

## Ch.2 Règles génériques.

### Sommaire :

<b>Ch.2 Règles génériques.</b>	<b>1</b>
<b>II-A. Introduction.</b>	<b>1</b>
II-A-1. Des '1' et des '6'.	1
II-A-2. Jeter plusieurs d6.	2
II-A-3. Tester une caractéristique.	2
II-A-4. Modificateurs de circonstance.	2
II-A-5. Dispersion.	3
II-A-6. Aire d'effet.	3
II-A-7. Durée.	3
II-A-8. Effets conditionnels et mots-clefs.	4
<b>II-B. Blessier un adversaire.</b>	<b>4</b>
II-B-1. Jet de Blessures.	4
II-B-2. Niveaux de blessures.	4
II-B-3. Dégradation de l'état de santé.	5
II-B-4. Pénalités de blessure.	5
II-B-5. Durée des blessures.	5
II-B-6. Jets de Blessures atténués et amplifiés.	6
<b>II-C. Déroulement d'une confrontation.</b>	<b>6</b>

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

Si les figurines permettent de simuler les déplacements des combattants sur le champ de bataille, leurs prouesses, elles, sont l'enjeu de règles s'appuyant sur les caractéristiques et des jets de dé à six faces (abrégié d6). En connaissance de cause, chaque joueur développe une stratégie pour que le hasard tourne à son avantage.

### II-A. Introduction.

La plupart du temps, le succès d'une action dépend d'un jet de dé et de l'une des **caractéristiques** du combattant. On parle de **test de caractéristique**.

Pour effectuer un test de caractéristique, il suffit de lancer 1d6 et d'ajouter le **résultat** du dé à la valeur de la caractéristique concernée. Lors d'un tel jet, deux notions doivent être distinguées :

Le **résultat naturel** désigne le résultat du dé.

Le **résultat final** désigne le résultat obtenu après ajout au résultat naturel de la valeur de la caractéristique et des éventuels bonus ou malus.

**Exemple** : Un combattant doté de  $INI=3$  doit effectuer un test d'Initiative. Le joueur lance 1d6 dont le résultat est '4'. Ce '4' est le **résultat naturel** du jet. Le joueur ajoute ensuite à ce résultat l'Initiative du combattant, ce qui lui donne un **résultat final** de  $4 + 3 = 7$ .

#### II-A-1. Des '1' et des '6'.

Lors d'un test de caractéristique, certains résultats naturels induisent des effets de jeu qui simulent les maladresses ou les élans héroïques des combattants.

'6' : Il est possible de relancer immédiatement le dé et d'ajouter le nouveau résultat naturel au précédent. Le joueur peut ainsi relancer le d6 tant qu'il obtient un '6'.

'1' : Le test n'est pas un échec automatique. Lorsqu'un joueur relance un '6' : un '6' suivi d'un '1' est un **résultat naturel** de '1'.

**Exemples** : Une échahÿm ( $ATT=5$ ) effectue un test d'attaque et obtient le jet suivant : '6', relance, '6', relance, '4'. Le résultat naturel est de '16' (pour un résultat final à  $5+16=21$ ).

Une *fianna* (ATT=3) effectue un test d'attaque et obtient le jet suivant : '6', relance, '6', relance, '6', relance, '1'. Le résultat naturel est de '1' (pour un résultat final à  $3+1=4$ ).

### II-A-2. Jeter plusieurs d6.

Il arrive qu'un joueur puisse lancer plusieurs d6 pour un même jet de caractéristique. Dans ce cas il ne conserve qu'un seul résultat et ne peut pas additionner les divers d6 entre eux.

Si plusieurs '6' sont obtenus, les d6 ayant donné ce résultat peuvent tous être relancés, mais le joueur perd immédiatement les d6 qui ne sont pas relancés.

**Exemple :** Lors d'un jet avec 4d6, un joueur obtient '1', '4', '6' et '6'. Le joueur choisit de relancer les deux '6' pour améliorer le résultat final alors qu'il pourrait se contenter d'un '6'. Le '1' et le '4' sont immédiatement perdus. S'il obtient '1' et '3' sur cette relance, son résultat final est de '9'. S'il obtient '1' et '1' sur cette relance, son résultat final est de '1', car le '4' précédent a été perdu.

**Exemple :** Lors d'un jet d'Attaque avec 3d6 & la compétence « Brute épaisse », un joueur obtient '2', '5' et '6'. Le joueur choisit de relancer le '6' & le '5' (comme l'y autorise sa compétence « Brute épaisse ») pour améliorer le résultat final alors qu'il pourrait se contenter d'un '6'. Le '2' est immédiatement perdu. Dans ce cas particulier, les d6 relancés doivent être différenciés (couleur, lancers successifs...).

