

Ch.18 Nexus.

Sommaire :

XVIII-A. Les nexus.	1
XVIII -A-1. Allégeance.	1
XVIII -A-2. Epreuve.	1
XVIII -A-3. Sacrifice.	2
XVIII -A-4. Charges.	2
XVIII -A-5. Accès.	2
XVIII -B. Activer un nexus.	2
XVIII -B-1. L'activation.	2
XVIII -B-2. Forcer un nexus.	3
XVIII -B-3. Influence mystique.	3
XVIII -C. Gestion des nexus durant une partie.	3
XVIII -C-1. Détruire un nexus.	3
XVIII -C-2. Nexus et terrain.	3
XVIII -C-3. Invocation de nexus.	3

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

Un nexus est un élément de décor qui peut influencer sur le déroulement d'une partie, car doté de pouvoirs mystiques impressionnants. Les exemples de nexus sont légion : autel dédié à un i dieu, fontaine de jouvence, tumulus keltois, jardin de plantes carnivores, cercle de pierres, etc...
Un élément de décor qui n'est pas un nexus est dit « Neutre ».

Les nexus ne sont pas disposés sur le terrain au même moment que les éléments neutres.

Catalyseur désigne le combattant qui active le nexus. Certains nexus ne peuvent être activés que par des catalyseurs dotés d'attributs précis.

Les nexus, quelle que soit leur représentation sur le champ de bataille (simple marqueur, carte, élément de décor, etc.), disposent d'une ou plusieurs cartes de références qui détaillent leurs caractéristiques et leurs pouvoirs. Les indications portées sur ces cartes sont les suivantes.

XVIII-A. Les nexus.

XVIII -A-1. Allégeance.

L'Allégeance indique le peuple ou l'alliance (Lumière, Ténèbres ou Destin) dont le catalyseur doit être issu. « Universelle » signifie que le nexus est utilisable par des combattants de n'importe quel peuple.

D'autres restrictions peuvent être associées aux nexus. Ainsi, certains d'entre eux ne peuvent être activés que par un combattant d'un certain type ou possédant une valeur minimale (ou maximale) dans une caractéristique ou une compétence.

Par exemple, une allégeance « MOU 10 - » signifie que le nexus ne peut être activé que par un combattant disposant d'un Mouvement inférieur ou égal à 10.

Exemple : Un nexus possède l'Allégeance « Ténèbres, Champion, PEUR 6 + ». Cela signifie que seul un Champion issu des Méandres des Ténèbres et doté d'une Peur supérieure ou égale à 6 sur sa carte de références peut l'activer.

XVIII -A-2. Epreuve.

La plupart des nexus nécessitent un test pour être activés. La caractéristique concernée (ainsi que la difficulté du test) est indiquée dans cette section. Un combattant qui ne possède pas la caractéristique requise ne peut pas passer l'épreuve et ne peut donc pas activer le nexus.

Aucun effet de jeu ne peut permettre de lancer plusieurs d6 lors de ce test.



Si le test est un échec, le nexus n'est pas activé.

XVIII -A-3. Sacrifice.

Pour accorder leurs faveurs, certains nexus réclament une contrepartie à leur catalyseur. Cela peut se traduire par la perte d'un élément précis, comme une gemme de mana ou un point de FT. Si le catalyseur ne possède pas l'objet requis, il ne peut pas activer le nexus.

Il peut également s'agir d'une pénalité infligée à une caractéristique. Le malus doit alors être appliqué jusqu'à la fin du tour. Toutefois, le nexus ne peut pas être activé si le malus du sacrifice doit amener la caractéristique ciblée en dessous de 0.

Certains sacrifices mentionnent une caractéristique. Cela signifie que, jusqu'à la fin du tour, la valeur concernée tombe à 0 et que tous les jets relatifs à cette caractéristique sont considérés comme des échecs. De la même façon, un sacrifice peut exiger la perte d'une compétence. Bien entendu, le catalyseur doit la posséder pour la perdre. Une fois la compétence sacrifiée, le catalyseur ne peut plus s'en servir ou l'acquérir jusqu'à la fin du tour. Le sacrifice peut également exiger un jet de Blessures à l'encontre de l'utilisateur ou même un Tué net. Que le catalyseur survive ou non au sacrifice, le nexus est activé.

Sauf indication contraire, les effets néfastes d'un sacrifice ne peuvent pas être évités.

XVIII -A-4. Charges.

Ce paramètre de jeu rassemble deux valeurs. La première indique le nombre de fois que le nexus peut libérer ses pouvoirs avant d'être inutilisable. La seconde précise le nombre de fois que le pouvoir peut être utilisé au cours d'un même tour.

Un nexus portant la mention « Charges : Unique » ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours de la partie.

Un nexus ne perd une charge que lorsqu'il est activé avec succès.

Exemple : *Un gardien de l'éternité porte la mention « Charges : 5/2 ». Son pouvoir peut être libéré jusqu'à cinq fois au cours de la partie, mais deux fois par tour.*

Note : *Des marqueurs ou des dés sont utilisés pour symboliser le nombre de charges d'un nexus.*

Les nexus peuvent être rechargés en cours de partie, notamment par des sortilèges ou des miracles. Toutefois, ceux dont la description mentionne « Charge : Unique » ne peuvent pas être rechargés.

