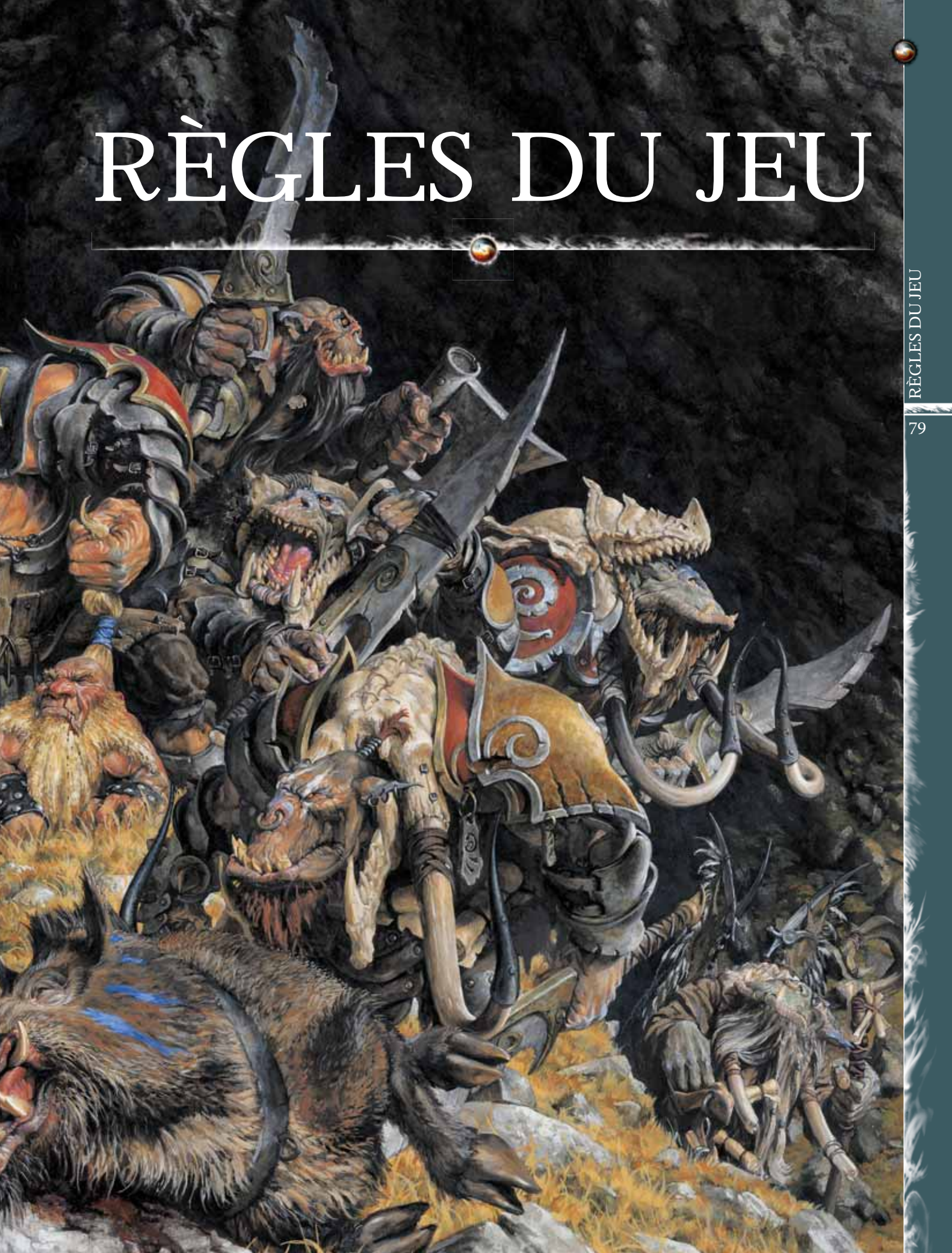


RÈGLES DU JEU



RÈGLES GÉNÉRIQUES



Ce chapitre présente les règles essentielles à toute partie de *Confrontation* : la résolution des différents tests, la gestion des dégâts et le déroulement d'une partie.

MESURER UNE DISTANCE

Les distances (en cm et en portée) sont mesurées à l'aide d'un mètre. N'importe quel mètre fait l'affaire, mais le mètre ruban Rackham est étudié pour les jeux de figurines et facilite la mesure de la portée des attaques à distance.

Les distances sont mesurées depuis le bord d'un élément jusqu'au bord d'un autre. Il peut s'agir du bord du socle d'une figurine ou du bord d'un élément de décor.

Lorsqu'une unité tire sur une autre, une seule mesure est nécessaire. Elle est prise depuis les bords des socles des meneurs. Lorsque le bord du socle est à la limite entre deux portées, la figurine est considérée comme étant à la portée inférieure.

Attention ! Il est interdit de mesurer une distance **avant** de déclarer une action. Il faut d'abord annoncer l'action, puis mesurer.

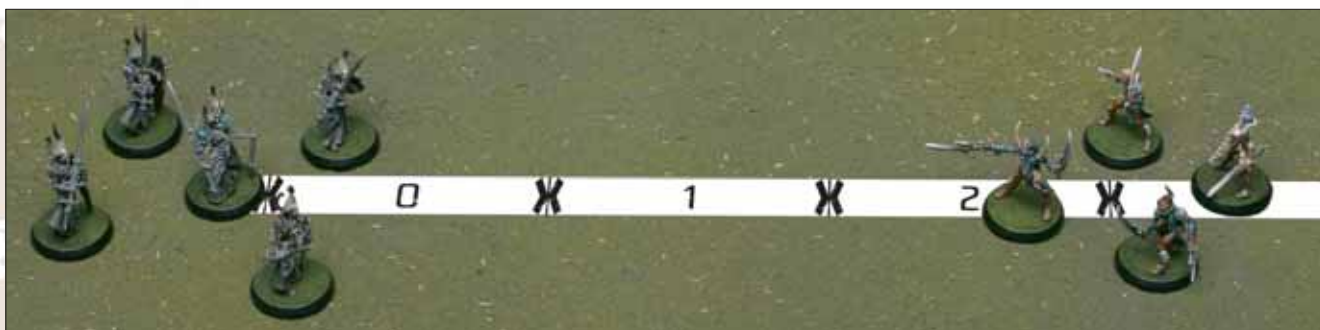
LES UNITÉS

Les combattants de *Confrontation* sont regroupés en **unités**, des groupes d'un ou plusieurs combattants qui sont de même Catégorie (infanterie, cavalerie, créature, machine de guerre ou titan, voir ci-contre). Chaque unité est représentée par une carte (cf. p. 84) qui réunit les paramètres de jeu importants. L'ensemble des unités d'un joueur forment sa **compagnie**.

Chaque unité comprend un **meneur**, désigné par le joueur au début de la partie. Ce combattant possède les mêmes caractéristiques que les autres membres de l'unité. Il sert de point de référence pour mesurer les distances de tir.

CONTACT

Deux figurines (ou une figurine et un élément de décor) sont au contact lorsqu'elles se touchent par n'importe quelle partie, y compris le socle, une arme, le bord d'un élément de décor, etc.



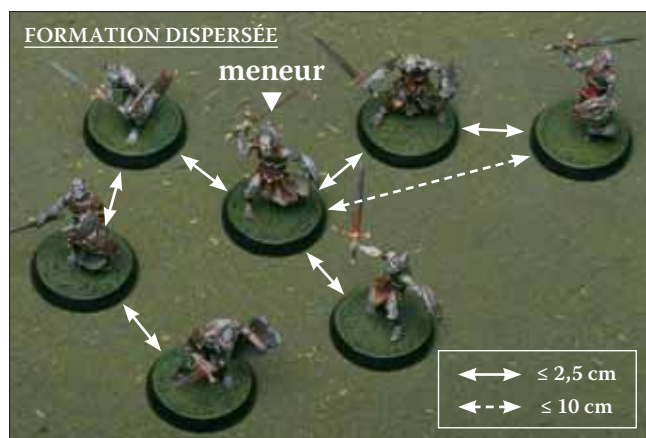


Lorsque le meneur d'une unité est éliminé, il est remplacé par un autre combattant de son unité. Le joueur désigne pour cela le **combattant standard** (voir plus bas) le plus proche de l'ancien meneur. S'il ne reste que des combattants spéciaux, le plus proche de l'ancien meneur assume désormais le rôle de meneur. Les Incarnés (cf. p. 112) sont toujours meneurs de leur unité.

Formation des unités

Au sein d'une unité, la disposition des figurines obéit à des règles strictes. Il s'agit de la formation.

• **Formation dispersée** : Chaque combattant est à 10 cm ou moins du meneur. Chaque combattant est à 2,5 cm ou moins d'un autre combattant de l'unité. Cette disposition est vérifiée uniquement à la fin du déplacement de l'unité.



• **Formation compacte** : Chaque combattant est à 10 cm ou moins du meneur. Les figurines se touchent et forment des rangs de la taille la plus égale possible. Les combattants conservent cette disposition tout au long du déplacement.



La formation dispersée est la formation par défaut. Certains peuples enseignent à leurs guerriers les vertus de la formation compacte, qui leur permet de bénéficier d'avantages tactiques (cf. Army Book). Les unités composées d'un seul combattant sont en formation dispersée.

Attention ! Un combattant qui est au contact d'un adversaire n'est pas obligé de rester en formation.

Catégories de troupe

Il existe cinq Catégories de troupe :

- L'**infanterie** (👤) regroupe tous les combattants à pied.
- La **cavalerie** (🐎) regroupe tous les combattants montés, quelle que soit leur monture, et les centaures de tous types.
- Les **créatures** (🐉) regroupent tous les animaux et les monstres qui se joignent occasionnellement à une armée.
- Les **machines de guerre** (🔧) sont des engins de guerre ou de siège au pouvoir de destruction terrifiant. Elles regroupent également les fortifications.
- Les **titans** (👤) regroupent les combattants les plus grands et les plus puissants, capables à eux seuls de balayer une petite armée.

Certaines Catégories (infanterie, cavalerie et créatures) sont également divisées en trois Rangs.

- Les combattants de **Rang 1** (👤) forment le gros des troupes qui s'affrontent sur le champ de bataille. Parfois issus de levées de troupes, pour les peuples les plus organisés, parfois issus d'une longue tradition militaire, pour les peuples les plus belliqueux, leur force repose sur le nombre autant que sur leur art du combat.
- Les combattants de **Rang 2** (👤👤) sont les plus expérimentés et les plus dangereux de leur peuple. Supérieurement entraînés et équipés, leur intervention est souvent décisive.
- Les combattants de **Rang 3** (👤👤👤) sont l'incarnation même de la mort. Leurs noms sont universellement connus sur Aarklash. Leur apparition sur un champ de bataille réchauffe le cœur de leurs alliés et glace le sang de leurs ennemis.



