

Ch.19 Compétences.

Sommaire :

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

XIX-B-49. Exalté (passive).....	14
XIX-B-50. Fanatisme (passive).....	14
XIX-B-51. Farouche/X (passive).....	14
XIX-B-52. Fauchage/X (passive).....	14
XIX-B-53. Féal/X (passive).....	14
XIX-B-54. Feinte (active).....	15
XIX-B-55. Féroce (passive).....	15
XIX-B-56. Fine lame (passive).....	15
XIX-B-57. Fléau/X (passive).....	15
XIX-B-58. Focus (passive).....	15
XIX-B-59. Force en charge/X (active).....	15
XIX-B-60. Frère de sang/X (passive).....	15
XIX-B-61. Furie guerrière (active).....	15
XIX-B-62. Guerrier-mage (passive).....	16
XIX-B-63. Harcèlement (active).....	16
XIX-B-64. Hypérien/X (passive).....	16
XIX-B-65. Iconoclaste (passive).....	16
XIX-B-66. Illuminé (passive).....	16
XIX-B-67. Immobile/X (passive).....	16
XIX-B-68. Immortel/X (passive).....	16
XIX-B-69. Immunité/X (passive).....	17
XIX-B-70. Impact/X (passive).....	17
XIX-B-71. Implacable/X (passive).....	18
XIX-B-72. Inaltérable (passive).....	18
XIX-B-73. Inébranlable (passive).....	18
XIX-B-74. Infiltration/X (active).....	18
XIX-B-75. Insensible/X (passive).....	19
XIX-B-76. Instinct de survie/X (passive).....	19
XIX-B-77. Invocateur/X (passive).....	19
XIX-B-78. Irrépressible (passive).....	19
XIX-B-79. Juste (passive).....	19
XIX-B-80. Lames dorsales/X (active).....	19
XIX-B-81. Maîtrise des arcanes (active).....	20
XIX-B-82. Martyr/X (active).....	21
XIX-B-83. Maudit des Dieux (passive).....	21
XIX-B-84. Mécanicien/X (active).....	21
XIX-B-85. Membre supplémentaire (active).....	21
XIX-B-86. Mercenaire (passive).....	21
XIX-B-87. Moine-guerrier (passive).....	21
XIX-B-88. Mort-vivant (passive).....	21
XIX-B-89. Musicien/X (active).....	21
XIX-B-90. Mutagène/X (active).....	22
XIX-B-91. Négation (passive).....	23
XIX-B-92. Parade (passive).....	23
XIX-B-93. Paria (passive).....	23
XIX-B-94. Piété/X (active).....	23
XIX-B-95. Poids/X (passive).....	23
XIX-B-96. Possédé (passive).....	24
XIX-B-97. Précision (passive).....	24
XIX-B-98. Prévisible (passive).....	24
XIX-B-99. Pugnacité (passive).....	24
XIX-B-100. Rapidité (passive).....	24
XIX-B-101. Rechargement rapide/X (active).....	24
XIX-B-102. Récupération/X (passive).....	24
XIX-B-103. Réflexes (passive).....	24
XIX-B-104. Régénération/X (passive).....	25
XIX-B-105. Rempart/X (passive).....	25
XIX-B-106. Renfort (passive).....	25
XIX-B-107. Réorientation (active).....	25
XIX-B-108. Résolution/X (active).....	25
XIX-B-109. Rigueur (passive).....	25
XIX-B-110. Sapeur/X (active).....	25
XIX-B-111. Seigneur des morts/X (active).....	26

XIX-B-112. Sélénite (passive).....	26
XIX-B-113. Soir/X (active).....	26
XIX-B-114. Stratège (passive).....	26
XIX-B-115. Structure/X (passive).....	26
XIX-B-116. Thaumaturge (passive).....	27
XIX-B-117. Tir instinctif (passive).....	27
XIX-B-118. Tir d'assaut (active).....	27
XIX-B-119. Tir supplémentaire/X (active).....	27
XIX-B-120. Tireur d'élite (passive).....	27
XIX-B-121. Tireur embarqué (active).....	27
XIX-B-122. Toxique/X (active).....	27
XIX-B-123. Transport/X (passive).....	28
XIX-B-124. Tueur né (passive).....	29
XIX-B-125. Visée (active).....	29
XIX-B-126. Vivacité (passive).....	29
XIX-B-127. Vol (passive).....	29
XIX-B-128. Vulnérable (passive).....	29
XIX-C. Équipements spéciaux.....	29
XIX-D. Équipements à vapeur et à naphte.....	30
XIX-D-1. Annonce des jets de pression et durée des bonus.....	30
XIX-D-2. Nombre de jets de pression possibles.....	30
XIX-D-3. Comment effectuer un jet de pression ?.....	31
XIX-D-4. Effets du jet de pression.....	31
XIX-D-5. Incident sur le jet de pression.....	31
XIX-E. Liste des compétences des éléments de décors.....	31
XIX-E-1. Cassant.....	31
XIX-E-2. Inaltérable.....	32
XIX-E-3. Indestructible.....	32
XIX-E-4. Inflammable.....	32
XIX-E-5. Translucide.....	32
XIX-F. Liste des compétences des nexus.....	32
XIX-F-1. Asservi (passive).....	32
XIX-F-2. Emblème/X (passive).....	32
XIX-F-3. Foi/X (active).....	32
XIX-F-4. Garde/X (passive).....	32
XIX-F-5. Hostile/X (passive).....	33
XIX-F-6. Icône/X (passive).....	33
XIX-F-7. Inaltérable.....	33
XIX-F-8. Inviolable (passive).....	33
XIX-F-9. Mana/X (active).....	33
XIX-F-10. Réparation/X (passive).....	33
XIX-F-11. Ressource/X (passive).....	33
XIX-F-12. Ruine/X (passive).....	33
XIX-F-13. Sanctuaire/X (passive).....	33

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

XIX-A. Les compétences.

XIX-A-1. Compétences et relance de dé.

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

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



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

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

XIX-A-2. Compétences et lancer de dé.

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

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

XIX-A-3. Compétences en doublon.

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



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

XIX-A-4. Compétences actives et passives.

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

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

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

XIX-A-5. Liste des compétences actives.

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

XIX-A. List des compétences des combattants.

XIX-B-1. Abominable (passive).

Lorsqu'un combattant doit faire un test de Courage face à un adversaire Abominable ou face à un groupe d'adversaires dont l'un est doté de cette compétence, le test de Courage doit être effectué avec 2d6. Seul le plus faible résultat naturel est alors retenu. Si le combattant bénéficie d'un effet qui lui permet de lancer plusieurs d6

pour son test de Courage et de retenir le meilleur, les deux effets s'annulent et le jet est effectué normalement, avec un seul d6.

Cette compétence s'applique même si ce n'est pas la Peur du combattant Abominable qui est prise en compte.

