

Les Studios du



Dragon Rose

MON CON'F

UN JEU D'ESCARMOUCHE A LA CON'F !

PAR JUGGER

Avant-Propos

Youpi, un nouveau jeu d'escarmouche basé sur Conf'. Et ben ça pousse comme les graffitis dans les chiottes publiques en ce moment (Octobre 2007 pour situer l'action). Alors bon je vais pas vous faire un topo sur le pourquoi du comment. Conf' est en train de mourir et tout le monde y va de sa petite version. Alors bon, pourquoi pas moi...

Pour résumé j'ai pas voulu faire un Conf' tout neuf, mais surtout retrouver le fun des premières versions. J'adorais Conf', le système était (est toujours) très sympa. Mais il est clair que plus le temps passait et plus les déséquilibres et les lourdeurs s'accumulaient. Bref les dernières versions de Conf' étaient trop complexes et devenaient quasiment injouables, du moins pour les novices.

Donc j'ai repris conf' 3 et j'ai gardé les mécanismes principaux et puis j'ai simplifié... Mais bon je vous laisse découvrir la bête, si vous avez lu jusque là c'est vous êtes motivés.

C'est parti pour MonCon'f !

Jugger

Remerciements

Je tiens à remercier la firme au Dragon Rouge pour toutes les années de jeu avec Conf'. Bon courage pour la suite m'sieur **R**.

Spéciale dédicace à **Berf** pour son boulot sur MonCon'f, nos discussions philosophiques et son idée, trop mortelle, des mots-clé... Vive notre Suisse national! ;)

Je remercie Sered et Fingolfin pour AdE dont je me suis inspiré en partie (surtout pour les tactiques en fait).

Je remercie Dofus.com pour le Dragon Rose que je leur ai vilement emprunté (mais un peu modifié).

Je remercie les créateurs d'OpenOffice qui m'ont permis de mettre en forme ce document. Et tout gratuitement en plus.

Je ne remercie pas mon FAI qui ne me propose pas de serveur php gratuit pour MonCon'f, ni pour autre chose d'ailleurs... (donc pas merci à « entre le jaune et le rouge »). C'est vrai quoi c'est plus sympa un site en php...

Et enfin un **GRAND** merci à tout les joueurs de jeux de figurines sans qui je ne pourrai pas autant m'amuser avec des bouts de plombs.

Ce document est libre de droit. Il peut être diffusé et modifié librement. Néanmoins pensez à indiquer les modifications par rapport à la version originale. Il ne peut être vendu.

Si vous imprimez ce document pensez à l'imprimer recto-verso. Vous utiliserez ainsi moins de feuilles, c'est plus pratique et plus économique. Et en plus vous sauvez des arbres... ;-)

Sommaire

Avant-Propos.....	2
Remerciements.....	2
Chapitre 1 : Matériel de Jeu.....	4
1/ Les figurines.....	4
2/ Les cartes.....	4
3/ Les marqueurs.....	4
4/ Le terrain de jeu.....	4
5/ Le reste.....	4
6/ L'univers.....	4
Chapitre 2 : Avant de commencer.....	5
1/ Les combattants.....	5
2/ Les caractéristiques.....	5
3/ Le rang.....	5
4/ Les compétences.....	5
5/ L'équipement.....	5
6/ Le coût.....	5
7/ Le profil.....	6
8/ Composer son armée.....	6
9/ Les affiliations.....	6
Chapitre 3 : Les Règles.....	7
1/ Un tour de Jeu.....	7
2/ Faire un test.....	7
3/ Mesurer.....	7
4/ Les dés.....	7
5/ Mot-clé.....	7
6/ Combattant libre/engagé.....	7
7/ Ligne de vue.....	7
8/ Bonus-Malus.....	7
9/ Points de vie.....	8
10/ Puissance.....	8
11/ Tableau de blessures.....	8
12/ Les incarnés.....	8
13/ Le déploiement.....	8
Chapitre 4 : Phase Tactique.....	9
1/ Détermination du tacticien.....	9
2/ Points de Commandements (PC).....	9
3/ Formation de la pile d'activation.....	9
4/ Tour de parole des Joueurs.....	9
5/ Actions.....	9
6/ Tir.....	10
7/ Artillerie.....	11
8/ Fin de phase tactique.....	11
Chapitre 5 : Phase de Combat.....	12
1/ Détermination du dominant.....	12
2/ Séparation des mêlées.....	12
3/ Résolution des combats.....	12
4/ Répartition des dés.....	12
5/ Passes d'armes.....	12
6/ Déroulement d'une attaque.....	13
7/ Attaque de soutien.....	13
8/ Défense soutenue.....	13
9/ Mouvement de poursuite.....	13
10/ Combat de poursuite.....	13
11/ Fin de la phase de combat.....	13
Chapitre 6 : Phase d'Entretien.....	14
1/ Résolution des effets négatifs.....	14
2/ Résolution des effets positifs.....	14
3/ Récupération mystique.....	14
4/ Entretien des sortilèges et appels.....	14
5/ Ralliement.....	14
5/ Fin de tour.....	14
Chapitre 7 : La Peur et le Commandement.....	15
1/ La peur.....	15
2/ Le commandement.....	15
Chapitre 8 : Tactiques.....	16
1/ Tactiques.....	16
Chapitre 9 : Magie et Foi.....	17
1/ Les compétences mystiques.....	17
2/ La magie.....	17
3/ La foi.....	17
4/ Sortilèges.....	18
5/ Miracles.....	19
6/ Invocation.....	19
Chapitre 10 : Les compétences.....	20
1/ Les Compétences Actives.....	20
2/ Les Compétences Passives.....	20
Chapitre 11 : Artefacts.....	23
1/ Artefacts.....	23
2/ Potions.....	23
3/ Liturgie.....	23

Chapitre 1 : Matériel de Jeu

Ce chapitre vous présente les différents éléments nécessaires pour jouer à MonCon'f.

1/ Les figurines

Les figurines utilisées dans MonCon'f sont des figurines fantastiques 28-30 mm classiques. Évidemment je vous recommande d'utiliser les figurines Rackham, qui sont parmi les plus belles. Mais rien ne vous empêche d'en utiliser d'autres. Le but reste de se faire plaisir. Chaque figurine représente un seul combattant sur le terrain de jeu. La figurine doit être soclée. Il n'y a pas vraiment de règles quant à la taille ou forme du socle, l'important est de faire en sorte que le socle ne soit pas disproportionné par rapport à la figurine. La peinture des figurines, ne jouant aucun rôle dans le déroulement de la partie, reste à votre discrétion... mais c'est plus joli quand c'est peint.

2/ Les cartes

Les cartes sont un élément de jeu à part entière dans MonCon'f, il est donc important d'en posséder. Normalement une carte est destinée à représenter un combattant ou un groupe de combattant sous vos ordres. Ainsi une carte peut non seulement être agrémentée d'un joli dessin représentant la troupe en question mais aussi afficher les informations importantes de cette troupe (caractéristiques...). Évidemment les Studios du Dragon Rose n'ayant pas les moyens de vous proposer de jolies cartes il y a de fortes chances que vous deviez vous les fabriquer vous même ou bien vous en procurer par d'autres moyens. Personnellement j'utilise mes vieilles cartes conf', sans me servir des caractéristiques inscrites dessus bien évidemment.

3/ Les marqueurs

Plusieurs types de marqueurs (ou pions) sont très utiles pour jouer à MonCon'f. Il faudra notamment des pions blessures qui serviront à représenter les blessures que reçoivent vos combattants durant les combats. Mais quelques autres pions peuvent également s'avérer pratiques, comme des pions pour représenter un combattant chargé, un combattant effrayé... Des pièces de monnaie, des cacahuètes ou encore des allumettes peuvent tout à fait servir de pions.

4/ Le terrain de jeu

Le terrain est l'endroit où les figurines vont évoluer. Typiquement il fait environ 75 cm de côté. Il peut s'agir d'une plaque de bois ou d'un bout de tissu vert, c'est comme vous voulez. Certains fabriquent eux

même des tables de jeu comportant des décors de ruine ou de forêt. Effectivement le terrain peut être agrémenté de décors pour plus de plaisir de jeu. Les décors permettent également de dissimuler ses figurines face aux tirs adverses. A vous de faire preuve d'imagination.

5/ Le reste

Pour jouer il vous faudra également une poignée de D6 ainsi qu'un mètre gradué en centimètres. Vous aurez également besoin de ce présent livret de règles ainsi que du livret d'armée correspondant à vos troupes.

6/ L'univers

MonCon'f est un jeu qui se place dans un univers très similaire à celui de la version officielle de Conf'. Certains détails ont été modifiés pour plus de fun. Tous ces détails sont précisés dans les livrets d'armée.

Comme dans Conf' les armées sont classées suivant 3 voies :

La voie des Ténèbres : Le chaos, la corruption, la mort et la soif de pouvoir. Les peuples des ténèbres ont tous ces motivations ancrées au plus profond de leurs cœurs glacés. Principaux acteurs de la guerre les peuples des ténèbres investissent toutes leurs ressources dans la conquête et la destruction. Les Mort-vivant du Bélier, les Nains de l'Hydre, les Alchimistes du Scorpion, les Barbares du clan du Cerf, les Ophidiens Serpent et les Dévoreurs sont les plus féroces peuples des ténèbres.

La voie de la Lumière : Protéger les innocents et servir la bonté et la paix. Voici les principaux idéaux des peuples de la lumière. Les vaillants combattants de la Lumière combattent les injustices et surtout les séides des ténèbres. Ils représentent l'espoir d'une vie paisible. Les lions, les Griffons, les Elfes du Dragon et les Barbares du Minotaure sont les principaux peuples de la lumière.