S'il obtient '4' sur la relance du '5', le résultat final est de '9'.

S'il obtient '5' sur la relance du '6', il peut relancer à nouveau. Le '9' est alors immédiatement perdu. S'il obtient '4' sur cette nouvelle relance, le résultat final est de '15'.

### II-A-3. Tester une caractéristique.

Il existe deux types de **tests de caractéristiques** :

Les tests contre un **seuil de difficulté**.

Les tests **en opposition**.

La plupart du temps, il est demandé au joueur d'obtenir un résultat final supérieur ou égal à un seuil donné appelé **difficulté**. Si le test est un succès, l'action entreprise aboutit. Dans le cas contraire, elle échoue.

**Exemple :** Pour un test de Discipline de difficulté 7, le joueur lance 1d6 et ajoute la Discipline du combattant concerné par l'action. Le résultat final doit être supérieur ou égal à 7 pour que le test soit réussi. Si le guerrier en question a une DIS=4, le joueur doit donc obtenir au moins un '3' pour que l'action soit couronnée de succès.

Lorsque deux joueurs doivent faire un test l'un contre l'autre, aucun seuil de difficulté n'est donné; il s'agit d'un test **en opposition**. Les joueurs lancent chacun 1d6 et ajoutent au résultat la valeur de la caractéristique à tester. Le joueur qui obtient le résultat final le plus élevé remporte le test. Si deux joueurs obtiennent le même résultat final, ils relancent le dé jusqu'à ce qu'ils parviennent à se départager.

**Exemple :** Un hallebardier de Dirz (INI=2) doit effectuer un test d'Initiative contre un maraudeur goblin (INI=3). Le joueur Dirz obtient un '5'. Son résultat final est donc de  $5 + 2 = 7$ . Le joueur goblin obtient un '3'. Son résultat final est de  $3 + 3 = 6$ . Le hallebardier de Dirz remporte donc le test d'Initiative par 7 à 6.

Lors d'un test en opposition, si un joueur obtient un '6', il peut attendre de connaître le résultat de son adversaire avant de relancer son dé.

Si les deux joueurs obtiennent un '6', le joueur dont le résultat final (avant une éventuelle relance) est le plus faible décide le premier s'il relance son dé. Son adversaire peut attendre de connaître sa décision, ainsi que le résultat de cette relance, avant de prendre sa décision.

### II-A-4. Modificateurs de circonstance.

De nombreux effets de jeu ont pour conséquence la modification des caractéristiques des combattants.

Le **résultat naturel** d'un d6 n'est jamais modifiable, quel que soit l'effet de jeu. Certains effets de jeu permettent en revanche d'obtenir automatiquement un résultat défini ou de remplacer un **résultat naturel**.

Il n'y a pas de maximum ou de minimum aux valeurs que peuvent atteindre les caractéristiques.

A l'exception du Mouvement (minimum = 0) et de la Résistance (minimum = 1).

**Exemple :** Un combattant (ATT=3) en Blessure grave (-2 aux résultats finaux) attaque un adversaire. Le joueur qui le contrôle obtient un '4', auquel il ajoute l'Attaque de son guerrier. Le résultat final est de  $4 + 3 - 2 = 5$ .

Lors d'un **test de caractéristique**, si le résultat final est inférieur ou égal à 0, le test se solde par un échec automatique. Cette règle ne s'applique cependant pas aux jets de Blessures (voir plus loin).

**Exemple :** Un combattant (ATT=1) en Blessure critique (-3 en ATT) attaque à un adversaire. Le joueur qui le contrôle obtient un '2' auquel il ajoute l'Attaque de son guerrier. Le résultat final est de  $1 + 2 - 3 = 0$  : échec !

Tous les bonus/ pénalités/malus s'appliquent à la caractéristique et non au résultat naturel/final du jet.

Sauf mention contraire, les effets de jeu s'appliquent dans l'ordre suivant :

- Remplacement d'une valeur par une autre.
- Malus à une caractéristique.
- Bonus à une caractéristique.

La nouvelle valeur est considérée comme inscrite sur la carte de référence du combattant.

Si une caractéristique ou une valeur quelconque doit être divisée durant la partie, l'éventuel arrondi se fait toujours à l'entier supérieur.

### II-A-5. Dispersion.

Certains effets de jeu (notamment l'artillerie à effet de zone) utilisent les règles de dispersion.

Il faut commencer par définir clairement le point d'impact initial.