Exemples : Un archer Daïkinee est chargé simultanément par un Wolfen zombie (PEUR=8) et une banshee d'Achéron (PEUR=7 ; Abominable). Dans ce cas, c'est la Peur du Wolfen zombie qui est prise en compte, mais le test est effectué avec 2d6 et le joueur Daïkinee doit conserver le plus faible des deux résultats.

Un templier du Griffon (COU=3 ; Bravoure) est chargé par une Aberration prime (PEUR=9 ; Abominable). Dans ce cas le test est effectué avec un seul d6 car l'Abominable est annulé par la Bravoure.

XIX-B-2. Acharné (passive).

Lorsqu'un Acharné est Tué net, il n'est pas retiré du terrain immédiatement. Il continue de combattre jusqu'à la prochaine phase d'entretien. Alors seulement sa figurine est retirée.

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

- Son niveau de Blessures est considéré comme étant Blessure critique et il subit les pénalités liées à cet état.
- Il ne peut pas être soigné.
- Il ne peut pas être sacrifié (certains effets de jeu réclament le sacrifice d'un combattant pour être mis en œuvre).

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

XIX-B-3. Aguerri (passive).

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

Un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1' (et pas à '5' non plus, d'ailleurs).

XIX-B-4. Aimé des Dieux (passive).

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

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

XIX-B-5. Alliance/X (passive).

Un combattant qui possède cette compétence peut être recruté dans une armée du peuple X ou d'un peuple appartenant à la voie d'Alliance X. Il est alors considéré comme un Allié de l'armée (voir III-A-5).

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

Note : La Discipline d'un Allié/X peut être utilisée pour effectuer le jet de Tactique s'il appartient au même peuple que l'armée ou à l'armée X.

XIX-B-6. Ambidextre (active).

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

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

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

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

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


XIX-B-7. Apatride (passive).

Un Apatride peut intégrer n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié (voir III-A-5). Il s'intègre si bien qu'il acquiert, au début de la partie, la compétence la plus répandue chez ses compagnons d'armes, parmi celles qu'il ne possède pas déjà. C'est le nombre de combattants possédant la compétence qui permet de déterminer cette dernière, pas la somme de leurs Valeurs stratégiques.

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

Attention ! Les compétences qui peuvent être acquises par les Apatrides sont listées ci-dessous :

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

 **Note :** les compétences induites par le statut d'un combattant (notées entre parenthèses dans les profils) ne sont jamais prises en compte.

XIX-B-8. Arme sacrée/X (passive).

Lorsque le porteur d'une arme sacrée inflige une Blessure exceptionnelle (un résultat double) au Corps à corps, la cible subit automatiquement un « Tué net ».

Les types de jet de Blessure concernés dépendent de X :

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

XIX-B-9. Armure sacrée (passive).


Le porteur d'une armure sacrée bénéficie de la compétence « Immunité/Blessures exceptionnelles ». Il est donc immunisé aux effets des armes sacrées.

XIX-B-10. Artefact/X (passive).

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

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

XIX-B-11. Artificier/X (active).

 Lorsqu'il est déployé, un Artificier dispose de 2 x X marqueurs : X Piège(s) et X Leurre(s). Ces marqueurs peuvent être placés, face cachée, hors de la zone de déploiement adverse. Il est toutefois interdit de placer un tel marqueur à moins de 10cm de la zone de déploiement adverse et à moins de 6cm d'une figurine adverse, sauf si elle se trouve hors de sa zone de déploiement.

Par la suite, lorsqu'une figurine (amie ou ennemie) passe à 5cm ou moins de l'un de ces marqueurs, celui-ci est retourné :

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

cours de déplacement, ce dernier est interrompu le temps d'effectuer le jet de Blessures. Si le combattant survit à ce test, il peut terminer son déplacement.

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

XIX-B-12. Assassin (active).



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

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

XIX-B-13. Asservi/X (passive).

Ce combattant ne peut être incorporé dans une armée que si X s'y trouve également.

Ce combattant est représenté sur la carte de X. Doivent être représentés sur la carte (maximum = 4 combattants) :



- X, en 1 seul exemplaire même si c'est une troupe.
- Ce combattant, dans la limite du nombre maximal autorisé par sa valeur stratégique.
- Un éventuel État-major, si X est un champion doté de la compétence « Commandement/X ».

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

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

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

XIX-B-14. Autorité (active).



Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est désigné pour effectuer un jet d'Autorité (voir IX-C-1), il remporte ce test automatiquement.

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

XIX-B-15. Bond (active).

Un combattant doté de cette compétence peut effectuer jusqu'à deux bonds lors de n'importe quel déplacement pendant la phase d'activation. Bien qu'il s'agisse d'une compétence active, Bond peut être utilisé par un combattant en déroute. Il n'est permis d'effectuer un bond lors d'un mouvement de poursuite que si le combattant n'a pas déjà réalisé deux bonds dans le tour.

Lorsqu'il effectue un bond, un combattant peut totalement ignorer la présence de certains obstacles (éléments de décor ou autres combattants) et passer par-dessus sans aucune pénalité, en fonction de sa Taille.

Le franchissement d'un obstacle ne doit en aucun cas amener le combattant à excéder son potentiel de déplacement. Si une telle situation se présente, le déplacement s'achève devant l'obstacle.

1. Hauteur franchissable.

Autres combattants : Un combattant peut sauter par-dessus les figurines de Taille inférieure ou égale à la sienne.
Éléments de décor : La hauteur franchissable des éléments de décor est évaluée en centimètres par rapport à la Taille du sauteur :

- Petite Taille: 2cm.
- Taille moyenne: 3cm.
- Grande Taille: 5cm.
- Énorme: 10cm.
- Colossal: 15cm.
- Gigantesque: 20cm.

2. Longueur franchissable.

La possibilité de sauter par-dessus un obstacle n'est valable que dans deux cas :

- Si la distance à franchir au-dessus de l'obstacle n'est pas supérieure au MOU du sauteur (MOU/2 lors d'un mouvement de poursuite).
- Si le sauteur peut prendre pied sur l'obstacle (pour cela la surface de l'obstacle doit être au moins égale à celle de son socle).

Dans toute autre situation, le bond est impossible.

XIX-B-16. Bravoure (passive).

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

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

XIX-B-17. Bretteur (active).



Lorsqu'il doit répartir ses dés de combat, un Bretteur peut placer tout ou partie de ses dés en réserve. Les effets imposant au combattant de placer tout ou partie de ses dés en attaque et/ou en défense s'appliquent normalement ; les éventuels dés non soumis à ces effets peuvent être placés en réserve par la compétence.

Tout ou partie des dés placés en réserve peut être placée en attaque et/ou en défense à n'importe quel moment du combat.

Ces dés peuvent être utilisés pour résoudre toute action (attaque défense, contre-attaque, coup de maître, etc...) lors de n'importe quelle passe d'armes du combat.

Si le joueur l'utilise pour se défendre, un dé est considéré comme un dé de défense (si, par exemple, le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le dé n'est pas perdu et demeure en défense).

XIX-B-18. Brutal (passive).

