

Ch.1 Matériel de jeu.

Sommaire :

| | |
|---------------------------------------|----------|
| I-A. Introduction..... | 1 |
| I-A-1. Rag'Narok..... | 2 |
| I-A-2. Hybrid..... | 2 |
| I-B. Les figurines..... | 2 |
| I-B-1. Socles..... | 2 |
| I-C. Les cartes..... | 2 |
| I-C-1. Les cartes de références..... | 3 |
| I-C-2. Les capacités spéciales..... | 4 |
| I-C-3. Les artefacts..... | 4 |
| I-C-4. Les sortilèges..... | 4 |
| I-C-5. Les miracles..... | 5 |
| I-C-6. Les Capacités titanesques..... | 5 |
| I-C-7. Les nexus..... | 5 |
| I-D. Les pions..... | 6 |
| I-E. Les Combattants..... | 6 |
| I-E-1. Profil de référence..... | 6 |
| I-E-2. Equipements..... | 7 |
| I-E-3. Compétences..... | 7 |
| I-E-4. Rangs..... | 7 |
| I-E-5. Valeur stratégique..... | 8 |
| I-E-6. Autres paramètres..... | 8 |
| I-E-7. Etat de santé..... | 8 |
| I-E-8. Taille..... | 8 |
| I-E-9. Puissance..... | 8 |

I-A. Introduction.

Les blisters et les boîtes RACKHAM proposent des figurines qui représentent des combattants accompagnés de leurs caractéristiques de jeu (paramètres de la pièce, aptitudes spéciales, objets magiques, etc.). Ces informations sont portées sur des cartes.

Ces emballages contiennent parfois des livrets d'initiation à Confrontation. Il existe un livre de règles officielles pour Confrontation, troisième édition, ainsi qu'un errata officiel nommé Confrontation 3.5.

Le présent ouvrage est une version largement modifiée des règles officielles produites par Rackham. Ces modifications sont l'œuvre de la Confédération Française du Dragon Rouge et s'appuient sur le cahier des charges suivant :

- Corriger au maximum les désagréments remontés par les joueurs depuis la publication du livre de règles, le tout en restant aussi proche que possible de celui-ci. Nous nous sommes donc appuyés un maximum sur les retours de joueurs au sein de la CDRF (et notamment de son forum) pour pointer les éléments de règles nécessitant une modification.
- La dissémination des règles entre le livre de règles officiel (Confrontation III), ces modifications (longtemps nommées Confrontation 3.28B), l'errata officiel (Confrontation 3.5) et les diverses FAQ nous a amené à la rédaction du présent ouvrage, qui regroupe tous les éléments nécessaires au jeu de base.
- Le présent ouvrage sera complété au plus vite par des livrets (un pour chaque armée) présentant un récapitulatif complet des combattants de l'armée, de leurs règles spéciales, de leurs artefacts réservés, de leurs affiliations ainsi que de leurs effets mystiques les plus courants (sorts et miracles réservés, grimoires et litanies 'de base'). Tous ces éléments étant amenés à être plus ou moins modifiés par rapport aux versions commercialisées par RACKHAM.
- En plus de ces livrets, un livret sera consacré à la compilation des divers scénarios disponibles et un autre regroupera tous les éléments de jeu 'génériques' : artefacts, grimoires et litanies, combattants Immortels, Élémentaires ou Apatrides.
- De nombreux éléments issus du jeu original ont été modifiés dans le cadre de notre démarche, notamment en ce qui concerne les diverses cartes livrées avec les produits RACKHAM. En cas de contradiction, les divers livrets édités par la CDRF prennent **toujours** le pas sur les règles originales. Tous les éléments du présent ouvrage s'appliquent au jeu modifié dans sa globalité.



Ces modifications sont indiquées, à l'intention des anciens joueurs, par l'icône ci-contre :

- Cette icône est bleue si la modification date de la plus récente édition de ce GBN, ici du **1er janvier 2017**.



I-A-1. Rag'Narok.

Rag'Narok et Confrontation sont deux jeux de figurines se déroulant dans le même univers : Aarklash. Les figurines des deux gammes peuvent être jouées dans les deux systèmes de règles. Contrairement à Confrontation qui simule des escarmouches, Rag'Narok s'intéresse à la simulation de batailles requérant plusieurs dizaines de figurines. Les règles décrites dans le présent livre sont néanmoins spécifiques à Confrontation.

Les emballages Confrontation et Rag'Narok proposent des figurines et des cartes permettant de jouer à ces deux jeux.