La voie du Destin : tout les peuples qui ne sont pas soumis aux Ténèbres ou à la Lumière appartiennent aux peuples du Destin. Ces peuples doivent sans cesse se battre pour préserver leur indépendance. Ces peuples pourraient bien faire pencher la balance dans la terrible guerre qui oppose les ténèbres et la lumière. Les Woof du Loup, Les Gobelins du Rat, Les Orques du Chacal, les Elfes de la forêt et les Nains du Sanglier font parties de la voie du Destin.

Chapitre 2 : Avant de commencer

Avant de s'attaquer aux règles du jeu voici un petit chapitre qui décrit les combattants qui se battront vaillamment sous vos ordres ainsi que la manière de constituer son armée avant de commencer la bataille.

1/ Les combattants

Dans MonCon'f, une figurine représente un seul et même combattant. Lors d'une partie de MonCon'f un joueur va affronter un groupe de combattants au groupe de combattants de son adversaire. Ces groupes de combattants sont nommés Armées dans MonCon'f.

Les combattants qui seront amenés à se battre sous vos ordres sont définis en terme de jeu par un certain nombre de caractéristiques. Ces caractéristiques définissent sa puissance en jeu et représentent sa capacité à se débarrasser de ses adversaires mais aussi à encaisser des coups ou encore à commander ou obéir aux ordres. Un combattant est également défini par ses compétences et son équipement. L'ensemble de ces données sont regroupés dans le livret d'armée spécifique à chaque peuple qui compose l'univers de MonCon'f.

2/ Les caractéristiques

Un combattant est donc défini par:

- Mouvement (MOU): indique sa capacité de déplacement en cm
- Initiative (INI): indique sa rapidité d'action
- Attaque (ATT): indique sa capacité de combat au corps à corps
- Force (FOR): indique sa force physique et la puissance de ses coups
- Défense (DEF): indique sa capacité à parer les attaques d'un adversaire
- Résistance (RES): indique sa capacité à encaisser les coups d'un adversaire
- Courage (COU): indique sa capacité à résister à la peur
- Discipline: indique sa capacité à donner ou à obéir aux ordres

Toutes ces caractéristiques sont évaluées par un chiffre. Plus celui-ci est élevé plus le combattant est puissant dans l'aspect représenté par la caractéristique.

3/ Le rang

Le Rang d'un combattant indique sa place dans l'armée. Un combattant de rang 1 fait partie des troupes les moins puissantes de son peuple mais constitue l'essentiel des forces armées d'un peuple. Les troupes de rang 2 s'apparentent à l'élite, plus rare mais plus puissante. Enfin les troupes de rang supérieur sont les héros universel, avatar d'un dieu et tout le toutim. Dans MonCon'f les rangs supérieurs à 3 n'existent pas, ce jeu est fait pour de l'escarmouche et ce genre de combattant n'est pas vraiment taillé pour ce format.

Le rang indique en plus le peuple de l'armée.

Le rang peut également indiquer un type de troupe qui bénéficient de règles ou d'effets particuliers (détaillés plus loin ou dans certains cas dans le livret d'armée). Il peut également indiquer une affiliation. Les règles d'affiliation sont détaillées plus loin dans ce chapitre.

Dans certains cas le rang indique aussi si le combattant est un incarné. Un incarné est un combattant élu par les dieux. C'est un incarné qui commande votre armée durant la partie. De plus certaines règles spécifiques et certains effets de jeu ne s'appliquent qu'aux incarnés.

4/ Les compétences

Les compétences d'un combattant représentent une série de talents spécifiques au combattant. Les effets des compétences sont listés au chapitre 10 page 20.

5/ L'équipement

Sans équipement un combattant n'est pas grand chose au milieu d'une mêlée. La plupart des combattants sont équipés d'arme standard dont l'effet est pris en compte dans les caractéristiques ou compétences du combattant. Néanmoins certains combattants ont un équipement particulier qui ont des effets spécifiques sur le jeu. Ces équipements sont décrits dans le livret d'armée du combattant. L'utilisation des armes de tir notamment est décrite dans ces livrets.

6/ Le coût

Tous les combattants ont un coût. Le coût d'un combattant reflète sa puissance, ainsi deux joueurs qui jouent des armées dont la somme des coûts des combattants est équivalente auront des armées de même puissance et seule la chance et la stratégie détermineront le vainqueur de la confrontation (enfin en théorie...).

Certains effets de jeu, comme les affiliations (voir livret d'armée) ont également un coût qui s'ajoute à celui de l'armée ou de certains combattants. Il faut en tenir compte lorsque vous composez votre armée.

7/Le profil

Voici un exemple de profil de combattant tel qu'on le trouvera dans le livret d'armée:

Conscrit du Griffon						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	3/8	4	4	
<i>Rang:</i> 1, Griffon						
<i>Compétences:</i> Fanatisme						
<i>Équipements:</i> Aucun						

Ce conscrit du Griffon possède un équipement standard qui est reflété directement dans ses caractéristiques. Donc son champ « équipement » indique « aucun », car le conscrit ne possède pas d'équipement faisant l'objet d'une règle particulière.

Le profil d'un combattant regroupe donc toutes les informations nécessaire pour le jeu. Il est aussi possible que certaines règles spéciales soient indiquées dans le profil du combattant. La liste de profils des combattants d'un même peuple se trouve dans le livret d'armée du peuple concerné.

8/Composer son armée

Le premier aspect du jeu, avant de commencer à ridiculiser son adversaire en lui décimant son armée avec 3 gobs à boulet, est de choisir les troupes qui vont composer son armée. Pour cela les joueurs se fixent un budget. En général le format optimal de MonCon'f est un budget de 200 à 400 points. Puis les joueurs dépensent le budget ainsi alloué pour acheter leurs combattants.

Quelques règles, pour acheter ses combattants, sont à observer:

- Une armée doit contenir au moins un incarné
- Toutes les combattants de l'armée doivent être issus du même peuple (donc du même livret d'armée)
- L'armée doit comprendre au moins un combattant de rang 1 non incarné
- Le budget ne peut pas être dépassé (même d'un seul point)
- La somme du coût des incarnés ne peut pas dépasser la moitié de la valeur du budget initial
- Le coût d'une troupe incorporé dans l'armée ne peut pas dépasser la moitié de la valeur du budget initial

Une fois les combattants sélectionnés il faut attribuer une carte à chaque combattant avec les règles suivantes:

- Les combattants ayant le même profil sont

regroupés par 3 au maximum si leurs coûts est inférieur à 30 points, par 2 au maximum si leurs coûts est compris entre 30 et 50 points

- Les combattants dont le coût est supérieur à 50 points ne sont pas mis en groupe
- Il n'est pas possible d'avoir plus d'un groupe de combattant ayant des profils identiques par tranche complète de 200 points. Les combattants des groupes surnuméraires ne reçoivent donc pas de cartes et ne peuvent être joué, il doivent être remplacé par d'autres combattants. Le joueur refait un achat de combattant.
- Une carte est attribuée à chaque groupe de combattants, les cartes doivent être différenciables et facilement identifiables aux troupes qu'elles représentent

Enfin il est possible d'attribuer des artefacts aux incarnés (décrit dans le livret d'armée dont est issu l'incarné) ou encore d'affilier son armée (les affiliations sont également disponibles dans le livret d'armée). Pour cela le joueur doit disposer d'un budget suffisant après avoir acheté ces combattants.

Un incarné peut recevoir un nombre d'artefact équivalent à son rang.

9/Les affiliations

Chaque peuple à une façon bien particulière de faire la guerre et pourtant au sein d'un même peuple il existe des factions qui ont leurs propres spécificités. Ces factions portent des noms différents suivant le peuple concerné. Ainsi on parle de Baronnie pour le peuple du Lion ou de Laboratoire pour le peuple du Scorpion. Les affiliations vous proposent donc de jouer ces différentes factions. Affilier son armée n'est cependant pas obligatoire et il est tout à fait possible de jouer sans affiliations. Pour bénéficier des effets d'une affiliation il faut en payer le coût. Voici comment se présente une affiliation dans un livret d'armée (ici le Sanglier):

Forteresse Ogh-Hen-Kir

Renseignement (Affiliation): La tactique « Temporiser » peut être jouée 3 fois de plus par tour. 15 Points par tranche complète de 200 points d'armée.

Projectile Explosif (Solo): Les combattants bénéficient de l'équipement spécifique « Munitions Explosives ». 5 Points.

Les solos sont des capacités qui peuvent être attribuées aux combattants de l'armée une fois que celle-ci est affiliée. Un solo est attribué à une carte et tout les combattants de cette carte bénéficient de ses effets. Pour bénéficier des effets d'un solo vous devez en payer le coût (une seule fois par carte). Une même carte peut recevoir plusieurs solos.

Chapitre 3 : Les Règles

Enfin, voici la partie la plus intéressante! La plupart des mécanismes sont directement inspirés de Conf', mais aussi des différentes versions amateurs (notamment AdE de Seread et Fingolfin).

1/Un tour de Jeu

Un tour de jeu se décompose en une succession de phases durant lesquels les joueurs vont déplacer leurs combattants sur le terrain, effectuer les combats etc. Il y a trois phases:

- Phase Tactique
- Phase de Combat
- Phase d'Entretien

Toutes ses phases sont décrites dans les chapitres suivants.

Le tour commence par la phase tactique, puis les joueurs enchaînent avec la phase combat et enfin ils terminent le tour avec la phase d'entretien. Une fois le tour terminé un nouveau tour commence et ainsi de suite. En général une partie s'étale sur 6 tours, mais les joueurs peuvent jouer plus ou moins de tours.

2/Faire un test

Dans la suite des règles il sera souvent fait appel à la notion « faire un test » suivi de la mention d'une caractéristique. Par exemple faire un test d'attaque. Pour faire un test de caractéristique il suffit de lancer un D6 et d'ajouter le résultat obtenu à la caractéristique utilisé pour le test. Ce résultat est appelé résultat du test.

Évidemment un test se fait souvent en opposition avec un adversaire, comme dans un combat par exemple. Les conditions de ces tests sont décrites dans leurs sections correspondantes.

