

## Ch.9 Phase de combat.

### Sommaire :

<b>Ch.9 Phase de combat.</b> .....	<b>1</b>
<b>IX-A. Séparation des mêlées.</b> .....	<b>1</b>
IX-A-1. Mêlée et combat. ....	1
IX-A-2. Séparation des mêlées. ....	2
<b>IX-B. Vol et corps à corps.</b> .....	<b>2</b>
IX-B-1. Corps à corps aérien. ....	2
IX-B-2. Charge en piqué. ....	2
<b>IX-C. Résolution des combats.</b> .....	<b>2</b>
IX-C-1. Ordre de résolution des combats. ....	2
IX-C-2. Dés de combat. ....	3
IX-C-3. Attaque et défense. ....	3
IX-C-4. Initiative. ....	3
<b>IX-D. Résolution des passes d'armes.</b> .....	<b>4</b>
IX-D-1. Combat à un contre un. ....	4
IX-D-2. Combat à un contre plusieurs. ....	5
IX-D-3. Enchaînement des passes d'armes. ....	5
<b>IX-E. Déroulement d'une attaque.</b> .....	<b>5</b>
IX-E-1. Annonce de la défense. ....	5
IX-E-2. Test d'attaque. ....	5
IX-E-3. Test de défense. ....	5
IX-E-4. Échec de l'attaque. ....	6
IX-E-5. Défense soutenue. ....	6
IX-E-6. Jet de blessures. ....	7
<b>IX-F. Exemple de combat.</b> .....	<b>7</b>
IX-F-1. Première passe d'armes. ....	7
IX-F-2. Deuxième passe d'armes. ....	8
<b>IX-G. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.</b> .....	<b>8</b>
<b>IX-H. Fin de la phase de combat.</b> .....	<b>9</b>

Une fois que les actions de tous les combattants ont été résolues, la phase d'Activation est terminée. La phase de combat débute alors. Au cours de celle-ci, les mêlées sont résolues par combats, c'est-à-dire par les segments de chaînes d'adversaires (en contact les uns avec les autres) qu'elles constituent. Bien que divers effets de jeu (comme le lancement de certains sortilèges ou l'appel de miracles particuliers) puissent intervenir à différents moments de cette phase, celle-ci se déroule en respectant les étapes suivantes.

### IX-A. Séparation des mêlées.

#### IX-A-1. Mêlée et combat.

(photos/schémas)



Une **mêlée** est un ensemble de combattants adjacents. Chaque combattant doit être en contact avec un combattant adverse (au minimum) et tous doivent former une chaîne ininterrompue.

**Exemple :** cette photographie représente une seule mêlée. En effet, chaque combattant est en contact avec un adversaire et tous forment une chaîne ininterrompue.

**Exemple :** sur cette photographie, la chaîne est interrompue car le combattant au socle rouge et celui au socle sable sont du même camp. Il s'agit donc de deux mêlées différentes. La figurine au socle bleu n'étant au contact d'aucun adversaire, elle n'est impliquée dans aucune mêlée.

Le terme **combat** s'applique à un groupe de combattants en mesure de s'affronter dans une même mêlée. Un combat répond à deux règles strictes :

Une figurine ne peut affronter que des adversaires au contact de son socle.

Un même combat ne peut impliquer qu'une seule figurine contre une autre ou une seule figurine contre plusieurs.

En aucun cas, il ne peut s'agir de plusieurs figurines contre plusieurs autres.

## IX-A-2. Séparation des mêlées.

(photos/schémas)

Si une **mêlée** comprend plusieurs combattants de chaque camp, elle doit être séparée en **combats** distincts qui servent à déterminer qui peut attaquer qui.



Chaque camp désigne un combattant de la mêlée pour participer à un test de Discipline. Le vainqueur de ce test doit séparer la mêlée en plusieurs **combats**. Pour cela, il détermine comment seront organisés les combats parmi les figurines en contact les unes avec les autres.

Le joueur qui a remporté le test de Discipline doit donc séparer la mêlée de façon à ce que les combats soient clairement identifiables. Il doit cependant respecter les règles suivantes :  
Une même figurine ne peut être impliquée que dans un seul combat.  
Toute figurine au contact d'un adversaire doit être impliquée dans un combat.

**Exemple** : cette mêlée peut être séparée de trois façons différentes.



**Attention** : cette séparation est factice, les figurines peuvent être séparées physiquement de quelques millimètres, mais elles restent cependant considérées comme étant en contact socle à socle.

