

Ch.20 Scénarios.

Sommaire :

Ch.20 Scénarios.....	1
XX-A. Les scénarios.....	1
XX-A-1. Situation.....	2
XX-A-2. Placement des décors.....	2
XX-A-3. Déploiement.....	2
XX-A-4. Conditions de victoire.....	2
XX-A-5. Goal-average et bonus.....	3
XX-B. Règles spéciales.....	3
XX-B-1. Commandeur.....	3
XX-B-2. Compteurs.....	3
XX-B-3. Combattants invoqués.....	4
XX-C. Contrôle et prise d'objectifs.....	4
XX-C-1. Valeur et effectif.....	4
XX-C-2. Occupation d'un objectif.....	4
XX-C-3. Contrôle d'un objectif.....	5
XX-C-4. Capture d'un ennemi.....	5
XX-D. Prise de guerre.....	5
XX-D-1. Ramasser un marqueur.....	5
XX-D-2. Porter un marqueur.....	5
XX-D-3. Poser un marqueur.....	6
XX-E. Combattants neutres.....	6
XX-E-1. Activation des combattants neutres.....	6
XX-E-2. Gestion des éclaireurs dissimulés.....	6
XX-E-3. Jet de dés et compétences actives.....	6
XX-E-4. Combat.....	6
XX-E-5. Mouvements de poursuite.....	7
XX-E-6. Individus passifs.....	7
XX-F. Jouer à 3 joueurs ou plus.....	8
XX-F-1. Déploiement.....	8
XX-F-2. Refus.....	8
XX-F-3. Phase d'activation.....	8
XX-F-4. Tir dans une mêlée.....	8
XX-F-5. Phase de combat.....	8
XX-F-6. Mouvements de poursuite.....	8

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



Ce chapitre regroupe les divers critères définissant un scénario de jeu pour Confrontation, ainsi que les règles spécifiques à ce mode de jeu.

L'essentiel de ce chapitre provient des règlements mis en place pour Confrontation 3 par les CDR.

XX-A. Les scénarios.

Chaque scénario est défini par les critères suivants.

La **situation** définit l'état du champ de bataille avant le début du combat, le placement des éléments de scénario et des marqueurs qui sont présents sur la table de jeu ainsi que n'importe quelle condition spécifique au scénario.

Le **déploiement** indique la façon dont les armées doivent être placées sur le terrain lors de la phase d'approche.

Les **objectifs** définissent le ou les buts à atteindre pour chaque joueur.

Les **conditions de victoire** indiquent dans quelles circonstances un joueur peut être déclaré victorieux ou perdant.

La **durée** définit le nombre maximal de tours que dure la partie.

Le **bonus**, facultatif, est là pour renforcer le goal-average d'un joueur ayant rempli les conditions décrites.

XX-A-1. Situation.

Certains scénarios impliquent le placement d'éléments de décor particuliers à des endroits précis. D'autres permettent toutefois aux joueurs de définir eux-mêmes le relief du champ de bataille. Lorsque la situation est « Libre », les joueurs doivent se mettre d'accord sur le relief du terrain.

XX-A-2. Placement des décors.

Il existe 3 **types de décors** différents :

- Les décors de scénario, représentant les objectifs ou les éléments cruciaux requis par le scénario. Généralement ces éléments sont placés à des endroits spécifiques de la table.
- Les décors standards placés par les joueurs. Généralement ces éléments sont immobiles et indestructibles.
- Les éléments mobiles, comme les marqueurs.

Chaque partie se déroule avec un minimum de 4 éléments de décor, sauf si le contraire est précisé par le scénario. Il n'y a pas de limite au nombre de décors que vous pouvez utiliser (sauf si le contraire est précisé par le scénario), à part la taille de la table et les restrictions détaillées ci-dessous.

Il est conseillé qu'aucun élément de décor ne dépasse 30x30cm. Les effets de chaque élément doivent être clairement définis avant le début de la partie. Sauf précision contraire, les décors sont placés dans l'ordre suivant :

- En premier sont placés les éléments fixes imposés par le scénario.
- Ensuite les éléments de décors standards, chaque joueur en plaçant un à tour de rôle. Chaque joueur lance 1d6 et le plus haut résultat place le premier élément.
- Ensuite, placez les éléments mobiles et les combattants neutres spécifiés par le scénario.
- Finalement, lancez 1d6 pour choisir les zones de déploiement.