3/Mesurer

A tout moment un joueur peut mesurer une distance. De plus certains effets de jeu (comme le tir par exemple) sont influencés par la distance entre deux combattants. Les mesures à partir d'un combattant s'effectuent à partir du centre de son socle.

4/Les dés

Les dés utilisés dans MonCon'f sont des dés à 6 faces classiques. Il peut arriver lors d'un jet qu'un dés soit « cassé » ou qu'il tombe par terre. Ces dés doivent être relancés et uniquement eux. Ainsi dans le cas où le joueur lance deux dés en même temps si un seul des deux est cassé le joueur ne relance que

celui-ci et pas les deux du jet.

5/Mot-clé

Voici une règle facultative, les joueurs peuvent décider de l'appliquer ou non.

Certains effets de jeu doivent être activés par l'intermédiaire d'un mot-clé, comme les tactiques ou encore les sortilèges. Si le joueur qui utilise un tel effet ne prononce pas clairement le mot-clé l'effet peut être annulé sur la demande de son adversaire. Il est conseillé lors de l'utilisation des mots-clés de jouer le rôle. Ainsi si un magicien mort-vivant lance un sort le joueur peut prendre une voix sépulcrale pour prononcer son mot-clé, ça fait classe!

6/Combattant libre/engagé

Un combattant est dit *libre* quand son socle n'est pas en contact avec le socle d'un ennemi. Dans le cas contraire le combattant est *engagé*. Un combattant entre en contact avec un ennemi si pendant un déplacement son socle entre en contact avec le socle d'un combattant ennemi.

7/Ligne de vue

Pour savoir si une figurine dispose d'une ligne de vue sur une autre figurine il faudra se « mettre » à la place de cette figurine. Si en regardant pas ses yeux vous ne voyez pas la cible alors la figurine ne dispose pas de ligne de vue sur la figurine ciblée. Sinon elle possède une ligne de vue valide sur la cible, on dit que la cible est dans la ligne de vue du combattant. On ne peut tracer de ligne de vue valide que dans l'angle de vue d'une figurine. Cet angle de vue est un arc de cercle de 180° dont le centre est à l'avant de la figurine. Les joueurs sont invités à représenter physiquement l'angle de vue d'une figurine en le « marquant » sur le socle à l'aide d'un trait de peinture.

8/Bonus-Malus

Un bonus permet d'augmenter le résultat d'un test ou la valeur d'une caractéristique. Un bonus de test est ajouté à la valeur du test après le lancer de dé. Un bonus de caractéristique est ajouté à la caractéristique, la nouvelle valeur remplace l'ancienne pour tous les effets de jeu prenant en compte cette caractéristique.

Un malus possède les mêmes règles qu'un bonus si ce n'est qu'il diminue le résultat d'un test ou d'une caractéristique au lieu de l'augmenter. Une caractéristique peut être négative.

Voici différents Malus utilisés dans MonCon'f:

- 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.

9/Points de vie

Un combattant possède 4 points de vie. Certains effets de jeu ou compétences peuvent néanmoins augmenter ou diminuer ce nombre. Lorsqu'un combattant, suite à des blessures, ne possède plus de points de vie (1 blessure = 1 point de vie en moins) il est considérée comme une perte et est retirée immédiatement du terrain. Certaines compétences peuvent différer le retrait de la figurine du terrain (comme Acharné par exemple). La figurine est quand même considérée comme une perte.

10/Puissance

La puissance d'une figurine est reliée à sa taille. Les figurines de petites tailles (nain, goblin) et de taille normale (humain, elfes, orques) ont une puissance de 1. Les figurines de grandes tailles (Woof, ogres etc.) ainsi que la cavalerie (indiqué dans le rang) ont une puissance de 2. Certaines figurines de très grande taille (Guerrier-Montagne, Worgs, etc.) ont une puissance de 3.

11/Tableau de blessures

Durant les combats, suite à un tir ou encore à cause d'effets de jeu divers et variés (comme les sortilèges, etc.) les combattants risquent de subir des blessures. A chaque fois qu'un combattant reçoit une blessure il perd un point de vie.

Pour déterminer si un combattant reçoit une blessure il faut utiliser le tableau de blessure. Ce tableau permet de comparer le seuil d'attaque et le seuil de blessure d'une action et indique alors, suivant la valeur de ces 2 seuils, le nombre de blessure que reçoit le combattant.

Le seuil d'attaque représente la précision d'une attaque ou d'un tir (ou d'un autre effet) contre le combattant, tandis que le seuil de blessure renseigne sur la force de cette attaque. La modalité de calcul de ses deux seuils est indiqué dans les règles de ces actions. Par exemple le calcul du seuil d'attaque et de blessure d'un tir est précisé dans les règles de tir (p. 10).

Tableau de blessure		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	

L'intersection du seuil d'attaque et du seuil de blessure indique le nombre de points de vie perdus par le combattant.

Un seuil d'attaque inférieur ou égal à 0 ne cause aucune blessure. Un seuil d'attaque supérieur ou égal à 7 est lu dans la ligne 7+

Les seuils de blessures inférieurs à -7 sont lus dans la colonne ←/-7. De même les seuils de blessures supérieurs à 7 sont lu dans la colonne +7/→.

Si l'intersection indique « * », alors le combattant ne perd aucun point de vie.

Si l'intersection indique « S », alors le combattant ne perd aucun point de vie mais subit les Malus de l'état Sonné : -1 INI, ATT, FOR et DEF jusqu'à la fin de la phase de combat.

12/Les incarnés

Les incarnées ont les élus des dieux. Ce sont des héros qui mènent vos armées. Les incarnés qui ne possèdent pas la compétences Magicien/X ou Fidèle/X disposent des compétences Coup de maître, Enchaînement, Contre-attaque et Tir Rapide (s'il possède la compétence Tireur/X). Les incarnés disposant de la compétence Magicien/X dispose aussi de la compétence Récupération/1D6. Les incarnés disposant de la compétence Fidèle/X dispose aussi de la compétence Piété/1D6.

13/Le déploiement

Avant de commencer à jouer le premier tour de jeu les joueurs doivent déployer leurs troupes sur le terrain. Pour cela, et après avoir choisi un scénario, les joueurs désignent un de leurs incarnés dans leur armée qui devient le commandeur pour le reste de la partie. Le premier joueur est celui dont la discipline de son commandeur est la plus faible. Si les deux commandeurs ont la même discipline les joueurs déterminent au hasard quel joueur sera le premier joueur pour le déploiement. Ensuite chaque joueur classe ses cartes de combattants puis il pose la pile de carte ainsi formée sur la table, face cachée. Durant le déploiement il peut regarder ses cartes sans en changer l'ordre, mais son adversaire n'en a pas le droit. Quand un joueur à moins de carte que son adversaire au début du déploiement il dispose d'un nombre de refus équivalent à la différence entre le nombre de ses cartes et de celles de son adversaire.

Puis le premier joueur retourne la première carte de sa pile et déploie les figurines correspondantes dans sa zone de déploiement (voir scénario...). Puis son adversaire fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs n'aient plus cartes face cachée. Un joueur qui dispose de refus peut en utiliser un pour repasser la main à son adversaire sans avoir à retourner une carte. Une fois ses refus épuisés il ne pourra plus passer. Une fois le déploiement effectué les joueurs peuvent passer à la première phase du premier tour. La confrontation commence...

Chapitre 4 : Phase Tactique

Pendant la phase tactique les joueurs vont déplacer leurs combattant sur le terrain. Le déplacement est crucial, il permet de s'assurer des positions avantageuses par rapport à son adversaires, ou encore de prendre le contrôle de zone importante dans le cas d'un scénario. Cette phase est réellement la plus intéressante du jeu.

La phase tactique est découpée en sous-phases qu'il convient de suivre dans l'ordre:

- Détermination du tacticien
- Calcul des Points de Commandement
- 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

Une fois la phase tactique terminée les joueurs passe à la phase de combat.

1/Détermination du tacticien

Le tacticien est le joueur qui bénéficiera d'avantages tactiques durant le tour. Pour déterminer le tacticien les joueurs effectuent chacun un test de Discipline avec la DIS de leur commandeur. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé est le tacticien. S'il y a égalité suite au test les joueurs en refont un jusqu'à qu'ils arrivent à se départager.

Le tacticien décide quel joueur commence la sous-phase de tour de parole.

2/Points de Commandements (PC)

Les joueurs calculent ensuite le nombre de points de commandements dont ils disposent pour le tour. Chaque reçoit un nombre de point de commandements égal à la discipline de son commandeur. Si le commandeur d'un joueur dispose de la compétence mort-vivant/X ce joueur reçoit un nombre de points de commandement égal à X.

Les points de commandement sont utilisés dans le tour pour effectuer des actions particulières: les tactiques. Elles sont décrites dans le chapitre 8, page 16.

3/Formation de la pile d'activation

Ensuite les joueurs classent leurs cartes dans l'ordre qu'ils souhaitent puis posent la pile de cartes ainsi formé sur la table face cachée. Un joueur peut consulter ses cartes quand il le souhaite mais ne doit pas en modifier l'ordre. Un joueur ne peut pas consulter les cartes de la pile adverse, il peut néanmoins en connaître le nombre à tout moment.

Une fois les piles formées les joueurs comptabilisent le nombre de carte de leur pile respective. Si un joueur a moins de cartes que son adversaire il dispose pour la sous-phase de parole des joueurs d'un nombre de refus égal à la différence de cartes entre les deux piles. Il peut représenter ces refus par des jetons.

4/Tour de parole des Joueurs

Le joueur désigné par le tacticien joue le premier tour de parole, après avoir joué son tour de parole c'est à son adversaire de jouer son tour de parole. Puis le premier joueur reprend un nouveau de parole... et ainsi de suite jusqu'à ce que tout les combattants aient été activé.

Pendant son tour de parole le joueur va pouvoir jouer une carte, le plus souvent de sa pile d'activation. Jouer une carte signifie retourner face visible cette carte et activer les combattants de cette carte.