## IX-B. Vol et corps à corps.

### IX-B-1. Corps à corps aérien.

Les combats aux paliers 1 ou 2 sont simulés en dehors du champ de bataille, sur une autre table. Cela permet de visualiser les combats en vol sans gêner le placement des figurines au palier 0.  
Deux figurines ne peuvent être considérées comme étant au contact l'une de l'autre que si elles se trouvent toutes deux au même palier d'altitude.  
Si un corps à corps a lieu au palier 1 ou 2, c'est le MOU en vol des combattants qui est utilisé pour les mouvements de poursuite. Celui-ci est simulé à l'aide du pion « au sol ». Un combattant ne peut pas changer de palier lors d'un mouvement de poursuite.

### IX-B-2. Charge en piqué.

Un combattant situé aux paliers 1 ou 2 peut effectuer une charge en piqué sur un adversaire situé au palier directement inférieur au sien. Cette attaque répond aux mêmes règles qu'une charge normale.  
Lorsqu'un combattant effectue une charge en piqué, il bénéficie de INI+2, ATT+2 et FOR+2.



Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation des mêlées.

Il n'est cependant valable que lors du premier combat auquel le combattant participe et ne s'applique plus si le combattant effectue un mouvement de poursuite.

## IX-C. Résolution des combats.

Lorsqu'un combat a été désigné, il est conseillé aux joueurs de placer face à eux les cartes de références correspondant aux combattants impliqués. Ceci permet de ne pas perdre de vue les informations nécessaires au bon déroulement du combat (caractéristiques, capacités spéciales, etc...).

### IX-C-1. Ordre de résolution des combats.



Une fois les mêlées séparées, chaque joueur choisit un combattant de son armée qui participe à un combat. Les combattants choisis effectuent un test de Discipline en opposition, appelé **jet d'Autorité**.

**L'ordre décroissant des résultats obtenus sur le jet d'Autorité définit l'ordre des tours de parole.**

La phase de Combat est en effet divisée en tours de parole. Lors d'un même **tour de parole**, un seul joueur choisit le combat qui doit être résolu. Une fois ce combat (ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite) résolu, le tour de parole est terminé et c'est à l'adversaire de jouer. Les joueurs prennent ainsi la main à tour de rôle jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

Le joueur ayant obtenu le premier tour de parole **doit** désigner le combat auquel participe son combattant choisi pour le test de Discipline.

Lors des tours de parole suivants, les joueurs vont librement choisir un combat qui sera résolu (ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite).

**Note** : n'importe quel combattant de l'armée peut être désigné pour effectuer le test d'Autorité. Même si c'est un allié ou s'il est doté de la compétence « Paria » ou autre.

### IX-C-2. Dés de combat.

Chaque combattant impliqué dans un combat dispose d'un certain nombre de dés qui lui serviront à attaquer ou à se défendre. Ce nombre est calculé comme suit.

Un combattant dispose d'un nombre de dés de combat égal à 1 + le nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui.

**Exemples :** *Un garde royal d'Alahan est impliqué dans un combat contre un guerrier de l'aube. Chacun des deux adversaires dispose de deux dés de combat (1 + 1).*

*Un garde prétorien est impliqué dans un combat contre deux clones de Dirz et un guerrier de l'aube. Le garde prétorien dispose de quatre dés de combat (1 + 3). Les clones et le guerrier de l'aube disposent chacun de deux dés de combat (1 + 1).*

Afin de mieux gérer les dés de chaque combattant, il est conseillé de les placer directement sur les cartes de références correspondantes.

### IX-C-3. Attaque et défense.

(photos/schémas)



Avant de procéder au test d'Initiative, les joueurs doivent décider de la façon dont leurs combattants utiliseront leurs dés de combat. Chaque dé doit être assigné à l'attaque ou à la défense.

Le joueur doit annoncer de quelle manière chaque combattant répartit ses dés de combat dans l'ordre croissant des valeurs stratégiques individuelles. Dans le cas où deux combattants opposés ont la même valeur stratégique, c'est le joueur qui a perdu le jet de Tactique qui fait son annonce en premier.