Attention ! Tous les éléments de décors doivent être placés au minimum à 6cm les uns des autres ainsi qu'à 6cm ou plus d'un bord de table.

XX-A-3. Déploiement.

(schéma d'un déploiement en ligne de bataille)

Bien que certains scénarios définissent des zones de déploiement particulières, le mode de déploiement standard de Confrontation est la ligne de bataille.

Dans cette configuration, le champ de bataille est divisé en deux zones délimitées par la ligne médiane qui traverse le terrain dans sa largeur. Chaque zone est attribuée à l'un des deux camps.

La zone de déploiement de chaque joueur est définie par la surface située dans sa moitié de terrain, à plus de 15cm de la ligne médiane et à moins de 50cm de celle-ci.

Sauf précision contraire, les « Eclaireurs » se déploient selon leur règle spécifique, mais ne peuvent pas l'utiliser pour être déployés à MOU ou moins d'un objectif ou d'un décor de scénario.

Les combattants bénéficiant d'un déploiement spécial (chasse sacrée du Chêne rouge par exemple) sont aussi soumis à cette restriction.

Aucun combattant ou Nexus ne peut être déployé sur ou dans un décor de scénario, ni dans un élément de décor inaccessible ou impassable.

XX-A-4. Conditions de victoire.

Les conditions de victoire impliquent des points de victoire (PV), le joueur qui en possède le plus au terme de la partie remporte la bataille.

Certaines conditions de victoire sont à remplir en cours de partie, d'autres ne sont comptabilisées qu'en fin de partie, le détail est spécifiquement précisé pour chaque scénario.

De nombreux scénarios se jouent avec 3 conditions de victoire, afin d'utiliser le système de points de tournoi de la Confédération du Dragon Rouge, décrit ci-dessous.

Nombre de PV marqués par le joueur	Nombre de PV marqués par l'adversaire	Nombre de points de tournoi marqués
3	0	9
2	0	8
2	1	7
1	0	6
1	1	5
0	0	4
1	2	3
0	1	2
0	2	1
0	3	0

XX-A-5. Goal-average et bonus.

De nombreux scénarios possèdent un **bonus**. Le joueur qui remplit les conditions décrites peut ajouter les points indiqués à son goal-average.

Le bonus maximal est de 100PA. Même si un joueur peut réclamer plus de 100PA, il ne peut pas marquer plus de 100PA.

Le **goal-average** est calculé de la façon suivante :

- Faire le total de la valeur stratégique de ses propres pertes (quelles qu'en soient les causes, les combattants sacrifiés ou tués par des combattants neutres sont aussi pris en compte, de même que les combattants invoqués).
- Faire le total de la valeur stratégique des pertes adverses (idem).
- Le Goal-average est la différence entre ses propres pertes et les pertes adverses, auquel on ajoute les éventuels bonus.

XX-B. Règles spéciales.

De nombreux scénarios utilisent des règles spéciales plus ou moins élaborées.

Certaines d'entre elles sont suffisamment génériques pour être décrites ici.

XX-B-1. Commandeur.

Certains scénarios nécessitent que l'un des combattants de l'armée soit désigné comme étant le **Commandeur**.

Le Commandeur est obligatoirement le Champion le plus cher de l'armée en Valeur stratégique (voir I-E-6). Si 2 Champions ou plus ont le coût le plus élevé en Valeur stratégique, le joueur doit choisir lequel sera le Commandeur. Le Commandeur **doit** être noté sur la première ligne de la feuille d'armée.

XX-B-2. Compteurs.

Certains scénarios utilisent des **compteurs** pour gérer certains effets (comme les incendies). Ce ne sont pas des marqueurs. Les compteurs ne peuvent pas être portés, bougés ou bloqués : ils ne représentent pas des objets physiques.

Un combattant peut ajouter/soustraire des compteurs pendant la phase d'entretien sur un objectif/élément de scénario s'il est en contact socle à socle avec ce dernier.

