cette compétence dispose, pour la durée de chaque partie, d'un nombre de doses égal à sa puissance (voir GBN I-E-9). Le statut de Champion (voir I-C-1) octroie une dose supplémentaire. Se rajoute toute éventuelle dose gratuite obtenue par divers moyens (sorts, artefacts...).

#### **1. Attribution des dés de Mutagène/X.**

Un combattant peut dépenser une dose de Mutagène pendant la phase Stratégique, lors de son activation ou au début d'un combat (en même temps que le placement de ses dés de combat) auquel il participe.

Un combattant ne peut recevoir qu'une unique dose de Mutagène par tour, y compris toute éventuelle dose gratuite.

*Exemple :* Le joueur Dirz peut dépenser 4 doses de Mutagène pour ce tour.

L'arbalétrier dépense une dose (la première), lors de son activation.

Plus tard, le garde dasyatis dépense à son tour une dose (la seconde) lors de son activation.

Un sort permet à Sasia Samaris de gagner une dose de Mutagène gratuite, cette dose n'est pas comptabilisée dans les 4 doses de Mutagène du tour.

Le kératis (A) dépense une dose (la troisième) au début de son combat.

Le guerrier skorize dépense une dose (la quatrième & dernière) au début de son combat.

#### **2. Détermination du bonus de Mutagène/X.**

Les dés ainsi attribués représentent un bonus potentiel qui peut être ajouté à certaines caractéristiques des combattants bénéficiaires.

Immédiatement après avoir dépensé une dose, Le joueur doit lancer 1d6 pour déterminer les bonus. Pour calculer ce dernier, le résultat naturel du jet est modifié par la valeur X associée à la compétence « Mutagène/X » du combattant.

**Attention !** Lorsqu'un dé de Mutagène/X est lancé pour déterminer le bonus, un '1' n'est pas considéré comme un échec automatique, et un '6' ne permet pas de relancer le D6.

Le résultat final indique le nombre de points qui peuvent être utilisés pour augmenter certaines caractéristiques du combattant.

**Exemple :** Après le jet de *Tactique*, le joueur *Scorpion* décide de lancer son dé de Mutagène/X pour son clone de *Dirz*. Il obtient un '2'. La valeur de Mutagène/X du clone étant de -1, le résultat final est donc un bonus d'un point ( $2 - 1 = 1$ ).

Il poursuit avec le dé du guerrier *Kératis*. Il obtient un '5'. La valeur de Mutagène/X du clone étant de +1, le résultat final est donc un bonus de 6 points ( $5 + 1 = 6$ ).

### 3. Caractéristiques pouvant être augmentées et bonus maximal.

Les points de bonus ainsi obtenus peuvent servir à augmenter MOU, INI, ATT, FOR, DEF, RES, COU et DIS. Le nombre maximal de points de Mutagène/X pouvant s'ajouter à une même caractéristique est égal à 3.

### 4. Répartition des points de bonus.

Tout ou partie de ces bonus peuvent être attribués au début de n'importe quelle phase, pendant l'activation du combattant (n'importe quand) ou au début d'un combat (en même temps que les dés de combat), mais pas pendant un combat.

L'augmentation d'une caractéristique ne modifie en aucun cas un test déjà effectué. Si, par exemple, un joueur augmente la RES d'un de ses combattants après que ce dernier a subi un test de Blessures, c'est la RES avant majoration qui est prise en compte pour déterminer le nouvel état de santé.

**Exemple :** Lors de la phase de combat, un clone de *Dirz* affronte un soldat des plaines. Au moment de placer ses dés de combat, le joueur *Scorpion* décide d'utiliser l'unique point de bonus du clone pour faire passer son ATT de 2 à 3.

### 5. Durée des modifications.

Les modifications de caractéristiques dues à Mutagène/X durent jusqu'à la fin du tour en cours. À la phase de temps mort, les dés et les points de Mutagène/X inutilisés sont perdus.

#### XIX-B-95. Négation (passive).

Un combattant doté de cette compétence n'a pas besoin de voir sa cible lorsqu'il exerce la censure ou la contre-magie.

#### XIX-B-96. Parade (passive).

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Défense.

#### XIX-B-97. Paria (passive).

Un Paria ne peut pas bénéficier des effets des compétences « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X » d'un autre combattant qui n'est pas lui-même Paria.

Un non-Paria ne peut pas bénéficier des effets des compétences « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X » d'un autre combattant qui est Paria.

Un État-major ne peut pas être constitué en mélangeant des combattants Parias avec d'autres qui ne le sont pas.

**Note :** La Discipline d'un Paria ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de *Tactique*, sauf si toute l'armée est composée de Parias (à l'exception des Alliés, Mercenaires, Apatrides, Immortels, Élémentaires et combattants invoqués).

#### XIX-B-98. Piété/X (active).

Les fidèles dotés de cette compétence peuvent conserver jusqu'à X points de FT d'un tour sur l'autre s'il leur en reste en réserve au moment de calculer leur nouvelle FT.

Les points de réserve ne se cumulent pas d'un tour sur l'autre.

**Exemple :** Au début de la phase mystique du premier tour, un fidèle doté de « Piété/2 » dispose de trois points de FT en réserve.

Il en conserve deux pour le tour suivant. Au moment de calculer sa FT, il ajoute donc deux points à sa réserve.

*Au début de la phase mystique du deuxième tour, le fidèle possède quatre points de FT en réserve et en conserve deux pour le troisième tour. Au moment de calculer sa FT, il ajoute deux à sa réserve (et non quatre).*

Un fidèle doté de cette compétence n'a pas besoin de ligne de vue pour appeler un miracle si la cible désignée est située (même partiellement) dans son aura de foi.