Durant son tour de paroles le joueur peut:

- Jouer la première carte de sa pile d'activation.
- Utiliser un refus pour repasser la main à son adversaire. Cette action n'est pas utilisable pour le premier tour de parole de chaque joueur.
- Jouer une carte de la réserve. Un joueur peut mettre des cartes en réserve s'il utilise la tactique « Temporiser ».

Après avoir retourné une carte le joueur active les combattants représenté par la carte. Pour cela il choisit une action pour chacun de ces combattants puis résout l'effet de ces actions dans l'ordre qu'il souhaite (voir partie suivante, 5/Actions).

Une fois ces actions résolus son tour de parole est terminée et son adversaire commence le sien.

5/Actions

Chaque combattant peut réaliser une action durant son activation. Les combattant d'un même groupe peuvent réaliser des actions différentes, néanmoins ces actions, bien que résolut séparément, sont simultanées, ainsi les combattants d'un même groupe ne se gênent pas lors de leurs déplacements par exemple.

Certaines actions ont une condition. Si cette condition n'est pas observé avant la résolution pour

le combattant qui doit faire l'action, l'action ne peut être choisit pour ce combattant.

De plus certaines actions nécessitent une cible pour être jouées, la cible est désigné avant la résolution d'une quelconque autre action des combattants du groupe. S'il n'y a pas de cible valide au moment de la résolution de l'action celle-ci devient automatiquement l'action « Se reposer » ou « Baston! ».

Les actions se présentent sous cette forme:

→ **Nom de l'action** • Conditions • Cible • Effet.

Voici les actions possibles pour un combattant :

- **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.
- **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.
- **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.
- **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 un 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.
- **Action spéciales** • Spécial • Spécial • Une action spéciale est en général une action spécifique à un scénario (comme ramasser un objet, sécuriser un objectif, etc). Il peut également s'agir d'une action spécifique à un type de combattant. Dans ce cas l'action est décrite dans le livret d'armée.
- **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.

Pour résoudre une action il suffit d'appliquer l'effet de l'action au combattant concerné. Lorsque plusieurs figurines réalisent une action simultanément le joueur choisit laquelle il résout en premier. Néanmoins les actions restent simultanées.

Lorsqu'une action prévoit qu'un combattant doit effectuer un déplacement celui-ci doit tenir compte des obstacles. Ainsi un combattant ne peut traverser un mur, il doit le contourner et le joueur doit en tenir compte.

6/Tir

Un combattant disposant de la compétence Tireur/X peut effectuer des tirs contre ses adversaires. Pour cela il fait un test de Tir en prenant le score X (de sa compétence Tireur/X) comme valeur de caractéristique de Tir. Il applique ensuite au test les bonus-malus suivant:

- -1 par tranche complète de 10 cm qui le sépare de sa cible.
- +1 si la cible est de grande taille
- -2 si plus de 50% de la cible est cachée ou -1 si moins de 50% la cible est cachée. Pas de malus si la cible est entièrement visible.
- +1 si le tireur est en hauteur par rapport à sa cible

Enfin la défense de l'adversaire est retranché au résultat. Ce résultat final correspond au seuil d'attaque du Tir. La différence entre la force de l'arme de tir et la résistance de la cible correspond au seuil de blessure. Les dégâts infligés peuvent alors

être lus dans le tableau de blessures (page 8).

Lorsqu'un tir prend pour cible un combattant engagé il y a un risque que les combattants allié au contact avec la cible soit touché par le tir. Pour représenter ce risque lors du test de tir, si le résultat final du test de tir est un nombre pair le tir atteint correctement sa cible. Sinon le tir atteint le combattant allié le plus proche du tireur et en contact avec la cible.

Les armes de tir sont des équipement spéciaux décrits dans les livrets d'armée. Une arme de tir est en générale décrite comme suit:

Nom : Type. Portée maximale : X cm. Force : Y.

Une arme de tir possède un type parmi les 3 suivant : Normal, Artillerie perforante et Artillerie explosive. Les types Artillerie perforante ou explosive sont soumis à des règles spécifiques décrites dans le paragraphe suivant. La portée maximale de l'arme indique la distance maximale qui peut séparer le tireur de sa cible. Au delà de cette portée la cible n'est pas valide. Enfin la Force indique les force de l'arme utilisé pour calculer, notamment, le seuil de blessure suite au tir.

7/Artillerie

8/Fin de phase tactique

Certains effets prennent fin lors de cette sous-phase. Ces effets ont en général dans leur description les mots « jusqu'à la fin de la phase... ».

Les joueurs peuvent passer à la phase de combat.

Chapitre 5 : Phase de Combat

Après en avoir terminé avec la phase tactique les joueurs vont résoudre les combats. Tout les combattants engagé vont devoir combattre leurs adversaires. La phase de combat est également divisée en sous-phase qu'il faut suivre dans l'ordre:

- 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

1/Détermination du dominant

Le dominant est le joueur dont l'armée domine les combats. Pour déterminer le dominant les joueurs comptabilisent les pertes qu'ils ont subies depuis le début de la phase de combat précédente. Le joueur qui a subi le moins de perte (en coût) est le dominant. Si les joueurs ont subi autant de perte le dominant est déterminé au hasard.

Le dominant va pouvoir séparer les mêlées et choisir le premier combat. Son adversaire pourra choisir le deuxième combat et ainsi de suite en alternant entre chaque joueur.

2/Séparation des mêlées

Une mêlée est une chaîne interrompue de combattants, alternant un combattant d'un joueur puis un combattant de son adversaire. Un combat est une mêlée ou un seul combattant d'un joueur est en opposition avec au moins un combattant adverse.

Ainsi dans certains cas il est nécessaire de séparer les mêlées en combats. Il faut respecter les règles énoncées ci-dessus et c'est le dominant qui choisit de quelle manière il faut séparer les mêlées. De plus, après la séparation des mêlées, tout les combattants au contact d'un adversaire avant séparation doivent participer à un combat.

Une fois les mêlés séparées en combats le dominant choisi le premier combat qui sera résolu.

3/Résolution des combats

Avant de résoudre le combat il faut tout d'abord déterminer quel camp va pouvoir porter ses coups en premier

Pour cela les joueurs vont faire un test d'INI. Pour ce test chaque joueur choisit un combattant impliqué dans le combat choisit. Il utilise la caractéristique d'INI de ce combattant pour le test en appliquant les modificateurs suivants:

+1 par combattant supplémentaire impliqué dans la mêlée.

Il faut également tenir compte des malus de blessures ou de charge (Voir Bonus-Malus, page 7). S'il y égalité entre les deux les joueurs recommencent le test.

Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est considéré comme ayant emporté le test d'INI : on camp pourra alors porter ses attaques en premier.

Le joueur ayant obtenu le résultat le plus faible place les dés de ses combattants en premier. Puis son adversaire fait de même.

4/Répartition des dés

Le joueur ayant perdu le test d'INI place les dés de combat de ses combattants en premier. Chaque combattant dispose de :

1 dé + 1 dé par adversaire dans le combat

Il peut répartir ses dés entre l'attaque et la défense. L'attaque va servir à tenter de frapper son adversaire tandis que la défense servira à empêcher l'adversaire de frapper.

Une fois que ce joueur à repartit ses dés c'est à son adversaire de répartir les dés de ses combattants.

Pour signifier clairement la répartition des dés entre attaque et défense les joueurs peuvent utiliser les cartes des combattants impliqués dans le combat. En plaçant un dé au dessus de la carte on indique que ce dé est attribué à une attaque tandis qu'un dé placé en dessous indique une défense pour le combattant représenté par la carte. Faites bien attention à séparer les dés des différents combattant, ils ont chacun leurs propres attaques et défenses.

Une fois les dés répartis les joueurs commencent la première passe d'arme. C'est le joueur qui à emporté le test d'INI qui commence la première passe d'arme.

5/Passes d'armes

Le combat peut maintenant vraiment commencer. Un combat est divisé en passes d'armes. Durant une passe d'armes tout les combattant vont avoir l'occasion d'effectuer une attaque contre chacun de ses adversaires, s'il dispose de suffisamment de dé

d'attaque.

A chaque passe d'armes d'un même combat c'est le camp qui a emporté le test d'INI qui attaque en premier. Son adversaire attaque ensuite.

Lorsque le combat est à un contre un chaque combattant effectue une attaque par passe d'arme s'il dispose d'au moins un dé d'attaque.

Il se peut aussi que le combat soit à un contre plusieurs. Dans ce cas :

- Camp en supériorité numérique : chaque combattant disposant d'au moins un dé d'attaque effectue une attaque contre l'adversaire. Le joueur choisit l'ordre dans lequel sont effectuées les attaques des ses combattants. Le joueur peut également choisir une attaque de soutien (voir plus loin dans le chapitre).
- Camp en infériorité numérique : le combattant effectue une attaque par adversaire et par passe d'arme s'il dispose de suffisamment de dés d'attaque. Il choisit l'ordre dans lequel ses ennemis sont attaqués et, s'il n'a pas assez de dés, quels ennemis sont attaqués.

Une fois que les attaques de chaque combattant ont été effectuées une nouvelle passe d'armes commence. Les joueurs enchaînent ainsi les passes d'armes jusqu'à ce que plus aucun combattant n'ait de dés d'attaques ou que tous les combattants d'un camp aient été retirés du terrain. Les dés de défense inutilisés sont alors perdus.

6/Déroulement d'une attaque

Les attaques sont résolues une par une dans une passe d'armes et les effets de l'attaque sont également résolus avant l'attaque suivante.