Un combattant peut ajouter/soustraire (suivant les instructions du scénario) autant de compteurs que sa Puissance (voir I-E-10), soit 1 compteur pour les petites et moyennes tailles, 2 pour les grandes tailles et 3 pour les très grandes tailles / « Énorme/X », ...

Les combattants invoqués ne peuvent ajouter/soustraire des compteurs que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Les combattants en déroute ne peuvent pas ajouter/soustraire des compteurs.

XX-B-3. Combattants invoqués.

Les combattants invoqués sont ceux qui sont amenés sur la table à l'aide d'un sort, d'un miracle, d'un artefact ou d'un quelconque effet de jeu et dont le nombre est limité par le rang de l'invocateur (voir XIV-H).

Les combattants invoqués pendant la partie ne comptent pas pour ce qui concerne les conditions de victoire (porter un marqueur, contrôler un objectif, compteurs...) sauf s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Exemples : un Pantin morbide invoqué porte la mention "Régulier d'Achéron" dans son rang, il peut donc compter pour les conditions de victoire dans une armée d'Achéron mais pas dans une autre armée.

Une Ira tenebrae invoquée ne mentionne pas de peuple spécifique dans son rang et ne comptera donc jamais pour les conditions de victoire.

Attention, les combattants non invoqués comptent normalement pour les conditions de victoire. Si une armée compte en même temps des versions invoquées et non invoquées du même combattant, elles doivent être clairement identifiées pour pouvoir les distinguer.

Exemple : un Élémentaire d'Air non invoqué peut tout à fait contrôler un objectif ou ajouter/soustraire des compteurs.

Un combattant ne peut jamais être invoqué, revenir en jeu (par exemple grâce à la compétence « Renfort ») ou apparaître sur la table au contact d'un décor de scénario, d'un marqueur ou d'un autre combattant.

Lorsque cela est nécessaire, la valeur d'un combattant invoqué est égale au coût en PA indiqué sur sa carte de référence.

XX-C. Contrôle et prise d'objectifs.

Certaines conditions de victoire impliquent de connaître l'effectif et la valeur des forces en présence.

XX-C-1. Valeur et effectif.

L'**effectif** d'un camp est égal à la somme des valeurs de puissance (voir I-E-10) de ses combattants présents dans une zone donnée, à un moment donné.

La **valeur** d'un camp est égale à la somme des valeurs stratégiques (voir I-E-6) de ses combattants présents dans une zone donnée, à un moment donné.

Les combattants blessés subissent certaines pénalités à leur valeur stratégique en fonction de leur niveau de Blessures au moment du calcul :

- Blessure légère : aucune pénalité.
- Blessure grave : -5.
- Blessure critique : -10.

Exemple : Un guerrier Khor compte pour 23 dans le calcul de la valeur de son camp. S'il est en Blessure grave, sa valeur stratégique est abaissée à $23 - 5 = 18$ points.

Si la pénalité fait descendre la valeur du combattant en dessous de 0, celui-ci compte simplement pour 0.

Exemple : Un guerrier Keltois compte pour 8 dans le calcul de la valeur de son camp. S'il est en Blessure critique, sa valeur stratégique est abaissée de 10 points. Il compte donc pour 0.

Sauf indication contraire dans le texte du scénario :

- Les combattants en déroute et les combattants en vol (au palier 1 ou 2) ne sont pas comptabilisés dans le calcul de l'effectif et de la valeur.
- Les combattants invoqués, ressuscités ou revenus en jeu grâce à la compétence « Renfort » sont pris en compte dans le calcul de l'effectif et de la valeur, sauf s'ils ont été placés sur le champ de bataille lors du dernier tour de jeu.

XX-C-2. Occupation d'un objectif.

Certains scénarios impliquent d'occuper et/ou de contrôler des objectifs.

Pour **occuper un objectif**, un camp doit remplir certaines conditions en termes d'effectif et de valeur dans le périmètre associé à cet objectif. Ces conditions sont indiquées dans les scénarios concernés.

Exemple : L'occupation d'une colline requiert un effectif de 6 et une valeur de 50.