Le joueur concerné peut alors jeter un d6 pour déterminer la distance de déviation :

- '1' : Le point d'impact est décalé de 4cm.
- '2' : Le point d'impact est décalé de 6cm.
- '3' : Le point d'impact est décalé de 8cm.
- '4' : Le point d'impact est décalé de 10cm.
- '5' : Le point d'impact est décalé de 12cm.
- '6' : Le point d'impact est décalé de 14cm.

Le joueur lance ensuite un autre d6 pour déterminer la direction de la déviation (à l'aide des flèches numérotées du gabarit).

**Note :** *il est tout à fait possible de remplacer les directions du gabarit de dispersion par une méthode équivalente (dé de déviation, dé de direction géographique, etc...).*

Le point d'impact (et le gabarit avec, si nécessaire) est déplacé du nombre de centimètres indiqué par le premier jet et dans la direction donnée par le second.

### II-A-6. Aire d'effet.

Plusieurs effets de jeu utilisent une **aire d'effet** : des sortilèges, des miracles, des nexus, des compétences...

Ce paramètre définit la zone affectée par l'effet de jeu. Il peut s'agir du combattant lui-même, d'un combattant désigné par un joueur, etc... L'effet de jeu peut également agir sur une certaine surface autour de sa base. Dans ce cas, une distance en centimètres indique le rayon de l'aire d'effet.

**Exemple :** « Aire d'effet: 15cm » signifie que l'effet de jeu agit dans un rayon de 15cm autour de sa base.

Cette distance peut être associée à un jet de dés. Ce jet doit être effectué au moment où la distance est vérifiée dans le processus normal de l'effet de jeu.

Les dés sont lancés, leur résultat additionné et le tout ajouté à la valeur (en cm) de l'aire d'effet. Sur ce jet, les '6' ne peuvent pas être relancés.

Quel que soit le résultat obtenu, l'action doit être effectuée jusqu'au bout.

Si l'effet de jeu est activé plusieurs fois lors du même tour, il est nécessaire de recalculer son aire d'effet à chaque utilisation.

### II-A-7. Durée.

Plusieurs effets de jeu utilisent une **durée** : des sortilèges, des miracles, des nexus, des compétences...

Cette indication définit le laps de temps au cours duquel l'effet de jeu est actif. Les effets peuvent être de type « Instantané » ou durer un certain nombre de tours. Les plus puissants durent jusqu'à la fin de la partie.

**Durée :** Entretien/X, le sortilège (ou le miracle) dure jusqu'à la fin du tour. Tant que le sortilège (ou le miracle) est actif, lors de la phase d'Entretien le lanceur peut sacrifier X gemmes de l'Élément du sortilège (ou 1FT) pour prolonger ses effets de ce sortilège (ou de ce miracle) durant le tour suivant.

### II-A-8. Effets conditionnels et mots-clefs.

Certains effets de jeu sont conditionnés par l'usage des mots-clefs '**gagner**' et '**bénéficier**' dont le sens est différent.



'**Gagner**' signifie que l'effet reste effectif jusqu'à la fin de la durée indiquée.

'**Bénéficier**' signifie que l'effet n'est effectif que tant que la condition précisée est remplie, qu'il cesse donc dès l'instant où cette condition n'est plus remplie mais aussi qu'il débute dès l'instant où cette condition se remplit.

Exemples :

Un sortilège (durée : jusqu'à la fin du tour) indique l'effet suivant : tous les combattants amis à 5cm ou moins **gagnent** INI+2.

Cela signifie que chaque combattant ami à 5cm ou moins du lanceur au moment de l'incantation gagne INI+2 jusqu'à la fin du tour, sans se préoccuper plus tard de la position du lanceur (ni même de son éventuel trépas).

Un miracle (durée : jusqu'à la fin du tour) indique l'effet suivant : tous les combattants amis à 5cm ou moins **bénéficient** de FOR+2.

Cela signifie que chaque combattant ami bénéficie de FOR+2 tant qu'il se trouve à 5cm ou moins du lanceur, quel que soit sa position au moment de l'appel du miracle ; un combattant quittant l'aura autour du prêtre perdra immédiatement le bonus ; un combattant entrant dans l'aura autour du prêtre bénéficiera immédiatement du bonus. L'aura autour du prêtre cessant à la fin du tour.

## II-B. Blessier un adversaire.

### II-B-1. Jet de Blessures.

Lorsqu'un combattant est touché par un projectile, une attaque au corps à corps ou tout autre effet à vocation offensive, la gravité des dégâts qu'il subit est déterminée par un **jet de Blessures**.