Pour faire une attaque le joueur effectue un test d'ATT. Une fois ce test effectué si le combattant attaqué dispose d'au moins un dé de défense il peut l'utiliser pour se défendre contre cette attaque. S'il décide de le faire il fait un test de DEF. Suite à cela la valeur du seuil d'attaque est égale à la différence entre le test d'ATT de l'attaquant et le test de DEF du défenseur. Si le combattant attaqué n'a pas effectué de défense alors la valeur du seuil est égale à la différence entre la valeur du test d'ATT de l'attaquant et la DEF du combattant attaqué. La valeur du seuil de blessure est égale à la différence entre la FOR de l'attaquant et la RES de l'attaqué. On peut donc lire à présent les dégâts infligés par l'attaque dans le tableau de blessure (p.8). Une fois les blessures infligées au combattant attaqué et leurs conséquences appliquées (malus de blessures, retrait du terrain, etc) les joueurs passent à l'attaque suivante. On dit que l'attaque est réussie si le seuil d'attaque est supérieur à 0. Sinon l'attaque est un échec.

7/ Attaque de soutien

Dans le cas où les combattants sont en supériorité numérique dans un combat, les combattants de ce camp peuvent effectuer des attaques de soutien. Pour cela lors de la résolution d'une attaque d'un des combattants de ce camp le joueur peut décider de sacrifier des dés d'attaque des autres combattants alliés impliqués dans le combat. Chaque dé ainsi sacrifié fait bénéficier d'un bonus de +1 au test d'attaque du combattant attaquant.

8/Défense soutenue

Un combattant qui ne possède plus qu'un dé de défense peut décider juste avant d'effectuer un test de DEF de faire une défense soutenue. Dans ce cas il effectue son test de DEF normalement avec un malus de -2 pour ce test. En contrepartie, si l'attaque échoue, il conserve son dé de défense, mais devra automatiquement faire des défenses soutenues pour chaque attaque subie dans le combat.

9/Mouvement de poursuite

Lorsque suite à une passe d'arme, tout les combattants d'un même camp ont été éliminés, les combattants du camp adverse peuvent effectuer un mouvement de poursuite. Ils se déplacent alors d'une distance maximum égale à la moitié de leur MOU. Si un combattant suite à un mouvement de poursuite entre en contact avec un adversaire on considère qu'il s'agit d'un engagement et si le combattant contacté n'a pas effectué de combat alors le mouvement de poursuite donne lieu à un combat de poursuite. Les mouvements de poursuite peuvent nécessiter une nouvelle séparation de mêlées. Chaque combattant ne peut effectuer qu'un mouvement de poursuite par tour.

10/Combat de poursuite

Un combat de poursuite se déroule de la même manière qu'un combat normal. Il est simplement effectué obligatoirement après le mouvement de poursuite qui le provoque. Si, suite à plusieurs mouvements de poursuite simultanés, plusieurs combats peuvent avoir lieu le joueur à l'initiative de ces mouvements choisit lequel est résolu en premier.

11/Fin de la phase de combat

Certains effets prennent fin lors de cette sous-phase. Ces effets ont en général dans leur description les mots « jusqu'à la fin de la phase... ».

Les joueurs peuvent passer à la phase d'entretien.

Chapitre 6 : Phase d'Entretien

Certains effets de jeu se déroule ou se termine durant cette phase. Les effets sont classés dans une catégorie et sont résolus suivant cette catégorie dans l'ordre suivant:

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

1/Résolution des effets négatifs

Les effets négatifs sont résolus. S'il y a plusieurs effets négatifs à résoudre l'ordre de résolution est déterminé aléatoirement.

2/Résolution des effets positifs

Les effets positifs sont résolus. S'il y a plusieurs effets positifs à résoudre l'ordre de résolution est déterminé aléatoirement.

3/Récupération mystique

Les mystiques récupèrent leurs gemmes ou point de foi temporaire. Les règles complètes de récupération sont décrites dans le chapitre 9 : Foi et Magie (p.16).

En résumé un magicien récupère un nombre de gemmes équivalent à leur niveau. Un fidèle récupère un nombre de point de FT égal au nombre de croyant allié divisé par 3 arrondi au supérieur. N'oubliez pas les compétences Récupération/X et Piété/X.

4/Entretien des sortilèges et appels

Certains sortilèges et appel peuvent être maintenu d'un tour sur l'autre en payant un coût d'entretien. Ce coût est payé lors de cette sous-phase.

5/Ralliement

Les combattants sous l'effet de la peur et qui sont libre tentent de se rallier. Ils font un test de COU et si le résultat est supérieur ou égal à 7 le combattant est rallié et n'est plus soumis aux effets de la peur. Sinon il est retiré du terrain. Les combattants engagé et qui subissent les effets de la peur ne peuvent pas se rallier. Ils continuent de subir les effets de la peur pour le prochain tour.

5/Fin de tour

Le tour prend fin. Certains effets prennent fin lors de cette sous-phase. Ces effets ont en général dans leur description les mots « jusqu'à la fin du tour... » ou « jusqu'à la fin de la phase... ».

Les joueurs peuvent commencer alors un nouveau tour.

Chapitre 7 : La Peur et le Commandement

1/La peur

Certains combattants et effets de jeu peuvent provoquer la peur chez leurs ennemis. Ainsi les combattants dotés de la compétence Effrayant/X ou Mort-Vivant/X provoquent la peur. Un tel combattant possède un niveau de peur équivalent au score de sa compétence (Effrayant/X ou Mort-Vivant/X).

Les combattants doté de immunité/peur ne subissent pas les effets de la peur. Les combattants doté de la compétence Immunité/Effrayant/X sont immunisés aux effets de la peur causé par la compétence Effrayant X, mais pas à cette compétence avec un score supérieur ou aux mort-vivant et autres effets de jeu.

A chaque fois qu'un combattant va entrer en contact ou va être contacté par un combattant qui provoque la peur, ce combattant doit faire un test de COU pour vérifier s'il résiste à la peur. Si le test est supérieur au niveau de peur du combattant qui provoque la peur alors ce combattant résiste aux effets de la peur et gagne la compétence Immunité/Effrayant/X ou X est égal au niveau de peur du combattant qui provoque la peur, le contact peut alors avoir lieu. Sinon il subit les effets de la peur et ces effets sont résolus avant le contact. Ce combattant est alors « effrayé ».

Effet de la peur :

- Malus de -1 en INI, ATT, DEF.
- En combat le combattant doit répartir au moins autant de dé en défense qu'en attaque.
- Il ne bénéficie plus des effets de ses compétences actives.

Certains effets sont ensuite appliqués suivant les conditions préalable au test, ou suivant son état d'activation :

- Si le combattant effrayé est libre au moment de son activation il effectue une course et se déplace le plus loin possible du camp adverse.
- Si le combattant effrayé est engagé au moment de son activation il effectue l'action « Retraite » et se déplace le plus loin possible du camp adverse.
- Si le combattant effrayé est libre et non activé il se déplace immédiatement du double de son MOU dans la direction opposé au combattant ou à l'effet qui provoque la peur. Il est alors considéré comme ayant été activé.

- Si le combattant effrayé est libre et que son activation est en cours il remplace son action immédiatement par une action de « se reposer ».
- S'il est engagé et que son activation est en cours il remplace son action immédiatement par une action de « Baston! ».

Un combattant doté de immunité/Effrayant/X n'est pas immunisé à la compétence Mort-vivant/X. Il est ainsi impossible d'être immunisé à la peur causée par un mort-vivant suite au test de COU pour résister à la peur de ce mort-vivant.

2/Le commandement

Les combattants dotés de la compétence « Commandement » dispose des effets suivant :

- Tout les combattants alliés sur lesquels ce combattant dispose d'une ligne de vue ou situés à moins de 10 cm peuvent utiliser le COU et la DIS de ce combattant pour les tests impliquant ces caractéristiques.

Si le combattant est accompagné d'un état-major les effets sont :

- Tout les combattants alliés sur lesquels ce combattant dispose d'une ligne de vue ou situés à moins de 10 cm utilisent le COU+1 et la DIS+1 de ce combattant pour les tests impliquant ces caractéristiques. De plus lors du calcul des points de commandements (PC) le joueur gagne 2 PC supplémentaires.

Pour que les effets de l'état-major soit pris en compte il faut qu'un combattant musicien allié et un combattant porte-étendard allié se trouve à 10 cm ou moins du combattant disposant de la compétence « Commandement ».

La carte représentant un combattant doté de « Commandement » peut également représenter un musicien et un porte-étendard (voir p.6, composer son armée).

Les combattants dotés à la fois de « Mort-vivant/X » et de « Commandement » disposent des effets suivant à la place des effets précédent :

- Le score de la compétence « Mort-vivant/X » des combattant alliés à 10 cm ou moins augmente d'un nombre de points égal à leurs rangs.

Chapitre 8 : Tactiques

Le moment où une tactique peut être jouée est indiqué dans l'effet de la tactique.

Une tactique se présente sous le format suivant :

Nom de la tactique • Coût • *Mot-clé* • Effet.

Le coût représente le coût en points de commandement. Il doit être dépensé avant d'appliquer les effets de la tactique. Si ce coût ne peut être payé la tactique ne peut être choisie.

1/Tactiques

Temporiser • 2 • *Mot-clé* • 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 • 3 • *Mot-clé* • 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 alors comme étant activé et votre adversaire peut alors résoudre ses actions.

Tir d'assaut • 1 • *Mot-clé* • Vous pouvez jouer cette tactique juste après avoir attribué une action de tir à un de vos combattant. Celui-ci résout son action de tir avec un malus de -2 à son test de tir et au lieu de réaliser une marche il peut réaliser une action de charge. 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.

Tir ciblé • 2 • *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 • *Mot-clé* • Vous pouvez jouer cette tactique au début de votre tour de parole. Vous pouvez alors activer 2 cartes au lieu d'une, en combinant les cartes du dessus de votre pile et les carte en réserve.

Interceptor • 2 • *Mot-clé* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de la résolution de l'action d'un combattant ennemi impliquant un mouvement. Désignez un de vos combattant libre et non activé. Si

la trajectoire de mouvement du combattant ennemi passe à moins de MOU cm de votre combattant vous pouvez tenter une interception. Les deux joueur 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 tout les cas l'action du combattant ennemi n'est pas annulé (une charge reste un charge, etc.)