**Exception !** *Les magiciens et les fidèles répartissent leurs dés de combat avant tout autre combattant, sauf s'ils sont dotés de la compétence « Guerrier-mage » ou « Moine-guerrier ». Si plusieurs magiciens ou fidèles font partie du même combat, alors ils répartissent leurs dés de combat dans l'ordre croissant de leurs valeurs stratégiques individuelles, en commençant par le joueur qui a perdu le jet de Tactique en cas d'égalité de valeurs stratégiques.*

Chaque combattant peut attribuer l'intégralité des dés à l'attaque (ou à la défense) ou bien les répartir comme il le souhaite.



**Attention !** *À ce stade du déroulement du combat, il est important de prévoir que les combattants du joueur qui va remporter le test d'Initiative auront l'opportunité d'attaquer les premiers au moment de résoudre les attaques. Il est donc prudent de placer un ou plusieurs dés en défense lorsque l'on pense perdre le test d'Initiative.*

**Exemples :** *Un joueur d'épée d'Alahan (13 PA) est impliqué dans un combat contre un guerrier de l'aube (22 PA). Les deux dés de combat du joueur d'épée doivent donc être répartis en premier. Le joueur décide de placer le premier en attaque et le second en défense. C'est ensuite au tour de son adversaire de répartir les deux dés de combat du guerrier de l'aube. Il choisit de placer les deux en attaque.*

*Un garde prétorien (45 PA) est impliqué dans un combat contre deux guerriers de l'aube (22 PA) et Arkéon Sanath (91 PA). Les deux dés de chaque guerrier de l'aube doivent être répartis en premier. Pour le guerrier n° 1 le joueur place deux dés en attaque, pour le guerrier n° 2 il en place un en attaque et un en défense. C'est ensuite au garde prétorien de placer ses quatre de combat. Le joueur décide d'en placer 1 en défense et 3 en attaque. Enfin, il place les deux dés d'Arkeon Sanath, un en attaque et un en défense.*

Il est conseillé d'utiliser les cartes de références pour organiser les dés de façon à ne pas commettre d'erreur lors de la résolution des attaques. Placer les dés d'attaque sur la partie supérieure de la carte et les dés de défense sur la partie inférieure est un bon moyen de ne pas se tromper. Si plusieurs combattants d'un même type sont impliqués dans le même combat, il est également important de bien séparer leurs dés.

*Ce combattant dispose d'un dé d'attaque et d'un dé de défense.*

*Ce combattant dispose de deux dés d'attaque.*

*Ce combattant dispose de deux dés de défense.*

### IX-C-4. Initiative.

Pour déterminer quels combattants ont la possibilité d'attaquer les premiers, chaque joueur doit effectuer un test d'Initiative.





Ce test est effectué une fois que tous les combattants du combat ont répartis leurs dés de combat. Une fois le test d'Initiative lancé, la répartition des dés de combat ne peut plus être modifiée.

Le joueur qui n'a qu'un seul combattant impliqué dans le combat effectue le jet avec l'INI du profil concerné. Si un joueur a plusieurs de ses combattants impliqués dans un même combat, il peut choisir avec lequel d'entre eux il effectue le test. Le résultat final du jet est alors augmenté d'un nombre de points égal au nombre de figurines de son camp impliquées dans ce combat en plus de lui (le combattant choisi pour effectuer le jet n'est pas compté dans ce bonus).

**Exemples :** *Un garde royal d'Alahan (INI=4) est impliqué dans un combat contre un guerrier de l'aube (INI=3). Les deux joueurs effectuent leur test d'Initiative. Pour le garde royal, le joueur obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à son INI de 4 donne un résultat final de 7. Pour le guerrier de l'aube, le joueur obtient un résultat naturel de '5', qui ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 8. Le guerrier de l'aube remporte donc le test d'Initiative par 8 à 7.*

*Un garde prétorien (INI=3) est impliqué dans un combat contre deux clones de Dirz (INI=2) et un guerrier de l'aube (INI=3). Les deux joueurs effectuent leur test d'Initiative. Pour le garde prétorien, le joueur obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 6. Son adversaire ayant trois combattants impliqués dans ce combat, il doit choisir lequel sera utilisé pour le test d'Initiative. Le guerrier de l'aube ayant une meilleure INI que les clones (3 au lieu de 2), il est naturellement désigné. Le joueur obtient un résultat naturel de '2' auquel s'ajoutent l'INI de 3 du guerrier de l'aube, ainsi qu'un + 2 dû à la présence des deux clones. Le résultat final de ce jet est donc de  $2 + 3 + 2 = 7$ . Le guerrier de l'aube et les clones remportent le test d'Initiative par 7 à 6.*

Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les obligeant à placer leurs dés de combat avant tout autre combattant, ils placent leur dés les premiers, par ordre croissant des Valeurs stratégiques, puis les combattants non-affectés par de tels effets placent leurs dés normalement.



Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les obligeant à placer leurs dés de combat après tout autre combattant, ils placent leur dés les derniers, par ordre croissant des Valeurs stratégiques, après que les combattants non-affectés par de tels effets aient placé leurs dés normalement.

Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les autorisant à placer leurs dés de combat après le test d'Initiative, ils placent leurs dés par ordre croissant des Valeurs stratégiques, une fois que les tests d'Initiative ont été effectués.

**Attention !** *Certaines pénalités (comme les pénalités de Blessures) s'appliquent à l'Initiative. Si un combattant soumis à une telle pénalité est choisi parmi plusieurs autres pour effectuer un test d'Initiative avant un combat, il ne faut pas oublier de prendre en compte ces pénalités. Il n'est donc pas toujours judicieux de désigner systématiquement le combattant doté de la plus haute Initiative sur sa carte de références.*

## IX-D. Résolution des passes d'armes.

(photos/schémas)

Une fois que le test d'Initiative a été effectué, le combat à proprement parler commence. Un combat est divisé en un nombre indéterminé de passes d'armes. Une passe d'armes représente le laps de temps nécessaire à des adversaires pour effectuer une attaque contre chacun des ennemis impliqués dans le même combat qu'eux.

À chaque passe d'armes, le camp qui a remporté le test d'Initiative attaque en premier lors d'une passe d'armes.

Au cours d'une même passe d'armes, le nombre d'attaques tentées par un combattant dépend du nombre de dés d'attaque dont il dispose et du nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui.

### IX-D-1. Combat à un contre un.

(photos/schémas)

Dans un duel, tant qu'un combattant dispose d'au moins un dé d'attaque, il doit effectuer une attaque par passe d'armes. Cependant, s'il lui reste plusieurs dés d'attaque, un combattant ne peut effectuer qu'une seule attaque par passe d'armes dans un duel.

**Exemple :** *Un combat oppose un traqueur orque (à droite) à un clone de Dirz (à gauche). Le clone a placé un dé en attaque et un dé en défense. L'orque a placé ses deux dés en attaque. L'orque a remporté le test d'Initiative. Lors de la première passe d'armes, l'orque effectuera une attaque, puis le clone effectuera la sienne s'il a survécu.*

*Lors de la seconde passe d'armes, l'orque effectuera sa seconde attaque. Le clone n'ayant plus de dé d'attaque, le combat prendra fin quoi qu'il arrive.*

### IX-D-2. Combat à un contre plusieurs. (photos/schémas)

**Camp en supériorité numérique :** Chaque combattant disposant d'au moins un dé d'attaque doit effectuer une attaque contre l'adversaire. L'ordre dans lequel les combattants attaquent est choisi par le joueur qui les contrôle. Les combattants disposant de plusieurs dés d'attaque ne peuvent en utiliser qu'un seul par passe d'armes.

**Camp en infériorité numérique :** S'il dispose d'au moins un dé d'attaque, le combattant doit effectuer une attaque contre chacun de ses adversaires si cela lui est possible. Si le combattant dispose de moins de dés d'attaque que d'adversaires, le joueur qui le contrôle choisit librement quels ennemis seront attaqués. Un combattant ne peut pas attaquer deux fois le même adversaire au cours d'une passe d'armes.

**Exemple :** *Un guerrier Khor nain affronte un bûshi (carte de gauche) et un ashigarû gobelin (carte de droite).*

*Le bûshi a placé ses deux dés en attaque et l'ashigarû en a placé un en attaque et un en défense. Le nain a placé ses trois dés en attaque. Le nain a perdu le test d'Initiative.*

*Lors de la première passe d'armes, chaque gobelin doit tenter une attaque contre le Khor. S'il survit, le nain doit ensuite tenter une attaque contre chacun de ses deux adversaires.*

*Lors de la seconde passe d'armes, le bûshi doit tenter sa seconde attaque. Enfin, le nain doit tenter sa troisième et dernière attaque contre le bûshi ou l'ashigarû (au choix du joueur qui contrôle le guerrier Khor).*

### IX-D-3. Enchaînement des passes d'armes.

Lorsque tous les combattants ont résolu toutes les attaques qu'ils devaient effectuer au cours d'une passe d'armes, une nouvelle passe d'armes commence. Les passes d'armes s'enchaînent ainsi jusqu'à ce que plus aucun combattant n'ait de dé d'attaque ou que tous les combattants d'un des deux camps soient éliminés. Les dés de défense inutilisés sont perdus.