Type de troupe

Le type d'une unité est déterminé par le nom de la troupe qui la compose.

Exemple : Une unité de type « conscrits » est composée en majorité de conscrits et de combattants spéciaux conscrits.

PUISSANCE

La **Puissance** d'une unité est sa capacité à bousculer ses ennemis, lors d'une charge ou à l'issue de la mêlée. Pour calculer la Puissance d'une unité, il faut additionner les Puissances de tous ses combattants.

Un combattant sur socle d'infanterie (3 cm) a une Puissance de 1.

Un combattant sur un socle plus grand a une Puissance de 2.

Combattants spéciaux et combattants standard



Certains combattants ont des rôles spécifiques (cf. chapitres « Incarnés », « Mystiques » et « Moral »). On les appelle **combattants spéciaux**, par opposition aux **combattants standard**.

Le terme « combattant spécial » désigne :

- **Les Incarnés** : Toute armée a ses héros, ses personnages célèbres qui inspirent courage à leurs troupes et sèment la panique chez l'ennemi. Ce sont en général des stratèges de génie et des combattants d'exception, désignés par les dieux eux-mêmes afin de leur servir de champions. La mort n'a pas prise sur eux !

Un Incarné est identifié par un nom propre sur sa carte.

Toute compagnie en contient au moins un.

- **Les mystiques** : Les magiciens  jettent des sortilèges et les fidèles  en appellent aux miracles des dieux pour soutenir leurs camarades ou abattre leurs ennemis. Leur présence dans les rangs démontre à tous que l'excellence au combat peut se combiner avec la maîtrise des secrets mystiques d'Aarklash !

- **Les porte-étendards et les musiciens** : Chargés de maintenir le moral et d'exalter la combativité des troupes, ces combattants spéciaux insufflent l'espoir de la victoire dans

leurs rangs. La vue d'un étendard, la sonnerie joyeuse d'une trompe ou le battement sauvage d'un tambour sont autant de rappels que le courage est la première arme de toute armée !

- **Les spécialistes** : Comme leur nom l'indique, les spécialistes sont des combattants qui excellent dans un domaine particulier.

DÉPLACER DES FIGURINES

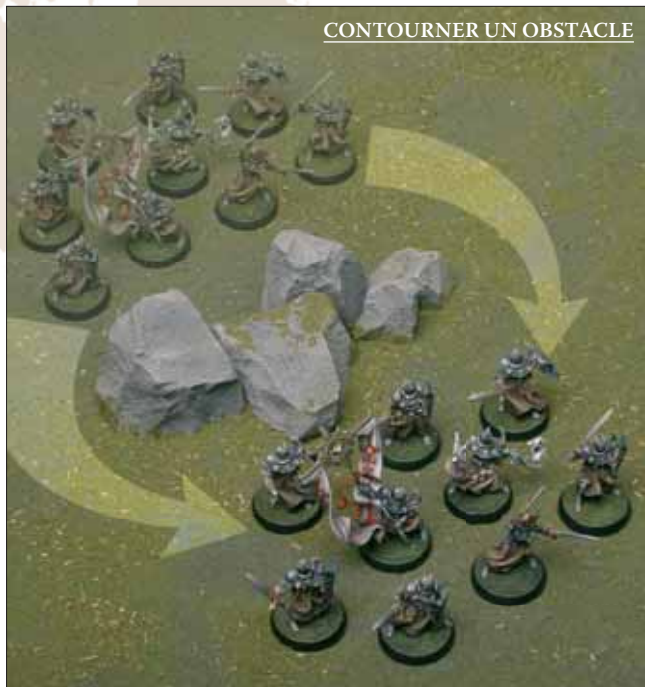
Une unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction. La distance maximale qu'elle peut parcourir dépend des combattants et du déplacement choisi (cf. Phase d'activation, pp. 90-97). Une unité libre peut changer de formation à l'issue de n'importe quel déplacement.

Les combattants et les éléments de décor infranchissables constituent des obstacles qui doivent être contournés. Même un chevalier en armure lourde ne peut pas traverser des murs en pierre. Tout au long du déplacement d'un combattant, son socle doit pouvoir passer entre les obstacles.

Les unités d'infanterie et de cavalerie du même camp en formation dispersée peuvent néanmoins se traverser les unes les autres. Elles n'ont donc pas à être contournées. En revanche, les unités adverses ne peuvent pas les « traverser ». Les unités qui se traversent ne peuvent pas s'arrêter les unes dans les autres. Si une unité ou un obstacle ne peut pas être franchi, l'unité qui se déplace s'arrête face à lui.

TRAVERSER UNE UNITÉ AMIE



CONTOURNER UN OBSTACLE

CHAMP DE VISION ET LIGNE DE VUE

Toutes les figurines ont un champ de vision de 360°. Les soldats sont capables de se retourner lorsque quelque chose les menace par derrière ou sur les côtés – sans compter qu'une unité complète a peu de chance de ne pas remarquer l'approche « discrète » d'un groupe de soldats ennemis !

Un combattant a une **ligne de vue** sur un élément lorsqu'il peut le voir. Des obstacles peuvent empêcher une unité de voir certains de ses adversaires.

Lorsqu'un décor en deux dimensions est utilisé (un poster de jeu, par exemple), il y a une ligne de vue s'il est possible de tracer une ligne imaginaire entre le socle du combattant et la base de l'élément visé, sans rencontrer d'obstacle.

Lorsqu'un décor en trois dimensions est utilisé (une haie, etc.), le joueur adopte le point de vue du combattant, en se plaçant au niveau de la figurine et en « regardant par ses yeux ». S'il voit une partie de la cible, il a une ligne de vue.

EFFETS DE JEU CONFLICTUELS

Des effets de jeu conflictuels peuvent empêcher la résolution d'une situation. Dans ce cas, chaque joueur impliqué jette un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé peut payer un point d'Élixir (cf. Les Incarnés) pour choisir l'effet de jeu à appliquer. S'il ne souhaite pas ou ne peut pas s'acquitter de cette dépense, aucun des effets de jeu concernés ne s'applique.

LIGNE DE VUE 1/2LIGNE DE VUE 2/2

LES CARTES

Les cartes fournies avec toutes les figurines *Confrontation* indiquent les caractéristiques des combattants et les informations utiles pour résoudre leurs actions. Appelées **profils de référence** ou **profils**, elles permettent également d'identifier les combattants et leurs armes.

Les combattants ont en outre des compétences ou des tactiques spéciales (cf. Army Book).

Notes:

1. Le **Courage** peut être remplacé par la **Peur**  : Plus cette valeur est élevée, plus le combattant a de chances de paralyser de peur ses adversaires.

2. La **Santé** peut être remplacée par la **Structure**  : Nombre de points de structure de la machine de guerre ou de la fortification.



Totem
Symbole de l'armée à laquelle appartient le combattant.

Mouvement
Base sur laquelle est calculée la distance (en cm) que le combattant peut parcourir lors d'un déplacement.

Défense
Plus cette valeur est élevée, plus le combattant est difficile à toucher en mêlée.

Résistance
Plus cette valeur est élevée, plus le combattant est difficile à blesser.

Courage¹
Plus cette valeur est élevée, moins il y a de chance que le combattant soit mis en déroute.

Corps à corps
Ensemble des valeurs nécessaires pour résoudre un combat.

À distance
Ensemble des valeurs nécessaires pour résoudre un tir.

Dés
Le nombre de dés dont le combattant dispose pour se battre (au contact ou à distance, selon la ligne consultée).

Attaque
Plus cette valeur est élevée, plus le combattant a de chances de toucher un adversaire lorsqu'il utilise une arme, (au contact ou à distance, selon la ligne consultée).

Force
Plus cette valeur est élevée, plus le combattant blesse facilement ses adversaires.

Type

Rang
Indique le rang du combattant dans son armée. Cette valeur intervient dans la composition d'armée.

Catégorie
 infanterie
 cavalerie
 créature
 machine de guerre
 titan

Santé²
Nombre de points de vie du combattant.





TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL

Lorsqu'un combattant de *Confrontation* entreprend une action, le tableau de résolution universel sert à déterminer s'il réussit ou s'il échoue.

Pour résoudre une action, on détermine sa **valeur d'action** (généralement une caractéristique) et sa **difficulté**. La difficulté est soit une caractéristique, choisie en fonction de l'action souhaitée, soit une valeur imposée par une règle. Dans le second cas, elle est indiquée entre parenthèses.

Exemple : « Chaque joueur résout un test de Courage (8) » signifie que pour ce test, la difficulté est de 8. La valeur d'action est le Courage de l'unité concernée.

On fait ensuite la soustraction **valeur d'action – difficulté**. Le résultat détermine la colonne à lire dans le tableau de résolution universel. Cette colonne indique le résultat minimum à obtenir sur un dé pour obtenir une réussite.

 : L'action ne réussit que sur un  et le nombre de réussites obtenu est divisé par deux (arrondi au supérieur).







 : L'action réussit sur un  et tous les  et  confèrent des dés supplémentaires comme s'il s'agissait de  (cf. encadré « Relance et dés supplémentaires »).


TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...
						



Exemple : On veut résoudre une action dont la valeur d'action est 4 et la difficulté 6. La soustraction donne $4 - 6 = -2$. On lit donc la colonne « -2 » du tableau de résolution universel. Cette colonne indique que le résultat à obtenir sur un dé est  ou plus.

Le joueur jette ensuite un certain nombre de dés, en fonction du test :

- **Test de Courage :** Un dé pour l'unité ;
- **Test d'Attaque :** Tous les dés  alloués au corps à corps ou à distance ;
- **Test de Force :** Autant de dés que le nombre de touches obtenues (cf. p. 96).

Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à celui indiqué par le tableau est une réussite. Toutes les réussites sont additionnées.



Pour les tests de Courage, si un effet de jeu permet de lancer plusieurs dés, seul celui qui obtient le meilleur résultat est retenu.



LES DÉGÂTS

Toucher un combattant ne suffit pas pour le mettre hors de combat : il faut aussi le frapper suffisamment fort.

À chaque fois qu'un combattant est touché par une attaque de mêlée, un projectile ou tout autre effet susceptible de le blesser, les joueurs effectuent un test grâce au tableau de résolution universel :

- La **valeur d'action** est égale à la **Force**  de l'arme utilisée.
- La **difficulté** du test est égale à la **Résistance**  de la cible.

Chaque réussite inflige un point de dégâts à la cible.