Lors d'un tel jet, le joueur à l'origine de l'agression lance 2d6 et consulte la Table des Blessures. Chaque dé est lu indépendamment :

Le plus petit résultat obtenu indique la colonne qui doit être lue pour la localisation de la Blessure.

Le résultat le plus élevé est ajouté à la Force de l'attaquant. La Résistance de la cible est ensuite déduite de cette somme pour déterminer la ligne qui doit être consultée dans la Table des Blessures.

L'intersection de la localisation et de l'opération effectuée indique le résultat de la Blessure.

1d6 + FOR - RES (+Blessure)	JAMBES	BRAS	ABDOMEN	THORAX	TÊTE
< 0	—				
0/1					
2/3					
4/5					
6/7					
8/9					
10/11					
12/13					
14/15					
16/17					
18 et +					

Lors d'un jet de Blessures, les [ ] n'entraînent pas d'échec automatique et les [ ] ne peuvent être relancés.

Sonné   
  Blessure légère   
  Blessure grave   
  Blessure critique   
  Tué net

**Exemple :** Un garde d'Alahan (FOR=3) vient de réussir une attaque contre un bûshi goblin (RES=5). Ce dernier n'étant pas parvenu à se défendre, il subit un jet de Blessures. Le joueur Alahan lance 2d6 et obtient '3' et '5'.

Le plus petit résultat, soit '3', indique que la colonne 3 doit être consultée : le goblin est donc blessé à l'abdomen.

Le résultat le plus élevé, soit '5' est ajouté à la Force du garde d'Alahan pour un total de 8. La Résistance de 5 du bûshi goblin est ensuite soustraite, ce qui donne un résultat final de 3. Les conséquences de ce jet de Blessures

sont donc lues à l'intersection entre la colonne « Abdomen » et la ligne « 2/3 ». Le bûshi gobelin subit une Blessure légère.

Si le résultat naturel du jet indique un double, il s'agit d'une **Blessure exceptionnelle**. Ces Blessures sont traitées normalement, à quelques exceptions près :

La localisation de la Blessure est déterminée en fonction du résultat naturel de n'importe lequel des deux dés.

Ainsi, un double '2' indique une Blessure au bras.

Un double '6' entraîne automatiquement un résultat « Tué net », quelle que soit la Force de l'attaque et la Résistance de la cible.

## II-B-2. Niveaux de blessures.

### (icônes légendées)

L'état de santé des combattants est représenté par des niveaux de Blessures. Lorsqu'il commence la bataille, un combattant est en bonne santé et en pleine possession de ses moyens. Cependant, lorsqu'il subit des jets de Blessures, son état de santé peut se dégrader. Il existe trois niveaux de Blessures qui simulent cela :

- Blessure légère.
- Blessure grave.
- Blessure critique.

Il existe également deux autres états qui ne sont pas considérés comme des Blessures :

Sonné : Le combattant est étourdi. Il subit des pénalités, mais cet état est temporaire.

Tué net : Le combattant est éliminé.

## II-B-3. Dégradation de l'état de santé.

Un combattant peut voir son état de santé se dégrader de deux façons.

Si un combattant n'est pas encore blessé et qu'il subit un jet de Blessures dont le résultat indique par exemple « Blessure grave », son niveau de Blessures passe directement à « Blessure grave ».

**Exemple :** Un combattant sonné subit un jet de Blessures dont le résultat indique « Blessure critique ». Son état de santé passe directement à « Blessure critique ».

De même, si un combattant déjà blessé subit une autre Blessure, leurs effets se cumulent.

Légère, puis Légère devient Grave.

Légère, puis Grave devient Critique.

Légère, puis Critique/Tué net devient Tué net.

Grave, puis Légère devient Critique.

Grave, puis Grave/Critique/Tué net devient Tué net.

Critique, puis Légère/Grave/Critique/Tué net devient Tué net.

**Attention !** Un résultat « Sonné » n'est pas considéré comme une Blessure et n'aggrave pas l'état de santé d'un combattant déjà blessé.

## II-B-4. Pénalités de blessure.

En fonction de son état de santé, un combattant subit des pénalités applicables à ses caractéristiques d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Force, de Pouvoir et de Foi.

Les pénalités sont les suivantes :

- Blessure légère : -1.
- Blessure grave : -2.
- Blessure critique : -3.

L'état « Sonné » inflige les mêmes pénalités qu'une Blessure légère, à la différence que cet état est temporaire.

Les pénalités dues à l'état « Sonné » se cumulent avec les autres pénalités de Blessures.

