

## Ch.3 Comment jouer ?

### Sommaire :

<b>III-A. Lever une armée.</b> .....	<b>1</b>
III-A-1. Contingent. ....	1
III-A-2. Champions. ....	1
III-A-3. Valeur stratégique maximale. ....	1
III-A-4. Nexus. ....	2
III-A-5. Alliés. ....	2
III-A-6. Factions. ....	3
III-A-7. Artefacts. ....	4
III-A-8. Sortilèges et miracles. ....	4
III-A-9. Figurines et cartes de références. ....	4
III-A-10. Exemple de composition d'armée. ....	5
<b>III-B. Déploiement.</b> .....	<b>5</b>
III-B-1. Phase stratégique. ....	5
III-B-2. Phase d'approche. ....	6

### III-A. Lever une armée.

Avant une partie de Confrontation, les joueurs doivent s'accorder sur le coût (en PA) maximal de leurs armées respectives. Une fois ce choix effectué, chaque joueur peut librement constituer son groupe de combattants, sans dépasser le montant (en PA) fixé et en respectant les limitations suivantes.

#### III-A-1. Contingent.

Le contingent maximal de chaque armée, c'est-à-dire le nombre de figurines dont elle peut être constitué, est défini en fonction de la valeur (en PA) choisie.

Ce maximum est fixé à cinq figurines par tranche, incomplète, de 100 P.A.

Valeur de l'armée	Effectif maximal
100 PA	5
200 PA	10
300 PA	15
400 PA	20

Quelles que soient sa Taille, sa puissance et sa valeur combattant ne compte que pour 1 dans le contingent de son armée et ce, même si elle est constituée de plusieurs figurines sur un même socle (cavaliers, bombardiers nains, chars, etc...).

Un engin immobile compte pour 1, ainsi que chaque servant.

Il n'existe pas de minimum pour le contingent.

**Note :** *il arrive que le contingent puisse être dépassé durant le cours d'une partie (notamment si des combattants sont invoqués en cours de partie), cela ne pose aucun problème.*

#### III-A-2. Champions.



La valeur stratégique (voir I-E-6) cumulée des Champions d'une armée doit être au minimum de 20 % de la valeur maximale définie.

**Exemple :** *Un joueur prépare son armée de Gobelins pour une bataille à 300PA. Il peut jouer Azzoth le fourbe (34PA) et Shûb (36PA) dont la valeur cumulée est de 70PA, ce qui dépasse le minimum prévu par le format (60PA).*

#### III-A-3. Valeur stratégique maximale.



La valeur stratégique (voir I-E-6) d'un combattant ne doit jamais dépasser 40 % de la valeur maximale définie pour l'armée.

**Exemple :** *Un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA, aucun de ses combattants ne pourra dépasser la valeur stratégique de 120PA.*

### III-A-4. Nexus.

La valeur stratégique (voir I-E-6) cumulée des Nexus d'une armée ne doit dépasser 25 % de la valeur maximale définie pour celle-ci.

Chaque nexus possède une valeur de **quantité**. Cette valeur indique le nombre maximal de nexus du même type pouvant être acquis par un camp. Elle correspond à une tranche de la Valeur stratégique totale de l'armée. Pour chaque tranche complète de X PA, un exemplaire du nexus peut être acquis.

**Exemple** : « Quantité ; 300 » signifie que l'armée peut posséder un exemplaire du nexus par tranche complète de 300 PA.

### III-A-5. Alliés.

Certains peuples d'Aarklash peuvent, à l'occasion, combattre côte à côte pour faire face à un ennemi commun. La liste suivante indique pour chaque peuple ceux avec lesquels il peut être allié.

#### Méandres des Ténèbres.

Les limbes d'Achéron (**Bélier**) : Les morts-vivants d'Achéron sont alliés aux alchimistes de Dirz, aux elfes Akkyshans, aux Keltois du clan des Drones, aux nains de Mid-Nor, aux Ophidiens et aux dévoreurs de Vile-Tis.

L'empire du Syharhalna (**Scorpion**) : Les alchimistes de Dirz sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux elfes Akkyshans, aux nains de Mid-Nor et aux Ophidiens.