Un combattant doté de cette compétence inflige toujours des pénalités de charge à ses adversaires, même suite à un engagement (y compris après un mouvement de poursuite) et même si sa puissance est inférieure à celle de l'adversaire.

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

XIX-B-19. Brute épaisse (passive).

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



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

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue une charge, sa puissance est augmentée d'un point pour cette action.

XIX-B-20. Chance (active).

L'usage de cette compétence peut être déclaré une fois par tour, juste après un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi effectué avec le combattant qui la possède. Le test est annulé et relancé en utilisant le même nombre de dés que lors du premier jet. Il ne pourra pas faire l'objet d'une autre relance, quel qu'en soit le résultat.

XIX-B-21. Charge bestiale (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence a chargé lors de la phase d'activation, il bénéficie d'un dé d'attaque supplémentaire pour le premier combat auquel il participe ce tour.

Ce dé est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation de mêlée et même s'il ne lui a infligé aucun malus de charge.

XIX-B-22. Chef Wolfen/X (active).

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



À chaque tour, chaque chef Wolfen dispose d'un marqueur 'Marque de sauvagerie' dont il peut se servir pour augmenter le potentiel de combat d'un autre combattant Wolfen.

Les marqueurs doivent être attribués lors de chaque phase stratégique, avant le jet de Tactique. Une fois ce test effectué, plus aucun marqueur ne peut être attribué. Il n'est pas possible de conserver des marqueurs d'un tour à l'autre.

Pour recevoir un marqueur, un combattant doit remplir les conditions suivantes:

- Il doit s'agir d'un Wolfen qui n'est pas un Champion.
- Il doit être à Xcm du chef Wolfen.
- Il doit appartenir à une catégorie de rang inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.
- Sa Peur doit être inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.

Un combattant doté d'une marque de sauvagerie gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour (même si le combattant sort de l'aura de commandement du chef Wolfen).

Un combattant doté de la compétence « Paria » ne peut donner ou recevoir de marqueur 'Marque de sauvagerie' qu'avec d'autres combattants dotés de la compétence « Paria ».

Un combattant doté de la compétence « Mort-vivant » ne peut jamais bénéficier des effets de cette compétence ni recevoir de marqueur 'Marque de sauvagerie'.

Attention : la mention « Wolfen » concerne dans ce paragraphe les combattants de race Wolfen, et non de l'armée Wolfen. Certains combattants de cette armée ne sont pas des Wolfen, et on trouve des Wolfen chez les Dévoreurs, dans la Concorde de l'Aigle ou à Cadwallon, voire dans d'autres armées.

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

XIX-B-23. Cible/X (passive).

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

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

XIX-B-24. Commandement/X (active).

Le rôle des commandants est décrit dans le chapitre du même nom (voir Ch.12).

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

Note : Les musiciens et les porte-étendards ne sont pas des commandants.

XIX-B-25. Concentration/X (active).

Certaines caractéristiques des combattants dotés de cette compétence sont inscrites en gras sur leur carte de références. X indique le total de points que le joueur peut répartir à chaque tour entre ces caractéristiques.

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

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

Les bonus sont perdus et à nouveau disponibles à la fin de la phase d'activation et à la fin de chaque combat (à l'issue de l'éventuel mouvement de poursuite).

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

XIX-B-26. Conscience (passive).

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

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

XIX-B-27. Construct (passive).

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

Les Constructs ne peuvent pas bénéficier des avantages de la compétence « Commandement/X ».

XIX-B-28. Contre-attaque (active).

Lorsqu'un combattant qui possède cette compétence réussit un test de Défense avec 2 points de plus que le résultat final de l'attaque défendue, il gagne un dé d'attaque supplémentaire (sauf en cas de défense soutenue). Ce dé d'attaque est ajouté à la réserve d'attaque du combattant pour le combat en cours et est considéré comme un dé normal à tout point de vue, mis à part le fait qu'il ne peut être employé que contre le combattant dont la défense a été parée.

Si le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le joueur qui contrôle le combattant effectuant la Contre-attaque doit faire le choix suivant :

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

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

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

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

XIX-B-29. Coup de maître/X (active).

Si plusieurs dés d'un combattant ont été placés en attaque, certains peuvent être groupés pour porter un coup plus puissant. Lorsque vient le tour du combattant d'effectuer une attaque, le joueur peut sacrifier deux dés d'attaque pour en tenter une seule (cela ne compte que pour une seule attaque). Un seul dé est lancé pour cette attaque. Si cette dernière n'est pas parée, la Force du jet de Blessures qu'elle entraîne est augmentée d'un nombre de points égal à l'Attaque dont bénéficiait l'attaquant au moment d'effectuer son test. La Force du jet de Blessures est encore augmentée d'un nombre de points égal à X.

Exemple : *Kahinir le Sauvage (ATT=4 ; FOR=7 ; Coup de maître/5) tente un Coup de maître. Pour le jet d'Attaque en question, il bénéficie (grâce à un sortilège), d'un bonus de ATT+2 qui fait passer celle-ci à 6. L'attaque réussit et le joueur effectue un jet de Blessures. La Force de celui-ci est calculée de la façon suivante: FOR de Kahinir + ATT de Kahinir + valeur X de la compétence « Coup de Maître/X ». La Force totale pour le jet de Blessures est donc de $7 + 4 + 2 + 5 = 18$.*

Cette compétence permet à un combattant d'utiliser plus de dés d'attaque qu'il n'a d'adversaires au cours d'une même passe d'armes.

Exemple : *Un fils d'Uren (Coup de maître/2) se trouve au contact de deux adversaires et dispose de 3 dés d'attaque. Au cours d'une passe d'armes, il peut effectuer une attaque normale contre l'un de ses adversaires et grouper ses deux autres d6 pour effectuer un coup de maître contre le second.*

L'utilisation de cette compétence prend le pas sur la règle qui oblige un combattant à effectuer une attaque contre chacun de ses adversaires s'il en a la possibilité.

Exemple : *Un fils d'Uren (Coup de maître/2) se trouve au contact de deux adversaires; il dispose de 2 dés d'attaque et d'un dé de défense. S'il effectue deux attaques normales, il doit en effectuer une contre chacun de ses deux adversaires. En revanche, il est autorisé à utiliser ses 2 dés d'attaque pour effectuer un coup de maître contre l'un des deux ennemis.*



Cas particulier des malus de blessure. Ce type de malus s'applique normalement à l'Attaque et à la Force. Il n'est cependant pris en compte qu'une seule fois lors du calcul de la Force d'un coup de maître.

Exemple : *un tueur Amok (ATT=5 ; FOR=9 ; coup de maître/0) en blessure grave tente un coup de maître. Les malus de blessure modifient ses caractéristiques à ATT=3 et FOR=7. La Force totale pour le jet de Blessures devrait donc être de $3 + 7 + 0 = 10$. Cependant le malus de blessure n'est pas décompté sur la Force et on a donc un total de $3 + 9$ (le -2 est ponctuellement ignoré) $+ 0 = 12$.*

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

XIX-B-30. Cri de guerre/X (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence charge un adversaire, son Courage est remplacé par une Peur égale à X le temps de la charge.