Un fidèle doté de cette compétence peut censurer sans ligne de vue, mais uniquement dans sa propre Aura de foi.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-99. Poids/X (passive).**

Ce combattant ne gagne pas le malus normal de TIR-1 s'il se déplace et tire avec une arme d'artillerie.

Ce combattant peut effectuer une course ou un assaut puis un tir (ou l'inverse) mais il gagne alors TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Ce combattant ne peut pas se désengager en utilisant son INI, il doit pour cela utiliser la règle de désengagement en force (voir VII-B).

Un combattant doté de cette compétence ne peut jamais effectuer de mouvement de fuite.

Le déplacement du combattant s'effectue essentiellement en ligne droite et vers l'avant ; il ne peut pas faire de marche arrière, mais demeure capable d'effectuer des virages pour changer de trajectoire.

Ce combattant peut faire un virage après chaque tranche complète de X cm parcourus.

Lorsqu'il effectue un virage, ce combattant peut se réorienter selon un angle maximal de 45°.

Ces restrictions sont valables aussi lors d'un mouvement de poursuite. Ce combattant peut renoncer à un mouvement de poursuite afin de se réorienter librement.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-100. Possédé (passive).**

Un Possédé considère les pénalités liées aux Blessures comme étant inférieures d'un cran. Ainsi, une Blessure légère ne lui inflige aucune pénalité, une Blessure grave lui inflige les mêmes pénalités qu'une Blessure légère et une Blessure critique lui inflige les mêmes pénalités qu'une Blessure grave.

Cette compétence n'affecte pas les effets des états « Sonné » et « Tué net ».

#### **XIX-B-101. Précision (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Tir du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

#### **XIX-B-102. Prévisible (passive).**

La carte de références d'un combattant doté de cette compétence est toujours disposée face visible dans la pioche du joueur qui le contrôle, et non face cachée. Si cette carte est placée en réserve, elle doit l'être également face visible.

**Note :** pendant le tour, une fois la séquence d'activation constituée, le joueur adverse peut consulter à loisir la position dans la pioche des combattants prévisibles.

#### **XIX-B-103. Pugnacité (passive).**

Un combattant doté de cette compétence peut se déplacer de la totalité de son MOU lorsqu'il effectue un mouvement de poursuite.

#### **XIX-B-104. Rapidité (passive).**

Un combattant doté de cette compétence peut tripler son Mouvement au lieu de le doubler lorsqu'il charge, court ou fuit. L'utilisation de cette compétence est soumise au choix du joueur qui contrôle **ce combattant**, sauf en cas de fuite.

#### **XIX-B-105. Rechargement rapide/X (active).**

Un combattant doté de cette compétence peut décider d'effectuer X tirs supplémentaires lors de son activation.

Pour pouvoir recourir à cette compétence, le combattant ne doit effectuer aucune autre action que ses tirs pendant son activation, son tir devenant une action Exclusive. Lorsqu'il recourt à cette compétence, le combattant gagne TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Les tirs sont résolus en totalité (choix de la cible, test de Tir, jet de Blessures), l'un après l'autre, et peuvent être dirigés contre des cibles différentes.

X tirs supplémentaires par combattant sont autorisés lors d'une même activation grâce à cette compétence, mais elle peut être cumulée avec n'importe quel autre effet (équipement, sort, miracle, compétence, etc...) permettant au combattant d'effectuer des tirs supplémentaires.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-106. Récupération/X (passive).**

Lors de chaque phase mystique, après son jet de récupération de Mana et quel que soit le résultat de ce dernier, le magicien regagne en plus un nombre de gemmes égal à X. Les gemmes doivent être issues d'un Élément (ou plusieurs) qu'il maîtrise. Cette compétence ne permet pas au magicien de posséder plus de gemmes que le maximum autorisé par sa réserve de Mana.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-107. Réflexes (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests d'Initiative du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

#### **XIX-B-108. Régénération/X (passive).**

Lors de chaque phase d'entretien, 2d6 sont lancés pour chaque combattant blessé et doté de Régénération/X. Sur chaque résultat supérieur ou égal à X, le niveau de Blessures du combattant diminue d'un cran.

**Exemple :** Une Blessure critique devient une Blessure grave.

Un combattant qui a été Tué ne peut en aucun cas bénéficier de la compétence « Régénération/X », même s'il se trouve encore sur le champ de bataille grâce à un effet de jeu quelconque (comme Acharné, par exemple). Cette compétence ne peut être utilisée sur un combattant doté de la compétence « Structure/X ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-109. Rempart/X (passive).**

Aucun combattant ne peut atterrir au palier 0 dans un rayon de X cm autour d'un combattant doté de cette compétence.

#### **XIX-B-110. Renfort (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est éliminé, sa figurine doit être placée à l'extérieur de la table (sauf si l'effet qui l'a éliminé précise qu'il est « retiré de la partie »). Le groupe ainsi constitué est appelé '*En renfort*', il n'est pas considéré comme étant sur le champ de bataille et ne peut être affecté par aucun autre effet de jeu que la compétence « Renfort ». Si plusieurs camps ont des combattants dotés de cette compétence, chacun dispose de ses propres renforts.