**Note :** *À chaque nouvelle passe d'armes, les combattants ne doivent pas forcément attaquer dans le même ordre : un combattant peut très bien être désigné pour attaquer le premier lors d'une passe d'armes et attaquer en dernier lors de la passe d'armes suivante.*

**Attention !** *Une fois qu'un dé a été placé en attaque, la décision ne peut pas être annulée : le combattant doit effectuer un test d'Attaque, à moins qu'il soit éliminé avant de pouvoir le faire.*

## IX-E. Déroulement d'une attaque.

Le joueur Attaquant désigne l'un des adversaires du combattant comme cible de l'attaque.

### IX-E-1. Annonce de la défense.

Si la cible dispose d'au moins un dé en défense, le joueur qui la contrôle doit décider s'il tente ou non de se défendre. Si la cible dispose de plusieurs dés de défense, le joueur doit annoncer combien de ces dés seront utilisés dans la tentative de parade.

Un joueur peut utiliser autant de dés de défense qu'il le souhaite pour tenter de parer une même attaque. Ces choix doivent être faits avant que le test d'Attaque soit effectué.

### IX-E-2. Test d'attaque.

L'attaquant effectue un test d'Attaque (aucune difficulté pour ce test) : le résultat final de ce jet indique la difficulté que le défenseur doit égaler ou surpasser pour parer l'attaque.

**Note :** *Toute relance de '6' ou du test d'Attaque doit être effectuée avant le moindre test de Défense.*

**Note :** *Alors que le défenseur peut utiliser plusieurs dés de défense pour tenter de parer une même attaque, le joueur attaquant ne peut pas grouper plusieurs dés pour effectuer un seul test d'Attaque dans l'espoir d'obtenir un résultat plus élevé.*

**Rappel :** *Pour les tests de caractéristiques, un résultat final inférieur ou égal à 0 est un échec automatique.*

### IX-E-3. Test de défense.

Si le défenseur a annoncé une tentative de parade, il effectue un test de Défense avec autant de dés qu'il en a précédemment assigné à cet effet. Si le résultat final de ce jet égale ou dépasse le résultat final du test d'Attaque, l'attaque est parée. Dans le cas contraire (ou si aucun test de Défense n'a été tenté), l'attaque porte. Quel que soit le résultat des tests de Défense, tous les dés de défense assignés pour tenter de parer une attaque sont perdus. Il existe cependant deux exceptions à cette règle :

- Echec de l'attaque.



- Défense soutenue.

#### IX-E-4. Échec de l'attaque.



Si le test d'Attaque est un échec automatique (si le résultat final du test est inférieur ou égal à 0), le défenseur ne perd aucun dé de défense.

#### IX-E-5. Défense soutenue.

(photos/schémas)

Si un combattant a placé au moins autant de dés en défense qu'en attaque au moment de la répartition des dés de combat, il peut recourir à la défense soutenue.



Si un effet de jeu permet au combattant d'avoir des dés de combat qui ne sont encore placés ni en attaque ni en défense, l'utilisation de la défense soutenue n'est pas possible tant que tous les dés de combat n'ont pas été placés.

Au moment où le joueur annonce qu'il utilise le dernier dé de défense de ce combattant pour tenter de parer une attaque, il peut annoncer une « défense soutenue ».



Le combattant gagne alors DEF-2 jusqu'à la fin du combat, mais il ne perdra pas son dé de défense (que la défense soit réussie ou ratée) et devra le réutiliser contre toute nouvelle attaque lors de ce combat. Ce dé ne peut être utilisé que dans le même combat et seulement pour effectuer d'autres défenses soutenues, exactement dans les mêmes conditions.

**Attention !** Le dé assigné à une défense soutenue doit être le dernier du combattant. Il n'est donc pas permis de tenter une défense soutenue en lançant plusieurs dés de défense. En outre, une fois qu'un joueur a annoncé son intention de tenter une défense soutenue, le combattant concerné ne peut plus effectuer de contre-attaque jusqu'à la fin du combat. S'il possède la compétence « Ambidextre », celle-ci est sans effet. Enfin, une fois qu'une défense soutenue a été annoncée, le défenseur doit tenter de se défendre contre chaque attaque. Le joueur ne peut pas décider de ne pas assigner de défense à une attaque.