**Exemple :** Un combattant en Blessure Grave et Sonné subit un  $-2 + (-1) = -3$ .

## II-B-5. Durée des blessures.

Un combattant subit les effets de ses Blessures jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'il soit éliminé. Certains effets permettent néanmoins de soigner des combattants blessés.

L'état « Sonné » n'est que temporaire et ses effets ne durent que jusqu'à la fin du tour au cours duquel le combattant a été Sonné.

### II-B-6. Jets de Blessures atténués et amplifiés.

Certains effets de jeu permettent de lancer 1d6 supplémentaire lors du jet de Blessures. Dans un tel cas, il faut impérativement différencier les 2d6 de base du d6 supplémentaire, le plus simple étant d'utiliser des dés de couleurs différentes et de bien les spécifier à son adversaire.



S'il s'agit d'un **jet de Blessures amplifié**, c'est le joueur qui effectue le jet de Blessures qui sélectionne 2 résultats pour résoudre le jet de Blessures.

S'il s'agit d'un **jet de Blessures atténué**, c'est le joueur qui subit le jet de Blessures qui sélectionne 2 résultats pour résoudre le jet de Blessures.

Si un jet de Blessures est soumis à un effet amplifié et à un effet atténué en même temps, les 2 effets s'annulent et le jet de Blessures est résolu normalement.

Si un jet de Blessures est soumis en même temps à plus d'effets amplifiés que d'effets atténués, il faut résoudre un jet de Blessures amplifié.

Si un jet de Blessures est soumis en même temps à plus d'effets atténués que d'effets amplifiés, il faut résoudre un jet de Blessures atténué.

### II-C. Déroulement d'une confrontation.

Les escarmouches livrées par les combattants dans le cadre d'une partie de Confrontation n'ont pas toujours pour seul objet l'anéantissement de l'adversaire.

Avant de procéder au déploiement de leurs combattants, les joueurs doivent déterminer quel scénario sera joué. Une fois le scénario choisi, chaque joueur constitue son armée. Certains scénarios spécifient une valeur stratégique précise. Si ce n'est pas le cas, les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de points d'armée (PA) maximal que leur armée peut accepter. Pour constituer son armée, un joueur doit se conformer aux règles en vigueur (voir III-A).

Avant de commencer la bataille à proprement parler, les joueurs doivent placer leurs figurines sur le champ de bataille. Cette étape, appelée **phase de déploiement**, est régie par des règles précises (voir III-B).

Une partie de Confrontation est divisée en un certain nombre de tours. Ce nombre est prédéterminé pour certains scénarios. Dans le cas contraire, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de tours de jeu.

Une fois la phase de déploiement terminée, les joueurs débutent le premier tour. Chaque tour se subdivise en six phases.

**Phase stratégique** : Durant cette première phase, chaque joueur doit déterminer à l'avance dans quel ordre ses combattants agiront. Les joueurs effectuent ensuite un test de Discipline appelé « jet de Tactique ». Le vainqueur de ce jet bénéficie d'avantages tout au long du tour (voir Ch.4).

**Phase d'activation** : Durant cette phase, les combattants se déplacent et effectuent diverses actions (tir, incantation de sortilèges et appel de miracles, etc...) à tour de rôle (voir Ch.5).

**Phase de combat** : Les actions de combat au corps à corps sont effectuées pendant cette phase. Certaines règles permettent néanmoins à certains combattants d'effectuer certaines autres actions pendant cette même phase, comme lancer des sortilèges, accomplir des miracles ou effectuer des mouvements de poursuite (voir Ch.9).

**Phase de ralliement des combattants en déroute** : Les combattants en déroute peuvent tenter de se rallier (voir X-A).

**Phase mystique** : Une fois la phase de combat terminée, les joueurs reconstituent la réserve d'énergie magique de leurs magiciens en procédant à des jets de récupération de mana. Dans le même temps, ils calculent également le nouveau total de foi temporaire des fidèles (voir X-B).

**Phase d'entretien** : Les effets de certains sortilèges ou miracles peuvent être prolongés d'un tour à l'autre sous certaines conditions (dépense de points de mana ou de foi temporaire, etc...). De même, certains combattants invoqués (comme les Élémentaires) réclament eux aussi certains entretiens.

Les joueurs doivent s'acquitter de toutes ces contreparties pendant la phase d'entretien.

C'est également durant cette phase que les jets de dés liés à certaines compétences (« Régénération/X », « Éphémère/X », « Renfort », etc...) sont effectués (voir X-C).

**Temps mort** : Cette dernière phase marque le passage d'un tour à un autre. Aucune action de jeu (test, manipulation de marqueurs, déplacement de figurines, etc...) ne peut être effectuée pendant cette phase intermédiaire.