Chaque point de dégâts fait perdre un point de vie aux combattants ou un point de structure aux machines de guerre. Un combattant est éliminé dès qu'il a perdu tous ses points de vie. Une machine de guerre ou une fortification est éliminée dès qu'elle a perdu tous ses points de structure.

Une pièce éliminée est retirée de la surface de jeu.


DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de *Confrontation* commence toujours par le **choix d'une bataille** (cf. On joue !, p. 126). Ceci fait, chaque joueur dispose d'un certain nombre de points d'armée (P.A.) pour **constituer une compagnie** (cf. p. 126) qu'il enverra au combat. Puis les deux joueurs installent le terrain de jeu et déploient leurs figurines.

Les joueurs font ensuite agir à tour de rôle leurs unités, une par une. On dit qu'ils **activent** leurs unités. Lorsque toutes les unités ont été activées, un nouveau tour commence.

RELANCE ET DÉS SUPPLÉMENTAIRES

Certaines compétences ou capacités particulières permettent de **relancer** les échecs ou, au contraire, forcent à relancer les réussites. Le résultat obtenu remplace celui obtenu précédemment.



D'autre part, chaque  obtenu lors d'un test permet de lancer un **dé supplémentaire**. L'éventuelle réussite supplémentaire s'ajoute aux précédentes.


Quoi qu'il en soit, **les dés supplémentaires ne sont jamais relancés**.

Ces deux processus sont différents. Ils sont résolus dans l'ordre suivant :

- Relancez les échecs ou les réussites (si vous devez relancer à la fois les réussites et les échecs, les deux s'annulent).

PUIS

- Jetez autant de dés supplémentaires que de  obtenus. Si de nouveaux  sont obtenus, ils donnent à nouveau droit à des dés supplémentaires qui ne pourront pas être relancés.

Lors d'un test de Courage ou de Peur, un  fait gagner un point d'Élixir à la compagnie, mais ne donne pas de dé supplémentaire.



Une partie dure un certain nombre de tours de jeu. Ce nombre peut être défini par la bataille ou par les joueurs eux-mêmes. Un tour de jeu se divise en trois phases. Chaque phase est détaillée dans un chapitre différent ci-après.

1 – Phase tactique (p. 88)

Les joueurs déterminent dans quel ordre ils activeront leurs unités et décident lequel d'entre eux joue le premier.

2 – Phase d'activation (p. 90)

Les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Les combattants progressent sur le champ de bataille, lancent leurs sortilèges et leurs miracles, tirent sur leurs ennemis, les engagent au corps à corps et résolvent les mêlées.

3 – Phase d'intendance (p. 98)

Les joueurs mesurent les conséquences des phases précédentes : calcul des points de foi et des points de mana pour les mystiques, bilan des objectifs en cours de réalisation. Le tour s'achève avec cette phase.

JOUEUR ACTIF, JOUEUR PASSIF

Les joueurs agissent à tour de rôle au cours d'une partie de *Confrontation*. Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé joueur actif. Les autres joueurs sont les joueurs passifs. Une fois que le joueur actif a terminé son action, il passe la main au joueur à sa gauche. Il devient passif et le joueur suivant devient actif à son tour.



PHASE TACTIQUE



88

PHASE TACTIQUE

Chaque tour débute par la phase tactique. Au cours de celle-ci, les joueurs planifient leurs actions pour le tour qui commence. Ils effectuent, dans cet ordre, les actions suivantes :

- 1/ Constitution de la séquence d'activation
- 2/ Opposition d'Autorité

1/ CONSTITUTION DE LA SÉQUENCE D'ACTIVATION

La **séquence d'activation** représente l'ordre dans lequel les unités seront jouées lors du tour. Pour constituer sa séquence d'activation, chaque joueur prend les cartes correspondant à chacune des unités de sa compagnie présentes sur le champ de bataille ou en renfort (et prêtes à entrer sur le champ de bataille).

Vous trouverez ci-dessous six modes de jeu pour constituer une séquence d'activation, classés par ordre croissant de complexité. « **Maraudeur** » est le **mode de jeu par défaut**. Choisissez celui qui convient le mieux à votre style de jeu !

Ces modes de jeu offrent de nombreux avantages :

- Les joueurs peuvent se confronter à des défis stratégiques en lançant un dé et en choisissant le mode correspondant au résultat ;
- Un joueur débutant peut choisir un mode de jeu facile pour équilibrer ses chances de réussite face à un joueur chevronné. À l'inverse, un joueur chevronné peut remporter de nouveaux défis en choisissant un mode de jeu expert.

- Ces modes peuvent simuler des conditions de bataille particulières. L'ennemi a dépêché un espion dans vos rangs ? Vous, et vous seul, jouerez en mode « maître stratège » tant qu'il n'aura pas été démasqué !

Certains modes de jeu sont soumis à des règles particulières (cf. Phase d'activation pp. 90-97). Une fois la séquence d'activation constituée, il n'est plus possible d'en changer l'ordre.

Chaque joueur prend les cartes représentant les unités de sa compagnie, puis...

■ **Barbare** : Personne ne constitue de séquence d'activation. Chaque joueur révèle à tour de rôle la carte de son choix parmi celles dont sa compagnie dispose et active l'unité correspondante. Les cartes révélées sont mises de côté pour distinguer les unités qui ont agi.

■ **Maraudeur** : Les joueurs mélangent leurs cartes ensemble, **face cachée**. Le premier joueur actif tire la première et la donne au joueur qui la possède, faisant de lui le nouveau joueur actif. L'unité représentée est activée. Lorsque les actions de cette unité sont terminées, le joueur situé à gauche de celui qui a pioché tire la carte suivante, etc.

■ **Chef de guerre** : Chaque joueur mélange ses cartes, **face cachée**, et les dispose devant lui. Le premier joueur retourne sa première carte, active l'unité correspondante, puis le joueur suivant fait de même. Chacun joue ainsi sa séquence d'activation au hasard !

■ **Général** : Chaque joueur place ses cartes devant lui, **face cachée**, de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il souhaite les jouer.



❖ **Maître stratège** : Chaque joueur constitue sa séquence en secret. Il place ensuite ses cartes **face visible**, de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il souhaite les jouer.

❖ **Génie militaire** : Chaque joueur constitue sa séquence en secret. Il place ensuite ses cartes de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il souhaite les jouer. L'un des deux joueurs place ses cartes **face visible** et l'autre les place **face cachée**. Le camp qui joue face visible est déterminé aléatoirement et reste le même pour toute la partie.



ACTIVER UNE UNITÉ

Lorsqu'une carte est révélée dans la séquence d'activation, l'unité qu'elle représente peut être jouée. On dit d'elle qu'elle est activée.

Lorsque toutes les actions souhaitées pour une unité ont été résolues, une autre carte est révélée.


Si le Commandeur appartient à une unité en déroute ou si la compagnie n'a pas d'Incarné doté d'une valeur d'Autorité, le résultat de l'opposition d'Autorité est le résultat du dé.

Le vainqueur de l'opposition d'Autorité désigne le premier joueur actif. Il peut se désigner lui-même. Le vainqueur de l'opposition d'Autorité bénéficie d'autres avantages au cours du tour. Il est donc utile de se souvenir de qui il s'agit.






2/ OPPOSITION D'AUTORITÉ

Chaque compagnie est dirigée par un Incarné ; celui qui dispose de la plus haute valeur d'Autorité  est désigné comme Commandeur.

Les joueurs résolvent une opposition d'Autorité entre leurs Commandeurs respectifs. Pour cela, ils jettent chacun un dé et ajoutent l'Autorité de leur Commandeur au résultat.

- Si un joueur obtient  sur le dé, il perd automatiquement l'opposition d'Autorité.

- Si tous les joueurs obtiennent un  sur leur dé, ils relancent les dés.

- Si le dé indique , le joueur peut choisir de le relancer et d'ajouter le nouveau résultat au  précédent. Dans ce cas, les autres dés qui ont éventuellement servi au test et qui ne sont pas relancés sont écartés. Toutefois, si le dé relancé indique , le jet d'Autorité est perdu ! Le dé peut être relancé tant qu'il donne . Si un effet de jeu permet à un joueur de jeter plusieurs dés, on retient le meilleur. Si les joueurs sont plusieurs à obtenir des , celui dont le Commandeur a la plus basse Autorité relance son dé le premier.

Le joueur qui obtient le résultat final le plus élevé remporte l'opposition d'Autorité. En cas d'égalité, les dés sont relancés.

Si le Commandeur est doté de la compétence « **Stratège** », un dé supplémentaire est lancé pour l'opposition d'Autorité (seul le meilleur dé est retenu).

BATAILLE À PLUS DE DEUX JOUEURS

Certaines batailles impliquent plus de deux camps. Dans ce cas, le vainqueur de l'opposition d'Autorité choisit qui joue le premier. Il peut se désigner lui-même. L'ordre de jeu est ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur.

INCARNÉS, MENEURS ET COMMANDEURS

- Les Incarnés tiennent une place cruciale dans les compagnies et dans la tactique de leur armée. Sans eux, les troupes livrées à elles-mêmes vont droit au massacre. Une unité ne peut avoir qu'un seul Incarné dans ses rangs. Celui-ci en est toujours le meneur. S'il est éliminé, un homme de troupe prend le rôle de meneur. La figurine du combattant standard le plus proche de l'ancien meneur est désignée pour remplir ce rôle. S'il ne reste que des combattants spéciaux, le plus proche de l'ancien meneur assume ce rôle.

- L'Incarné disposant de la plus haute valeur d'Autorité de la compagnie est le **Commandeur** (en cas d'égalité, le joueur tranche). Lors de l'opposition d'Autorité, c'est l'Autorité du Commandeur qui est utilisée. Si le Commandeur est éliminé, l'Incarné ayant la plus haute valeur d'Autorité devient immédiatement Commandeur à sa place. En l'absence de remplaçant, la compagnie reste sans Commandeur. L'opposition d'Autorité est alors résolue avec un simple jet de dé.

PHASE D'ACTIVATION



90

PHASE D'ACTIVATION

Lors de la phase d'activation, les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Une unité activée se déplace, attaque à distance, utilise ses pouvoirs mystiques et engage de furieuses mêlées !

Le vainqueur de l'opposition d'Autorité décide quel joueur joue le premier.

Rappel : On appelle « **joueur actif** » le joueur dont c'est le tour de jouer.

Le joueur actif résout les étapes suivantes, dans l'ordre :

1/ Il pioche, retourne ou indique une carte selon le mode de jeu choisi ;

2/ L'unité correspondante est activée et ses actions résolues par le joueur qui la contrôle ;

3/ Le joueur actif passe la main au joueur suivant, qui devient le joueur actif.

Note : En mode Maraudeur, le joueur actif peut changer lors de la deuxième étape s'il pioche une carte qui ne lui appartient pas.