**Exemple :** Un thermo-prêtre nain affronte deux ashigarûs gobelins. Le joueur Gobelin place les deux dés de ses deux combattants en attaque. Disposant de trois dés de combat, le joueur Nain place deux dés en défense et un seul en attaque. Les gobelins remportent le test d'Initiative.

Le premier ashigarû (en blessure critique et chargé par le thermo-prêtre) se prépare à attaquer. Le joueur Nain annonce son intention de parer l'attaque avec le premier des deux dés de défense du thermo-prêtre. Le joueur Gobelin effectue son test d'Attaque, mais il fait '1' et obtient donc un résultat final de  $1 + 2 - 1 - 3 = -1$ . L'attaque ayant échoué, le thermo-prêtre ne perd pas son dé de défense.

Le second ashigarû prépare son attaque et, encore une fois, le joueur Nain annonce qu'il tente de se défendre avec un seul dé. Cette fois, le joueur Gobelin obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à  $ATT=2$  de l'ashigarû, donne un résultat final de 5. Le joueur Nain effectue son test de Défense et obtient un résultat naturel de '4'. Grâce à sa  $DEF=4$ , le thermo-prêtre obtient donc un résultat final de 8, largement suffisant pour parer l'attaque dont la difficulté était de 5.

C'est maintenant au tour du thermo-prêtre d'attaquer. Le joueur Gobelin n'ayant placé aucun dé en défense, il ne peut pas tenter de parer. Le joueur Nain effectue son test d'Attaque contre le gobelin indemne et obtient un résultat naturel de '5'. L'attaque porte donc sans que le joueur Gobelin puisse réagir. L'ashigarû ciblé subit un jet de Blessures et encaisse une Blessure critique.

Le joueur Nain ayant utilisé son seul dé d'attaque, les gobelins peuvent effectuer leurs dernières attaques.

Le joueur Gobelin désigne l'ashigarû qui n'est pas chargé comme premier attaquant. Le joueur Nain annonce alors qu'il tente une défense soutenue avec son dé de défense. Il peut bénéficier de cette règle car il ne disposait pas de plus de dés en attaque qu'en défense au terme de la répartition des dés de combat et qu'il ne lui reste plus qu'un unique dé de défense.

Le joueur Gobelin obtient un résultat naturel de '4' à son test d'Attaque, ce qui donne un résultat final de  $4 + 2 - 3 = 3$ . Le joueur Nain effectue son test de Défense et obtient un résultat naturel de '4' qui donne un résultat final de  $4 + 4 - 2 = 6$ . La défense soutenue fonctionne : l'attaque est parée et le thermo-prêtre conserve son dé de défense.

Le second ashigarû se prépare à tenter sa dernière attaque. Ayant déjà effectué une défense soutenue, le joueur Nain n'a d'autre choix que de continuer à utiliser ce type de défense.

Le joueur Gobelin obtient un résultat naturel de '5' qui donne un total de  $5 + 2 - 3 - 1 = 3$ . Bien qu'il s'agisse de la dernière attaque à parer, le thermo-prêtre est tout de même soumis aux règles de défense soutenue. Il obtient un résultat naturel de '3' qui lui donne un résultat final de  $3 + 4 - 2 = 5$ , suffisant pour parer cette ultime attaque.

### IX-E-6. Jet de blessures.

Si l'attaque touche, le joueur attaquant effectue un jet de Blessures (voir II-B-1) contre l'adversaire touché.

La force de ce jet est égale à la Force du combattant qui vient de porter l'attaque.

Si ce jet de Blessures entraîne un résultat « Tué net », tous les dés de combat restants de la figurine éliminée sont immédiatement perdus.

### IX-F. Exemple de combat.

(photos/schémas)

Un garde prétorien (joueur Griffon) est impliqué dans un combat contre deux clones de Dirz et un guerrier de l'aube (joueur Scorpion).

Le garde prétorien dispose de quatre dés de combat. Les deux clones et le guerrier de l'aube ont deux dés de combat chacun.

Le joueur Scorpion place deux dés en attaque pour le clone n°1, un dé en défense et un dé en attaque pour le clone n°2 et deux dés en attaque pour le guerrier de l'aube.

Le joueur Griffon place un dé en défense et trois dés en attaque pour le garde prétorien.

Le joueur Scorpion remporte le test d'Initiative.

#### IX-F-1. Première passe d'armes.

Le joueur Scorpion, ayant remporté le test d'Initiative, commence en tant qu'attaquant.