Les règles sur la peur s'appliquent alors normalement, si le combattant doté de Cri de guerre/X est obligé d'effectuer un test de Courage (face à un adversaire plus effrayant, par exemple), il peut utiliser la valeur X à la place de son Courage.

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

XIX-B-31. Cri de ralliement (active).

Cette compétence peut être déclenchée une fois par partie et par combattant qui en est doté. Le joueur qui l'utilise doit l'annoncer au début de n'importe quelle phase stratégique.

Cri de ralliement affecte doublement tous les combattants du camp de celui qui l'utilise :

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

XIX-B-32. Désengagement/X (passive).

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

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

XIX-B-33. Désespéré (passive).

Un Désespéré est doté de la compétence « Immunité/Peur ».

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

XIX-B-34. Destrier (passive).

Un combattant doté de cette compétence bénéficie d'un dé de combat supplémentaire au corps à corps, sauf s'il a chargé lors du même tour.

XIX-B-35. Dévotion/X (active).

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

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

Si les conditions sont réunies, le magicien peut ajouter à sa réserve X gemmes de mana d'un Élément (au choix du joueur) qu'il maîtrise (et d'un seul) ; si le combattant possède les compétences « Dévotion/X » et « Élémentaire/Y », seules des gemmes de l'Élément Y peuvent être récupérées.

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

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

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

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

XIX-B-36. Dur à cuire (passive).

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

En outre, lorsqu'un combattant Dur à cuire est chargé, sa puissance est augmentée d'un point.

XIX-B-37. Éclaireur (passive).

Lors du déploiement, les Éclaireurs peuvent être placés n'importe où sur le terrain, même en dehors de la zone de déploiement de leur camp ou dans celle de l'adversaire.

Il n'est cependant pas permis de déployer un Éclaireur à moins de 10cm d'un adversaire. L'inverse est en revanche autorisé, mais il est interdit de placer un combattant directement au contact d'un Éclaireur.

Si, au terme du déploiement, un Éclaireur est à plus de 10cm de tout combattant adverse, au même palier ou à un palier adjacent, il est considéré comme étant caché. Tant qu'un Éclaireur demeure caché, il ne peut être la cible directe d'aucun effet de jeu (assaut, tir, sortilège, miracle, etc...), y compris les effets de zone.



Cas particulier : si un effet de zone ou indirect doit s'appliquer à un (ou plusieurs) Éclaireur caché et à d'autres combattants, l'effet s'applique normalement mais l'Éclaireur n'est pas affecté.

Cas particulier : si un Éclaireur caché entre volontairement dans une zone de terrain impliquant un quelconque effet de jeu, il le subit normalement comme tout autre combattant.

Un Éclaireur n'est plus considéré comme étant caché dès lors qu'un combattant adverse termine son activation dans un rayon de 10cm autour de lui, au même palier ou à un palier adjacent. Lors de la révélation d'un éclaireur, aucune action ne peut être entreprise contre lui lors du même tour de parole. Il faut attendre une nouvelle série d'activation pour pouvoir le cibler.

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

Un Éclaireur est également repéré à la fin de son action s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Assaut.
- Tir.
- Incantation d'un sortilège.
- Appel d'un miracle.
- Utilisation de la compétence « Cri de ralliement/X ».

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

XIX-B-38. Élémentaire/X (passive).

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

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

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

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

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

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

XIX-B-39. Enchaînement/X (active).

Un combattant doté d'Enchaînement/X peut acquérir des dés de combat supplémentaires. Cette compétence peut être activée au moment où le joueur qui contrôle le combattant répartit ses dés de combat. Chaque dé supplémentaire ainsi acquis fait gagner ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du combat. X détermine le nombre maximal de dés supplémentaires pouvant être acquis grâce à cette compétence.

Les modifications dues à cette compétence ne durent que le temps du combat en cours. S'il participe à un nouveau combat lors du même tour, le combattant peut de nouveau bénéficier d'Enchaînement/X.

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

XIX-B-40. Endurance (passive).

Le combattant ignore les pénalités liées aux Blessures légères et aux « Sonnés ».

Cette compétence n'affecte pas les effets des Blessures graves et critiques, ni d'un Tué net.

XIX-B-41. Ennemi personnel/X (passive).

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

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

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

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

XIX-B-42. Énorme/X (passive).

Un combattant Énorme a une Puissance de 2+X.

Un combattant Énorme débute la partie avec X marqueurs 'Énorme'. Chaque fois qu'il subit une blessure ou un tué net, le maximum de marqueurs 'Énorme' possible doit être défaussé immédiatement pour réduire cette blessure ou ce tué net.

Chaque marqueur 'Énorme' défaussé permet de réduire une blessure d'un cran :

- Légère devient Rien.
- Grave devient Légère.
- Critique devient Grave.
- Tué net devient Critique (ceci est une exception à la règle qui stipule que Tué net n'est pas une blessure).

Un combattant Énorme soigné d'un (ou plusieurs) cran de blessure alors qu'il est indemne peut regagner 1 marqueur 'Énorme' par cran de blessure soigné, mais ne peut pas jamais posséder plus de X marqueurs 'Énorme'.

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

XIX-B-43. Épée-hache (active).

Lorsque le porteur d'une épée-hache obtient un résultat 'Critique' dans le tableau de Blessures suite à une attaque au corps à corps, la cible subit automatiquement un 'Tué net' (cet effet ne s'applique pas si la cible passe en Blessure critique par accumulation de niveaux de Blessures).

Les effets qui modifient la lecture du résultat des jets de Blessures dans le tableau, comme les compétences « Dur à cuire » et « Fléau/X » par exemple, s'appliquent avant l'effet de la compétence « Épée-hache ».

Exemple : Un guerrier de l'aube, doté de la compétence « Épée-hache », vient de réussir une attaque contre un soldat des plaines doté de la compétence « Dur à cuire ». Le résultat final du jet de Blessures qui s'ensuit est de 6 dans le thorax, ce qui correspond à une Blessure critique. Cependant, grâce à « Dur à cuire », le résultat est lu une ligne plus haut et la Blessure critique devient grave. L'effet spécial de l'épée-hache ne s'applique donc pas dans ce cas.

XIX-B-44. Éphémère/X (passive).

Lors de chaque phase d'Entretien, 2d6 sont lancés pour chaque combattant affligé d'Éphémère/X. Si un (ou plus) résultat est supérieur ou égal à X, le niveau de Blessures du combattant s'aggrave d'un unique cran.

Exemple : Un combattant Indemne passe en Blessure légère et une Blessure légère devient une Blessure grave.

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

Rappel : Lors de la phase d'Entretien, si un ou plusieurs combattants sont concernés par des effets pouvant entraîner une dégradation de leur état de santé, voire leur élimination, ces effets sont résolus avant tout autre (même s'ils sont liés à une compétence).