I-A-2. Hybrid.

Hybrid et Confrontation sont deux jeux de figurines se déroulant dans le même univers : Aarklash. Les figurines des deux gammes peuvent être jouées dans les deux systèmes de règles. Contrairement à Confrontation qui simule des escarmouches, Hybrid s'intéresse à la simulation de missions commandos requérant une poignée de figurines. Les règles décrites dans le présent livre sont néanmoins spécifiques à Confrontation.

Les emballages Confrontation et Hybrid proposent des figurines et parfois des cartes permettant de jouer à ces deux jeux.

I-B. Les figurines.

Confrontation se joue avec des figurines. Ces dernières représentent les soldats, les troupes dont disposent les joueurs. La partie se déroule, le plus souvent, entre deux joueurs, chacun dirigeant l'une des deux factions qui s'affrontent. Dans Confrontation, les figurines évoluent sur des surfaces de différentes tailles, d'un coin de table à une surface carrée d'un mètre de côté dotés d'éléments de décors (colonne, bâtiment, etc.). Les jeux de figurines exploitent par ailleurs bien des univers différents, qu'ils soient historiques (reconstitution de batailles médiévales, de la seconde guerre mondiale, etc.) ou fictifs (médiéval-fantastique, science-fiction ...). Ces jeux sont bien plus que des jeux de « soldats de plomb », ils sont régis par des règles (dont la complexité varie) qui segmentent la partie en phases de jeu. Chaque type de troupe (les figurines) est doté de caractéristiques qui permettent de résoudre les situations de ces phases.

I-B-1. Socles.

Les figurines sont livrées avec différents types de socles :

- Infanterie : Socle carré de 25x25mm ou socle rond de 30mm de diamètre.
- Combattant de Grande taille (sauf les exceptions ci-dessous) : Socle carré de 37,5x37,5mm ou socle rond de 40mm de diamètre.
- Cavalerie : Socle rectangulaire de 25x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
- Serpents Ophidiens : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
- Combattant de Très grande taille ou Machines de guerre : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 60mm de diamètre.

Note : Si la figurine ne tient pas sur le socle prévu, il est recommandé d'utiliser un socle de taille supérieure (cas de la tour démoniaque de Mid-Nor), voire un socle non-prévu pour les très grosses figurines (cas des Titans).

Attention ! Les figurines sont sensées être montées sur le socle avec lequel elles sont fournies, mais le joueur peut librement passer du socle rond au socle carré ou vice-versa.

En cas de travail personnalisé, il sera souvent toléré qu'un combattant soit changé de socle, mais il convient de prévenir son adversaire (et l'éventuel arbitre dans le cadre d'un tournoi) et de ne chercher en aucun cas à essayer de tirer avantage de cette modification.

I-C. Les cartes.

Toutes les figurines des gammes Confrontation, Rag'Narok et Hybrid sont fournies avec une ou plusieurs cartes qui ont toutes une utilité en jeu. Il existe différents types de cartes.



Attention : les cartes de référence commercialisées par RACKHAM ont dans la majorité des cas été modifiées, voire remplacées, plus ou moins légèrement dans le cadre de cet ouvrage. Prière de vous référer aux livres d'armées pour prendre connaissance de ces changements.

A noter qu'un programme visant à créer de nouvelles cartes au format ConfFédé est en projet, en espérant que cela puisse se finaliser au plus tôt.

La **carte de références** d'une figurine est celle sur laquelle sont inscrits le nom du combattant, ainsi que ses caractéristiques de combat. Dans la majorité des cas, une photographie de la figurine est imprimée sur ce type de carte. La valeur en points d'armée (PA) du combattant est également inscrite sur cette carte.

Les cartes de **capacités spéciales** décrivent des aptitudes propres à certains combattants clairement indiqués. Ces capacités sont le plus souvent innées et leur coût est déjà compris dans la valeur indiquée sur la carte de références du combattant qui en bénéficie. Il peut cependant arriver que ces aptitudes soient optionnelles et que leur utilisation implique une augmentation de la valeur du combattant.

Les cartes d'**artefacts** décrivent des objets, magiques ou non, dont les propriétés confèrent certains avantages à leur possesseur. Un artefact est toujours lié à un coût en points d'armée qui s'ajoute à celui du combattant auquel il est confié. Une carte d'artefact se différencie d'une carte de capacité spéciale en cela que son coût en points d'armée est indiqué dans son coin inférieur droit.