ÉTAT DES UNITÉS

L'état d'une unité conditionne les actions qu'elle peut entreprendre. On distingue deux états :

- **Unité libre :** Une unité est libre si aucun de ses membres n'est au contact de l'ennemi. Une unité libre a accès à toutes les actions décrites dans ce chapitre. Cet état peut se cumuler avec la Déroute.

- **Unité engagée :** Une unité est engagée si au moins un de ses membres est au contact d'un ennemi. Cet état peut se cumuler avec la Déroute.

Une unité engagée ne peut pas attaquer à distance. Ses combattants libres peuvent se déplacer d'autant de centimètres que la valeur de leur Mouvement pour engager un ennemi de la même mêlée. Pour quitter la mêlée, une unité engagée procède d'abord à un désengagement (cf. p. 93). Cet état peut se cumuler avec la Déroute.

En outre, une unité peut être en **déroute**. Dans ce cas, elle ne croit plus à la victoire et cherche à quitter le terrain de jeu par le bord de table le plus proche. Ses capacités d'action sont restreintes (cf. Le moral, p. 101). La déroute se cumule avec l'un ou l'autre des états d'une unité (libre ou engagée).

TIRAGE DES CARTES

TIRAGE DE CARTES : CAS PARTICULIERS

Cartes identiques : Il peut arriver qu'un joueur dispose de plusieurs cartes identiques dans sa séquence d'activation. Dans ce cas, révéler l'une d'entre elles lui permet d'activer n'importe quelle unité du type désigné.

Carte d'une unité éliminée : Un joueur qui pioche la carte d'une unité éliminée passe son tour. La carte est retirée du jeu.

Le tirage des cartes est différent en fonction du mode choisi pour la partie (cf. Phase tactique, 1/ Constitution de la séquence d'activation).

En mode « Barbare »

Le joueur actif choisit une de ses cartes et passe à l'étape « Activation d'une unité ».

En mode « Maraudeur »

Le premier joueur actif pioche la première carte sans la dévoiler à son adversaire.

Si la carte appartient à un adversaire, il la révèle et la lui donne. Le joueur correspondant devient le joueur actif et passe à l'étape « Activation d'une unité ».

Si la carte lui appartient, il accomplit l'une des actions suivantes, au choix :

- Il révèle la carte et passe à l'étape « Activation d'une unité » ;
- Il place la carte en réserve. Cette action peut être accomplie une fois par tour et par joueur. La carte n'est pas révélée, elle est mise de côté et le joueur passe son tour. Lorsque revient son tour de piocher, le joueur peut renoncer à tirer une carte et joue sa carte de réserve à la place. S'il n'y a plus de carte à piocher, le joueur joue sa carte de réserve.

Dans les autres modes

Le joueur actif accomplit l'une des actions suivantes, au choix :

- **Il dévoile la première carte de sa séquence d'activation.** L'unité correspondante est activée : le joueur passe à l'étape « Activation d'une unité » ;
- **Il met en réserve la première carte de la séquence d'activation.** Cette action peut être accomplie une fois par tour de jeu et par joueur. La carte n'est pas révélée, elle est mise de côté et le joueur passe son tour ;
- **Il joue sa carte en réserve.** Cette carte est dévoilée à la place de la première carte de sa séquence. L'unité correspondante est activée et le joueur passe à l'étape « Activation d'une unité ».

ACTIVATION D'UNE UNITÉ

Lorsqu'elle est activée, une unité peut accomplir l'une des actions suivantes. Le joueur annonce l'action choisie avant de mesurer les distances.

- Marche ;
- Marche et/ou attaque à distance et/ou action mystique (dans l'ordre choisi par le joueur) ;
- Course et/ou action mystique (dans l'ordre choisi par le joueur) ;
- Assaut et/ou action mystique (dans l'ordre choisi par le joueur).

Il est possible de ne faire aucune action. L'unité est tout de même activée.

Une fois l'action choisie résolue, le premier joueur passe la main à son voisin de gauche, qui devient à son tour le joueur actif. La phase d'activation s'achève quand chaque joueur a révélé toute sa séquence d'activation.

En mode « Maraudeur », le joueur actif est celui à qui appartient la carte révélée. La phase d'activation s'achève lorsque la pioche est épuisée et que toutes les cartes mises en réserve ont été jouées.




RALLIEMENT

Certaines unités peuvent être mises en déroute si elles affrontent un ennemi supérieur en nombre ou si elles font face à des adversaires effrayants (cf. Le moral, pp. 100-101).



Chaque unité en déroute tente de se rallier lors de son activation. Le joueur résout un test de Courage/Peur (1). La valeur utilisée est la plus élevée parmi les combattants de l'unité. Les unités qui réussissent ce test ne sont plus en déroute, celles qui ratent le restent. On considère que les unités ralliées n'ont pas résisté à la valeur de Peur qui les a mises en déroute.



DÉPLACEMENT D'UNE UNITÉ

Le déplacement (marche, course ou assaut) dépend de l'action choisie et du Mouvement  des combattants de l'unité. **Le Mouvement d'une unité est égal à celui de son combattant le plus lent.**

Les combattants empruntent le chemin le plus direct lors de leurs déplacements. La direction et la distance maximum (en cm) dépendent du déplacement choisi :

- **Marche** : L'unité se déplace dans n'importe quelle direction. La distance maximum est égale au Mouvement  de l'unité. Une marche ne permet pas d'engager une unité ennemie.
- **Course** : Comme une marche, mais la distance maximum est égale au double du Mouvement  de l'unité.
- **Assaut** : L'unité se déplace vers une unité ennemie désignée par le joueur. La distance maximum de ce déplacement est égale au double du Mouvement de l'unité. Un assaut ne permet d'engager qu'une seule unité ennemie.


Obstacles

Une unité contourne les obstacles lors de ses déplacements ; un élément de décor infranchissable ou une unité constituent des obstacles. Les unités d'infanterie et de cavalerie du même camp en formation dispersée peuvent se traverser les unes les autres, mais pas s'arrêter les unes dans les autres. Une unité qui ne peut pas franchir un obstacle s'arrête devant.

- **Si l'unité est en formation compacte**, tous ses combattants doivent rester au contact socle à socle tout au long du déplacement. Le nombre de rangs et la position de chaque combattant peuvent cependant changer.

MOUVEMENT EN FORMATION COMPACTE




Exemple : Les conscrits (Mouvement  10) ont ordre de traverser une allée étroite. Ils font une course en conservant leur formation compacte tout au long du déplacement : ils adaptent leurs rangs au passage à franchir. Chacun d'entre eux peut parcourir jusqu'à 20 cm (Mouvement x 2 cm). Une, deux, une, deux, une, deux !

- **Si l'unité est en formation dispersée**, les combattants doivent être en formation seulement à la fin du déplacement.

MOUVEMENT EN FORMATION DISPERSÉE



Exemple : Un peu plus tard, les guerriers crocs (Mouvement  15) s'engouffrent en courant dans la même allée, à la recherche d'adversaires. Chacun d'entre eux fait sa course (30 cm maximum) comme il l'entend : leur formation n'est vérifiée qu'à l'issue de leur déplacement. Les fauves sont lâchés !

Rappel : Un combattant peut passer entre deux obstacles si son socle le permet.

VOL

Les unités dotées de la compétence « Vol » évoluent sur la terre ferme et dans les airs. Elles se déplacent en ignorant les obstacles sur leur trajectoire.

Les unités dotées de Vol sont toujours en formation dispersée. Les combattants qui ne disposent pas de cette compétence ne peuvent pas les rejoindre.

Assaut

L'assaut est un déplacement qui permet d'engager l'ennemi en mêlée.

- Les **unités libres** peuvent assaillir une unité ennemie (sauf en cas de désengagement, voir ci-après) ;
- Les **unités engagées** assaillent une unité ennemie à leur contact. Dans ce cas, seuls leurs combattants libres d'adversaires peuvent engager des ennemis, mais tous les combattants au contact au terme du déplacement portent des attaques – y compris si aucun déplacement n'a eu lieu !

Le joueur mesure la distance (en contournant les obstacles) qui sépare l'unité assaillante de l'unité ennemie désignée.

• **Si cette distance est supérieure au double du Mouvement de l'unité**, l'assaut échoue. L'unité approche le plus possible de l'unité désignée et conserve sa formation.

• **Si cette distance est inférieure ou égale au double du Mouvement de l'unité**, l'unité assaillante adopte une formation dispersée. L'assaut réussit et les deux unités sont engagées (cf. p. 96).

Les assaillants sont déplacés dans l'ordre souhaité par le joueur. Chacun d'entre eux engage si possible un adversaire de l'unité assaillie qui se trouve à portée de déplacement. Si son socle le permet et si le joueur le souhaite, il peut engager plusieurs adversaires à la fois. Les assaillants hors de portée s'approchent le plus possible et respectent la formation. C'est la guerre !

Exemple : L'unité de conscrits menée par Abel résout un assaut contre l'unité de guerriers crocs menée par Onyx.

Le joueur Griffon décide de déplacer les conscrits 4, 5 et 6 en premier. Ils assaillent Onyx ;

Le joueur déplace ensuite Abel et le place simultanément au contact des guerriers crocs 2 et 3 ;

Puis viennent le tour des conscrits 2, 1 et 3 qui assaillent l'un après l'autre les guerriers crocs 2, 1 et 3 ;

Le conscrit 7 n'est pas à portée d'assaut. Il reste en arrière de son unité, prêt à en découler à la première occasion.

Ce placement donne deux avantages au joueur Griffon : il a assailli tous les guerriers crocs et il a submergé Onyx avec un maximum de combattants. Le champion guerrier croc est en mauvaise posture ! Bien sûr, le joueur Griffon aurait pu choisir de déplacer ses combattants dans un ordre différent, pour satisfaire d'autres formes de stratégie.

DÉSENGAGEMENT

Lorsqu'une unité quitte une mêlée, elle se **désengage**. Ses combattants au contact d'un ennemi sont éliminés. L'unité est libre et agit normalement. Toutefois, elle ne peut pas déclarer un assaut contre la ou les unités dont elle vient de se désengager.

Tout assaut réussi impliquant au moins une unité effrayante ? réclame un test de Courage/Peur (cf. Test de Courage, p. 101). Le test est effectué par l'unité courageuse ou, dans le cas de deux unités effrayantes, par celle dont la Peur est la plus basse. En cas d'égalité de Peur, aucun test n'est effectué.



CHARGER

L'unité assaillante effectue une **charge** si les conditions suivantes sont respectées :

- L'unité assaillante était libre lors de l'activation ;
- L'assaut est réussi ;
- Sa Puissance est supérieure ou égale à celle de l'unité assaillie.