Au moment de déterminer l'occupation de cet objectif, le camp A compte quatre grands Crocs Wolfen d'une valeur individuelle de 34 sur la colline. Sur ces quatre combattants, un est en Blessure légère, un en Blessure

grave et un en Blessure critique. Leur effectif est donc de 8 (4 x 2, puisque les Wolfen sont de Grande Taille) et leur valeur de $34 + 34 + (34 - 5) + (34 - 10) = 121$. Ils occupent donc l'objectif.

Le camp B compte quant à lui six guerriers des Gouffres d'une valeur individuelle de 9 sur la colline, dont deux sont en Blessure grave et deux en Blessure critique.

Leur effectif est donc de 6 et leur valeur de $9 + 9 + (9 - 5) + (9 - 5) + (9 - 10) + (9 - 10) = 26$. Le camp B dispose d'un effectif suffisant, mais sa valeur n'est pas assez élevée pour occuper l'objectif.

Les scénarios précisent si un combattant doit, pour l'occuper, être au contact (au moins la moitié de son socle s'il s'agit d'un socle carré) d'un objectif ou dans une zone (l'intégralité de son socle) définie autour de celui-ci.

Les combattants suivants ne sont pas comptabilisés pour l'occupation d'un objectif :

- Combattant en déroute.
- Combattant caché (à l'aide de la compétence « Éclaireur » par exemple).
- Combattant qui n'est pas au palier 0.
- Combattant Neutre.
- Combattant invoqué, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.
- Combattant invoqué ou revenu en jeu lors du dernier tour de la partie.

XX-C-3. Contrôle d'un objectif.

Si deux camps adverses remplissent les conditions d'occupation pour un même objectif, ils l'occupent tous les deux.

Pour **contrôler un objectif**, l'effectif et la valeur du camp dans la zone définie doivent être tous deux strictement supérieurs à ceux de l'adversaire. N'importe quelle autre situation entraîne une égalité autour de l'objectif concerné.

Cas particulier : Un même combattant ne peut pas être pris en compte pour l'occupation et/ou le contrôle de plusieurs zones. Si un combattant se trouve à cheval sur plusieurs objectifs, le joueur qui le contrôle doit décider pour lequel il est comptabilisé.

Les conditions nécessaires pour qu'un combattant puisse participer au contrôle d'un objectif sont exactement les mêmes que celles d'un contrôle.

XX-C-4. Capture d'un ennemi.

Les objectifs de certaines missions impliquent la capture d'une cible. Cela fonctionne de la même façon que le contrôle d'un objectif. La cible est associée à un certain périmètre de contrôle qui peut varier en fonction de la mission. Au terme de la partie, le joueur qui contrôle ce périmètre capture la cible.

XX-D. Prise de guerre.

Certaines missions impliquent la présence sur le champ de bataille de **marqueurs** dont les combattants doivent s'emparer.

XX-D-1. Ramasser un marqueur.

Pour ramasser un marqueur, un combattant doit terminer un mouvement (pendant son activation ou suite à un mouvement de poursuite) dessus. Le marqueur est alors placé sur le socle du combattant.

Un combattant ne peut pas continuer son mouvement après avoir ramassé un marqueur, il pourra cependant effectuer des mouvements de poursuite dans les conditions normales.

Un combattant ne peut pas ramasser de marqueur lorsqu'il effectue un déplacement grâce à la compétence « Infiltration/X ».

Un combattant en déroute ne peut jamais ramasser de marqueur.

Un combattant invoqué ne peut ramasser de marqueurs que s'il appartient au même peuple que l'armée.

Un combattant qui n'est pas au même palier qu'un marqueur ne peut jamais terminer son mouvement dessus.

Un combattant peut terminer son mouvement sur un marqueur s'il ne peut/veut pas le ramasser, le marqueur est alors déplacé sur un côté du socle pour permettre à un autre combattant de le ramasser.

XX-D-2. Porter un marqueur.

Tous les marqueurs ont la compétence « Prise/X ». Un combattant peut donc porter X marqueurs au maximum. La valeur de X est définie pour chaque scénario.