Lors de chaque phase d'Entretien, les joueurs ayant des renforts lancent 1d6 pour chaque combattant placé '*En renfort*' :

- '1', '2', '3' ou '4' : Le combattant est retiré de la partie.
- '5' : Le combattant reste '*En renfort*' à l'extérieur de la table.
- '6' : Le combattant revient sur le champ de bataille et sera activé normalement au prochain tour. Déterminez le combattant ami le plus proche du bord de la table (au choix du joueur en cas d'égalité), puis placez une carte Confrontation orthogonalement au bord de la table, à l'endroit le plus proche de ce combattant, de sorte à ce qu'aucun combattant ni aucun élément de décor ne soit sur ou au contact de cette carte. Tous les combattants qui reviennent en jeu sont placés sur cette carte, au palier 0, en commençant par ceux dont la Valeur stratégique est la plus faible. Si un combattant ne peut pas être placé sur la carte, il reste '*En renfort*'.

Un combattant qui revient en jeu grâce à Renfort possède le même équipement (sortilège, artefact ou miracle) que celui dont il disposait en début de partie. Il revient en jeu avec le nombre de FT ou de gemmes de Mana qu'il aurait possédé au début de la partie.

En revanche, tous les effets qui l'affectaient au moment de sa mort sont dissipés.

Un Champion ne peut jamais bénéficier des effets de cette compétence.

#### **XIX-B-111. Réorientation (active).**

Un combattant doté de cette compétence peut se réorienter librement au début de n'importe quelle phase de jeu. Cette réorientation n'est pas considérée comme un déplacement. Cette compétence ne peut être utilisée lorsque le combattant est en contact socle à socle avec un adversaire.

**XIX-B-112. Résolution/X (active).**

L'usage de cette compétence peut être déclaré une fois par tour, juste avant un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense ou de Courage du combattant qui en est doté. Le résultat final du test est augmenté de X points.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-113. Rigueur (passive).**

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Discipline.

**XIX-B-114. Sapeur/X (active).**

Chaque Sapeur peut placer 2 barricades sur le champ de bataille. Ces barricades sont toutes mises en commun dans la réserve d'armée au début de la phase d'Approche.

Ces barricades ne peuvent pas être placées à moins de 10cm de la zone de déploiement adverse. Ces barricades ne peuvent pas être placées à moins de 6cm d'une autre barricade, sauf à être alignées par leurs petits côtés (y compris en formant un angle de 90° maximum).

Les dimensions d'une barricade sont 5cm (longueur) x 2,5cm (largeur) x 2cm (hauteur) et l'objet est considéré comme un obstacle défensif (voir VIII-D) de Petite taille, RES=10, X PS.

Un combattant franchissant une barricade ne peut pas se déplacer de plus que MOU, sauf s'il est de Très grande taille ou qu'il possède les compétences « Bond », « Vol » ou « Immunité/Terrain encombré ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-115. Seigneur des morts/X (active).**

Un seigneur des morts est doté de la compétence « Commandement/X ».

Aura de ténèbres : Tout combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant » situé à Xcm d'un seigneur des morts bénéficie de Peur+Y, Y étant égal à la catégorie de rang du seigneur des morts. Le seigneur des morts ne bénéficie pas de son propre bonus.

Remarque : les bonus liés à un assaut mettant en jeu plusieurs combattant effrayants se cumulent avec le bonus de seigneur des morts.

Si un Mort-vivant se trouve dans les auras de plusieurs seigneurs des morts, il bénéficie du bonus le plus élevé. Le bonus en Peur lié à l'aura de Ténèbres ne s'applique pas lorsqu'un Mort-vivant doit effectuer un test de Courage (face à un Hypérien, par exemple).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-116. Sélénite (passive).**

Les Sélérites maîtrisent l'Eau en plus des Éléments auxquels ils peuvent faire appel. Ils sont également dotés de la compétence « Alliance/Wolfen ».

En outre, ils bénéficient de dons mystérieux dont la nature dépend des phases d'Yllia, la lune du monde d'Aarklash. Au début de la partie, le joueur qui contrôle le Sélénite doit lancer 1d6.

En fonction du résultat obtenu, il bénéficie de certains bonus jusqu'à la fin de la partie :

- '1' : **Croissant de lune** : le combattant gagne DIS+1.
- '2' ou '3' : **Demi-lune** : le combattant gagne MOU+2,5 ou COU+2 ou PEUR+1.
- '4' ou '5' : **Lune gibbeuse** : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale » ou « Récupération/1 ».
- '6' : **Pleine lune** : le combattant gagne DIS-1 et gagne la compétence « Esprit de l'Eau » ou « Régénération/4 » ou « Tueur Né ».

**XIX-B-117. Soin/X (active).**

Lors de son activation, un combattant doté de cette compétence peut soigner un combattant ami en contact socle à socle avec lui (il peut choisir à la place de se soigner lui-même). 2d6 sont lancés. La cible est soignée d'un unique cran de Blessures si un (ou plus) résultat de dé est supérieur ou égal à la valeur X associée à cette compétence.

Un combattant ne peut utiliser ou bénéficier des effets de cette compétence qu'une fois par tour.

Un combattant doté de la compétence « Acharné » qui a été Tué net au cours du même tour ne peut pas être soigné de cette façon.

Cette compétence ne peut être utilisée sur une cible dotée de la compétence « Structure/X ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

**XIX-B-118. Stratège (passive).**

Les '5' obtenus lors des tests de Discipline du combattant peuvent être relancés.

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

#### **XIX-B-119. Structure/X (passive).**

Le combattant est doté de la compétence « Immunité/Sonné » et ne subit pas les blessures comme un combattant normal. Il dispose de X points de Structure (PS).

Les effets de jeu qui interviennent en fonction de la localisation des blessures sont inopérants sur ces combattants.

Lorsque ce combattant subit un jet de Blessures ou une Blessure directe, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- Blessure légère : L'engin perd 1 PS.
- Blessure grave : L'engin perd 2 PS.
- Blessure critique : L'engin perd 3 PS.
- Tué net : L'engin perd 4 PS.