Une charge permet de bénéficier, jusqu'à la fin du tour, d'une relance supplémentaire sur les tests d'Attaque contre l'unité assaillie.

Les combattants de l'unité assaillante ne peuvent attaquer que les combattants de l'unité assaillie.

DÉGÂTS ET BLESSURES

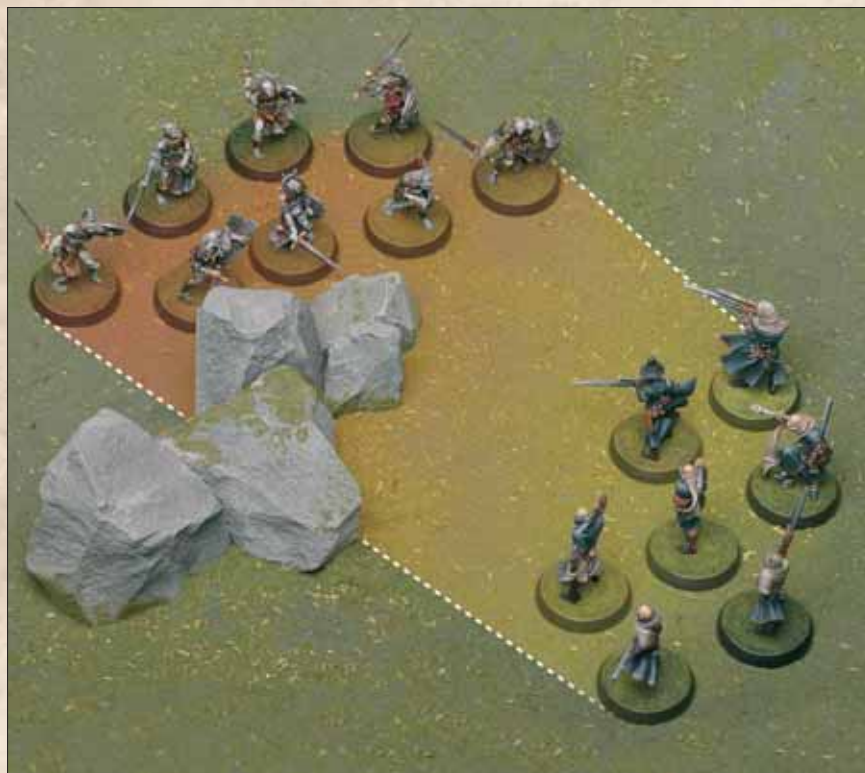
Certains combattants peuvent encaisser plusieurs points de dégâts avant d'être éliminés.

Un combattant qui encaisse un point de dégâts *qui ne l'élimine pas* reçoit un marqueur « dégâts ».

INTERFÉRENCE

Les tireurs peuvent toucher les cibles vues par au moins l'un d'entre eux. Celles qui ne sont en vue d'aucun tireur ne peuvent donc pas être touchées.

Si un quelconque obstacle (décor ou figurine) se trouve entre l'unité de tireurs et l'unité ciblée, il y a interférence : la difficulté de toutes les attaques à distance est augmentée de deux points. **En cas de doute**, tracez deux segments imaginaires reliant les extrémités droite et gauche de l'unité qui attaque à distance et de l'unité ciblée. Si un obstacle se trouve dans la zone définie, il y a interférence.



- Si l'unité réussit le test, l'assaut se déroule normalement ;
- Si l'unité rate le test et qu'elle est l'unité active, l'assaut est annulé. L'unité ne se déplace pas et son activation s'achève.
- Si l'unité rate le test et qu'elle n'est pas l'unité active, elle est en déroute et elle est soumise aux règles de moral.

ATTAQUER À DISTANCE AVEC UNE UNITÉ

Une unité peut attaquer à distance si au moins un de ses combattants remplit les conditions suivantes :

- Il a des caractéristiques de combat à distance ;
- Son unité est libre.

Les attaques à distance sont résolues **avant ou après** le déplacement de l'unité. Tous les tireurs de l'unité qui ont le même profil tirent simultanément sur la même cible ; les tireurs qui ont des profils différents tirent lors d'une autre salve.

Chaque salve est résolue selon les étapes suivantes :

- 1/ Choix de la cible et des tireurs
- 2/ Mesure de la portée
- 3/ Test d'Attaque à distance
- 4/ Test de Force
- 5/ Retrait des pertes

Le joueur choisit dans quel ordre les différentes salves sont résolues. Il est possible de ne pas attaquer à distance avec un type de tireurs. Ainsi, si un combattant spécial possède une arme à distance différente de celle des combattants standard qu'il accompagne, il est possible que l'un ou l'autre de ces profils n'attaque pas à distance.

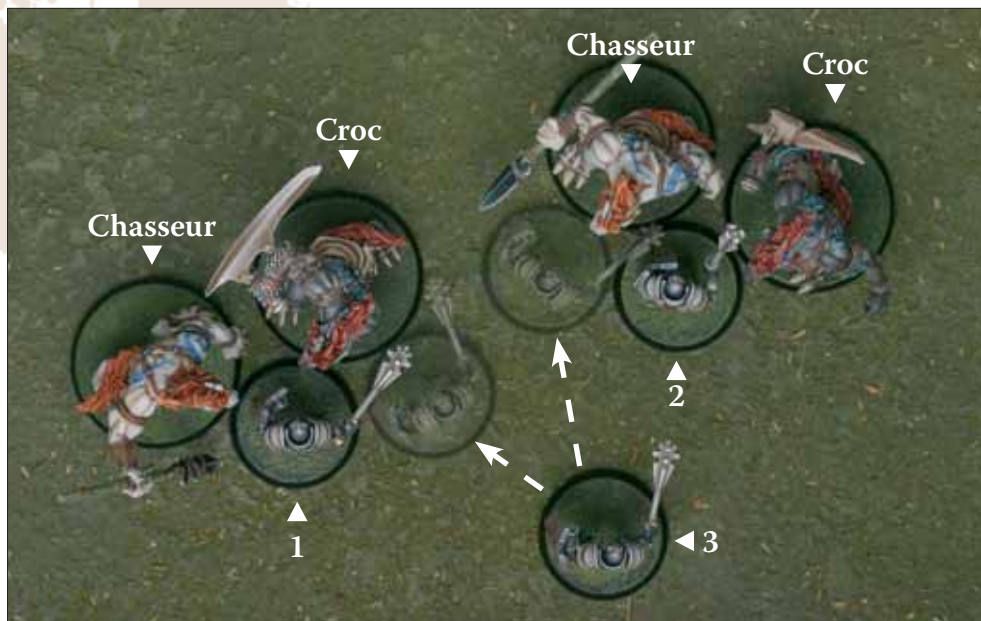
1/ Choix de la cible et des tireurs

Le joueur actif désigne une unité ennemie comme cible. Elle doit être vue par au moins un combattant de l'unité qui attaque à distance. Il est impossible d'attaquer à distance une unité engagée.

Les tireurs qui voient un combattant de l'unité ciblée tirent.

2/ Mesure de la portée

La distance entre les deux unités est mesurée de meneur à meneur à l'aide du mètre gradué en portées. La portée donne la difficulté des attaques à distance.



TIRS PERFORANTS

Certaines armes à distance sont tellement puissantes qu'elles peuvent tuer plusieurs ennemis d'un seul coup. On parle alors de tirs perforants.

Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

Exemple : L'unité de conscrits a subi de lourdes pertes au début du tour. Au moment de son activation, le joueur Griffon a deux choix :

- Soit il déclare un assaut. Il doit alors choisir quelle unité, et donc quel combattant est engagé par le conscrit n°2 : le croc ou le chasseur. Si le conscrit n°3 engage le croc, les conscrits n°1 et n°2 ne pourront attaquer que les crocs. Si le conscrit n°2 engage le chasseur, les conscrits n°1 et n°2 ne pourront attaquer que les chasseurs.

- Soit il ne déclare aucun mouvement. L'unité de conscrits est immobile ; le conscrit n°1 peut attaquer le croc alors quel le conscrit n°2 attaque le chasseur, et vice-versa. Ils peuvent également attaquer des combattants appartenant à la même unité.

TIRS À AIRE D'EFFET

Certaines armes à distance sont capables d'affecter toute une zone plutôt qu'une cible unique. La surface de la zone qu'elles affectent est indiquée dans l'Army Book de leurs armées respectives.

Les armes à aire d'effet peuvent éliminer plus de cibles qu'il n'y a de dés d'attaque à distance. Elles peuvent également éliminer des cibles hors de vue des tireurs. Un seul gabarit est utilisé par salve, quel que soit le nombre de tireurs.


Les tests d'Attaque à distance réussis augmentent l'Aire d'effet de l'arme ; les échecs font dévier l'Attaque à distance. Pour savoir qui est touché par le tir à aire d'effet d'une unité, le joueur place le gabarit sur le combattant de son choix parmi ceux que le tireur voit dans l'unité ciblée. Les combattants situés même partiellement sous le gabarit subissent le test de Force.

Si au moins un échec est obtenu sur le test d'Attaque à distance, le tir dévie. Pour résoudre cela, lancez un dé : son résultat indique la direction de la déviation (le gabarit présente six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test d'Attaque à distance.

Si les dés ne donnent que des échecs, le tir dévie dans les mêmes conditions mais avec un minimum de 10 cm (dix graduations).


Si tous les tests d'Attaque à distance sont réussis, le gabarit reste en place.

Après avoir placé le gabarit, le joueur détermine la zone affectée par l'attaque à distance. L'Aire d'effet indique quelle graduation lire sur le gabarit. Tout combattant à l'intérieur de cette graduation est affecté. L'Aire d'effet est déterminée de la manière suivante :

- Si le résultat « Attaque à distance – portée » est un défi , le tir se perd dans la nature et ne touche rien ;
- Si tous les tests d'Attaque à distance sont des échecs, l'Aire d'effet est celle de l'arme utilisée ;
- Si au moins un test d'Attaque à distance est réussi, l'Aire d'effet est celle de l'arme multipliée par le nombre d'attaques à distance réussies. Si ce résultat dépasse 10, l'Aire d'effet est égale à 10 et les combattants affectés subissent deux tests de Force au lieu d'un.



3/ Test d'attaques à distance

Le joueur jette le nombre de dés indiqué dans les caractéristiques de combat à distance , multiplié par le nombre de tireurs. La valeur d'action est leur Attaque à distance, la difficulté est la portée mesurée. Chaque réussite inflige une touche. Chaque échec indique un tir perdu.

4/ Test de Force

Le joueur actif jette un dé par touche. La valeur d'action est la Force des armes à distance employées, la difficulté est la Résistance des combattants de l'unité ciblée. Chaque réussite inflige un point de dégâts à l'unité ciblée.