Un combattant portant un marqueur ne peut jamais :

- Quitter le palier 0, volontairement ou non, quel que soit l'effet de jeu (compétence « Vol », rejet...).
- Bouger plus vite que MOUx2, quel que soit l'effet de jeu (sort, compétence « Rapidité »...).
- Augmenter son Mouvement, quel que soit l'effet de jeu (miracle, compétence « Mutagène/X »...).
- Etre affecté par un effet de jeu (quel qu'il soit) permettant ou requérant qu'il bouge plus d'une fois par phase (marche forcée, compétence « Implacable/X »...).
- Bénéficier de la compétence « Éclaireur » et rester dissimulé, il est donc considéré comme ayant été révélé.

Un marqueur ne peut jamais être déplacé par un autre moyen que le mouvement du combattant qui le porte.

XX-D-3. Poser un marqueur.

Un combattant peut volontairement poser un ou plusieurs marqueurs durant la phase d'Entretien. Les marqueurs sont posés sur le sol en contact avec le combattant (ou le plus près si ce n'est pas possible au contact) par le joueur qui le contrôle.

Un combattant en déroute pose ses marqueurs aussitôt après avoir raté son test de courage, de la même façon. Quand un combattant est retiré du jeu, quitte la table (volontairement ou non) ou s'il est retiré après un quelconque effet de jeu, ses éventuels marqueurs sont posés à l'endroit où le combattant a quitté la table. Si plus d'un marqueur sont posés en même temps, ils sont empilés les uns sur les autres.

Un marqueur ainsi déposé peut être ramassé à nouveau, à moins que le scénario ne précise le contraire.

XX-E. Combattants neutres.

Certaines missions ou certains événements font intervenir des **combattants Neutres** qui peuvent se montrer agressifs envers l'un ou l'autre camp (ou les deux).

Si plusieurs combattants peuvent être la cible d'un mouvement ou d'une attaque d'un combattant neutre, déterminez laquelle sera ciblée en suivant l'ordre ci-dessous :

- Le combattant avec la plus faible Valeur stratégique (voir I-E-6) est ciblé prioritairement.
- En cas d'égalité, le combattant avec le niveau de Blessures (voir II-B-2) le plus important.
- En cas d'égalité, jetez 1d6 pour choisir la cible.

Même si un combattant neutre a une Valeur stratégique, il n'est jamais compté comme perte ou tué en ce qui concerne le Goal-average, sauf en cas de mention précise dans les bonus.

XX-E-1. Activation des combattants neutres.

Les combattants Neutres sont activés avant tout autre combattant s'ils sont libres de tout adversaire au début de la phase d'activation.

Les combattants Neutres sont activés après tous les autres combattants s'ils sont en contact socle à socle avec un combattant non neutre au début de la phase d'activation.

Ils lancent toujours un assaut sur le combattant non neutre le plus proche (ignorez les autres combattants neutres et les combattants situés à un palier qui leur est inaccessible), chargeant si c'est possible.

XX-E-2. Gestion des éclaireurs dissimulés.

Au cours de leurs déplacements, les combattants Neutres ignorent la présence des Éclaireurs dissimulés.

En revanche, lorsqu'un Éclaireur est repéré par un combattant Neutre, sa présence est révélée à tous ses adversaires, quel que soit leur camp. De même, lorsqu'un Éclaireur est repéré par un adversaire contrôlé par un autre joueur, sa présence est révélée à tous les éventuels combattants Neutres.

XX-E-3. Jet de dés et compétences actives.

Les combattants Neutres utilisent obligatoirement leurs compétences actives.

Les combattants Neutres sont animés d'une volonté farouche : les '6' de leurs tests de caractéristiques doivent être relancés !

XX-E-4. Combat.

(schéma/photo)

Si un combattant Neutre se trouve au contact d'adversaires de camps différents, un test d'Initiative doit être effectué pour lui aussi. Les attaques sont alors effectuées comme si trois camps différents participaient au combat.

Un combattant Neutre place toujours tous ses dés de combat en attaque, sauf si un effet de jeu l'oblige à se défendre, et il a toujours recours à ses compétences actives.

Si, lors d'une passe d'armes, un combattant Neutre doit défendre des attaques adverses, il assigne 1 dé de défense sur chaque, dans l'ordre où elles sont portées.