Selon les PS perdus, ce combattant subit les pénalités de blessure suivantes :

- S'il a perdu un quart (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Légère.
- S'il a perdu la moitié (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Grave.
- S'il a perdu les trois-quarts (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Critique.
- S'il perd son dernier PS, il est retiré de la partie.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

#### **XIX-B-120. Thaumaturge (passive).**

Lorsqu'un fidèle Thaumaturge atteint le niveau de Blessure légère, son aura de foi est augmentée de 5cm par rapport à sa valeur initiale. En Blessure grave, elle est augmentée de 10cm et de 15cm en Blessure critique.

Si le fidèle est soigné, son aura de foi doit être ajustée en conséquence.

#### **XIX-B-121. Tir instinctif (passive).**

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue un jet de répartition suite à un tir dans la mêlée (voir XIII-A-6), il ne touche un combattant de son camp que sur un '1'. Sur un '2' il ne touche personne. Sur un '3', un '4', un '5' ou un '6' il touche un combattant **ennemi**.

Cette compétence ne fonctionne pas lorsque le combattant agit en tant que suppléant d'une machine de guerre et que son Tir est utilisé pour un tir de l'engin.

En outre, lorsqu'un combattant doté de cette compétence et d'une arme d'artillerie se déplace et tire (ou l'inverse) au cours de son activation, la difficulté de ses tests de Tir n'est pas augmentée.

#### **XIX-B-122. Tir d'assaut (active).**

La difficulté de base pour un tir lors d'un assaut passe à 4 pour les combattants dotés de cette compétence (et non 7 comme pour les autres combattants).

Un combattant doté d'une arme d'artillerie et de cette compétence peut effectuer un tir durant son assaut, avec une difficulté de base de 7. Un tel tir est effectué avant de déplacer le tireur. Dans le cas d'une artillerie perforante, le tir ne peut pas dépasser la portée courte.

#### **XIX-B-123. Tir supplémentaire/X (active).**

Le combattant peut effectuer X tir(s) supplémentaire(s) chaque tour, sans pénalité particulière. Chaque tir est totalement indépendant du précédent et peut donc viser une nouvelle cible (ou la même).

#### **XIX-B-124. Tireur d'élite (passive).**

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests de Tir.

#### **XIX-B-125. Tireur embarqué (active).**

Les lignes de vue d'un combattant doté de cette compétence sont tracées comme s'il était d'une taille supérieure d'un cran.

Un combattant doté de cette compétence peut tirer s'il s'est déplacé de plus de MOU, mais bénéficie de TIR-1.

Un combattant doté de cette compétence peut tirer après un assaut (sauf s'il a effectué un tir d'assaut).

Un combattant doté de cette compétence peut tirer même si des combattants ennemis se trouvent au contact de son socle, mais bénéficie de TIR-1. Il ne peut dans ce cas pas cibler de combattants situés à moins de 10cm de son socle.

**XIX-B-126. Toxique/X (active).**

De nombreuses créatures disposent de substances toxiques capables de neutraliser leurs victimes.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

Chaque tour, le joueur peut dépenser une dose de Toxique par tranche de 100PA d'armée, plus toute éventuelle dose gratuite.

Chaque combattant doté de cette compétence dispose, pour la durée de chaque partie, d'un nombre de doses égal à sa puissance (voir GBN I-E-9). Le statut de Champion (voir I-C-1) octroie une dose supplémentaire. Se rajoute toute éventuelle dose gratuite obtenue par divers moyens (sorts, artefacts...).

**1. Attribution des dés de Toxique/X.**

Un combattant peut dépenser une dose de Toxique pendant la phase Stratégique, lors de son activation ou au début d'un combat (en même temps que le placement de ses dés de combat) auquel il participe.

Un combattant ne peut dépenser qu'une unique dose de Toxique par tour, y compris toute éventuelle dose gratuite.

*Exemple : Le joueur Ophidien peut dépenser 3 doses de Toxique pour ce tour.*

*L'archer dépense une dose (la première), lors de son activation.*

*Plus tard, S'Érum dépense à son tour une dose (la seconde) lors de son activation.*

*Un sort permet au guerrier de gagner une dose de Toxique gratuite, cette dose n'est pas comptabilisée dans les 3 doses de Toxique du tour.*

*Le vortiran dépense une dose (la troisième & dernière) au début de son combat.*

**2. Effets des dés de Toxique/X.**

Lorsqu'un combattant bénéficie d'un dé de Toxique/X, le joueur qui le contrôle peut désigner l'un de ses tirs ou l'une de ses attaques comme étant toxique. Ce choix doit être annoncé avant le test de caractéristique correspondant (dans le cas d'une attaque, avant que l'adversaire ait annoncé s'il se défend ou pas).

Si le test est raté ou qu'aucune Blessure n'est infligée, le dé de Toxique/X est perdu.

Si ce tir ou cette attaque inflige une Blessure (Sonné n'est pas une Blessure), le joueur lance immédiatement 1D6 :

- Si le résultat est inférieur ou égal à X, la cible subit immédiatement une blessure Grave supplémentaire.
- Si le résultat est strictement supérieur à X, la cible subit immédiatement une blessure Légère supplémentaire.