La toile d'Ashinan (**Araignée**) : Les elfes Akkyshans sont alliés aux alchimistes de Dirz, aux morts-vivants d'Achéron, aux nains de Mid-Nor et aux dévoreurs de Vile-Tis.

Les Clairvoyants de Caer Maed (**Cerf**) : Les Keltois du clan des Drones sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux nains de Mid-Nor et aux dévoreurs de Vile-Tis.

Les Possédés des Gouffres (**Hydre**) : Les nains de Mid-Nor sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux elfes Akkyshans, aux Keltois du clan des Drones, aux alchimistes de Dirz et aux dévoreurs de Vile-Tis.

L'alliance Ophidienne (**Serpent**) : Les Ophidiens sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux alchimistes de Dirz et aux dévoreurs de Vile-Tis.

Les disciples de la Bête (**Hyène**) : Les dévoreurs de Vile-Tis sont alliés aux morts-vivants d'Achéron, aux elfes Akkyshans, aux Keltois du clan des Drones, aux orques du Bran-Ô-Kor, aux nains de Mid-Nor et aux Ophidiens.

La horde de Dun-Scaïth (**Ténèbres**) : La horde ne reconnaît aucun allié.

#### Voies de la Lumière.

Le royaume d'Alahan (**Lion**) : Les lions d'Alahan sont alliés aux elfes Cynwälls, aux griffons d'Akkylannie, aux nains de Tir-Nâ-Bor, aux Sphinx et aux Keltois du clan des Sessairs.

L'empire d'Akkylannie (**Griffon**) : Les griffons d'Akkylannie sont alliés aux lions d'Alahan, aux nains de Tir-Nâ-Bor, aux Keltois du clan des Sessairs, aux elfes Cynwälls et aux Sphinx.

Les défenseurs de Tir-Nâ-Bor (**Sanglier**) : Les nains de Tir-Nâ-Bor sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie, aux elfes Cynwälls et aux Sphinx.

La république de Lanever (**Dragon**) : Les elfes Cynwälls sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie, aux nains de Tir-Nâ-Bor et aux Sphinx.

Les barbares d'Avagddu (**Minotaure**) : Les Keltois du clan des Sessairs sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie et à la concorde de l'Aigle.

L'Utopie du Sphinx (**Sphinx**) : Les Sphinx sont alliés aux lions d'Alahan, aux griffons d'Akkylannie, aux nains de Tir-Nâ-Bor et aux elfes Cynwälls.

#### Chemins du Destin.

Les gardiens de Quitayran (**Scarabée**) : Les elfes Daïkinees sont alliés aux Wolfen d'Yllia et à la concorde de l'Aigle.

Les braves du Bran-Ô-Kor (**Chacal**) : Les orques du Bran-Ô-Kor sont alliés aux dévoreurs de Vile-Tis, aux gobelins de No-Dan-Kar, aux orques du Béhémoth et à la concorde de l'Aigle.

Les enfants d'Yllia (**Loup**) : Les Wolfen d'Yllia sont alliés aux elfes Daïkinees et à la concorde de l'Aigle.

Les rats de No-Dan-Kar (**Rat**) : Les gobelins de No-Dan-Kar sont alliés aux orques du Bran-Ô-Kor et à la concorde de l'Aigle.

La tribu du Béhémoth (**Arbre-Esprit**) : les orques du Béhémoth sont alliés aux orques du Bran-Ô-Kor et à la concorde de l'Aigle.



Les serviteurs des Faathis (**Aigle**) : la concorde de l'Aigle est alliée aux elfes daïkinees, aux orques du Bran-Ô-Kor, aux Wolfen d'Yllia, aux gobelins de No-Dan-Kar, aux orques du Béhémoth et aux Keltois du clan des Sessairs.

#### Autres.



La cité franche de Cadwallon (**Immobilis**) : les guildes commercent avec tout le monde mais le duc n'a pas d'alliés officiellement déclarés.

Les créatures **élémentaires et immortelles** viennent apporter leur aide aux combattants qui partagent les mêmes combats. La politique d'Aarklash leur est étrangère et ils ne participent pas aux voies d'alliance.