Exemple : *Un animal sauvage a surgi au milieu du champ de bataille. Lors d'une phase de combat, il se retrouve au contact d'un guerrier Chacal (joueur Orque, 23 PA), d'un clone de Dirz et d'une sentinelle de Danakil (joueur Scorpion, respectivement 10 et 27 PA).*

Répartition des dés.

L'animal sauvage a automatiquement recours à la Furie guerrière et ses cinq dés sont placés en attaque. Le clone de Dirz place un dé en attaque et un autre en défense. Le guerrier Chacal place un dé en attaque et un autre en défense. La sentinelle de Danakil place ses deux dés en attaque.

Tests d'Initiative.

Chaque joueur procède à un test d'Initiative pour son propre camp. Puis, l'un des deux joueurs effectue un test d'Initiative pour l'animal. Le joueur Scorpion remporte le jet, l'animal obtient le second meilleur résultat et le joueur Orque le moins bon. À chaque passe d'armes, le joueur Scorpion attaquera donc en premier, puis l'animal et enfin l'orque.

Combat.

Première passe d'armes : La sentinelle et le clone effectuent chacun une attaque contre l'animal. L'animal effectue une attaque contre chacun de ses trois adversaires. Le guerrier Chacal effectue une attaque contre l'animal.

Deuxième passe d'armes : La sentinelle effectue une attaque contre l'animal. Il reste 2 attaques à l'animal pour 3 cibles potentielles. Ces deux attaques sont réparties sur le clone de Dirz et le guerrier Chacal (Valeurs stratégiques inférieures à celle de la sentinelle de Danakil).

XX-E-5. Mouvements de poursuite.

Si un combattant Neutre tue son (ses) adversaire(s), il effectue un mouvement de poursuite en direction du combattant non neutre le plus proche, quel que soit son camp.

Si un combattant Neutre est tué alors qu'il se trouve au contact d'adversaires de camps différents, c'est le joueur ayant obtenu le meilleur score au test d'Initiative qui peut poursuivre en premier. Il peut également décider de laisser son adversaire effectuer ses mouvements de poursuite en premier.

XX-E-6. Individus passifs.

Certaines missions impliquent des individus dits « passifs ». Il s'agit en général de civils à protéger ou à éliminer selon les cas. Ils répondent aux règles suivantes.

Ils sont contrôlés par le Défenseur, comme s'il s'agissait de ses propres figurines. Cependant, ils ne sont pas considérés comme étant du même peuple que la compagnie qui les protège. Ils ne sont pas comptabilisés dans l'effectif de leur camp.

Une carte les représentant doit être ajoutée à la pioche du joueur qui les contrôle. Si la mission implique plusieurs individus passifs ayant le même profil, ces derniers sont regroupés sur une seule carte, quel que soit leur nombre.

Les cartes qui les représentent sont prises en compte pour déterminer le nombre de refus (voir V-A-2). Ils ne peuvent pas bénéficier du commandement des combattants de leur camp.

Le Défenseur ne peut pas faire sortir volontairement un individu passif des limites du terrain, sauf si le texte de la mission le précise.

Ils ne peuvent pas effectuer d'assaut.

Ils placent toujours tous leurs dés de combat en défense, même si un effet de jeu les oblige à en placer en attaque.

Au terme de leur déplacement, ils doivent se trouver à 15cm ou moins d'un combattant ami, sauf s'ils sont en déroute. Dans ce dernier cas, ils peuvent s'éloigner de plus de 15cm de tout défenseur.

Si l'un d'eux se trouve à plus de 15cm de tout défenseur au moment de son activation, il ne peut pas être déplacé (sauf s'il est en déroute).

XX-F. Jouer à 3 joueurs ou plus.

XX-F-1. Déploiement.

Pour une bataille impliquant plus de deux factions, une zone de déploiement est déterminée pour chaque camp. De façon standard, ces zones doivent être espacées de 30cm les unes des autres.

Afin de déterminer l'ordre dans lequel les joueurs déploient leurs troupes, chacun procède à un jet de Tactique. Celui qui obtient le meilleur résultat choisit sa place dans l'ordre de jeu. Celui qui a obtenu le deuxième meilleur résultat choisit ensuite la sienne parmi celles qui restent et ainsi de suite.