*Exemple : Lors de la phase de combat, Kanizhar est opposé à un guerrier keltois. Avant d'effectuer sa première attaque, le joueur qui le contrôle annonce que cette attaque sera toxique. L'attaque est réussie et n'est pas parée. Le joueur Mid-Nor inflige un test de Blessures à son adversaire; le résultat indique une Blessure grave. Puisque cette attaque est toxique, le joueur Mid-Nor lance immédiatement un D6 dont le résultat donne '1'. Ce jet est inférieur ou égal à la valeur de Toxique/X de Kanizhar, soit 2, il inflige une Blessure grave au keltois qui est donc Tué net.*

**3. Durée des effets de Toxique/X.**

Les effets d'un dé de Toxique/X ne s'appliquent que lors du premier test de Blessures causé par l'attaque ou le tir désigné.

À la fin du tour, lors de la phase de temps mort, tous les dés de Toxique/X inutilisés sont défaussés.

**XIX-B-127. Transport/X (passive).**

Certains combattants disposent d'un espace intérieur suffisant pour embarquer des troupes à leur bord.

**1. Capacité de transport.**

X détermine le nombre de combattants qui peuvent prendre place dans le véhicule. Ce nombre peut cependant varier en fonction de la Taille des combattants.

Les combattants de Petite taille et de Taille moyenne comptent pour 1.

Les combattants de Grande taille comptent pour 3.

Les **combattants** qui disposent d'une monture dans leur équipement et les combattants de Très grande taille ne peuvent pas être embarqués dans un véhicule.

*Exemple : Un char doté de Transport/4 peut contenir 4 combattants de Petite taille ou de Taille moyenne ou 1 de Grande taille plus 1 de Petite taille ou de Taille moyenne.*

**2. Combattants embarqués lors du déploiement.**

Lors de la phase de déploiement, des **combattants** peuvent être déployées à l'intérieur d'un véhicule. Le joueur doit alors annoncer quels combattants se trouvent à bord.

### 3. Combattants embarqués et séquence d'activation.

Tant que les combattants se trouvent à bord du véhicule, leurs cartes de références ne sont pas mélangées avec les autres lors de la constitution de la séquence d'activation, sauf si **certains combattants** qui ne se trouvent pas à bord du véhicule dépendent de ces cartes.

### 4. Embarquement et débarquement.

Transport/X est toujours associé à un accès qui détermine le côté par lequel **un combattant** peut entrer dans le véhicule ou en sortir.

**Exemple :** *Un char est doté d'un accès de type « Côtés ». Un combattant peut donc embarquer en se plaçant au contact de l'un des deux côtés de l'engin.*

Lors de la phase **d'Activation, un combattant** qui termine son déplacement au contact de l'accès du véhicule, au terme d'une marche ou d'une course, peut aussitôt entrer à l'intérieur, mais seulement si l'engin est immobile. Les troupes embarquées peuvent sortir du véhicule au moment où il est activé. Une telle action n'est possible que si l'engin est immobile. Plusieurs cas de figure sont alors possibles :

- Si le véhicule est immobile au moment où il est activé, les combattants peuvent être débarqués avant ou après le déplacement de l'engin.
- Si le véhicule est en mouvement au moment où il est activé (grâce à la compétence « Irrépressible », par exemple), les combattants doivent attendre qu'il soit immobile pour en sortir. L'engin ne peut alors plus se déplacer durant le même tour.

Les **combattants débarqués** sont **disposés** au contact de l'accès du véhicule et peuvent être **activés** immédiatement. Ils ne peuvent cependant pas déclarer de charge jusqu'à la fin du tour :

Si **un combattant embarqué** ne peut pas être **placé** au contact de l'accès du véhicule (à cause de la présence d'obstacles ou d'autres figurines), **il demeure** à l'intérieur de l'engin.

### 5. Destruction du véhicule.

Si le véhicule est détruit alors que des combattants se trouvent encore à son bord, ces derniers subissent un jet de Blessures d'une FOR égale à la RES inscrite sur la carte de références de l'engin. S'ils survivent, ils sont disposés à la place du véhicule et hors contact de tout adversaire. Ils ne peuvent effectuer aucune action pendant la phase d'activation du tour en cours.

### 6. Combattants à l'intérieur d'un véhicule.

Tous les combattants situés à l'intérieur d'un véhicule sont en contact avec celui-ci. Ils sont également considérés comme étant en contact les uns avec les autres. Ils ne possèdent pas de ligne de vue sur l'extérieur et aucun combattant situé hors du char ne peut les voir. Les Magiciens et les Fidèles embarqués peuvent utiliser les sorts et leurs miracles de façon normale, mais en tenant compte de leur ligne de vue restreinte. Les Magiciens récupèrent normalement leur Mana, les Fidèles récupèrent normalement leur FT.

Si un Commandant est embarqué, sa valeur de « Commandement/X » passe à 0 tant qu'il se trouve à l'intérieur du char. Si des membres de son Etat-major se trouvent avec lui dans le char, ceux-ci ne lui apportent aucun bonus.

Tous les combattants embarqués à bord d'un véhicule continuent également d'être pris en compte dans l'Aura de foi des Fidèles.

#### **XIX-B-128. Tueur né (passive).**

Au corps à corps, les combattants dotés de cette compétence bénéficient d'un dé de combat en plus de ceux auxquels ils ont normalement droit.

#### **XIX-B-129. Visée (active).**

Un combattant doté de cette compétence bénéficie du bonus de Tir immobile (voir XIII-A-7) même s'il se déplace durant le tour (avant ou après le tir).

#### **XIX-B-130. Vivacité (passive).**

Un combattant doté de cette compétence lance 1d6 supplémentaire sur les tests d'Initiative.

#### **XIX-B-131. Vol (passive).**

Voir VII-C.

### XIX-B-132. Vulnérable (passive).

La gravité des Blessures subies (après application des éventuels modificateurs) par un combattant doté de cette compétence est aggravée d'un niveau. Une Blessure légère devient une Blessure grave, une Blessure grave devient une Blessure critique et une Blessure critique devient un Tué net. Les résultats « - » et « Sonné » ne sont pas affectés.