Une même armée peut faire appel à des Alliés issus de peuples différents, à condition que ces peuples puissent eux-mêmes s'allier entre eux.

**Exemple** : Une armée des Limbes d'Achéron peut s'allier à la fois avec un contingent d'alchimistes de Dirz et un autre de nains de Mid-Nor, car ces deux peuples peuvent s'allier entre eux. En revanche, elle ne peut pas compter à la fois des Alliés alchimistes de Dirz et du clan des Druenes dans ses rangs car ces deux peuples ne peuvent pas être Alliés.

La valeur stratégique (voir I-E-6) cumulée des Alliés au sein d'une même armée ne doit pas dépasser 30 % de la valeur maximale.

**Exemple** : Un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA. La valeur cumulée de ses Alliés ne doit donc pas dépasser 90PA.

Le pourcentage de **Champions** Alliés n'est pas limité au sein de leur propre contingent. Leur valeur stratégique (voir I-E-6) n'est en revanche pas comptabilisée dans le pourcentage minimal imposé pour l'armée entière.

**Exemple** : Une armée à 300PA doit comporter 60PA de Champions et au maximum 90PA d'Alliés. Ces 90PA d'Alliés peuvent être alloués dans leur totalité à des Champions Alliés. Ils ne sont alors pas décomptés des 60PA de Champions obligatoires dans l'armée.

### III-A-6. Factions.



Il est possible de choisir une Faction pour votre armée. Elles sont décrites dans le livret propre à chaque armée. Chaque Faction apporte des avantages divers, qui sont contrebalancés par des restrictions importantes liées à la constitution de l'armée.

Chaque Faction possède une liste de combattants divisés en 3 catégories : affiliés, limités et interdits.

Les combattants **affiliés** ne souffrent d'aucune limitation ; ils bénéficient de l'affiliation et sont les seuls à avoir accès aux solos.

Les combattants **limités** doivent payer le coût d'affiliation pour rejoindre l'armée ; ils bénéficient de l'affiliation mais n'ont jamais accès aux solos.

Les combattants **interdits** sont interdits.

Les alliés et les mercenaires sont interdits, mis à part les élémentaires/immortels. Certaines Factions permettent des alliances, c'est alors spécifiquement précisé.

Toute Faction dispose d'un bonus spécifique, qui s'applique à tous les combattants constituant l'armée (hormis les combattants issus d'une autre armée, qui ne bénéficient d'aucun bonus d'Affiliation) décrit sous le terme d'**Affiliation**.

**Note** : les combattants alliés sont souvent issus des combattants affiliés d'une faction particulière de l'armée alliée, ils ne bénéficient d'aucun bonus d'Affiliation, ni celui de la faction dont ils sont issus, ni celui de la faction jouée.

**Exemple** : On trouve dans la faction orque « Sanctuaire de Chacal » l'affiliation suivante : « **Âme de Bran-Ô-Kor** : tout combattant gagne RES+1. » Cela signifie que tous les combattants d'une armée du Sanctuaire de Chacal gagnent RES+1.



Il est possible d'acheter des **solos** pour les combattants affiliés.

Un solo noté généralement « **Solo (nom) : X ( V / Z )** : description », ce qui signifie :

- Nom est le nom du solo, cela n'a aucune influence en termes de jeu.
- X désigne les combattants ayant accès à ce solo ; X peut désigner une classe de combattants (ou plusieurs) ou un rang ; si X=tous, alors le solo est accessible pour tous les combattants affiliés.
- V est le coût du solo pour les combattants normaux en PA.
- Z est le coût du solo pour les **Champions** (voir Ch.16) en PA, si rien n'est précisé pour Z, alors les Champions payent le même coût que les autres combattants. Les combattants dont la valeur stratégique est supérieure à 50PA payent aussi le coût Z (et non pas le coût V).
- La **description** regroupe toutes les indications concernant le solo et ses effets. Elle en décrit aussi les conséquences en termes de jeu.