Il désigne le clone n°1 comme premier attaquant.

Confiant dans la Résistance élevée du prétorien, le joueur Griffon annonce qu'il ne tente pas de se défendre.

Le joueur Scorpion effectue un test d'Attaque pour le clone n°1. Il obtient un résultat naturel de '3' qui donne un résultat final de  $3 + 3 = 6$ .

Le joueur Griffon n'ayant assigné aucun dé à la défense de cette attaque, cette dernière touche.

Le garde prétorien subit un jet de Blessures (le clone a une FOR de 4).

Le résultat naturel du jet de Blessures donne '2' et '4'. Le plus petit résultat étant 2, la Blessure est localisée dans les bras. Le résultat final du jet est de  $-3$  (résultat naturel plus élevé + FOR de l'attaquant – RES de la cible :  $4 + 4 - 11 = -3$ ). Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Bras » et de la ligne « Moins de 0 », ce qui donne : « Sonné ». Il ne s'agit pas réellement d'une Blessure, mais le garde prétorien gagne INI-1, ATT-1, FOR-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour.

Un pion « Sonné » est placé près du socle du garde prétorien.

Le clone n°1 n'ayant qu'un seul adversaire dans ce combat, il ne peut pas tenter plus d'une seule attaque lors d'une même passe d'armes. Il doit donc attendre la passe suivante pour tenter sa seconde attaque.

Le joueur Scorpion désigne le clone n°2 en tant que second attaquant. Là encore, le joueur Griffon décide de ne pas assigner de dé à la défense de cette attaque.

Le joueur Scorpion effectue un test d'Attaque pour le clone n°2 et obtient un résultat naturel de '1' qui donne un résultat final de  $1 + 3 = 4$ .

Le joueur Griffon n'ayant assigné aucun dé à la défense de cette attaque, cette dernière touche.

Le garde prétorien subit un jet de Blessures (le clone a une Force de 4).

Le résultat naturel du jet de Blessures donne '1' et '3'. Le résultat final du jet est de  $4 + 3 - 11 = -4$ . Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Jambes » et de la ligne « Moins de 0 », ce qui donne : « Rien ».

Le clone n°2 (à l'instar du n°1) n'ayant qu'un seul adversaire, il ne peut tenter qu'une seule attaque par passe d'armes. En outre, son second dé de combat ayant été placé en défense, il ne pourra plus du tout attaquer au cours de ce combat.

Le joueur Scorpion se prépare à effectuer l'attaque de son troisième et dernier combattant : le guerrier de l'aube. Cette fois, le joueur Griffon décide d'utiliser l'unique dé de défense du garde prétorien pour tenter de parer l'attaque.

Le joueur Scorpion effectue le test d'Attaque du guerrier de l'aube et obtient un résultat naturel de '5' qui donne un résultat final de  $5 + 3 = 8$ .

Le joueur Griffon effectue ensuite le test de Défense du garde prétorien et obtient un résultat naturel de '5' qui donne un résultat final de  $5 + 5 - 1 = 9$ . Ce résultat étant supérieur au 8 obtenu pour l'attaque, celle-ci est parée.

Le joueur Scorpion ayant effectué les attaques de ses trois combattants, c'est au tour du joueur Griffon de devenir le joueur attaquant.

Le garde prétorien dispose de trois dés d'attaque et il est opposé à trois adversaires, il doit donc tenter une attaque contre chacun de ses adversaires lors de cette passe d'armes.

Le joueur Griffon annonce qu'il tente la première contre le clone n°2.

Le joueur Scorpion annonce qu'il utilise le dé de défense du clone n°2 pour parer l'attaque.

Le joueur Griffon obtient un résultat naturel de '1' à son test d'Attaque qui donne un résultat final de  $5 + 1 - 1 = 5$ . Le joueur Scorpion effectue ensuite le test de Défense du clone n°2 et obtient un résultat naturel de '4' qui donne un résultat final de  $4 + 2 = 6$ . Ce résultat étant supérieur au 5 obtenu pour l'attaque, celle-ci est parée.

Le joueur Griffon se prépare ensuite à effectuer sa seconde attaque contre le guerrier de l'aube. Ce dernier ne disposant d'aucun dé de défense, le joueur Scorpion ne peut pas tenter de parer. Cette fois, le joueur Griffon obtient un résultat naturel de '4' donne un résultat final de  $4 + 5 - 1 = 8$  et touche le guerrier de l'aube.