## XIX-C. Équipements spéciaux.

De nombreux équipements n'ont aucun effet **direct**, mais peuvent être associés à divers effets de jeu (sortilège, miracle, etc...), certains d'entre eux sont listés ici à titre d'exemple :

- Arme ou armure Hélianthe.
- Arme ou armure Noire.
- Arme ou armure de Lune.
- Chaudière.
- Carburateur.

## XIX-D. Équipements à vapeur et à naphte.

Certains équipements, plus particulièrement utilisés par les nains de Tir-Nâ-Bor, **la guilde des Architectes**, les gobelins **et les orques**, font appel à l'énergie de la vapeur ou du naphte. Les combattants possédant une chaudière ou un carburateur dans leur équipement sont concernés par les règles suivantes. Sauf exception, ces règles se substituent à celles mentionnées sur les cartes des combattants. Elles se réfèrent le plus souvent aux engins à vapeur, mais s'appliquent également aux engins à naphte.

Certains de ces équipements sont associés à une caractéristique (Mouvement, Force ou Peur, par exemple).

À chaque tour, le joueur qui contrôle le combattant porteur de l'équipement peut décider d'effectuer un ou plusieurs jets de pression pour améliorer temporairement la ou les caractéristiques concernées. Ceci n'est cependant **jamais** obligatoire.

Ce jet est appelé jet d'injection dans le cas d'un engin à naphte lié à un carburateur.

### XIX-D-1. Annonce des jets de pression et durée des bonus.

Le moment auquel un joueur peut annoncer un jet de pression et la durée des bonus dont le combattant bénéficie varient en fonction de la caractéristique concernée.

#### Mouvement.

Un jet de pression peut être effectué pendant la phase **d'Activation**, au moment où le combattant est activé (avant tout autre action). Ce dernier bénéficie alors du bonus jusqu'à la fin de son activation.

Un jet de pression peut également être effectué avant que le combattant procède à un mouvement de poursuite. Il bénéficie alors du bonus seulement le temps du mouvement de poursuite.

#### Initiative, Attaque, Défense.

Un jet de pression peut être effectué juste avant n'importe quel jet concernant la caractéristique concernée. Le bonus ne s'applique que le temps du jet concerné.

#### Force d'une arme de corps à corps.

Un jet de pression peut être effectué juste avant n'importe quel test d'Attaque effectué avec l'arme reliée à la chaudière. Le bonus de **Force** s'applique au jet de Blessures éventuellement causé par l'attaque.

#### Force d'une arme à distance.

Un jet de pression peut être effectué juste avant n'importe quel test de Tir effectué avec l'arme reliée à la chaudière. Le bonus de **Force** s'applique au(x) jet(s) de Blessures éventuellement causé(s) par le tir.

#### Peur.

Un jet de pression peut être effectué avant un assaut lancé par le combattant ou contre lui. Le bonus de Peur s'applique seulement le temps de l'assaut en cours. Cependant, si le bénéficiaire du bonus est amené à rediriger son assaut, il continue à en bénéficier jusqu'à qu'il cesse son déplacement.

Ce bonus peut être considéré comme du Courage si le bénéficiaire est confronté à un adversaire plus effrayant que lui ou à un type de combattant qui cause systématiquement la peur (voir XI-A).

Le bonus de Peur conféré par la vapeur s'applique avant de déterminer quels combattants doivent effectuer un test de Courage.

Le bonus de pression est limité à PEUR/COU+2.

**Exemple :** Un thermo-prêtre nain (PEUR=5) est chargé par un guerrier croc Wolfen (PEUR=5). Le joueur nain effectue un jet de pression avec le masque à vapeur du thermo-prêtre pour augmenter sa Peur. Il obtient un 2 et la Peur du nain passe à 7. C'est donc le Wolfen qui doit réussir un jet de Courage pour pouvoir charger son adversaire.

### XIX-D-2. Nombre de jets de pression possibles.

Un combattant peut effectuer un nombre illimité de jets de pression au cours d'un même tour de jeu, quels que soient le ou les équipements concernés. Cependant, certains effets de jeu, notamment les incidents, peuvent l'en empêcher.

Les jets de pression et d'injection sont assimilés aux compétences actives. Par conséquent, un combattant en déroute ne peut pas effectuer de jet de pression ou d'injection.

### XIX-D-3. Comment effectuer un jet de pression ?

Un jet de pression est effectué en lançant un certain nombre de d6. Ce nombre est indiqué après la caractéristique concernée. Si rien n'est précisé sur la carte de références du combattant, le jet est effectué en lançant un seul d6.

Le jet doit être effectué avec le nombre exact de dés.

**Note :** Lorsque Lor-Arkhon le Forcené effectue un jet de pression pour augmenter la Force de son canon à vapeur, le jet doit être effectué avec 2d6.

### XIX-D-4. Effets du jet de pression.

Si le résultat naturel du jet (ou **au moins** l'un des résultats si le jet a été effectué avec plusieurs d6) est '1', un incident se produit (voir XIX-D-5).

Si les résultats naturels obtenus sont supérieurs à 1, leur somme indique le bonus dont bénéficie le combattant pour la caractéristique concernée.

**Exemple :** Un thermo-prêtre sur razorback est équipé d'une hache à vapeur/FOR, d'un masque à vapeur/PEUR et d'une armure thermique de razorback/MOU. Au moment de son activation, le joueur qui le contrôle décide d'augmenter sa valeur de Mouvement grâce à la puissance de la vapeur. Il lance 1d6 et obtient un résultat naturel de '3'. Ceci signifie que le thermoprêtre gagne MOU+3 pour son activation.