XIX-B-45. Esprit de X (passive).

X représente l'un des six Éléments qui régissent l'utilisation de la magie. Si un magicien doté de cette compétence tente de lancer un sortilège qui ne nécessite que des gemmes X, il lance 1d6 supplémentaire lors du test d'Incantation.

Cette compétence ne s'applique pas si le sortilège nécessite des gemmes d'un autre Élément que X. En revanche, les gemmes utilisées pour améliorer la maîtrise peuvent être issues d'Éléments différents. Cette compétence ne s'applique pas au lancement de sortilèges de Primagie.

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

XIX-B-46. Esquive (passive).

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

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

XIX-B-47. Étendard/X (active).

Le rôle des Porte-étendards est décrit dans le chapitre Commandement (voir Ch.12).

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

Note : Les porte-étendards ne sont pas des commandants.

XIX-B-48. Éthéré (passive).

Les combattants dotés de cette compétence bénéficient des avantages suivants :

- Ils sont dotés des compétences « Immunité/Sonné », « Immunité/Terrain encombré » et « Inébranlable ».
- Toute Blessure qui leur est infligée est réduite d'un niveau : une Blessure légère est ignorée, une Blessure grave devient Blessure légère, une Blessure critique devient grave. Un Tué net n'étant pas considéré comme une Blessure, il n'est pas affecté par cette compétence.
- Ils réussissent automatiquement tous leurs jets de désengagement.
- Ils peuvent passer à travers les obstacles, qu'il s'agisse d'un élément de décor ou d'une figurine. Ils ne peuvent cependant pas stationner « dans » un obstacle. Si un combattant Éthéré effrayant passe à travers un combattant ennemi, ce dernier doit effectuer un test de Courage.

XIX-B-49. Exalté (passive).

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

XIX-B-50. Fanatisme (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence rate un test de Courage et doit fuir alors qu'il est assailli par un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. En cas de nouvel échec, le combattant s'enfuit. En revanche, si le test est réussi, le combattant ne s'enfuit pas mais subit les autres effets de la déroute.



Lorsqu'un combattant doté de cette compétence rate un test de Courage avant un assaut contre un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. En cas de nouvel échec, le combattant ne bouge pas. En revanche, si le test est réussi, le combattant effectue obligatoirement un engagement (il ne peut ni effectuer une charge ni bénéficier d'un éventuel tir en assaut, quelles que soient les actions annoncées avant l'assaut) mais subit les autres effets de la déroute.

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

XIX-B-51. Farouche/X (passive).

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

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

XIX-B-52. Fauchage/X (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue un déplacement, chaque combattant (ami ou ennemi) situé sur les côtés et à moins de 2,5cm du Faucheur durant son déplacement doit effectuer un test d'Initiative (difficulté=6, avec difficulté=8 pour les combattants au contact d'un adversaire et difficulté-2 pour les combattants qui possèdent la compétence « Bond »).

Si le test échoue, le combattant subit un jet de Blessures (Force = X).

Note : Un combattant situé intégralement sur l'arrière du socle au départ du faucheur n'est pas concerné, de même qu'un combattant situé intégralement sur l'avant du socle à l'arrivée du faucheur.

XIX-B-53. Féal/X (passive).

Voir XV-B-3.

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

XIX-B-54. Feinte (active).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence réussit une attaque au corps à corps et que celle-ci n'est pas parée, le joueur qui le contrôle peut choisir d'effectuer une feinte au lieu d'une attaque normale. Dans ce cas, au lieu d'effectuer un test de Blessures, le combattant fait perdre le prochain dé de défense ou d'attaque à son adversaire (au choix du feinteur).

XIX-B-55. Féroce (passive).

Les résultats «Sonné» (après application des éventuels modificateurs) sur les jets de Blessures au corps à corps infligés par un combattant doté de cette compétence sont considérés comme des résultats « Blessure légère ». Les adversaires immunisés aux Blessures légères sont Sonnés.

XIX-B-56. Fine lame (passive).

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

XIX-B-57. Fléau/X (passive).

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

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

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

Lorsqu'un combattant effectue un test de Blessures contre un adversaire ciblé par Fléau, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans la Table des Blessures, Il n'est pas possible de descendre ainsi en dessous de la dernière ligne.

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

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

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

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

XIX-B-58. Focus (passive).

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

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

XIX-B-59. Force en charge/X (active).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence déclare une charge, il gagne FOR+X.

Ce bonus prend fin dès que :

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

Un combattant bénéficiant du bonus de cette compétence n'a pas le droit d'effectuer de Coup de maître.

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

XIX-B-60. Frère de sang/X (passive).

X indique le nom d'un combattant auquel le combattant est lié, Lorsque les deux combattants font partie de la même armée, la Valeur stratégique de chacun d'entre eux est diminuée de 10 % (arrondie au supérieur).

En outre, au cours de la bataille, tant que les deux combattants se tiennent à une distance maximale de 10cm l'un de l'autre, ils bénéficient tous deux de la compétence « Instinct de survie/6 ».

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

XIX-B-61. Furie guerrière (active).

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

Si un combattant utilise cette compétence, les effets s'appliquent jusqu'à la fin du tour, même si le combattant participe à une autre mêlée après un mouvement de poursuite. Il sera donc obligé, lors des combats suivants, de placer ses dés de combat de façon à devoir déclarer à nouveau une Furie guerrière.

Un combattant forcé de placer au moins autant de dés en défense qu'en attaque ne peut pas utiliser la Furie guerrière.

Exemples : un frère templier (griffon) dispose de 2 dés de combat alors qu'il affronte un bûshi (gobelin). S'il place 1 dé en attaque et 1 dé en défense, le frère templier n'utilisera pas la Furie guerrière et ne gagnera pas de dé d'attaque supplémentaire.

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

XIX-B-62. Guerrier-mage (passive).

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

XIX-B-63. Harcèlement (active).

Un combattant doté de cette compétence peut, au choix :

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

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

XIX-B-64. Hypérien/X (passive).

Un Hypérien est doté des compétences « Alliance/Cynwälls » et « Immunité/Peur ».

Un Hypérien est considéré comme ayant Peur=X par tous les combattants ci-dessous. La compétence « Immunité/Peur » de ces combattants est sans effet face à un Hypérien.

Si un combattant est soumis simultanément à la compétence « Hypérien/X » et à une peur d'une autre origine, il ne teste son courage que contre la valeur la plus élevée des deux.

Les combattants ci-dessous ne peuvent jamais bénéficier de cette compétence, quel que soit l'effet de jeu qui leur permettrait de l'acquérir.

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

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

XIX-B-65. Iconoclaste (passive).

Voir XV-B-2.

XIX-B-66. Illuminé (passive).

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

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

XIX-B-67. Immobile/X (passive).

Le combattant est doté de la compétence « Inébranlable ».

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

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

Un combattant doté de cette compétence ne peut jamais effectuer ni action exclusive, ni désengagement, ni mouvement de poursuite, ni mouvement de fuite.