XVIII -A-5. Accès.

Un nexus peut parfois être activé à une certaine distance.

L'accès indique la distance maximale (en cm) qui peut séparer le catalyseur de la base du nexus. Si la mention « Contact » est indiquée, le socle du catalyseur doit toucher la base du nexus pour l'activer.

Exemples : *Une spire foudroyante porte la mention « Accès : 10cm ». Le catalyseur doit donc se trouver à 10cm ou moins de la base du nexus pour pouvoir l'activer.*

Un monolithe de Shaytan mentionne « Accès : Contact ». Un combattant qui se trouve à son contact (ou même dessus) peut donc l'activer.

XVIII -B. Activer un nexus.

Sauf indication contraire, l'activation d'un nexus se déroule pendant celle du catalyseur.

Seul un catalyseur du même camp que le nexus peut activer ce dernier. Le catalyseur doit commencer ou terminer son déplacement dans l'accès du nexus pour pouvoir activer celui-ci. Il doit également disposer d'une ligne de vue sur le nexus.

XVIII -B-1. L'activation.

Une fois que l'activation du nexus a été déclarée, le catalyseur doit aller jusqu'au bout ; il est impossible d'interrompre l'activation. En termes de jeu, cela est simulé par plusieurs étapes successives.

1. Choix du catalyseur.
2. Choix de la cible.
3. Vérification de la distance du catalyseur
4. Test de l'épreuve.
5. Dépense du sacrifice, que l'épreuve ait été un succès ou un échec.
6. Vérification de la distance de la cible.
7. Application des effets du nexus.
8. Dépense de la charge.

Même si certains nexus peuvent être activés plusieurs fois au cours d'un même tour, un combattant ne peut en activer qu'un seul par tour.

Sauf indication contraire, un combattant ne peut être la cible désignée d'un même type de nexus qu'une seule fois par tour et ce, même si plusieurs nexus de même type sont présents sur le champ de bataille.

Enfin, un nexus peut être activé même si des combattants adverses se trouvent au contact de sa base.

XVIII -B-2. Forcer un nexus.

Sous certaines conditions, il peut arriver qu'un nexus puisse être activé par un catalyseur ennemi. Pour cela, le catalyseur en question doit réunir toutes les conditions nécessaires à l'activation.

Cette action se déroule exactement de la même façon qu'une activation normale, à une exception près : la difficulté de l'épreuve est augmentée de deux points. Si le nexus est forcé avec succès, le catalyseur peut en déclencher le pouvoir.

Il est impossible de forcer un nexus si ce dernier est totalement déchargé ou s'il a déjà été activé un nombre maximum de fois lors du tour.

Même s'il a été forcé, un nexus est toujours considéré comme appartenant à son camp d'origine. A chaque fois qu'un catalyseur adverse tente de l'activer à son profit, le nexus doit être forcé à nouveau.

Un nexus ne requérant aucune épreuve ne peut pas être utilisé par l'adversaire.

XVIII -B-3. Influence mystique.

Certains nexus ont un effet instantané. D'autres agissent sur la durée. Si les pouvoirs d'un nexus s'appliquent à une cible pendant un tour ou plus, celle-ci continue d'être affectée, même si elle ne se trouve plus dans l'aire d'effet.

En revanche, si le nexus est détruit, tous ses effets encore actifs sont immédiatement dissipés.

XVIII -C. Gestion des nexus durant une partie.

XVIII -C-1. Détruire un nexus.

Lorsqu'un nexus est la cible d'une attaque, il n'a aucun moyen de se défendre (sauf indication contraire). L'attaquant doit tout de même effectuer et réussir ses tests d'Attaque ou de Tir.

Les nexus sont considérés comme des éléments de décor (voir Ch.8).

Certains nexus ne possèdent pas de Résistance (un « - » figure alors sur leur carte). Ils ne peuvent donc pas être détruits, mais peuvent cependant disparaître du champ de bataille par l'action de certains effets de jeu.

Les nexus immatériels n'ont pas de PS (ils sont notés « - »). Sauf précision contraire, ils ne peuvent être détruits mais ils peuvent être retirés de la partie par certains effets de jeu.

XVIII -C-2. Nexus et terrain.

Certains effets de jeu affectent les combattants en modifiant de manière surnaturelle le terrain sur lequel ils se trouvent. Un nexus ne peut pas être déplacé ou détruit de la sorte.

En outre, un nexus ne peut être déployé ou invoqué sur un élément de décor mobile et susceptible d'être détruit ou mis en mouvement par les combattants (comme une tour, un pont-levis ou le pont d'un navire...).

XVIII-C-3. Invocation de nexus.

Certains sortilèges et miracles permettent d'invoquer un nexus sur le champ de bataille. Dans ce cas le coût (en PA) du nexus ne doit pas être pris en compte lors de la constitution des armées.

L'invocation d'un nexus ne répond pas aux règles d'invocation de combattants (voir XIV-H). Le nexus est disposé sur le champ de bataille selon les indications mentionnées sur sa carte de références.