Cas particulier de la Peur, le bonus est limité à +2.

**Exemple :** Un thermo-guerrier (PEUR=4) est équipé d'un masque à vapeur/ PEUR. Lors d'un jet de pression avec cet équipement, il obtient un '5'. Il ne peut bénéficier que d'un bonus de + 2 et non de + 5.

### XIX-D-5. Incident sur le jet de pression.

Lorsqu'un incident se produit, le joueur doit lancer **1d6 et** appliquer l'effet correspondant au résultat :

#### 1. Explosion de la chaudière.

Le combattant dont la chaudière explose subit un jet de Blessures (FOR=10). Pour ce jet, sa RES est considérée comme étant de 0, quels que soient les effets dont il bénéficie. Les effets qui affectent les résultats des jets de Blessures (comme les compétences « Dur à cuire » ou « Instinct de survie » s'appliquent toutefois de façon normale.

En outre, tous les combattants amis ou ennemis situés (même partiellement) dans un rayon de 5cm autour du combattant subissent un jet de Blessures de FOR 5 (ce jet n'ignore pas la RES des victimes).

Si le porteur de la chaudière survit, il ne peut plus effectuer de jet de pression ni bénéficier d'un effet nécessitant une chaudière jusqu'à la fin de la partie.

Enfin, l'explosion de la chaudière a des conséquences particulières selon la caractéristique qui devait être affectée par le jet de pression :

- **Mouvement :** Le combattant ne peut effectuer aucun déplacement pendant la phase en cours.
- Initiative, Attaque, Force, Défense, Résistance, Tir : Le test qui devait bénéficier du jet de pression est considéré comme un échec automatique. Dans le cas d'un test de Tir ou visant à augmenter la Force d'un tir, le projectile ne part pas et le test de Tir n'est pas effectué.
- Peur : Aucune conséquence secondaire.

#### 2/3/4. Arrêt de la chaudière.

La chaudière s'arrête définitivement. Le combattant ne peut plus effectuer de jet de pression ni bénéficier d'un effet nécessitant une chaudière jusqu'à la fin de la partie.

#### 5/6. Surchauffe.

La chaudière souffre d'une simple surchauffe ; elle ne peut plus être utilisée lors du tour en cours, mais pourra l'être dès le tour suivant.

## XIX-E. Liste des compétences des éléments de décors.

Toutes les compétences des éléments de décors sont des compétences **passives**.

### XIX-E-1. Cassant.

Ce type d'élément peut être brisé s'il est traversé par un combattant en déplacement. Un combattant peut tenter de passer ce type d'élément fragile au cours de n'importe quel déplacement. Lorsqu'il parvient au contact de l'élément, ce dernier subit un jet de Blessures avec la FOR du combattant. Si celui-ci est en train de charger et qu'il possède une Force en charge augmentée, le bonus est pris en compte.

Si l'élément est détruit, le combattant peut poursuivre son déplacement. Dans le cas contraire, il s'arrête devant l'élément et son activation est immédiatement terminée. En outre, le combattant est Sonné.

### XIX-E-2. Inaltérable.

Tout élément de décor est doté de cette compétence.

Il ne peut pas être affecté par d'autres effets de jeu que les attaques au corps à corps ou les tirs. Les sortilèges, les miracles ou autres aptitudes n'ont aucun effet (positif ou négatif) sur eux. Ses caractéristiques ne peuvent pas être modifiées, sauf s'il possède un équipement particulier mentionné sur ses cartes de références et de capacités spéciales. Il ne peut être doté d'aucun autre équipement ou artefact que ceux auxquels ses cartes lui donnent accès.

Si une attaque ou un tir doit entraîner un autre effet qu'un jet de Blessures, cet effet est ignoré et le jet de Blessures est résolu normalement. Les effets qui affectent le terrain, les obstacles et les lignes de vue s'appliquent en revanche aux décors Inaltérables.

**Exemple :** Si un effet de jeu a pour effet de couper les lignes de vue dans une zone donnée, les décors Inaltérables y sont également soumis.

**Cas particulier :** Inaltérable ne s'applique pas aux combattants se trouvant dans un élément de décor. Les effets qui affectent les combattants au contact de la cible initiale peuvent donc affecter les combattants à l'intérieur du décor sans affecter le décor lui-même. Cependant, les effets impliquant un déplacement de ces combattants ne s'appliquent pas.

### XIX-E-3. Indestructible.

L'élément de décor est insensible à tout jet de Blessures de Force inférieure à sa propre Résistance.

### XIX-E-4. Inflammable.

L'élément peut être incendié.

### XIX-E-5. Translucide.

Un élément translucide ne coupe pas les lignes de vue. Les projectiles physiques et surnaturels ne peuvent pas passer au travers avant qu'il ait été détruit (sauf dans le cas d'un tir d'artillerie perforante).

Les magiciens et les fidèles peuvent par contre lancer leurs sorts et miracles au travers.

## XIX-F. Liste des compétences des nexus.

### XIX-F-1. Asservi (passive).

Au début de chaque tour, un nexus asservi est automatiquement lié au combattant dont la Discipline est utilisée pour le jet de Tactique. Ce combattant peut tenter d'activer le nexus, même s'il ne se trouve pas dans son accès. Les conditions d'allégeance, de sacrifice et d'épreuve s'appliquent normalement.

Un même combattant peut être lié à plusieurs nexus asservis et peut en activer autant qu'il le souhaite par tour (s'il en a la possibilité).

Si le combattant qui effectue le jet de Tactique est éliminé, son remplaçant bénéficie à son tour des effets de cette compétence.