Les cartes de **sortilèges** décrivent des effets de jeu qui peuvent être mis en œuvre par les magiciens. Ces cartes sont identifiables aux gemmes de mana de différentes couleurs qui sont représentées sur leur partie supérieure. Les rituels sont des sortilèges de grande ampleur qui ne peuvent être initiés que par plusieurs magiciens unissant leurs pouvoirs. Ces cartes se distinguent des cartes de sortilèges normales grâce à leur fond sombre. Les rituels ne peuvent être utilisés qu'à Rag'Narok.

Les cartes de **miracles** décrivent des effets de jeu qui peuvent être mis en œuvre par des combattants particuliers appelés « fidèles ». Ces cartes sont identifiables à la spirale de la foi représentée sur leur partie supérieure.

Les communions sont de puissants miracles qui nécessitent l'intervention combinée de plusieurs fidèles pour être accomplies. Ces cartes se distinguent des cartes de miracles normales grâce à leur fond sombre. Les communions ne peuvent être utilisées qu'à Rag'Narok.

I-C-1. Les cartes de références.

(photo légendée)

La carte de référence d'un combattant mentionne les informations suivantes.

Dans la partie supérieure droite de la carte est inscrit le **nom** par lequel le combattant représenté est désigné.

S'il s'agit d'un terme générique, le combattant entre dans la catégorie troupes.

Si un nom propre est inscrit à cet emplacement, cela signifie généralement que le combattant est un Champion. Certains Champions n'ont pas réellement de nom propre, mais sont désignés par un surnom précédé du pronom personnel « Le » ou « La ».

Exemples : La Prêtresse de fer ; Le Veilleur ; Le Croquemitaine ; Le Coryphée ; Le Corbeau ; etc...



Les Champions sont plus puissants que les troupes et bénéficient d'avantages particuliers (voir Ch.16).

En cas de doute, les Champions bénéficient de la mention **Champion** dans leur rang. Les combattants normaux ne bénéficient jamais de cette mention, on les appelle alors des **Troupiers**.

Certains combattants sont suivis d'un nom se rapportant à la classe de combattants dont ils sont issus. Dans un tel cas, ils bénéficient automatiquement de tous les avantages liés à leur classe.

Exemple : Kelen le Veneur est un *Druide keltois*. Il bénéficie donc de tous les avantages liés à cette classe de combattants.

Sur la gauche de la carte sont imprimés des pictogrammes qui correspondent aux **caractéristiques** du combattant.

La section **équipement** indique le type d'arme et d'armure dont le combattant est équipé.

Les **compétences** confèrent certains avantages (parfois des désavantages) aux combattants qui en sont dotés. Les effets des compétences sont décrits en Annexes (voir XIX-B).

En bas de la carte est inscrit le **rang** qui symbolise le grade et/ou la fonction du guerrier au sein de son armée.

Les **points d'armée (PA)** représentent une estimation de la Valeur stratégique du guerrier. Plus ce nombre est élevé, plus le combattant est puissant. Cette valeur permet d'équilibrer les forces qui vont s'affronter. Elle représente le coût individuel des combattants et non celui de l'ensemble des figurines fournies avec la carte.

I-C-2. Les capacités spéciales.



Les capacités spéciales ne sont plus représentées par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentées dans les Livres d'armée.

Le **nom** de la capacité spéciale est mentionné en en-tête.

Le texte qui suit décrit les conditions d'application de la capacité, ainsi que ses effets.

S'il s'agit d'une compétence optionnelle, le **coût en PA** nécessaire à sa mise en œuvre est indiqué dans le texte.

I-C-3. Les artefacts.



Les artefacts ne sont plus représentés par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentés dans les Livres d'armée.

Le **nom** de l'artefact est mentionné en en-tête, suivi entre parenthèses par son **coût en PA**.

Les avantages liés à l'utilisation de l'artefact sont détaillés dans le texte de la carte. Si l'objet est réservé à un Champion ou à un type particulier de combattants, ceci est également précisé.

I-C-4. Les sortilèges.



Les sortilèges ne sont plus représentés par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentés dans les Livres d'armée. Il est à préciser que les sortilèges sont gratuits et ne possèdent aucun coût en PA.

Le **nom** du sortilège est inscrit en en-tête.

Chaque sortilège nécessite une certaine quantité d'énergie pour être lancé. Cette énergie, appelée «essence» par les magiciens, provient de **gemmes de mana**. Pour chaque sortilège, le nombre et le type de gemmes apparaissent dans la description technique du sort, sous le nom du sortilège.