**Note :** la caractéristique d'Attaque du garde prétorien étant supérieure à 0, malgré les malus, le jet de ce dé peut être évité pour accélérer la partie, vu qu'aucun échec n'est ici à redouter.

Le résultat naturel du jet de Blessures est '3' et '6'. Le plus petit résultat étant 3, cela signifie que le coup est localisé dans l'abdomen.

Le résultat final du jet est de  $6 + 8 - 7 - 1 = 6$ . Le résultat du jet de Blessures est lu à l'intersection de la colonne « Ventre » et de la ligne « 6/7 », ce qui donne : « Blessure grave ».

À cause de cette Blessure, le guerrier de l'aube gagne INI-2, ATT-2, FOR-2 et DEF-2 jusqu'à la fin de la partie (à moins qu'il ne soit soigné ou que sa Blessure ne s'aggrave).

Un pion « Blessure grave » est placé près du socle du guerrier de l'aube.

Le joueur Griffon tente enfin sa troisième et dernière attaque contre le clone n°1 qui ne dispose d'aucun dé de défense. Il effectue le test d'Attaque du prétorien et obtient un résultat naturel de '2' qui donne un résultat final de  $2 + 5 - 1 = 6$ .

Le joueur Scorpion n'ayant pu assigner aucun dé à la défense de cette attaque, cette dernière touche.

**Note :** encore une fois, vu l'absence de défense et la caractéristique d'Attaque du garde prétorien étant supérieure à 0, malgré les malus, le jet de ce dé peut être évité pour accélérer la partie, vu qu'aucun échec n'est ici à redouter.

Le résultat naturel du jet de Blessures est '5' et '5'. Le plus petit résultat étant 5, cela signifie que le coup est localisé à la tête.

Le résultat final du jet est de  $5 + 8 - 5 - 1 = 7$ . Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Tête » et de la ligne « 6/7 », ce qui donne : « Tué net ». La figurine du clone n° 1 est immédiatement retirée et son second dé d'attaque est perdu.

Le garde prétorien ayant effectué sa dernière attaque, la passe d'armes prend fin et une nouvelle commence.

### IX-F-2. Deuxième passe d'armes.

Le joueur Scorpion est à nouveau attaquant.

Le clone n°1 ayant été tué, seul le guerrier de l'aube dispose encore d'un dé d'attaque. Il est donc automatiquement désigné comme attaquant.

Le garde prétorien ne disposant plus d'aucun dé de défense, le joueur Scorpion procède sans plus attendre au test d'Attaque du guerrier de l'aube.

Il obtient un résultat naturel de '3'. L'attaque touche et le joueur Scorpion effectue le jet de Blessures.



**Note :** ici aussi, vu l'absence de défense et la caractéristique d'Attaque du guerrier de l'aube, le jet de ce dé peut être évité pour accélérer la partie, vu qu'aucun échec n'est ici à redouter.

Le résultat naturel du jet de Blessures est '4' et '5'. Le plus petit résultat étant 4, le coup est localisé au thorax.

Le résultat final du jet est de  $5 + 7 - 11 - 2 = -1$ . Le résultat du jet de Blessures est donc lu à l'intersection de la colonne « Thorax » et de la ligne « Moins de 0 », ce qui donne : « Blessure légère ».

À cause de cette Blessure, le garde prétorien gagne INI-1, ATT-1, FOR-1 et DEF-1 jusqu'à la fin de la partie.

Un pion « Blessure légère » est placé près du socle du garde prétorien. Le pion « Sonné » demeure également, car ces deux états sont cumulatifs.

Plus aucun combattant n'ayant de dé d'attaque, le combat s'achève.

### IX-G. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.

Au terme d'un combat, si un combattant tue tous ses adversaires (c'est-à-dire les combattants ennemis impliqués dans le même **combat**), il peut effectuer un mouvement de poursuite (voir VII-D).

Ces mouvements de poursuite peuvent entraîner de nouveaux combats, qui sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le **tour de parole**.



Il est possible qu'un mouvement de poursuite dans une mêlée implique la nécessité de séparer de nouveau cette mêlée, seul le(s) combat(s) concerné(s) par le(s) nouvel(eaux) arrivant(s) peut être séparé(s).

### **IX-H. Fin de la phase de combat.**

Une fois que tous les combats ont été résolus, la phase de combat se termine et la phase de ralliement des combattants en déroute peut débuter.

