

Les Actions

- **Marche** • Combattant libre • Aucune • Le combattant effectue un déplacement ne dépassant son MOU en cm. Il ne peut entrer en contact avec un adversaire.
 - **Course** • Combattant libre • Aucune • Le combattant effectue un déplacement ne dépassant pas le double son MOU en cm. Il ne peut entrer en contact avec un adversaire.
 - **Engagement** • Combattant libre • Un combattant adverse • Le combattant effectue un déplacement jusqu'au contact de la cible. Le déplacement ne peut dépasser le double son MOU en cm. Si la distance est trop grande entre lui et sa cible, cette action est transformée en course. Si la cible effectue une fuite avant le contact l'action est transformée en course.
 - **Charge** • Combattant libre • Un combattant adverse dans la ligne de vue • Le combattant effectue un déplacement le plus direct possible jusqu'au contact de la cible. Le déplacement ne peut dépasser le double son MOU en cm. La cible est alors susceptible de subir les malus de charge. Un combattant subit les malus de charge (p. 7) si la somme des puissances des combattants qui le chargent simultanément est supérieure ou égale à sa puissance. Si la distance est trop grande, la charge échoue et cette action est transformée en course. Si la cible effectue une fuite avant le contact la charge est redirigée sur une autre cible valide.
 - **Tir** • Combattant libre avec la compétence Tireur/X • Le combattant adverse le plus proche dans la ligne de vue • Le combattant peut effectuer, dans l'ordre qu'il le souhaite, une action de marche
- ainsi qu'un tir (voir partie suivante 6/Tir).
- **Tir précis** • Combattant libre avec la compétence Tireur/X • Le combattant adverse le plus proche dans la ligne de vue • Le combattant peut effectuer un tir (voir partie suivante 6/Tir), il bénéficie d'un bonus de +1 pour son test de tir.
 - **Tir d'artillerie** • Combattant libre avec un équipement d'artillerie • Le combattant adverse le plus proche dans la ligne de vue • Le combattant effectue un tir d'artillerie contre la cible (voir p.11, 7/Artillerie).
 - **Tir d'assaut** • Combattant libre avec la compétence Tireur/X et une arme de tir d'assaut • Un combattant adverse libre • le combattant effectue un tir avec un malus de -2 à son test de tir puis réalise une action de charge contre la cible. La cible du tir et de la charge doivent être les mêmes, de plus si la distance est trop importante pour que le combattant puisse entrer au contact de sa cible alors la charge est remplacée par une marche.
 - **Désengagement** • Combattant engagé depuis au moins un tour • Un combattant adverse • Le combattant effectue un test d'INI. Pour ce test il bénéficie de -1 par combattant adverse à son contact. Si le résultat du test est supérieur à 5 le combattant se déplace au maximum de MOU cm vers la cible. S'il arrive au contact de sa cible on considère qu'il s'agit d'un engagement. Si le résultat du test est un échec le combattant est obligé de placer tout ses dés en défense lors de son prochain combat dans ce tour.
 - **Retraite** • Combattant engagé depuis

au moins tour • Aucune • Le combattant effectue un test d'INI. Pour ce test il bénéficie de -1 par combattant adverse à son contact. Si le résultat du test est supérieur à 5 le combattant se déplace au maximum de MOU cm. Il ne peut pas contacter un combattant adverse.

- **Action Mystique** • Un combattant disposant d'une compétence mystique • Spécial • Le combattant peut lancer un/des sortilèges ou appeler un/des miracles. Ces actions sont décrites dans le chapitre Magie et Foi, page 16. Si le combattant est au corps à corps, le mystique dépense une gemme ou un FT de plus pour tous ses sortilèges ou miracles, sauf les guerriers-mage et les

moines-guerrier. Le combattant peut également réaliser un déplacement similaire à une « marche » à n'importe quel moment de la résolution de son action.

- **Action spéciale** • Spécial • Spécial • Une action spéciale est en général une action spécifique à un scénario...
- **Se reposer** • Combattant libre • Aucune • Le combattant ne fait rien.
- **Baston!** • Combattant engagé • Un combattant adverse engagé avec le combattant qui réalise l'action • Le combattant reste engagé avec son adversaire.

Les Tactiques

Temporiser • 2 • *Rien ne sert de courir* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de retourner une carte de votre pile d'activation. A la place d'activer cette carte, placez-là de côté. Elle sera jouable par la suite à la place d'une carte de la pile. Cette carte est alors en réserve.

Tir réactif • 2 • *Droit au coeur* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment où votre adversaire déclare une marche, une course, une charge ou un engagement. Désignez un combattant doté de la compétence Tireur/X qui possède une ligne de vue sur le combattant activé qui effectue une des actions ci-dessus et effectuez immédiatement une action de « tir » contre ce combattant. Votre combattant est alors considéré comme étant activé et votre adversaire peut alors résoudre ses actions.