Tant que ce combattant est en contact avec au moins un combattant adverse, il gagne TIR-1.

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

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

XIX-B-68. Immortel/X (passive).

Les dieux eux-mêmes ne peuvent se manifester sur Aarklash, mais les légions célestes et abyssales sont là pour prouver que les légendes sont bien réelles.

Les Immortels sont regroupés de la même façon que les Alliances: Voies de la Lumière, Chemins du Destin et Méandres des Ténèbres. Un Immortel appartient au peuple inscrit dans son rang. Si aucun peuple n'est mentionné, il peut rejoindre n'importe quelle armée issue de sa Voie d'alliance. Un Immortel peut rejoindre une armée de deux façons :

- Il est invoqué **avant** la bataille. Dans ce cas le coût (en PA) indiqué sur sa carte de références doit être acquitté au moment de la constitution de l'armée.
- Il est invoqué **pendant** la bataille par un fidèle possédant le miracle approprié.

Exemples : *Le rang des animæ sylvestres est « Régulier immortel du Destin. » Elles peuvent donc se joindre à n'importe quelle armée du Destin.*

Le rang des guerriers mandigorn est « Créature daïkinee. Immortel du Destin. Faye. » Ils sont donc des combattants daïkinees.

Tous les Immortels sont dotés de la compétence « Immunité/Toxique ».

- **X=Lumière** : affiliés aux Voies de la Lumière, ils sont dotés de la compétence « Juste ».
- **X=Destin** : affiliés aux Chemins du Destin, ils sont dotés de la compétence « Conscience ».
- **X=Ténèbres** : affiliés aux Méandres des Ténèbres, ils sont dotés de la compétence « Immunité/Peur », mais sont tout de même affectés par la Peur des Hypériens.
En outre, un être des Ténèbres ne peut passer sous le contrôle de l'ennemi.

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

XIX-B-69. Immunité/X (passive).

Les Immunités sont des propriétés magiques ou naturelles qui protègent certains combattants. Un combattant doté de cette compétence ne craint pas les effets de X ou les Blessures localisées dans la zone X de la Table de Blessures.

Dans le cas où X est un Élément, le combattant peut à tout moment choisir de bénéficier ou non des effets de cette compétence.

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

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

Immunité/Blessures exceptionnelles : Le combattant ignore tout test de Blessures dont le résultat naturel est un double.

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

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

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

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

XIX-B-70. Impact/X (passive).

Lorsqu'un Combattant doté de cette compétence effectue un assaut, les combattants au contact desquels il parvient subissent un test de Blessures dont la Force varie en fonction de la distance parcourue par l'impacteur avant le choc.

1. Calcul de la FOR de l'impact.

Cette FOR est égale à la valeur X associée à la compétence multipliée par le nombre de tranches (même incomplètes) de 10cm parcourues par l'impacteur. La distance prise en compte est celle qui sépare le point de départ de l'impacteur du combattant qui subit le jet de Blessures.

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

Note : *En cas d'impacts successifs, la Force des impacts peut donc augmenter chaque fois que l'impacteur change de tranche de 10cm par rapport à son point de départ.*

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

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

2. Qui subit l'impact ?

Seuls les combattants au contact de l'avant de l'impacteur subissent l'impact.

Si un combattant doté d'Impact/X a pris de la vitesse grâce à Irrépressible et est assailli de face, l'assaillant subit immédiatement l'impact.

3. Dommages causés par l'impact.

Les jets de Blessures causés par l'impact sont effectués dès que l'impacteur parvient au contact de sa cible. Si les combattants au contact de l'avant de l'impacteur sont Tués net ou détruits par l'impact, l'impacteur peut choisir de poursuivre son déplacement ou bien de s'arrêter. S'il poursuit son déplacement, cela ne compte pas comme un mouvement de poursuite. Si, en poursuivant son déplacement, il rencontre un nouveau combattant, celui-ci subit également un jet de Blessures dont la Force peut augmenter entre 2 impacts successifs.

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

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

XIX-B-71. Implacable/X (passive).

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

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

XIX-B-72. Inaltérable (passive).

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

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

Exemples : Si une portion de terrain est rendue impraticable par un sortilège, elle l'est aussi pour les combattants Inaltérables.

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

Cas particulier : Inaltérable ne s'applique pas aux combattants se trouvant à bord d'une machine de guerre dotée de Transport. Les effets qui affectent les combattants au contact de la cible initiale peuvent donc affecter les combattants transportés sans affecter l'engin lui-même. Cependant, les effets impliquant un déplacement de ces combattants ne s'appliquent pas.

XIX-B-73. Inébranlable (passive).

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

XIX-B-74. Infiltration/X (active).

Cette compétence est activée juste avant le jet de Tactique du premier tour de jeu. Le combattant peut être déplacé d'une distance maximale égale à X cm.

Ce déplacement est effectué au palier 0 et dans n'importe quelle direction.

Ce déplacement ne permet pas d'engager un adversaire.



Ce déplacement peut conduire le combattant à sortir de sa zone de déploiement et même à entrer dans celle de l'ennemi.

Ce déplacement ne permet pas de ramasser de marqueur.

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

XIX-B-75. Insensible/X (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est ciblé par un sortilège ou un miracle adverse (ou lorsqu'il se trouve dans l'aire d'effet), le joueur qui le contrôle doit lancer 1d6. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le combattant ne subit pas l'effet. Cela ne signifie pas que l'effet du sort ou du miracle est annulé, simplement que le combattant y échappe.

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

XIX-B-76. Instinct de survie/X (passive).



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

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

XIX-B-77. Invocateur/X (passive).

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

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

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

XIX-B-78. Irrépressible (passive).

Lorsqu'un combattant Irrépressible se déplace sur une distance supérieure à son Mouvement (en cm) et qu'il n'a pas été immobilisé au terme de son déplacement, un marqueur doit être placé près de son socle pour signifier qu'il a pris de la vitesse. Ce pion reste en place d'un tour sur l'autre et n'est retiré que lorsque l'engin s'arrête ou effectue un déplacement inférieur ou égal à son Mouvement.

Un combattant qui a pris de la vitesse ne peut être assailli ni par les flancs, ni par l'arrière, sauf par des combattants dont la Force individuelle au moment de l'assaut est supérieure ou égale à la Résistance de l'engin. Si l'engin est chargé de face alors qu'il a pris de la vitesse, il ne subit aucun malus de charge.

Si un combattant Irrépressible possède un marqueur de vitesse au moment de son activation, il ne peut se réorienter qu'en effectuant des virages.

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

Un combattant qui termine le tour au contact d'un adversaire ne bénéficie pas d'un marqueur de vitesse lors du tour suivant. Il est considéré comme étant au corps à corps.

XIX-B-79. Juste (passive).

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

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

XIX-B-80. Lames dorsales/X (active).