**Exemples** : On trouve dans la faction orque « Chevaucheurs de Tonnerre » le solo suivant :

« Solo (Fauve des canyons) : Brontops (7/10 PA) : description... ». Cela signifie que :

- Seuls les combattants appartenant à la classe 'Brontops' peuvent acquérir ce solo.
- Les Troupes payent ce solo 7PA.
- Les Troupes dont la valeur stratégique initiale est supérieure à 50PA payent ce solo 10PA.
- Les Champions payent ce solo 10PA.

On trouve dans la faction orque « Nomades Sarkaï » le solo suivant :

« Solo (Nomade) : Vétéran (4PA) : description... ». Cela signifie que :

- Seuls les combattants de rang 'Vétéran' peuvent acquérir ce solo.
- Les combattants payent ce solo 1PA, qu'il s'agisse de Troupes ou de Champions.

### III-A-7. Artefacts.

Tous les combattants ne sont pas autorisés à utiliser des artefacts et ceux qui le sont ne peuvent en porter qu'un nombre limité.

De manière générale, seuls les **Champions** peuvent posséder des artefacts. Il existe cependant des exceptions qui autorisent les troupes à se voir confier certains objets. Dans un tel cas, cette information est écrite sur la carte de l'artefact. Le nombre maximal d'artefacts qu'un combattant peut posséder est limité par sa compétence « Artefact/X ».

**Exemple** : En tant que Champion adepte (rang 2) Galhyan possède la compétence « Artefact/2 » et peut se voir attribuer jusqu'à deux artefacts.

Le coût (en PA) des artefacts s'ajoute à celui du combattant auquel ils sont attribués.

### III-A-8. Sortilèges et miracles.

Pour pouvoir lancer un sortilège au cours de la bataille, un magicien doit tout d'abord l'apprendre. Toutefois, un magicien ne peut pas apprendre n'importe quel sortilège. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité (voir XIV-C).

Tout comme les magiciens avec leurs sortilèges, les fidèles doivent apprendre les miracles qu'ils tenteront d'accomplir au cours de la partie. Un fidèle ne peut cependant pas apprendre n'importe quel miracle. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité (voir XV-C).

### III-A-9. Figurines et cartes de références.

Au cours la partie, chaque figurine est liée à une carte de références. Une même carte peut, au choix du joueur, représenter de 1 à 3 combattants du même type.

Ce choix doit être fait au moment de la constitution de l'armée et ne peut pas être modifié en cours de partie.



Le nombre maximal de combattants qui peuvent être représentés par une même carte dépend de leur valeur stratégique individuelle :

- Inférieure ou égale à 30PA, 3 combattants maximum.

- Entre 31 et 50PA, 2 combattants maximum.
- Supérieure ou égale à 51PA, 1 seul combattant.

Tous les combattants représentés par une même carte doivent être équipés de façon totalement identique.

**Exception :** les états-majors (voir XII-A-1), les familiers (voir XIV-J-2) et les combattants dotés de la compétence « Asservi/X » (voir XIX-B-13).

**Exemple :** Une armée Sessair est composée des combattants suivants :

Gwenlaën l'orgueilleuse, Gwenlaen doit être représentée par sa propre carte de références.

Deux barbares géants, qui peuvent être représentés par une carte chacun ou par une seule carte, à condition qu'ils aient tous deux exactement le même profil.

Quatre fiannas keltoises, qui peuvent également être représentées de diverses façons :

- Une carte chacune.
- Deux cartes représentant chacune deux fiannas keltoises.
- Deux cartes, dont une représente trois fiannas keltoises et l'autre une fianna keltoise.
- Trois cartes, dont deux représentent une fianna keltoise chacune et la dernière deux fiannas keltoises.

### III-A-10. Exemple de composition d'armée.

#### Escorte royale d'Alahan (300PA) :

Effectif maximal : quinze figurines.

Nombre minimal de PA imposé pour les Champions : 60PA.

Nombre maximal de PA autorisé pour les Alliés : 90PA.

#### Champions (62PA).

Migaïl le Sélénite: 42PA.

Artefact « Robes célestes » : 20PA.

Sortilège « Égide élémentaire ».