Les **voies de magie** symbolisent les différentes manières dont les magiciens perçoivent et exercent leur art. Un magicien ne peut lancer que des sortilèges liés aux voies de la magie qu'il maîtrise.

La **difficulté** représente le cérémonial plus ou moins élaboré que le magicien doit accomplir pour lancer le sortilège. Plus la difficulté est élevée, plus le sortilège est difficile à lancer. Certains sortilèges ont une difficulté «Libre». Dans ce cas, c'est le joueur qui la détermine avant de procéder à l'incantation.

La **portée** indique la distance (en centimètres) sur laquelle le sortilège est efficace. La cible (ou l'aire d'effet) du sortilège doit se trouver à une distance inférieure ou égale à cette portée pour être affectée. Certains sortilèges n'affectent que le magicien lui-même (portée dite «Personnelle») ou un combattant situé en contact socle à socle avec lui (portée dite «Contact»). D'autres encore ont une portée illimitée.

Un sortilège agit sur une surface donnée appelée **aire d'effet**. Il peut s'agir d'un seul combattant, d'une zone précise, ou d'un champ de bataille dans son ensemble !

La **durée** indique combien de temps le sortilège est actif: un instant, un tour de jeu, jusqu'à ce qu'un événement précis survienne ou jusqu'à la fin de la partie.

La **fréquence** indique le nombre de fois que le sortilège peut être lancé par un même magicien au cours d'un tour de jeu. La fréquence est indépendante du rang du magicien.

La **description** regroupe toutes les indications concernant le sortilège et ses effets. Elle en décrit aussi les conséquences en termes de jeu.



La **puissance magique** est un ancien concept obsolète, qui a été supprimé à ConfFédé.

I-C-5. Les miracles.



Les sortilèges ne sont plus représentés par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentés dans les Livres d'armée. Il est à préciser que les sortilèges sont gratuits et ne possèdent aucun coût en PA.

Le **nom** du miracle apparaît en en-tête.

Les **aspects requis** symbolisent l'action mise en œuvre par la divinité pour que le miracle ait lieu. Chaque aspect présent, accompagné d'un chiffre, apparaît dans la description technique du sort, sous le nom du sortilège. Celui-ci représente le degré d'initiation nécessaire au fidèle pour que le miracle se manifeste à travers lui. Un dieu ne pourra pas accomplir de grands miracles à travers un fidèle possédant de faibles valeurs d'Aspects.

Il existe de nombreuses divinités sur Aarklash et toutes ne régissent pas les mêmes aspects de la Création. Chaque peuple possède son propre **culte**. Certains miracles sont partagés par plusieurs cultes, d'autres sont issus du culte universel et peuvent donc être appelés par tous les peuples.

La **difficulté** représente la conviction nécessaire à l'accomplissement du miracle. Plus la difficulté est élevée, plus le dieu se montrera capricieux. Certains miracles ont une difficulté « Libre » que le joueur doit fixer avant que le fidèle commence à prier.

La **portée** indique la distance maximale qui peut séparer le fidèle de la cible du miracle. Elle est exprimée en centimètres. La portée peut parfois être limitée au fidèle ou à un combattant en contact avec lui.

La plupart des miracles ont un champ d'action précis, représenté par l'**aire d'effet**. Celle-ci peut s'étendre à un combattant, une surface donnée, voire à l'ensemble du champ de bataille.

La **durée** indique combien de temps le miracle est actif.

La **description** du miracle fournit toutes les indications le concernant, ainsi que ses effets sur le jeu.

La **ferveur** indique le nombre de points de foi temporaire qui doivent être dépensés par le fidèle pour procéder à l'appel. De plus amples précisions sur la foi temporaire sont fournies dans le chapitre consacré à la divination.

I-C-6. Les Capacités titanesques.



Les capacités titanesques ne sont plus représentées par des cartes, de telles cartes existaient du temps de Confrontation 3 mais sont désormais présentées dans les Livres d'armée. Il est à préciser que les sortilèges sont gratuits et ne possèdent aucun coût en PA.

Le **nom** de la capacité titanesque apparaît en en-tête.

Le type de **Titan** associé à cette capacité titanesque indique quels sont les Titans qui peuvent l'utiliser. Certaines capacités sont utilisables par différents Titans, d'autres sont limitées à un unique type de Titan.

L'**orientation** indique sur quel côté du Titan la capacité est utilisable.