Exemple : *Trois joueurs s'affrontent. Lors de la phase d'approche, le joueur Lion obtient un résultat final de 9 à son jet de Tactique, le joueur Gobelin obtient 5 et le joueur Drune obtient 6. Le joueur Lion décide de prendre la troisième place. Le joueur Drune a le choix entre la première et la deuxième place. Il choisit cette dernière. Le joueur Gobelin n'a pas le choix : il joue le premier. Une fois l'ordre de déploiement déterminé, les joueurs procèdent de la façon normale, en commençant par celui d'entre eux qui s'est vu attribuer la première place.*

XX-F-2. Refus.

Pendant l'approche, comme lors des phases d'activation, le nombre de refus (voir V-A-2) est calculé pour chacun par rapport au joueur ayant le plus de cartes dans sa pioche.

Exemple : *Le joueur Lion a 7 cartes. Le joueur goblin a 6 cartes. Le joueur Drune a 5 cartes. Le joueur Lion a le plus grand nombre de cartes. Le joueur goblin dispose donc de 1 refus, le joueur Drune de 2 refus.*

XX-F-3. Phase d'activation.

L'ordre dans lequel les joueurs prennent la parole est déterminé de la même façon que lors de l'approche. Les joueurs procèdent à un jet de Tactique et choisissent leur position, en commençant par celui qui a obtenu le meilleur résultat final.

Les résultats finaux de ce test doivent être gardés en mémoire ; ils auront une influence sur l'ordre de résolution des combats.

XX-F-4. Tir dans une mêlée.

Lors d'un tir dans une mêlée impliquant plus de deux camps, le jet de répartition est effectué normalement. Si ce n'est pas la cible visée qui est touchée, le combattant (d'un camp différent de la cible initiale) le plus proche du tireur reçoit le projectile.

XX-F-5. Phase de combat.

Les mêlées sont séparées par le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au test de Discipline de la mêlée, chaque joueur impliqué doit participer au test.

Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au jet de Tactique choisit le premier combat à résoudre. Puis, c'est le joueur ayant obtenu le deuxième meilleur résultat qui choisit le deuxième combat et ainsi de suite.

Les combats impliquant des combattants de plus de deux camps distincts sont résolus de la façon suivante. Chaque combattant place ses dés de combat dans l'ordre croissant de leurs Valeurs stratégiques. On procède ensuite à un test d'Initiative pour chaque camp impliqué dans le combat. L'Initiative de chaque camp est calculée normalement.

Lors de chaque passe d'armes, les joueurs effectuent les attaques de leurs combattants dans l'ordre défini par les résultats des tests d'Initiative.



Note : *Lors du jet d'Autorité, si plusieurs combattants sont dotés de la compétence « Autorité », ils effectuent un test de Discipline pour se départager entre eux ; mais sont automatiquement placés avant tous les autres combattants ne possédant pas cette compétence, qui effectuent de leur côté un test de Discipline pour se départager entre eux.*

XX-F-6. Mouvements de poursuite.

Les mouvements de poursuite répondent aux règles habituelles. Si un combattant est tué dans une mêlée l'opposant à des adversaires appartenant à des camps différents, ces derniers peuvent tous effectuer un mouvement de poursuite. Dans un tel cas, les combattants du camp ayant obtenu le meilleur résultat lors du test d'Initiative du combat peuvent poursuivre les premiers.

Exemple : Un combat opposant un karnagh à un joueur d'épée et à deux ashigarûs gobelins s'achève par la mort du karnagh. Ses trois adversaires peuvent donc effectuer un mouvement de poursuite. Ayant obtenu un meilleur résultat que le joueur Lion lors du test d'Initiative de ce combat, le joueur Gobelins peut déplacer ses ashigarûs avant le joueur Lion.

Un mouvement de poursuite peut amener un combattant au contact d'un adversaire qui était impliqué dans le combat auquel il vient de participer. Dans ce cas, le combat n'est pas résolu immédiatement.

Exemple : Après avoir éliminé le karnagh, le joueur Gobelins a recours au mouvement de poursuite de ses deux ashigarûs pour engager le joueur d'épée. Ces trois figurines ayant déjà combattu, le nouveau combat sera résolu au prochain tour.