5/ Retrait des pertes

Les points de dégâts sont attribués de manière à éliminer le plus de combattants possible. Les combattants les plus proches du meneur de l'unité de tireurs sont éliminés en premier. Les combattants éliminés sont retirés du terrain de jeu.

Il est possible d'obtenir plus de touches et plus de points de dégâts que de dés jetés (cf. Règles génériques), mais une salve ne peut pas éliminer plus de cibles qu'il n'y a d'armes à distance à avoir tiré.



COMBAT

Un combat est résolu lorsqu'une unité est engagée avec une unité ennemie au terme de son déplacement ou lorsqu'on active une unité engagée qui ne se déplace pas. Les combattants des deux camps forment alors une **mêlée**, dans laquelle l'unité active combat les ennemis engagés. Ces derniers, lors de leur prochaine activation, pourront répliquer... s'ils ont survécu.

La mêlée est divisée en différents **combats**. Chaque combat oppose deux profils de combattants : un profil d'**attaquants** de l'unité active et un profil de **défenseurs** de l'unité opposée.

Le joueur actif choisit l'ordre dans lequel les combattants de son unité résolvent leurs combats.

- Un combattant ne peut affronter que les adversaires au contact de son socle ou de sa figurine ;
- Un combattant peut être impliqué dans plusieurs combats successifs s'il se trouve au contact d'adversaires dotés de profils différents. Dans ce cas, ses dés de combat sont répartis dans les différents combats auxquels il participe.

Chaque combat est résolu en effectuant, dans l'ordre, les étapes suivantes :

- 1/ Choix des armes
- 2/ Test d'Attaque au corps à corps
- 3/ Test de Force
- 4/ Retrait des pertes

1/ Choix des armes

Le joueur actif désigne un combat : un profil de son unité active (les attaquants) contre un profil de l'unité ennemie (les défenseurs). Les attaquants correspondant à ce profil frappent les défenseurs avec lesquels ils sont en contact.

Note : *Tout combattant spécial (meneur, porte-étendard, musicien, mystique, etc.) est assimilé aux troupes de son unité s'il possède les mêmes caractéristiques.*

Chaque attaquant dispose d'un nombre de dés de combat indiqué sur sa carte. Ces dés servent pour toute la mêlée et doivent être répartis entre les différents combats, le cas échéant.

Si un attaquant est impliqué dans plusieurs combats successifs, le joueur choisit combien il attribue de dés au combat en cours. Il peut décider de n'en mettre aucun, auquel cas l'attaquant ne participe pas au combat.

2/ Test d'Attaque au corps à corps

Le joueur actif jette les dés de combat des attaquants. La valeur d'action est l'Attaque de ses attaquants, la difficulté est la Défense des défenseurs. Chaque réussite inflige une touche. Avec de la chance, il est possible d'obtenir plus de touches qu'il n'y a de dés de combat ! (cf. Règles génériques)

3/ Test de Force

Le joueur actif jette un dé par touche. La valeur d'action est la Force des attaquants, la difficulté est la Résistance des défenseurs. Chaque réussite inflige un point de dégâts aux défenseurs. Il est possible d'infliger plus de points de dégâts que de touches obtenues !

4/ Retrait des pertes

Le joueur actif attribue les points de dégâts aux défenseurs en contact avec ses attaquants, de manière à éliminer le plus d'ennemis possible. Les combattants éliminés sont retirés du terrain de jeu.

Le combat est terminé. Le joueur actif résout ensuite le combat suivant en partant de l'étape 1.

Son activation est terminée.

TACTIQUE

Au cours de leur entraînement, les guerriers du Rag'narok apprennent des tactiques martiales meurtrières. Sur le champ de bataille, ces prouesses se révèlent parfois décisives. À *Confrontation*, les tactiques permettent aux joueurs de faire des choix stratégiques qui multiplient les possibilités de leurs unités.

Ces tactiques sont propres à chaque peuple et sont décrites dans les Army Book.



PHASE D'INTENDANCE

Au cours de la phase d'intendance, chaque joueur évalue la situation de sa compagnie sur le terrain de jeu. Il détermine les objectifs qu'il contrôle et en tire l'Élixir indispensable à ses Incarnés. Il effectue, dans cet ordre, les actions suivantes :

- 1/ Calcul des points de foi et des points de mana
- 2/ Entretien des effets
- 3/ Collecte de l'Élixir
- 4/ Temps mort

Lorsque l'ordre dans lequel les joueurs doivent gérer leur phase d'intendance est important, le joueur qui a remporté l'opposition d'Autorité résout toutes ces étapes en premier.

1/ CALCUL DES POINTS DE FOI ET DES POINTS DE MANA

Les magiciens et les fidèles reconstituent leurs réserves d'énergie mystique (cf. Les mystiques, pp. 106-111).

2/ ENTRETIEN DES EFFETS

Certains effets de jeu perdurent, éventuellement d'un tour sur l'autre. Les joueurs, en commençant par le gagnant de l'opposition d'Autorité, profitent de la phase d'intendance pour gérer ces effets, dans cet ordre :

• **Coûts** : Certains effets réclament une dépense de points de foi ou de points de mana pour perdurer. Chaque joueur s'acquitte de ces coûts ;



• Effets nuisibles :

Les joueurs résolvent les effets qui handicapent les combattants ou menacent de les éliminer ;

• **Compétences** : Les joueurs résolvent les effets liés aux compétences ;

• **Résurrection et renforts** : Les joueurs résolvent les effets permettant à un combattant de revenir sur le terrain de jeu (résurrection) ou d'y entrer (renforts).



3/ COLLECTE DE L'ÉLIXIR

Les compagnies de *Confrontation* ne se battent pas uniquement pour prendre des villes ou contrôler des passages stratégiques. Les Incarnés qui mènent les armées au combat sont guidés par les dieux. Ils luttent pour récolter l'Élixir, ces fragments de leur âme qui leur servent de lien avec leur divinité, leur permettent d'utiliser leurs pouvoirs surnaturels et d'accomplir leur destinée.

Chaque bataille de *Confrontation* détaille les objectifs présents sur le terrain. Lors de la collecte de l'Élixir, chaque joueur détermine les objectifs qu'il contrôle.

Un objectif est contrôlé par le joueur qui possède la plus grande Puissance de combattants (cf. p. 81) à 10 cm ou moins. Les combattants en déroute sont ignorés dans ce calcul. En cas d'égalité, aucun camp ne contrôle l'objectif. Un objectif reste toujours contrôlé jusqu'à la phase d'intendance suivante, même si les conditions de contrôle ne sont plus remplies.

Une fois le contrôle des objectifs déterminé, chaque joueur gagne les points d'Élixir correspondants (ces montants sont indiqués par le conseil de guerre). Les points d'Élixir servent à déclencher les pouvoirs des Incarnés et à remporter la bataille.

Dès qu'un joueur atteint la quantité de points d'Élixir indiquée par le conseil de guerre, il gagne la partie.

4/ TEMPS MORT

Ce temps marque simplement la fin du tour et le passage au tour suivant.



LE MORAL



La stratégie ne suffit pas pour gagner une bataille. La bravoure des combattants ou leur capacité à effrayer les adversaires sont aussi des atouts essentiels.

Le moral d'une unité est défini par deux états : par défaut, ses combattants sont **vaillants**. Lorsque les choses empirent, ils se mettent **en déroute** et prennent leurs jambes à leur cou. Les tests de Courage ou de Peur déterminent quand et comment une unité change d'état.

Pour soutenir ses soldats au cours de la bataille, chaque compagnie peut se doter de commandants et d'états-majors. Leur présence aide les unités à rester vaillantes tout au long de la bataille.

COURAGE ET PEUR

Que ce soit en raison de leur taille, de leur réputation ou de leur aspect surnaturel, certains combattants peuvent effrayer leurs adversaires. La présence de tels guerriers bouleverse le cours des combats et la résolution des mêlées.

❗ Cette icône est celle du Courage. Les combattants qui en sont dotés sont dits **courageux**.

❓ Cette icône est celle de la Peur. Les combattants qui en sont dotés sont dits **effrayants**.

Les combattants effrayants utilisent leur valeur de Peur pour résoudre leurs tests de Courage. Toutes les règles qui s'appliquent au Courage s'appliquent également à la Peur. En outre, les combattants effrayants peuvent terroriser leurs adversaires au point de les mettre en déroute.



Test de Courage

Une unité vaillante est soumise à un test de Courage dans les circonstances suivantes :

- **Lors de son activation**, si l'unité est à moins de la moitié de son effectif de départ. Dans ce cas, la difficulté du test est de 1. Cette difficulté est augmentée de :

- + 2 si l'unité est engagée par des unités adverses dont la Puissance totale est supérieure à la sienne ;

- + 2 si l'unité est au contact d'un ou plusieurs adversaires effrayants.

- **Lors d'un assaut impliquant une unité effrayante** : La difficulté est égale à la Peur du meneur de l'unité effrayante. La valeur d'action est le Courage du meneur.

Lors d'un assaut impliquant deux unités effrayantes, seule celle ayant la valeur de Peur la plus faible effectue un test de Courage. En cas d'égalité, aucun test n'est effectué.

Une unité qui rate son test de Courage est mise en déroute.

Les unités en déroute ne font jamais de test de Courage, hormis pour le ralliement.

Ralliement

Au début de leurs activations respectives, les joueurs effectuent un test de Courage/Peur (1) pour chaque unité en déroute dans leur compagnie. Ce test peut être effectué avec la caractéristique la plus élevée de l'unité.

La difficulté de ce test est augmentée de :


- + 2 si l'unité est engagée par des unités adverses dont la Puissance totale est supérieure à la sienne ;

- + 2 si l'unité est au contact d'un ou plusieurs adversaires effrayants.

Une unité en déroute qui réussit son test redevient vaillante. Attention, cela ne signifie pas que les unités ralliées ont résisté à la valeur de Peur qui les a mise en Déroute.

Fuite

Lorsqu'une unité fuit, tous ses combattants au contact d'un adversaire sont éliminés.

Une unité en fuite se déplace du double de son Mouvement  vers le bord de table le plus proche. Elle adopte la formation dispersée et se déplace en ligne droite, en contournant les éléments de décor et les unités amies.

Une unité en fuite est éliminée si :

- Au moins un de ses combattants quitte le champ de bataille par un des bords ;

- Son mouvement de fuite la conduit au contact d'une unité ennemie. Celle-ci l'intercepte et achève les fuyards sans pitié !





ÉTAT-MAJOR

Un **état-major** est formé par un Incarné accompagné d'un porte-étendard et/ou d'un musicien. Le porte-étendard et le musicien sont identifiés par leur équipement (étendard ou instrument de musique). Une unité ne peut comporter qu'un seul porte-étendard et qu'un seul musicien.