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

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

- Ces dés ne peuvent être placés qu'en attaque.
- Les modificateurs d'Attaque s'appliquent aux attaques effectuées avec les dés des Lames dorsales.
- Les modificateurs de Force ne s'appliquent pas aux attaques effectuées avec les dés des Lames dorsales, à l'exception des pénalités de blessure.
- Les dés des Lames dorsales ne peuvent pas participer à un Coup de maître.



- Pour pouvoir recourir à la Défense soutenue (voir IX-E-5), un combattant doté de Lames dorsales doit renoncer aux dés de combat fournis par celles-ci au moment de la répartition de ses dés de combat.
- A moins que le combattant n'y renonce au moment de la répartition des dés de combat, les dés de combat liés aux Lames dorsales ne peuvent être annulés par aucun effet de jeu (désengagement raté, gaz des souffleurs gobelins, etc...).

XIX-B-81. Maîtrise des arcanes (active).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

XIX-B-82. Martyr/X (active).

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

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

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



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

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

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

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

XIX-B-83. Maudit des Dieux (passive).

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

XIX-B-84. Mécanicien/X (active).

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

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

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

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

XIX-B-85. Membre supplémentaire (active).

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

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

XIX-B-86. Mercenaire (passive).

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



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

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

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

XIX-B-87. Moine-guerrier (passive).

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

XIX-B-88. Mort-vivant (passive).

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



Lorsqu'un test utilisant la DIS d'un Mort-vivant doit être effectué, on considère que cette valeur est nulle (DIS 0). Sauf exception (telle la règle Seigneur des morts), un Mort-vivant ne peut pas bénéficier des avantages de Commandement/X, Musicien/X ou Étendard/X.

XIX-B-89. Musicien/X (active).

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



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

Note : Les musiciens ne sont pas des commandants.

XIX-B-90. Mutagène/X (active).

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

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

1. Calcul du nombre de dés de Mutagène/X.

Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, pour chaque tranche (même incomplète) de 100PA de combattants de son camp encore en jeu et dotés de cette compétence (aptitudes et artefacts compris), le joueur qui les contrôle bénéficie d'un dé de Mutagène/X.

Exemple : Un joueur Scorpion dispose des combattants suivants dans son armée :

Kayl Kartan (Mutagène/1) : 48PA ;

+ Symbole de pouvoir (artefact) : 6PA ;

2 guerriers Kératis (Mutagène/1) : 62PA ;

3 clones de Dirz (Mutagène/-1) : 33PA ;

1 tigre de Dirz : 56PA.

Pour le calcul du total (en PA) de combattants dotés de Mutagène/X, l'artefact de Kayl Kartan est pris en compte car il appartient à un combattant doté de cette compétence. En revanche, le tigre de Dirz n'en étant pas pourvu, il n'est pas pris en compte dans le calcul, Le total est donc de $48 + 6 + 62 + 33 = 149$ PA. Cela représente deux tranches incomplètes de 100PA, soit 2 dés de Mutagène/X.

2. Attribution des dés de Mutagène/X.

Une fois le calcul du nombre de dés effectué, chacun doit immédiatement être attribué par le joueur à un de ses combattants dotés de Mutagène/X. Un même combattant ne peut bénéficier que d'un seul dé de Mutagène/X par tour (sauf exception liée à un effet particulier).

L'attribution des dés doit avoir lieu avant le jet de Tactique.

Exemple : Le joueur Scorpion bénéficie de 2 dés de Mutagène/X Le tigre de Dirz ne peut pas en recevoir, car il n'est pas doté de la compétence « Mutagène/X ». Le joueur choisit un guerrier Kératis et un clone de Dirz.

3. Détermination du bonus de Mutagène/X.

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

Le joueur doit lancer les dés de Mutagène/X juste après le jet de Tactique pour déterminer les bonus. Pour calculer ce dernier, le résultat naturel du jet est modifié par la valeur X associée à la compétence « Mutagène/X » du combattant.

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

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

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

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

4. Caractéristiques pouvant être augmentées et bonus maximal.

Les points de bonus ainsi obtenus peuvent servir à augmenter MOU, INI, ATT, FOR, DEF, RES et COU. Le nombre maximal de points de Mutagène/X pouvant s'ajouter à une même caractéristique est égal à 2 plus la valeur X de la compétence du combattant si elle est positive.

Attention ! Le bonus en Courage est strictement réservé au combattant doté du dé de Mutagène/X, il ne peut en aucun cas être transmis à un autre combattant, quel que soit l'effet de jeu pris en compte (« Commandement/X », sortilège, etc....).

Attention ! Le bonus en Attaque ne doit pas être pris en compte dans le cadre de l'utilisation éventuelle de la compétence « Coup de maître/X ».

Exemple : Avec Mutagène/-1, le clone de Dirz peut assigner un maximum de deux points de bonus à une même caractéristique. Un guerrier Kératis, en revanche, est doté de Mutagène/1. Il peut donc ajouter jusqu'à trois points de bonus à une même caractéristique.

5. Répartition des points de bonus.

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

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

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

6. Durée des modifications.

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

XIX-B-91. Négation (passive).

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

XIX-B-92. Parade (passive).

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

XIX-B-93. Paria (passive).

Un Paria ne peut pas bénéficier des effets de Commandement/X, Musicien/X ou Étendard/X d'une autre figurine qui n'est pas elle-même Paria.

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

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

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

XIX-B-94. Piété/X (active).

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

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

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

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

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

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

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

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

XIX-B-95. Poids/X (passive).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

XIX-B-96. Possédé (passive).

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

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

XIX-B-97. Précision (passive).

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

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

XIX-B-98. Prévisible (passive).

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

XIX-B-99. Pugnacité (passive).

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

XIX-B-100. Rapidité (passive).

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

XIX-B-101. Rechargement rapide/X (active).

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

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

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

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

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

XIX-B-102. Récupération/X (passive).

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

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

XIX-B-103. Réflexes (passive).

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



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

XIX-B-104. Régénération/X (passive).

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

Exemple : Une Blessure critique devient une Blessure grave.

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

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

XIX-B-105. Rempart/X (passive).

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

XIX-B-106. Renfort (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est éliminé, sa figurine doit être placée au bord du terrain (sauf si l'effet qui l'a éliminé précise qu'il est « retiré de la partie »). Le groupe ainsi constitué est appelé renfort. Si plusieurs camps ont des combattants dotés de cette compétence, chacun dispose de ses propres renforts. Lors de chaque phase d'entretien, les joueurs ayant des renforts lancent 1d6. Le résultat obtenu affecte le combattant en renfort ayant la plus faible valeur stratégique (voir I-E-6) :

- '1' ou '2' : Le combattant est retiré des renforts. Il n'est pas retiré de la partie, mais ne peut plus être affecté par un test de renfort.
- '3' ou '4' : Aucun effet.
- '5' ou '6' : Le combattant revient sur le champ de bataille. Il doit être immédiatement placé à une distance maximale de 10cm d'un autre combattant de son camp et ne peut pas être placé au contact d'un adversaire.