Rallier • 2 • *Mot-clé* • 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 s'ils sont engagé 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 • 3 • *Mot-clé* • 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 retiré de la pile pour être activée. L'ordre des autres cartes de votre pile ne change pas.

Chapitre 9 : Magie et Foi

Certains combattants peuvent user de sortilèges ou encore en appeler à la puissance d'une divinité sur le champs de bataille. De tels combattants sont nommés « Mystiques ».

1/Les compétences mystiques

Certains combattants sont dotés d'une des compétences mystiques :

- Guerrier-Mage/X
- Magicien/X
- Moine-Guerrier/X
- Fidèle/X

Ces combattants sont nommés des mystiques. Ils peuvent lancer des sortilèges ou des appels. Les combattants possédant les compétences Guerrier-Mage/X et Moine-Guerrier/X peuvent faire une action de course ou d'engagement à la place de la marche de l'action « Action Mystique ».

2/La magie

Les combattants dotés de Guerrier-Mage/X ou Magicien/X sont des magiciens. Le score de la compétence indique le niveau du magicien. Ces compétences sont aussi accompagné d'un ou plusieurs mots qui indiquent les éléments maîtrisés par le magicien. Ils sont intégrés dans dans la compétence comme suit:

Magicien des Ténèbres et du Feu/3.

Cette compétence indique que le combattant est un magicien de niveau 3 qui maîtrise les ténèbres et le feu.

Un magicien possède une réserve de gemmes de mana. Ces gemmes sont utilisés lors du lancement d'un sortilège. Un magicien débute la partie avec un nombre de gemmes égale à son niveau. Le magicien regagne un nombre de gemmes égale à son niveau pendant la phase de récupération mystique. La réserve maximum de gemmes d'un magicien est de 5 fois son score de compétence mystique.

Un magicien ne peut lancer que les sortilèges des éléments qu'ils maîtrise et de niveau inférieur ou égal au sien.

Un magicien peut lancer des sortilèges lors de la phase tactique, s'il choisit l'action « Action Mystique ». La joueur choisit alors un sortilège accessible pour le magicien. Si le sortilège indique une cible le joueur choisit une cible valide dans la ligne de vue du magicien et à une distance inférieure ou égale à la portée indiquée dans le sortilège. Il dépense ensuite les gemmes nécessaires indiquées

dans la description du sortilège. Si la réserve de gemmes du magicien n'est pas assez pourvu en gemmes le sort ne peut être choisit. A ce moment un magicien adverse peut contrer le sortilège (voir paragraphe suivant) sinon le joueur applique les effets du sortilège.

Un magicien peut contrer un sortilège lancé par un magicien adverse. Pour cela le magicien adverse doit se trouver à 20 cm ou moins et dans la ligne de vue du magicien qui veut contrer. Ensuite le magicien qui veut contrer doit dépenser autant de gemmes que le magicien adverse puis les deux joueurs font un test basé sur le score de la compétence mystique des magiciens. Si le magicien qui veut contrer obtient un résultat supérieur à son adversaire alors le sortilège est contré et n'as aucun effet. Sinon le sortilège est résolu normalement.

3/La foi

Les combattants dotés de Moine-Guerrier/X ou fidèle/X sont des fidèles. Le score de la compétence indique le niveau du fidèle.

Un fidèle possède une réserve de point Foi Temporaire (FT). Ces points de FT sont utilisés lors de l'appel d'un miracle. Un fidèle débute la partie avec un nombre de point de FT égale à son niveau. Pendant la phase de récupération mystique le fidèle regagne un nombre de point de FT égale au nombre de croyant allié divisé par 3 et qui se trouvent à 20 cm ou moins du fidèle. La réserve de point de FT d'un fidèle n'as pas de limite maximum. Néanmoins pendant la phase d'Entretien (résolution des effets négatifs) la réserve de point de FT est remise à 0.

Un croyant est un combattant présent sur le terrain et qui possède au moins 1 point de vie. Les combattant disposant de la compétence « Mort-vivant » ou « construct » ne sont pas des croyants.

Un fidèle ne peut lancer que les miracles de niveau inférieur ou égal au sien et de la voie de son peuple.

Un fidèle peut appeler des miracles lors de la phase tactique, s'il choisit l'action « Action Mystique ». La joueur choisit alors un miracle accessible pour le fidèle. Si le miracle indique une cible le joueur doit choisir une cible valide dans la ligne du vue du fidèle. Il dépense ensuite les point de FT nécessaires indiqués dans la description du miracle. Si la réserve de points de FT du magicien n'est pas assez pourvu en FT le miracle ne peut être choisit. Il applique ensuite les effets du miracle. Un même miracle ne peut être lancé qu'une fois par tour par un même fidèle. Un fidèle adverse peut censurer le miracle à ce moment (voir paragraphe suivant) sinon les effets du miracle sont appliqués.

Un fidèle peut censurer un miracle lancé par un fidèle adverse. Pour cela le fidèle adverse doit se

trouver à 20 cm ou moins et dans la ligne de vue du fidèle qui veut censurer. Ensuite le fidèle qui veut censurer doit dépenser au moins un point de FT. Le fidèle adverse doit alors dépenser également 1 point de FT. S'il ne le peut pas ou ne le veut pas le miracle est censurer. Sinon le fidèle qui veut censurer peut de nouveau dépenser 1 point de FT pour tenter de censurer, etc.

Au corps à corps un mystique subit un malus de récupération. Un magicien récupère une gemme de moins et un fidèle un point de FT de moins. De plus lancer un sortilège ou appeler un miracle coûte une gemme supplémentaire. Ces restrictions ne sont pas valables pour les Guerriers-Mage et les Moines-Guerrier.

4/Sortilèges

Les sortilèges se présentent de cette façon :

- x **Nom du sortilège • Coût • Niveau • Cible • Portée • Mot-clé • Effet**

Le coût correspond au coût en gemmes du sortilège nécessaire pour le lancer.

Les sortilèges sont classés par éléments, les sortilèges de primagie n'ont pas d'éléments et sont accessibles à tout les magiciens.

● Sortilèges de primagie:

- x **Flèche de Mana • 2 • Niveau 1 • Un combattant ennemi • 30 cm • Mot-clé • La cible subit une attaque dont le seuil d'attaque est égal au score du magicien et dont le seuil de blessure est égal au résultat d'un D6 + Niveau du magicien – RES de la cible.**
- x **Galvanisation Mystique • 3 • Niveau 2 • Un combattant allié pas encore activé • 15 cm • Mot-clé • La cible effectue immédiatement une action. Il est considéré comme ayant été activé suite à cette action.**
- x **Soin Mineur • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-clé • La cible est soigné d'1 blessure.**
- x **Aura d'autorité • 2 • Niveau 3 • Le joueur • Aucune • Mot-clé • Le coût de la prochaine tactique que vous jouerez ce tour sera de 0 PC.**
- x **Spécialisation Mystique • 3 • Niveau 3 • Un combattant allié • 15 cm • Mot-clé • Remplacez le score d'une compétence de la cible par un score supérieur ou inférieur de 1 point par rapport au score d'origine.**

● Sortilèges des Ténèbres

- x **Aspiration Magique • X • Niveau 1 • Un magicien ennemi • 20 cm • Mot-clé • La**

cible perd X gemmes de sa réserve de gemmes.

- x **Scarification • 2 • Niveau 2 • Un combattant ennemi • 30 cm • Mot-clé • La cible 1 point de vie. Le lanceur perd également 1 point de vie.**
- x **Égarement • X • Niveau 3 • Un joueur adverse • Aucune • Mot-clé • Le joueur adverse perd un nombre de PC égal à X divisé par deux et arrondi au supérieur.**

● Sortilèges de la Lumière

- x **Repos du Brave • 1 • Niveau 1 • Un combattant allié activé • 20 cm • Mot-clé • La cible est soigné d'1 point de vie si son action est « Se reposer ».**
- x **Courage du Brave • 1 • Niveau 2 • Un combattant allié • 20 cm • Mot-clé • La cible est rallié.**
- x **Force du Brave • 3 • Niveau 3 • Un combattant ennemi • 10 cm • Mot-clé • La cible gagne la compétence « Coup de maître » jusqu'à la fin du tour.**

● Sortilèges du Feu

- x **Ignition • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 15 cm • Crame lui la tronche! • La cible gagne +2 en force pour son prochain combat.**
- x **Bûcher • 3 • Niveau 2 • Un combattant ennemi • 15 cm • Brûûûle, Sorcière! • La cible perd 1 point de vie.**
- x **Brasier • X+2 • Niveau 3 • Spécial • 20 cm • Brûlez tous, impies! • X combattants ennemis à 20 cm ou moins et dans la ligne de vue du lanceur perdent 1 point de vie.**

● Sortilège de la Terre

- x **Granit • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 15 cm • Mot-clé • La cible gagne +2 en RES jusqu'à la fin du tour.**
- x **Acier • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • 15 cm • Mot-clé • La cible gagne +2 en FOR jusqu'à la fin du tour.**
- x **Lourdeur • 2 • Niveau 3 • Un combattant ennemi • 15 cm • Mot-clé • La cible subit un malus de -10 en MOU jusqu'à la fin du tour. Si son mouvement est inférieur à 0 suite à ce sortilège il devient 0.**

● Sortilèges de l'Eau

- x **Ruissellement bienfaisant • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-clé • La cible gagne la compétence « Soins/1 » jusqu'à la fin du tour.**

- x **Immatérialité** • 1 • Niveau 2 • Un combattant • 20 cm • *Mot-clé* • La cible échange ses caractéristiques d'ATT et de DEF jusqu'à la fin du tour.
- x **Fontaine de Jouvence** • 3 • Niveau 3 • Un combattant allié • 10 cm • *Mot-clé* • La cible est soigné de tout ses points de vie.