La **description** de la capacité fournit toutes les indications la concernant, ainsi que ses effets sur le jeu.

I-C-7. Les nexus.

(photo légendée)

Le **nom** du nexus apparaît en haut de la carte.

L'**allégeance** indique quels sont les peuples qui peuvent fournir au nexus un catalyseur.

L'**épreuve** donne la difficulté et la caractéristique du test qui doit être effectué pour activer le nexus.

Le **sacrifice** est le prix à payer pour pouvoir utiliser les pouvoirs du nexus.

La plupart des nexus ont un champ d'action précis, représenté par l'**aire d'effet**. Celle-ci peut s'étendre à un combattant, une surface donnée, voire à l'ensemble du champ de bataille.

Les **compétences** confèrent certains avantages (parfois des désavantages) aux nexus qui en sont dotés. Les effets des compétences sont décrits en Annexes (voir XIX-F).

La plupart des nexus n'ont aucune compétence indiquée sur leur carte de références. Cependant, tous sont « Inaltérables ».

La **base** est la taille du socle sur lequel doit reposer le nexus.

La **Résistance/RES** est prise en compte lorsque le nexus est affecté par un effet de jeu susceptible d'entraîner des blessures.

Les **points de Structure** reflètent la solidité du nexus.

L'**accès** indique la distance maximale à laquelle un catalyseur peut utiliser le nexus.

La **durée** indique combien de temps le nexus est actif.

Les **charges** sont le nombre d'activations possibles pour le nexus, on distingue la **charge totale** (en premier) qui donne le nombre d'activation total possible et la **charge temporaire** (en dernier) qui correspond au nombre maximal d'activation par tour.

La **description** du nexus fournit toutes les indications le concernant, ainsi que ses effets sur le jeu.

La **quantité** sert à limiter le nombre de nexus identiques sur le champ de bataille.

Le **coût en PA** du nexus est mentionné en bas à droite de la carte.

I-D. Les pions.

(photos légendées)

Certaines figurines de la gamme Confrontation sont fournies avec des planches de pions en carton qui sont utilisés comme aide-mémoire au cours du jeu.

Les pions **Blessure** sont utilisés pour représenter le niveau de Blessures des combattants.

Le pion **Charge** est utilisé pour signifier qu'un combattant subit des pénalités dues à une charge adverse (voir VII-A-4).

Le pion **Défense** indique que le combattant est soumis à un effet qui l'oblige à placer tous ses dés de corps à corps en défense.

Le pion **Déplacement à couvert** désigne un combattant en train de se mouvoir avec précaution, pour éviter de se faire tirer dessus par exemple (voir V-C-4).

Le **gabarit de dispersion** est utilisé dans la résolution de certains effets, notamment les tirs d'artillerie (voir XIII-B-3).

I-E. Les Combattants.

Les combattants sont définis par une série de paramètres généralement inscrits sur leurs cartes de références (capacités spéciales, artefacts, sortilèges et miracles sont décrits sur des cartes séparées). Ainsi, les caractéristiques (abrégées par leurs trois premières lettres et associées à une valeur chiffrée), les compétences, la valeur stratégique et l'équipement composent le **profil de références** du combattant.

I-E-1. Profil de référence.

(icônes légendées)

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

Si le combattant est capable de voler, deux valeurs sont associées au Mouvement. La première représente le potentiel de déplacement au sol et la seconde le potentiel en vol.

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

L'**Attaque/ ATT** représente l'habileté du combattant lorsqu'il porte un coup à un adversaire.

La **Force/FOR** sert à déterminer les dégâts infligés par une telle attaque.

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

Le **Tir/TIR** indique l'habileté du combattant avec une arme de tir.

La **Peur/PEUR** ou le **Courage/COU** : Certains combattants sont tellement impressionnants (ou repoussants) que leurs adversaires doivent faire preuve d'une grande vaillance pour ne pas les fuir. Les combattants dotés d'une PEUR sont susceptibles d'effrayer ceux qui ont une valeur de Courage (ou ceux qui ont une PEUR moins élevée).

La **Discipline/DIS** reflète la volonté et le sens de la stratégie des soldats sur le champ de bataille.

Seuls les magiciens sont dotés de la caractéristique **Pouvoir/POU** qui figure dans le coin inférieur droit de leur carte de références, au-dessus de la Valeur stratégique. Plus le POU est élevé, plus le magicien a de la facilité à lancer des sortilèges.

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

I-E-2. Equipements.