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

En revanche, tous les effets qui l'affectaient au moment de sa mort sont dissipés. Un Champion ne peut jamais bénéficier de cette compétence.

XIX-B-107. Réorientation (active).

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

XIX-B-108. Résolution/X (active).

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

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

XIX-B-109. Rigueur (passive).

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

XIX-B-110. Sapeur/X (active).

Un Sapeur peut placer X barricades sur le champ de bataille au moment de son déploiement. Une barricade ne peut pas être placée dans la zone de déploiement adverse.

Les dimensions d'une barricade sont 5cm (longueur) x 2,5cm (largeur) x 2cm (hauteur) et l'objet est considéré comme un obstacle défensif de Petite Taille.

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

Une barricade peut être détruite, elle possède une RES de 10 et la valeur X associée à la compétence indique son nombre de PS.

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

XIX-B-111. Seigneur des morts/X (active).

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



Tout combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant » situé à Xcm d'un Seigneur des morts bénéficie de PEUR+Y, Y étant égal à la catégorie de rang du Seigneur des morts.

Exemple : Au moment de lancer un assaut contre un adversaire, un pantin morbide (PEUR=5) se trouve dans l'aura de Melmoth (« Seigneur des morts/10 »; PEUR=7). Melmoth étant Élite (catégorie de rang 2), le pantin gagne PEUR+2. Sa Peur est donc considérée comme étant de $5 + 2 = 7$.

Ce bonus ne peut pas amener la Peur du combattant qui en bénéficie à dépasser celle du Seigneur des morts.

Exemple : Un Wolfen zombie (PEUR=8) se trouve dans l'aura de la Gorgone (« Seigneur des morts /10 »; PEUR=9; catégorie de rang 2). Le Wolfen zombie devrait gagner PEUR+2, mais cela amènerait sa Peur à 10, ce qui est supérieur à la Peur de la Gorgone. Le Wolfen zombie ne gagne donc que PEUR+1 et sa Peur est considérée comme étant de $8 + 1 = 9$.

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

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

XIX-B-112. Sélénite (passive).

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

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

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

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

**XIX-B-113. Soin/X (active).**

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

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

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

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

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

XIX-B-114. Stratège (passive).

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

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

XIX-B-115. Structure/X (passive).

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

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

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

- Blessure légère : L'engin perd 1 PS.
- Blessure grave : L'engin perd 2 PS.

- Blessure critique : L'engin perd 3 PS.
- Tué net : L'engin perd 4 PS.

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

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

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

XIX-B-116. Thaumaturge (passive).

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

XIX-B-117. Tir instinctif (passive).

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

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



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

XIX-B-118. Tir d'assaut (active).

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



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

XIX-B-119. Tir supplémentaire/X (active).



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

XIX-B-120. Tireur d'élite (passive).



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

XIX-B- 121. Tireur embarqué (active).



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



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

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

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

XIX-B-122. Toxique/X (active).

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

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

1. Calcul du nombre de dés de Toxique/X.

Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, pour chaque tranche (même incomplète) de 100 PA de combattants de son camp encore en jeu et dotés de cette compétence (aptitudes et artefacts compris), le joueur bénéficie d'un dé de Toxique/X.

Exemple : Un joueur Mid-Nor dispose des combattants suivants dans son armée :

Kanizhar le Cannibale (Toxique/2) : 69PA ;

3 incubes du Despote (Toxique/1) : 72PA ;

4 guerriers des Gouffres : 32PA.

Pour le calcul du total (en PA) de combattants dotés de Toxique/X. Les guerriers des Gouffres n'étant pas pourvus de Toxique/X, ils ne sont pas pris en compte dans le calcul. Le total est donc de $69 + 72 = 141PA$, ce qui représente deux tranches incomplètes de 100PA, soit deux dés de Toxique/X.

2. Attribution des dés de Toxique/X.

Une fois le calcul du nombre de dés effectué, chacun doit immédiatement être attribué par le joueur à l'un de ses combattants dotés de Toxique/X. Un même combattant ne peut ainsi bénéficier que d'un seul dé de Toxique/X par tour (sauf exception liée à un effet particulier).

Exemple : Le joueur Mid-Nor bénéficie de 2 dés de Toxique/X. Les guerriers des Gouffres ne peuvent pas en recevoir, car ils ne sont pas dotés de la compétence. Le joueur choisit Kanizhar et un incubé du Despote.

3. Effets des dés de Toxique/X.

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

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

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

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

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

4. Durée des effets de Toxique/X.

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

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

XIX-B-123. Transport/X (passive).

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

1. Capacité de transport.

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

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

Les combattants de Grande taille comptent pour 3.

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

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

2. Combattants embarqués lors du déploiement.

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

3. Combattants embarqués et séquence d'activation.

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

4. Embarquement et débarquement.

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

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

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

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

Les figurines débarquées sont disposées au contact de l'accès du véhicule et peuvent être activées immédiatement. Elles ne peuvent cependant pas déclarer de charge jusqu'à la fin du tour :

Si une figurine embarquée ne peut pas être placée au contact de l'accès du véhicule (à cause de la présence d'obstacles ou d'autres figurines), elle demeure à l'intérieur de l'engin.

5. Destruction du véhicule.

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

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

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

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

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

XIX-B-124. Tueur né (passive).

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

XIX-B-125. Visée (active).

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

XIX-B-126. Vivacité (passive).

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

XIX-B-127. Vol (passive).

Voir VII-C.

XIX-B-128. Vulnérable (passive).

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

XIX-C. Équipements spéciaux.

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

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

- Chaudière.
- Carburateur.

XIX-D. Équipements à vapeur et à naphte.

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

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

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

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

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

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

Mouvement.

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

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

Initiative, Attaque, Défense.

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

Force d'une arme de corps à corps.

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

Force d'une arme à distance.

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

Peur.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Explosion de la chaudière.

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

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

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

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

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

2/3/4. Arrêt de la chaudière.

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

5/6. Surchauffe.

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

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

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

XIX-E-1.Cassant.

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

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

XIX-E-2. Inaltérable.

Tout élément de décor est doté de cette compétence.

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

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

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

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

XIX-E-3. Indestructible.

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

XIX-E-4. Inflammable.

L'élément peut être incendié.

XIX-E-5. Translucide.

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

XIX-F. Liste des compétences des nexus.

XIX-F-1. Asservi (passive).

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

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

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

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

XIX-F-2. Emblème/X (passive).

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

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

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

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

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

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

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

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

XIX-F-6. Icône/X (passive).

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

XIX-F-7. Inaltérable.

Tout nexus est doté de cette compétence.

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

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

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

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

XIX-F-8. Inviolable (passive).

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

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

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

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

XIX-F-10. Réparation/X (passive).

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

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

Un nexus détruit ne peut pas se réparer.

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

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

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

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

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

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

pourraient souffrir les victimes et s'applique tant que les combattants concernés demeurent dans l'aire d'effet ou jusqu'à la destruction du nexus.

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