Un état-major qui comporte un Incarné, un musicien et un porte-étendard est **complet**.

Effets d'un état-major

Certaines unités de la même compagnie tirent des avantages de la présence d'un état-major.

- **État-major avec porte-étendard :** Les unités qui voient l'étendard peuvent utiliser les valeurs de Courage, Peur et d'Autorité de l'Incarné pour résoudre leurs propres tests de Courage ou d'Autorité ;

- **État-major avec musicien :** Les unités à 30 cm ou moins du musicien peuvent utiliser la tactique de celui-ci ;

- **État-major complet :** Les deux effets se cumulent.

ÉTAT MORAL

Unité vaillante

Une unité vaillante est prête au combat et agit normalement. Elle est déterminée à vaincre son adversaire, au péril de sa vie.

Unité en déroute

Une unité en déroute ne croit plus à la victoire. Elle cherche à quitter le champ de bataille aussi vite que possible et à sauver sa vie.

Une unité en déroute est soumise aux effets suivants :

- L'Autorité et la Défense de ses membres valent 0 ;
- Lorsqu'elle est activée, elle fuit. Si nécessaire, elle effectue un désengagement ;
- Elle ne peut utiliser aucune tactique ;
- Elle ne tire pas et n'emploie aucun effet mystique. Elle récupère toutefois ses ressources mystiques normalement ;
- Elle n'est pas comptée dans le contrôle des objectifs.

Immunité à la Peur

Lors d'un assaut, une unité réussit automatiquement tout test de Courage dont la difficulté est inférieure ou égale à une valeur de Peur à laquelle elle a précédemment résisté.

Si une unité peut bénéficier des effets de plusieurs états-majors, le joueur choisit lequel.

Les valeurs transmises par l'état-major sont celles que l'Incarné utiliserait s'il devait effectuer le test lui-même – y compris s'il s'agit de valeurs transmises à l'Incarné par un autre état-major !

En outre, certains états-majors complets confèrent des tactiques spécifiques à leur unité.

Les états-majors en déroute n'ont plus aucun effet : ils ne transmettent rien et leurs tactiques éventuelles ne peuvent plus être utilisées.

Commandeur

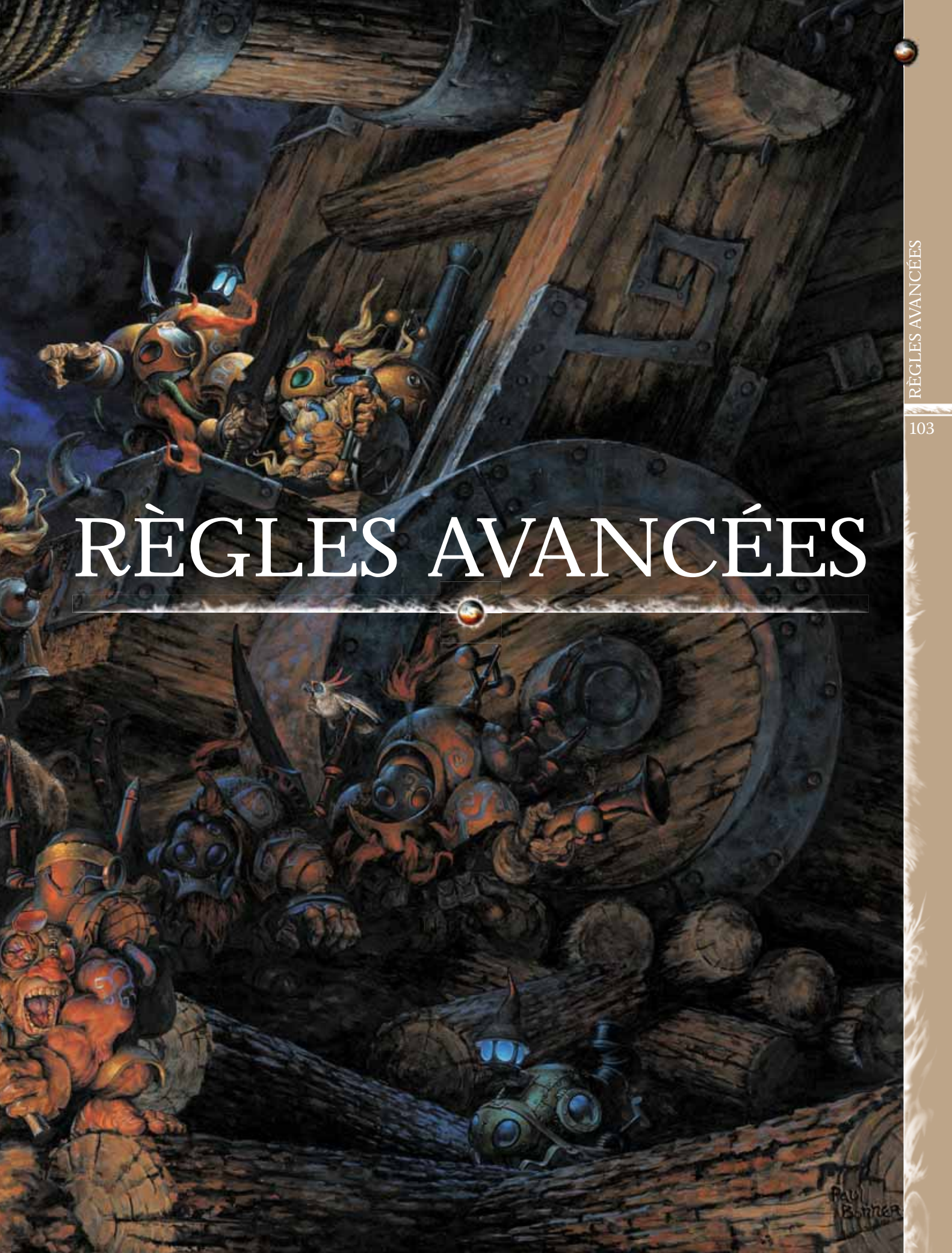
Les compagnies du Rag'narok ne sont pas menées par un assortiment chaotique de commandants. Chacune d'entre elles ne répond qu'à un seul individu : le Commandeur. Il s'agit de l'Incarné ayant la meilleure valeur d'Autorité de la compagnie. S'il y en a plusieurs, le joueur tranche.

Le Commandeur dispose d'un privilège particulier : son unité jette deux dés pour résoudre les tests de Courage.

L'opposition d'Autorité de la phase tactique est toujours résolue avec l'Autorité du Commandeur. Si l'unité de ce dernier est en déroute, son Autorité est égale à 0.

Lorsque le Commandeur d'une compagnie est éliminé, le joueur désigne immédiatement un nouveau Commandeur (choisi de la même manière).





RÈGLES AVANCÉES

LES CATÉGORIES D'UNITÉS

Toutes les unités ne se ressemblent pas, loin s'en faut. Entre l'infanterie, la cavalerie, les machines de guerre, les créatures et les titans, chaque Commandeur choisit les mieux adaptées à sa stratégie. Chacune de ces catégories possède en effet des avantages et des inconvénients, qui définissent les rôles dans lesquels elles excellent !

INFANTERIE

L'infanterie regroupe tous les combattants ordinaires, c'est-à-dire ceux qui se déplacent par leurs propres moyens et ne sont ni des machines de guerre, ni des bêtes, ni des êtres gigantesques. L'infanterie constitue la norme des règles de *Confrontation : l'Âge du Rag'narok*. Elle n'a par conséquent aucune règle spéciale.



CAVALERIE

La cavalerie regroupe les combattants qui se déplacent sur une monture et les centaures de tous types. La cavalerie est rapide et utilise sa vitesse pour multiplier son efficacité au contact. On distingue la cavalerie lourde, protégée par de puissantes armures, et la cavalerie légère, plus fragile mais plus agile.

Toutes les unités de cavalerie bénéficient des effets suivants :

- ♦ **Charge de cavalerie** : Une unité de cavalerie a seulement besoin d'être libre pour exécuter une charge (cf. p. 94), quelle que soit la Puissance de l'unité assaillie.

- ♦ **Monture de guerre** : Chaque combattant de cavalerie bénéficie de la compétence « Désengagement ». Un combattant engagé doté de cette compétence n'est pas éliminé lorsqu'il se désengage.

En outre, les unités de **cavalerie lourde** bénéficient des effets suivants :

- ♦ **Force en charge** : Lorsqu'un combattant de cavalerie lourde fait une charge, il ajoute son Attaque au corps à corps à sa Force pour résoudre ses tests de Force au corps à corps.

Par ailleurs, les unités de **cavalerie légère** bénéficient des effets suivants :

- ♦ **Bond** : Un combattant de cavalerie légère peut franchir les obstacles moins hauts que lui sans pénalité.

🔥 CRÉATURES



Les créatures sont des animaux ou des monstres qui se joignent exceptionnellement, souvent en petit nombre, à une armée. Dotées de capacités uniques, les créatures sont tout sauf des combattants normaux !

Ces monstres sont spécialement entraînés pour la guerre. Dépourvus de sentiments, ils se battent jusqu'au dernier. Une unité de créatures à moins de la moitié de son effectif initial ne fait pas de test de Courage au début de son activation.

⚙️ MACHINES DE GUERRE



Les machines de guerre sont des engins de destruction, produits de la technologie ou fruits des sciences occultes. Les machines de guerre ont des points de structure à la place des points de vie. Elles doivent être manœuvrées par un équipage de servants. L'effectif de cet équipage est indiqué dans la description de la machine de guerre. Une machine de guerre sans servant ni pilote ne peut pas être activée. Lorsque sa carte est jouée, le joueur qui la contrôle passe son tour.

La machine et ses servants forment une seule unité. Lors de l'activation, les servants peuvent tirer avec leurs armes à distance personnelles s'ils en disposent ou avec la machine de guerre.

🔥 TITANS



Les titans sont des combattants d'une taille démesurée, si grands qu'ils valent à eux seuls une petite armée.

Les titans ignorent les terrains difficiles. Aucun effet de jeu ne peut les déplacer ni les renverser.

Un titan bénéficie de Désengagement. Un combattant engagé doté de cette compétence n'est pas éliminé lorsqu'il se désengage.



Les titans sont si massifs que plusieurs cartes les représentent : une pour chaque partie de leur corps gigantesque. L'une d'entre elles est la carte de profil, les autres sont des cartes de capacités titanesques. **Toutes ces cartes sont placées dans la séquence d'activation.** Les pouvoirs ou les actions correspondant à une carte sont utilisés lorsque cette carte est révélée.