Tir ciblé • 1 • *Dégomme moi ça!* • Vous pouvez jouer cette tactique juste après avoir attribué une action de tir ou de tir précis à un de vos combattant. Celui-ci résout son action de tir avec un malus de -1 à son test de tir et peut choisir n'importe quel combattant ennemi dans sa ligne de vue comme cible.

Assaut général • 2 • *Sonnez le charge!* • Vous pouvez jouer cette tactique au début de votre premier tour de parole dans un tour. Vous pouvez alors activer 2 cartes au lieu d'une, en combinant les cartes du dessus de votre pile et les cartes en réserve.

Interceptor • 1 • *Vous ne passerez pas!* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de la résolution de l'action d'un combattant ennemi impliquant un mouvement. Désignez un de vos combattants libres et non activés. Si la

Aide de Jeu pour MonCon'F

trajectoire de mouvement du combattant ennemi passe à moins de MOU cm de votre combattant, vous pouvez tenter une interception. Les deux joueurs font alors un test d'INI pour leurs combattants.

Si le combattant qui tente l'interception obtient un résultat supérieur à celui de son adversaire, alors il est déplacé au point le plus proche de sa position d'origine sur la trajectoire de son ennemi. Son ennemi se déplace alors jusqu'à contact de ce combattant, ce mouvement est considéré comme un engagement. Le combattant tentant l'interception est alors considéré comme activé.

Sinon ce combattant ne bouge pas et n'est pas considéré comme activé, de plus le combattant ennemi réalise son mouvement normalement.

Dans tous les cas, l'action du combattant ennemi n'est pas annulée (une charge reste un charge, etc.)

Rallier • 1 • Qui m'aime me suit! • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de choisir une action pour votre commandeur, s'il est libre. Le commandeur effectue alors obligatoirement une action de « marche ».

De plus toutes vos troupes peuvent tenter de se rallier même si elles sont engagées contre un ennemi Effrayant (voir ralliement, p.14). Si un de vos combattants échoue à son test il n'est pas retiré du terrain comme précisé dans les règles de ralliement et pourra tenter de se rallier de nouveau à la fin du tour.

Plan B • 2 • Il y a les bons plans et les mauvais... • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de retourner une carte. Vous pouvez activer n'importe quelle autre carte de votre pile d'activation à la place. Cette carte est alors retirée de la pile pour être activée. L'ordre des autres cartes de votre pile ne change pas.

Plan génial • X • Eurêka • Vous pouvez jouer cette tactique au moment où vous commencez votre premier tour de parole dans un tour. Le prochain tour vous serez automatiquement le tacticien sans avoir à faire de test de DIS. Le joueur adverse peut payer le même nombre de PC que vous pour annuler l'effet de cette tactique. S'il ne le fait pas il ne pourra pas jouer cette tactique jusqu'à la fin du tour.

Tableau de blessures		Seuil de Blessure								
		←/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/→
Seuil d'attaque	+1	*	*	*	S	S	1	1	2	2
	+2	*	*	S	S	1	1	2	2	3
	+3	*	S	S	1	1	2	2	3	3
	+4	S	S	1	1	2	2	3	3	4
	+5	S	1	1	2	2	3	3	4	4
	+6	1	1	2	2	3	3	4	4	5
	7+	1	2	2	3	3	4	4	5	6

Tour de Jeu

Phase tactique

- ◆ Détermination du tacticien
- ◆ Calcul des Points de Commandement (seulement premier tour)
- ◆ Formation de la pile d'activation
- ◆ Calcul des refus
- ◆ Tour de parole des joueurs
 - Activation d'une carte
 - Activation des combattants de la carte
 - Résolution des actions des combattants activés
- ◆ Fin de la phase tactique

Phase de Combat

- ◆ Détermination du dominant
- ◆ Séparation des mêlées
- ◆ Résolution des combats
 - Initiative
 - Répartition des dés
 - Passes d'armes
 - Mouvement de poursuite
 - Résolution des combats de poursuite
- ◆ Résolution des combats suivant
- ◆ Fin de la phase de combat

Phase d'Entretien

- ◆ Résolution des effets négatifs
- ◆ Résolution des effets positifs
- ◆ Récupération mystique
- ◆ Entretien des sortilèges et appels
- ◆ Fin de tour

Malus de Charge: -1 en INI, ATT, DEF jusqu'à la fin du combat.

Malus de blessure: -1 en INI, ATT, FOR, DEF par point de vie en moins.

Malus effrayé: -1 en INI, ATT, DEF/dés majoritairement en défense/plus de compétences actives

Récupération Mana : 3D6 → Tout les résultats > 4 rapporte une gemme.

Récupération points de Foi : Nombre de croyants à 20cm divisé par 3

Commandement : COU et la DIS du combattant disposant de cette compétence peuvent être utilisés pour les tests impliquant ces caractéristiques par ses alliés à 15 cm ou dans sa ligne de vue.

État-Major : idem que commandement mais DIS+1 et COU+1. De plus le joueur gagne 1 PT par tour.