● Sortilèges du Vent

- x **Étouffement** • 1 • Niveau 1 • Un combattant ennemi • 30 cm • *Mot-clé* • La cible est sonné.
- x **Souffle porteur** • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • 20 cm • *Mot-clé* • La cible effectue immédiatement une marche si cela est possible. Cela ne modifie pas son état d'activation.
- x **Téléportation** • 3 • Niveau 3 • Le lanceur • Spécial • *Mot-clé* • Le magicien désigne un point situé à 30 cm ou moins de lui et dans sa ligne de vue. Il est immédiatement placé sur ce point et ceci n'est pas un déplacement.

5/Miracles

Les miracles sont présentés de la même manière que les sortilèges et de la même manière les miracles universels sont accessible à tout les fidèles. Néanmoins les miracles n'ont pas de restrictions de portée, la puissance des dieux n'a pas de limite...

● Miracles universels:

- x **Intimidation des dieux** • 1 • Niveau 1 • Un combattant ennemi • *Mot-clé* • Le prochain test effectué par la cible sera affecté d'un malus de -1.
- x **Inspiration divine** • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • *Mot-clé* • Le prochain test effectué par la cible sera affecté d'un bonus de +1.
- x **Sursis miraculeux** • 4 • Niveau 2 • Un combattant allié • *Mot-clé* • Les effets des blessures (malus, perte...) de la cible ne sont appliqués qu'à la phase d'entretien (résolution des effets négatifs).
- x **Prière du guerrier** • X+1 • Niveau 1 • Un combattant allié • *Mot-clé* • Le joueur choisit X caractéristiques de la cible. Ces caractéristiques sont augmenté de 1 point jusqu'à la fin du tour.
- x **Incarnation divine** • 6 • Niveau 3 • Un combattant ennemi • *Mot-clé* • La cible acquiert « Coup de maître », « Contre-attaque » et « Enchaînement » jusqu'à la fin du tour.

● Miracles des Ténèbres

- x **Invocation d'Irae Tenebrae** • 5 • Niveau 1 • Spécial • *Mot-clé* • Une Irae Tenebrae est invoquée.
- x **Sacrifice** • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • *Mot-clé* • Retirer du terrain un combattant allié pour retirer du terrain un combattant ennemi de rang inférieur à la cible et possédant moins de points de vie que le lanceur. Les incarnées ne peuvent être retiré du terrain suite à ce miracle.
- x **Prières aux dieux sombres** • 3 • Niveau 3 • Un combattant allié • *Mot-clé* • Tout les combattant alliés perdent 1 points de vie. En contrepartie ils acquièrent la compétence chance jusqu'à la fin du tour.

● Miracles de la Lumière

- x **Appel aux Anges** • 5 • Niveau 1 • Spécial • *Mot-clé* • Un ange de lumière est invoqué.
- x **Vérité** • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié courageux • *Mot-clé* • La cible est immunisé aux effets de la peur jusqu'à la fin du tour.
- x **Bonté** • 2 • Niveau 3 • Spécial • *Mot-clé* • Lors d'une attaque de soutien chaque dé sacrifié apporte un bonus de +2 au lieu de +1 jusqu'à la fin du tour.

● Miracles du Destin

- x **Invocation d'Anima Sylvestrae** • 5 • Niveau 1 • Spécial • *Mot-clé* • Une Anima Sylvestrae est invoquée.
- x **Fureur des faibles** • 3 • Niveau 2 • Une carte • *Mot-clé* • Les combattants représenté par la carte acquièrent la compétence « Féroce » jusqu'à la fin du tour. Ces combattants doivent être de rang inférieur ou égal au lanceur.
- x **Ultime dévotion** • 2 • Niveau 3 • Un combattant allié • *Mot-clé* • La cible acquiert les compétences « Fanatisme », « Acharné » et « Féal/2 ».

6/Invocation

Les mystiques peuvent invoquer des combattants sur le terrain. Un mystique peut invoquer par partie un nombre de combattant équivalent à son niveau. Un incarné mystique peut invoquer un nombre de combattants par partie équivalent à son niveau+1. Un combattant ne peut être invoqué au contact d'un adversaire ni au contact d'un objectif de scénario. De plus les combattants invoqués sont activés avec la carte du mystique. Un combattant doit être invoqué à moins de 10 cm du mystique.

Chapitre 10 : Les compétences

Lorsqu'une compétence indique un X, comme Concentration/X par exemple, le X est le score de la compétence. Celui-ci peut être modifié par certains effets de jeu.

1/Les Compétences Actives

Ces compétences sont sans effets si le combattant les possédant est effrayé.

Chance : Un combattant doté de cette compétence peut relancer une fois par tour un test basé sur une de ses caractéristiques.

Concentration/X : Un combattant doté de cette compétence peut à tout moment ajouter de 1 à X point en INI, ATT, FOR, DEF ou COU. S'il fait ainsi il retranche le nombre de point ainsi attribué au score de cette compétence jusqu'à la fin du tour.

Contre-Attaque : lorsqu'un combattant doté de cette compétence tente de parer une attaque le joueur peut annoncer une contre-attaque. Son test de défense subit alors un malus de 2 points. Si l'attaque échoue alors le défenseur gagne un dé d'attaque supplémentaire pour le combat.

Coup de maître : Au moment d'attaquer un combattant doté de cette compétence et disposant d'au moins 2 dés d'attaque peut décider de sacrifier 2 dés d'attaque pour faire un coup de maître. Il réalise alors une attaque classique mais en lançant 2 dés au lieu d'un. Le résultat des 2 dés est cumulé pour ce test. Les bonus et malus normaux s'appliquent à ce test.

Dévotion/X : Le joueur peut infliger jusqu'à X points de blessures à un combattant doté de cette compétence lors de son activation. Un magicien situé à moins de 20 cm de ce combattant récupère alors un nombre de gemmes égal aux blessures ainsi infligés. Un joueur ne peut pas infliger un nombre de blessures supérieur aux points de vie restant du combattant de cette manière.

Enchaînement : Un combattant disposant de cette compétence peut, lors de la répartition de ses dés de combat, obtenir un dé de combat supplémentaire. Il subit alors un malus de -1 ATT et -1 DEF pour le combat. Le combattant ne peut obtenir qu'un seul dé supplémentaire de cette manière.

Feinte : Un combattant doté de cette compétence peut sacrifier un dé d'attaque pour annuler un dé de défense d'un adversaire en combat contre lui. Il ne peut avoir recours à cette capacité qu'une fois par combat.

Furie Guerrière : Avant la résolution du test d'INI d'un combat, le joueur peut annoncer « Furie Guerrière » pour chacun des combattants disposant de cette compétence et impliqués dans le combat. Ces combattants disposent alors d'un dé de combat supplémentaire. Ils sont néanmoins obligés de placer tout leurs dés en attaque lors de la répartition des dés de combat. Les effets de la furie sont valables jusqu'à la fin de la phase de combat.

Harcèlement : Un combattant doté de cette compétence peut effectuer une action de marche gratuitement à chaque activation.

Martyr/X : Le joueur peut infliger jusqu'à X points de blessures à un combattant doté de cette compétence lors de son activation. Un fidèle situé à moins de 20 cm de ce combattant récupère alors un nombre de points de FT égal aux blessures ainsi infligés. Un joueur ne peut pas infliger un nombre de blessures supérieur aux points de vie du combattant de cette manière.

Mutagène/X : Pendant la phase d'Entretien (résolution des effets négatifs) tout les joueurs perdent les doses de mutagènes non utilisés. Pendant la phase d'Entretien (résolution des effets positifs) chaque joueur calcule ses doses de mutagènes. Chaque combattant doté de la compétence Mutagène/X rapporte X doses de mutagène à son joueur.

A n'importe quel moment du tour un joueur peut annoncer l'utilisation d'une ou plusieurs doses de mutagène. Pour cela il désigne un combattant allié doté de mutagène/X. Puis il désigne une caractéristique de ce combattant (sauf MOU et DIS). Cette caractéristique est augmenté du nombre de doses de mutagène utilisé jusqu'à la fin de la phase. Une caractéristique d'un combattant ne peut pas être augmentée d'un nombre de points supérieur au rang du combattant désigné pendant un même tour grâce aux doses de mutagène.

Soin/X : le combattant doté de cette compétence peut lors de la phase d'entretien (résolution des effets positifs) soigner un combattant allié à son contact ou lui même de X points de vie. Pour cela il doit être libre.

Tir Instinctif : Un combattant doté de cette compétence peut effectuer une action de marche en plus de son action de « Tir précis ».

Tir Rapide : Un combattant doté de cette compétence peut effectuer un tir supplémentaire lors de son action de « Tir ». Il ne peut alors pas se déplacer pour cette action et subit un malus de -1 pour le test du deuxième tir. La cible du deuxième tir peut être différente de la cible du premier tir, elle doit néanmoins être choisi suivant les restrictions de l'action « Tir ».

2/Les Compétences Passives

Abominable : lors d'un test de COU pour résister aux effets de la peur causés un combattant abominable le joueur jette deux dés et retient le résultat le plus faible pour ce test.

Acharné : Lorsqu'un combattant acharné est considéré comme une perte il n'est pas immédiatement retiré du terrain. A la place il peut agir normalement jusqu'à la fin de la phase. Il à toujours ses malus de blessures, et il est possible qu'il ait plus de blessure que de point de vie. Ce combattant est retiré à la fin de la phase durant laquelle il a été éliminé.

Ambidextre : Un combattant doté d'ambidextre reçoit un dé d'attaque pour chaque attaque qui échoue contre ce combattant. Il ne peut gagner ainsi plus de dé d'attaque que de combattants adverses + 1 impliqués dans le combat.

Assassin : Lorsqu'un qu'un combattant doté de cette

compétence effectue une action de charge il double sa caractéristique d'attaque pour la première attaque qu'il effectuera ce tour.