#### Troupes (202PA).

Deux paladins (6) :  $2 \times 25 = 50$ PA.

Un joueur d'épée : 13PA.

Trois gardes (avec pic de guerre) :  $3 \times 12 = 36$ PA.

Une disciple d'Azél : 32PA.

Une baliste : 51PA.

Deux servants de baliste (1) :  $2 \times 10 = 20$ PA.

#### Alliés (34PA).

Un exorciste du Griffon: 34PA.

**Total = 295PA et 12 figurines.**

## III-B. Déploiement.

Avant de commencer le premier tour d'une partie de Confrontation, les joueurs doivent d'abord placer leurs figurines sur le champ de bataille. Cette phase se déroule en plusieurs étapes.

### 1. Phase stratégique.

Détermination de la séquence d'approche.

Jet de Tactique.

### 2. Phase d'approche.

Placement des nexus.

Tirage des cartes.

Placement des figurines.

#### III-B-1. Phase stratégique.

Lors de l'approche, la phase stratégique permet de déterminer l'ordre dans lequel les figurines sont déployées et le joueur qui place le premier ses combattants sur le champ de bataille.

#### Séquence d'approche.

Cette étape est semblable à celle qui précède chaque tour de jeu. Le terme « séquence d'approche » est simplement utilisé à la place de « séquence d'activation », car les combattants n'effectuent aucune action pendant la phase de déploiement. La séquence d'approche est déterminée de la même manière que la séquence d'activation (voir IV-A).

### **Jet de Tactique.**

Chaque joueur effectue un jet de Tactique (voir IV-B).

Ce test est effectué avant le placement des figurines sur le champ de bataille. Malgré cela, le combattant désigné pour effectuer le jet de Tactique bénéficie de l'éventuel bonus d'un musicien ou d'un état-major complet (voir XII-A-4).

### **III-B-2. Phase d'approche.**

C'est durant la phase d'approche que les figurines sont placées sur le terrain, en fonction de l'ordre défini par les séquences d'approche de chaque joueur et par le résultat du jet de Tactique.

#### **Placement des nexus.**

Les nexus des armées en présence sont déployés lors de la phase de déploiement de nexus. Cette dernière a lieu juste avant l'approche, mais après la disposition des autres éléments de décor, dits « neutres ».

Les nexus sont déployés à tour de rôle par les joueurs qui les contrôlent, jusqu'à ce qu'ils aient tous été placés sur le champ de bataille. Le vainqueur du jet de Tactique désigne le joueur qui commence son déploiement le premier.

Un nexus ne peut pas être désigné par les effets de jeu qui affectent les cartes de la séquence d'activation. Sauf indication contraire, un nexus peut être déployé n'importe où sur le champ de bataille (même dans la zone de déploiement adverse), en tenant compte des restrictions suivantes :

- Un nexus ne peut pas être déployé à moins de 20cm d'un autre nexus. Il ne peut pas non plus être placé de manière à obstruer un passage (porte, entrée d'un pont, etc...). Les combattants doivent toujours pouvoir manœuvrer autour sans encombre.
- Un nexus est considéré comme un élément de décor pour tous les aspects du déploiement des armées : disposition des Éclaireurs, lignes de vue, etc...
- Lorsqu'un nexus est placé sur le terrain, la totalité de sa base doit se trouver en contact avec le sol.

#### **Tirage des cartes.**

Comme la phase d'activation, la phase d'approche est divisée en tours de parole.

L'enchaînement de ces tours de parole et le tirage des cartes répondent exactement aux mêmes règles que lors de la phase d'activation (voir V-A).

#### **Placement.**

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, il doit placer les figurines représentées par ces cartes sur le terrain. Sauf exception liée à un effet de jeu (compétence, aptitude, artefact, etc...) ou à un scénario particulier, les figurines doivent être placées dans la zone de déploiement de leur camp.

L'emplacement de ces zones de déploiement peut varier selon le scénario choisi. Une fois que toutes les figurines de chaque joueur ont été positionnées sur le champ de bataille, le déploiement est terminé et le premier tour peut commencer.

Lors du placement, le joueur est libre de mesurer toutes les distances comme bon lui semble.