Le fait d'être asservi n'empêche pas un nexus d'être activé par un autre catalyseur que celui auquel il est lié.

### XIX-F-2. Emblème/X (passive).

Un emblème inspire la loyauté et la dévotion à ceux qui le vénèrent. Tous les combattants amis répondant à l'allégeance du nexus et situés à une distance inférieure ou égale à X peuvent utiliser par la valeur « Structure » du nexus (telle qu'elle est indiquée sur sa carte) pour tous leurs tests de Courage.

**XIX-F-3. Foi/X (active).**

Un fidèle ami peut décider, à n'importe quel moment, d'utiliser un nexus qui possède cette compétence. Il doit pour cela correspondre à son allégeance et se trouver dans son accès. Le fidèle récupère immédiatement X FT, mais le nexus est considéré comme détruit.

Un même fidèle ne peut sacrifier qu'un seul nexus doté de cette compétence par tour. Ce geste n'est pas considéré comme une activation de nexus.

**XIX-F-4. Garde/X (passive).**

Avant la résolution de chaque jet de Blessures effectué à l'encontre du nexus, 1d6 est lancé. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le jet de Blessures est ignoré.

**XIX-F-5. Hostile/X (passive).**

Lorsqu'un jet de Blessures engendré par l'activation du nexus frappe un combattant possédant l'attribut désigné en X, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans le Tableau des Blessures. Cet effet peut être cumulé avec tout autre effet similaire.

**XIX-F-6. Icône/X (passive).**

Au début de la phase de divination, un nexus qui possède cette compétence donne automatiquement X FT à tous les fidèles amis répondant à son allégeance. Il doit toutefois être présent dans leur aura de foi.

**XIX-F-7. Inaltérable.**

Tout nexus est doté de cette compétence.

Il ne peut pas être affecté par d'autres effets de jeu que les attaques au corps à corps ou les tirs. Les sortilèges, les miracles ou autres aptitudes n'ont aucun effet (positif ou négatif) sur eux. Ses caractéristiques ne peuvent pas être modifiées, sauf s'il possède un équipement particulier mentionné sur ses cartes de références et de capacités spéciales. Il ne peut être doté d'aucun autre équipement ou artefact que ceux auxquels ses cartes lui donnent accès.

Si une attaque ou un tir doit entraîner un autre effet qu'un jet de Blessures, cet effet est ignoré et le jet de Blessures est résolu normalement. Les effets qui affectent le terrain, les obstacles et les lignes de vue s'appliquent en revanche aux nexus Inaltérables.

**Exemple :** Si un effet de jeu a pour effet de couper les lignes de vue dans une zone donnée, les nexus Inaltérables y sont également soumis.

**Cas particulier :** Inaltérable ne s'applique pas aux combattants se trouvant dans un nexus. Les effets qui affectent les combattants au contact de la cible initiale peuvent donc affecter les combattants à l'intérieur du nexus sans affecter le nexus lui-même. Cependant, les effets impliquant un déplacement de ces combattants ne s'appliquent pas.

**XIX-F-8. Inviolable (passive).**

Un tel nexus ne peut pas être forcé par un catalyseur ennemi.

**XIX-F-9. Mana/X (active).**

Un magicien ami peut, à n'importe quel moment, utiliser un nexus qui possède cette compétence. Pour cela, il doit répondre à son allégeance et se trouver dans son accès. Le magicien récupère immédiatement la valeur X en gemmes de mana de son choix, mais le nexus est considéré comme détruit. Ce gain ne permet pas au magicien de dépasser sa réserve maximale.

Un même magicien ne peut sacrifier qu'un seul nexus doté de cette compétence par tour. Ce geste n'est pas considéré comme une activation de nexus.

**XIX-F-10. Réparation/X (passive).**

À la fin de chaque tour, lors de la phase de récupération, 1d6 est lancé pour chaque nexus disposant de cette compétence. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le nexus récupère 1 PS. Cette compétence ne permet pas d'excéder les PS indiqués sur la carte de références du nexus.

Le dé de réparation est relancé tant que des réussites sont obtenues. Le nexus peut ainsi totalement régénérer ses PS !

Un nexus détruit ne peut pas se réparer.

**XIX-F-11. Ressource/X (passive).**

1d6 est lancé à la fin de chaque tour (lors de la phase de récupération) pour chaque nexus doté de Ressource/X. Sur un résultat supérieur ou égal à « X », le nexus récupère une charge. Il ne peut pas en regagner plus que la valeur indiquée sur sa carte de références.

**XIX-F-12. Ruine/X (passive).**

1d6 est lancé à la fin de chaque tour (lors de la phase de Récupération) pour chaque nexus affligé de cette compétence. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le nexus perd 1 PS.

**XIX-F-13. Sanctuaire/X (passive).**

Une fois qu'un nexus doté de cette compétence a été déployé, aucun Éclaireur ou nexus ennemi ne peut être à son tour déployé à une distance (en cm) inférieure ou égale à X. Si un nexus possède les compétences « Sanctuaire/X » et « Hostile/Y » sur sa carte de références, les combattants de type Y gagnent INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1 dès qu'ils se trouvent à Xcm du nexus. Cette pénalité est cumulable avec les autres malus dont pourraient souffrir les victimes et s'applique tant que les combattants concernés demeurent dans l'aire d'effet ou jusqu'à la destruction du nexus.

**Exemple :** Une arche dispose des compétences « Sanctuaire/15 », et « Hostile/Assassin ». Tous les combattants disposant de la compétence « Assassin » présents à 15cm ou moins de l'arche subissent la pénalité.