Certaines pièces d'équipement sont liées à des effets décrits dans la section « Équipements spéciaux » de ce livre (voir XIX-C). Si le combattant est doté d'une arme à distance, les caractéristiques (portée et FOR) de celle-ci sont indiquées sur la ligne dédiée à l'équipement.

Dans la très grande majorité des cas, cette section est purement informative et n'a pas d'influence sur le jeu.

I-E-3. Compétences.

Les combattants sont dotés d'une ou plusieurs compétences (voir XIX-B).

I-E-4. Rangs.

(icônes légendées)

On distingue dix-sept rangs distribués sur une échelle de quatre catégories (indiquée entre parenthèses).

Rangs propres aux guerriers :

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

Rangs propres aux magiciens :

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

Rangs propres aux fidèles :

- **Dévo**t (1) : Les Dévots constituent la masse des fidèles qui portent la parole de leur divinité parmi leurs frères.
- **Zé**lote (2) : Un Zélate fait preuve d'une plus grande emprise sur les Aspects de la foi que les simples Dévots. En outre, il possède une bien meilleure vision des desseins divins.
- **Doyen** (3) : Les Doyens sont les élus parmi les fidèles. Le regard de leur divinité s'est posé sur eux l'espace d'un instant.
- **Avatar** (4) : Un Avatar est la manifestation d'une divinité.

I-E-5. Valeur stratégique.

La **Valeur stratégique** des combattants est exprimée en points d'armée (PA) et calculée en fonction de leurs caractéristiques, compétences, etc... Plus cette valeur est élevée, plus le potentiel du combattant sur le champ de bataille est important.

Tous les artefacts, solos et autres surcoûts associés à un combattant doivent être inclus dans sa Valeur stratégique.

Si un élément du combattant a une valeur en PA variable selon le profil, cette valeur doit être calculée en fonction du profil final du combattant, en prenant en compte tous les modificateurs de son équipement.

Exemple : L'artefact Fer (1) doit être payé à $ATT+DEF+RES$ PA, sur Gorakh le fauve ($ATT=8, DEF=4, RES=8$), le profil final sera donc modifié à ($ATT=9, DEF=5, RES=9$) donc le prix à payer pour l'artefact sera de $9+5+9=23$ PA.

I-E-6. Autres paramètres.

Certains paramètres qui caractérisent les combattants ne sont pas inscrits sur la carte de références, soit parce qu'ils sont communs à tous les combattants, soit parce qu'ils sont liés à d'autres facteurs.

I-E-7. Etat de santé.

L'état de santé des combattants est représenté par des niveaux de Blessures. Cette information n'est pas inscrite sur les cartes de références car, à de rares exceptions près, le nombre de niveaux de Blessures est le même pour tous les combattants (voir II-B-2).

I-E-8. Taille.

(photos/schémas)

La Taille des combattants est un facteur important. Il existe quatre catégories de Taille.

La Taille d'un combattant est inscrite sur sa carte de références, son appartenance à l'une ou l'autre de ces catégories est définie, sauf exception, par le peuple auquel il appartient et le type de socle avec lequel il est fourni.

Les combattants des peuples suivants sont considérés comme étant de **Petite Taille** s'ils sont fournis avec un socle d'infanterie: gobelins, nains de Tir-Nâ-Bor et nains de Mid-Nor.

Les combattants suivants sont également de Petite Taille : Familiers, Baron Samedi.

Les combattants fournis avec des socles d'infanterie sont de **Taille moyenne** s'ils ne sont pas mentionnés dans la liste des combattants de Petite Taille ou de Grande Taille.

Les combattants fournis avec un socle de cavalerie, de créature ou de grande créature sont de **Grande Taille**.

Exceptions : L'Exécuteur et Sasia Samaris sont de Taille moyenne. Les bombardiers nains et les crache-feu de Mid-Nor sont de Petite Taille.

Tout combattant doté de la compétence « Énorme/X » est de **Très Grande Taille**, quelle que soit la taille de son socle.

I-E-9. Puissance.

La **Puissance** d'un combattant représente sa capacité à déstabiliser l'adversaire lorsqu'il charge ou, au contraire, à encaisser l'impact d'une charge ennemie. Cette valeur n'est pas inscrite sur la carte de références, elle est définie en fonction de la Taille du combattant :

- Petite taille et taille normale : Puissance = 1.
- Grande taille : Puissance = 2.
- Très Grande taille avec la compétence « Énorme/X » : Puissance = 2 + X.