Bond : Le combattant doté de cette compétence ignore les obstacles inférieurs ou égaux à sa taille lors d'un déplacement. Il ne peut finir son déplacement sur un obstacle.

Bravoure : Le joueur peut relancer une fois chaque test de COU du combattant doté de cette compétence si le résultat ne lui convient pas.

Brutal : Un combattant doté de brutal inflige toujours les malus de charge aux adversaires qu'il engage ou charge même si sa puissance est inférieure à celle de ses adversaires.

Brute Épaisse : Le joueur peut relancer les dés pour les tests d'attaque d'un combattant doté de cette compétence si le résultat ne lui convient pas. De plus la puissance de ce combattant augmente de 1 lorsqu'il charge ou engage une figurine, uniquement pour le calcul des malus de charge.

Charge Bestiale : lorsqu'un combattant disposant de cette compétence entre en contact avec un adversaire suite à l'action « Charge » il bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour le premier combat qu'il effectuera ce tour.

Commandement : voir les règles de commandement p. 14. De plus si le commandeur de l'armée possède cette compétence le test de DIS pour déterminer le tacticien est résolu avec 2 dés. Le joueur retient le résultat de son choix.

Conscience : un combattant disposant de cette compétence possède une ligne de vue sur tous les combattants situés à 20 cm ou moins de lui, même s'il y a des obstacles entre lui et ces combattants. Néanmoins les obstacles arrêtent toujours ses tirs et empêchent ses déplacements.

Construct :

Destrier : Le combattant doté de cette compétence dispose d'un dé combat supplémentaire sauf s'il a chargé durant le tour.

Dur à cuire : un combattant doté de cette compétence possède un point de vie supplémentaire. En outre quand un dur à cuire est chargé ou engagé sa puissance augmente de 1, uniquement pour le calcul des malus de charge.

Éclaireur : Lors du déploiement un éclaireur peut être déployé ou le joueur le souhaite sur le terrain. Il ne peut être déployé à moins de 20 cm d'un ennemi. Un éclaireur est considéré comme étant caché tant qu'il n'est pas détecté. Un combattant considéré comme étant caché ne peut être choisi comme cible par un quelconque effet de l'adversaire.

Un combattant caché est détecté si, à la fin d'un tour de parole ou d'une phase, un combattant adverse est situé à moins de 10 cm du combattant caché. Un combattant caché est également détecté s'il effectue une autre action que « marche » ou « se reposer », ou un test (sauf DIS).

Effrayant/X : Un combattant doté de cette compétence cause la peur (chapitre 7, page 15). Ce combattant est également doté de Immunité/Effrayant/X (ou X est égal au score de sa compétence Effrayant/X).

Éthéré : Un combattant disposant de cette compétence n'est pas gêné par les obstacles pour ses déplacements. Il peut se désengager sans avoir à effectuer de test et lorsqu'il reçoit une ou plusieurs blessures le nombre de ces blessures est réduit d'un point. Un combattant éthéré qui provoque la peur, provoque la peur sur les combattants qu'il traverse.

Fanatisme : Un combattant doté de cette compétence ne subit jamais de déroute. De plus il gagne +1 en attaque lorsqu'il place tout ses dés de combat en attaque.

Féal/X : Le combattant ne compte pas dans le nombre de croyant comptabilisé pour la récupération de point de FT des fidèles de son camp. A la place les fidèles de son camp gagnent X point de FT chacun s'ils se trouvent à 20 cm ou moins du combattant pendant la phase d'Entretien (récupération mystique).

Féroce : Lorsqu'un combattant doté de cette compétence inflige un sonné à un adversaire il inflige 1 blessure à la place.

Immunité/X : Un combattant doté de cette compétence ne subit pas les effets de X ou l'état X. X n'est pas un score de compétence dans ce cas.

Implacable/X : Un combattant doté de cette compétence peut faire X mouvements de poursuite supplémentaire.

Instinct de survie/X : A chaque fois qu'un combattant doté de cette compétence subit une ou plusieurs blessures le joueur peut lancer un dé. Sur un résultat de X ou plus le total de blessure reçu est diminué de 1.

Juste : Un tel combattant est immunisé aux effets de la peur. Il n'a pas besoin de faire les tests de COU nécessaires pour résister aux effets de la peur.

Mort-Vivant/X : Un combattant doté de cette compétence cause la peur (chapitre 7, page 15). Un combattant doté de cette compétence possède également les compétences immunité/toxique et immunité/peur. Les mort-vivants ne sont pas des croyants.

Piété/X : Un combattant doté de cette compétence récupère X point de FT de plus lors de la phase d'Entretien (récupération mystique).

Possédé : Un combattant doté de cette compétence ne subit pas les malus de blessure.

Récupération/X : Un combattant doté de cette compétence récupère X gemmes de plus lors de la phase d'Entretien (récupération mystique).

Régénération/X : Pendant la phase d'entretien (résolution des effets positifs) le joueur lance un dé pour chaque combattant doté de cette compétence et qui ne possède pas tout ses points de vie. Sur un résultat de X ou plus le combattant est soigné d'un point de vie.

Renfort/X : Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est retiré du terrain, le joueur gagne X « marqueurs renforts ». Pendant la phase d'Entretien (résolution des effets positifs) le joueur peut dépenser ses marqueurs renforts et appliquer les effets suivants:

- 3 marqueurs : le joueur remet en jeu un combattant précédemment éliminé, de 20 points ou moins, dans sa zone de déploiement.

- 6 marqueurs : le joueur remet en jeu un combattant précédemment éliminé, de 40 points ou moins, dans sa zone de déploiement.
- 9 marqueurs : le joueur remet en jeu un combattant précédemment éliminé, de 60 points ou moins, dans sa zone de déploiement.

Seul les combattants possédant la compétence renfort/X peuvent revenir en jeu de cette façon. Le joueur ne peut remettre qu'un seul combattant de cette manière par tour.

Tireur/X : Un combattant doté de cette compétence peut effectuer des tirs. Le score de cette compétence est affecté par les malus de blessures (-1 au score pour chaque point de vie en moins).

Toxique/X : Un combattant doté de cette compétence lance un dé à chaque fois qu'il inflige une ou plusieurs blessures un autre combattant. Si le résultat de ce dé indique un résultat de X ou plus l'adversaire reçoit un marqueur toxique. A la fin du tour (résolution des effets négatifs) chaque combattant ayant un ou plusieurs « marqueur toxique » perd un nombre de point de vie égal au nombre de « marqueurs toxique » reçu par ce combattant. Ces marqueurs sont alors retirés.

Tueur Né : un combattant doté de cette compétence dispose d'un dé de combat supplémentaire.

Vol : Un combattant doté de cette compétence peut voler. Il se déploie au sol. Par la suite il peut, s'il est au sol, s'envoler, ou, s'il en l'air, atterrir. Lorsqu'il s'envole, atterri ou quand il est en l'air il utilise sa deuxième caractéristique de MOU pour se déplacer. Lorsqu'il est au sol il utilise sa première caractéristique de mouvement. Lorsqu'il charge une cible au sol alors qu'il se trouve en l'air au début de son mouvement il bénéficie d'un bonus de +2 INI, ATT et FOR pour le premier combat auquel il participera dans le tour. Il s'agit du bonus de charge en piqué. Lorsqu'un tir prend pour cible un combattant en vol, le test de tir subit un malus de -2. Lorsqu'un combattant en vol est pris pour cible par un sort ou un miracle le sort coûte 1 gemme ou 1 point de FT en plus.

Chapitre 11 : Artefacts

1/Artefacts

Les incarnés peuvent recevoir des équipements spéciaux : les artefacts. Chaque incarné peut recevoir un nombre d'artefact équivalent à son rang au maximum. Chaque artefacts coûte un certain nombre de points qui doivent être déduit des points du budget lors de la composition de l'armée.

Amulette de discrétion : l'incarné est déployé caché dans sa zone de déploiement. Il n'est pas révélé suite aux tests de DIS. 10 points.

Rune de Soins : l'incarné gagne la compétence Soins/1. 10 points.

Rune de Volonté : l'incarné gagne la compétence concentration/1. 10 points.

Anneau de Fortune : l'incarné acquiert la compétence chance. 15 points.

2/Potions

Les potions sont des équipements spéciaux. Elles ont aussi un coût. Les incarnés peuvent recevoir au maximum un nombre de potions équivalents à leur rang. L'utilisation d'une potion doit être déclarée lors de l'activation de l'incarné. Il bénéficie alors de ses effets jusqu'à la fin du tour.

Potion de force : +2 en FOR. 10 points.

Potion de Vitalité : l'incarné est soigné d'un point de vie. 10 points.

Potion de Rapidité : +2,5 en MOU. 5 points.

Potion de vivacité : +2 en INI. 5 points.

Potion de Résistance : +2 en RES. 10 points.

Potion de puissance : L'incarné gagne immédiatement 1 gemme.

3/Liturgie

La liturgie permet de doter ses combattants de certains capacités en relation avec la foi.

Consécration : un combattant croyant peut recevoir une consécration. Un combattant doté d'une consécration compte double lors du calcul du nombre de croyants pour la récupération mystique des fidèles. 5 points.

Instrument liturgique : Seul un incarné peut recevoir un instrument liturgique. Lors du calcul du nombre de point de foi pendant le phase d'Entretien (récupération mystique), l'incarné récupère un point de foi supplémentaire. 5 points.

Recueillement : Seul un incarné doté de Fidèle/X peut recevoir cette capacité. Il ignore les effets du

corps à corps sur la récupération mystique et l'appel des miracles. 5 points.

Sacrifice : le combattant s'inflige une blessure. Il gagne alors 2 point de FT. 5 points.

Persévérance : le fidèle peut appeler un miracle choisit en début de partie une fois de plus par tour. 10 points.

Inspiration : le fidèle peut lancer n'importe quel miracle issu du livret de règles une fois par partie et ce quel que soit son niveau et la voie de son peuple. 15 points.