Le joueur peut sacrifier une carte de capacité titanesque après un test de Force contre son titan. Le test de Force est annulé. Un titan ne constitue qu'une seule unité, quel que soit le nombre de cartes qui le représentent.

Un titan est un combattant extraordinairement robuste, capable de résister à presque toutes les forces de la Création. Les seuls effets mystiques et compétence qui les affectent sont ceux qui infligent des tests de Force. En outre, un test de Force effectué contre un titan ne bénéficie jamais d'aucun dé supplémentaire ni d'aucun effet modifiant à l'avantage de l'attaquant le résultat à obtenir.

LES MYSTIQUES



Les mystiques sont les combattants ésotériques de *Confrontation*. Ils emploient des moyens occultes pour déclencher des effets surnaturels : les fidèles  en appellent à la puissance des dieux tandis que les magiciens  déchainent la puissance des éléments !

LES FIDÈLES

La foi est en même temps un carcan terrible et une formidable force de vie et d'action. Un carcan, car le croyant s'impose des obligations reflétant les idéaux de ses dieux. Plus la foi est grande, plus la contrainte à laquelle le croyant s'astreint est importante et rigide. Néanmoins, aux yeux du croyant, ces devoirs sont légers à porter car les assumer signifie plaire aux dieux et promouvoir leurs valeurs. Le croyant ne retient donc que la formidable force de vie et d'action que lui procure sa foi. En plaçant son idéal dans des figures supérieures, il se dote d'un modèle qui le pousse à dépasser ses limites. Parallèlement, dans les moments difficiles, sa foi lui procure la certitude que des Immortels l'observent, le protègent ou attendent de lui un sursaut. Cette conviction est source de félicité ; elle permet de surmonter les souffrances que la fortune sème sur le chemin de la destinée.

Les croyants les plus zélés développent une foi telle qu'ils parviennent à la canaliser et à entrer en relation avec l'objet de leur ferveur. Ces fidèles ont recours à la divination. Cette pratique est ainsi nommée car les premiers fidèles utilisèrent leur foi pour communiquer avec les dieux, afin de s'assurer de leur satisfaction et d'entendre leurs commandements. Ce n'est que plus tard qu'ils découvrirent qu'ils pouvaient implorer les

divinités pour qu'elles interviennent directement sur Aarklash via des miracles. Les rituels ont donc gardé le nom de la pratique primitive des premiers fidèles.

La foi des croyants est renforcée par les miracles. Lorsqu'une bataille est gagnée grâce aux Immortels, lorsqu'une grossesse mal engagé donne le jour à un enfant bien portant, lorsque le vent amène sur les champs la pluie dont la terre a besoin... Les croyants redoublent de dévotion. Leur foi grandit. Elle peut alors être utilisée par les fidèles qui en appellent aux dieux. À leur tour, ces derniers consolident la foi des croyants. Ce cercle mystique confère un immense pouvoir aux fidèles. C'est pour préserver et entretenir ce pouvoir que les cultes furent créés.

Les cultes varient selon les dieux ou les panthéons auxquels les fidèles s'adressent. Néanmoins, de grandes lignes directrices constituent un socle commun : le culte universel.

- Un polythéisme ouvert. Les dieux existent et sont nombreux. Aucun fidèle ne nie la présence des autres dieux, chacun vénère sa (ses) divinité(s). Toutefois, cet état d'esprit est rarement un signe de tolérance. Les peuples d'Aarklash combattent au nom des dieux et des signes qu'ils leur envoient.

- Des dieux exilés. En des temps immémoriaux, les dieux marchaient sur Aarklash, mais ils durent s'exiler. Les raisons de ce départ trouvent leur origine dans la terrible guerre qui les opposa. L'explication diffère selon les mythes : châtiment suprême, exode suite à l'épuisement du mana, fuite des survivants... Les dieux résident désormais en dehors d'Aarklash, dans d'autres Royaumes.

- Des actions tangibles des dieux. Les dieux sont considérés comme des intervenants dans la vie des peuples d'Aarklash, soit de leur propre fait, soit parce que leurs fidèles en appellent à eux. Les miracles seraient les réponses à ces appels.




- L'existence de fidèles, intermédiaires entre le commun des mortels et le divin. Le terme « fidèle » exprime parfaitement l'essence de ces intercesseurs : leur comportement repose sur une loyauté indéfectible à une ou plusieurs divinités. Aujourd'hui, l'appellation « fidèle » a évolué et certaines cultures utilisent d'autres synonymes.

- Une hiérarchie des fidèles. Dans la plupart des cultes, les fidèles s'organisent de manière pyramidale. Cette relation hiérarchique prend des formes variées selon les cultures, mais les doyens sont les plus respectés car ils sont les fidèles les plus expérimentés et les plus puissants d'Aarklash. Ils dirigent, guident et organisent selon leur culte, leur culture et leur croyance.

- Des miracles pour altérer, créer et détruire. Conformément à l'adage qui prétend que la foi permet de déplacer les montagnes, les fidèles sont capables d'altérer la Création et de réaliser des prouesses. Ils disposent également de pouvoirs de création inspirés par la grâce divine. Enfin, entre leurs mains, la foi est une arme puissante qui peut renvoyer l'existant au Néant. Les miracles sont ainsi classés selon l'aspect de la foi qu'ils incarnent.

Ces bribes constituent une trame partagée par la plupart des peuples d'Aarklash, une culture religieuse générale et les fondations des coutumes liturgiques. Ce culte universel intervient, dans ses pratiques usuelles, dans les grands moments de la vie : la naissance, le passage à l'âge adulte, la mort... À partir de cette base commune, les fidèles déclinent des mythes et des rites spécifiques à leur culture et leurs croyances.

Les **fidèles** sont les messagers des puissances divines. Leur caractéristique est la **Ferveur** . Ils utilisent des **points de foi** pour appeler des **miracles**. Les **communions** sont des miracles si puissants qu'ils réclament souvent la présence de plusieurs fidèles pour être appelés. En outre, leur réussite n'est pas assurée.

Chaque fidèle maîtrise un ou plusieurs **aspects** de la divination (altération, création ou destruction).

Seuls les Incarnés (cf. p. 112) peuvent être dotés de communions lors de la constitution des compagnies.

La réserve de foi

Communions et miracles sont appelés en dépensant des **points de foi**, acquis grâce à la ferveur des combattants de la compagnie.

Chaque unité dispose de sa propre **réserve de points de foi**. Leur nombre est calculé au début de la partie et lors de chaque phase d'intendance. Une unité dispose d'autant de points de foi que le nombre de combattants dans l'unité, plus un bonus égal aux valeurs de Ferveur des fidèles de l'unité.

Sauf indication contraire, les communions et les miracles peuvent être appelés plusieurs fois par tour.

Les points de foi inutilisés à la fin de la phase d'activation sont perdus.



Appeler un miracle

Les miracles sont des effets divins individuels. Chaque fidèle dispose de ses propres miracles (décrits dans l'Army Book de son armée) et peut les appeler en dépensant simplement des points de foi de son unité.

Les miracles ne peuvent pas être censurés.

Appeler une communion

Les communions sont des miracles d'une puissance fantastique, capables d'affecter des unités entières voire l'ensemble du champ de bataille. Elles réclament de grandes quantités de points de foi, aussi n'est-il pas rare que plusieurs fidèles doivent se regrouper en unité pour les appeler. D'autre part, les communions nécessitent un test de Ferveur, une mise à l'épreuve de la foi des fidèles.

Les communions se définissent selon les paramètres suivants :

- **Nom**

- **Culte** : Il s'agit du culte lié à un peuple. La communion est appelée par les fidèles de ce peuple. « Universel » signifie que tous les peuples y ont accès. Certaines communions sont réservées à des fidèles particuliers. Dans ce cas, le nom de ces fidèles remplace le culte.

- **Aspect** : Altération, création ou destruction. La communion est appelée par les fidèles qui connaissent cet aspect. « Universel » signifie que tous les fidèles y ont accès.

- **Valeur** : La valeur d'une communion représente sa puissance. Plus la valeur est élevée, plus les effets sont spectaculaires. Un Incarné fidèle peut recevoir autant de communions que le joueur le souhaite lors de la constitution des compagnies. La somme de leurs valeurs s'additionne à celles des autres attributs de l'Incarné (cf. Les attributs, p. 115).

- **Foi** : La quantité de points de foi nécessaire.

- **Difficulté** : Les communions réclament un test de Ferveur pour réussir. La difficulté est indiquée ici.

- **Cible** : Les cibles possibles.

- **Durée** : L'intervalle de temps au cours duquel la communion est active. Instantané, jusqu'à la fin d'une phase particulière, du tour ou du jeu, etc.

- **Effets** : Les effets sont appliqués si l'appel est réussi.

L'appel d'une communion se déroule dans l'ordre des étapes suivantes :

- 1/ Désignation du fidèle, de la communion et de la cible
- 2/ Dépense des points de foi et sublimation
- 3/ Censure
- 4/ Test de Ferveur
- 5/ Résolution des effets

1/ Désignation du mystique, de la communion et de la cible

Le joueur désigne le fidèle, la communion qu'il souhaite lui faire appeler et la cible. Le fidèle doit voir la cible.

2/ Dépense des points de foi et sublimation

L'unité du fidèle dépense un nombre de points de foi égal au coût de la communion. Certaines communions requièrent également des points de foi pour alimenter leurs effets.

L'unité peut dépenser des points de foi supplémentaires pour « sublimer » la communion, c'est-à-dire augmenter ses chances de réussite. Chaque point de foi ainsi dépensé permet au joueur de lancer un dé de plus lors du test de Ferveur (étape 4).


3/ Censure

La censure permet à un fidèle d'une unité adverse d'empêcher l'appel de la communion. L'unité du fidèle qui censure doit voir celle qui appelle la communion.

Pour censurer une communion, l'unité dépense autant de points de foi que l'unité qui appelle la communion. La communion est alors sans effet.

Les points de foi dépensés par les deux unités sont perdus.

4/ Test de Ferveur

Si la communion n'est pas censurée, le joueur effectue un test de Ferveur . La valeur d'action est la Ferveur du fidèle ; la difficulté est celle de la communion. Le joueur jette un dé, puis un dé de plus par point de foi dépensé lors de la sublimation. Il conserve le résultat de son choix.

CRAIGNEZ MON POUVOIR !

Les effets mystiques (miracles et sortilèges) ont une portée illimitée. Seule une ligne de vue est requise.



Il suffit d'une seule réussite pour appeler la communion.

Si la difficulté est une caractéristique, c'est la meilleure valeur dans l'unité ciblée qui est utilisée. Si un effet de jeu modifie la caractéristique, la difficulté est égale à cette valeur modifiée.

Quelle que soit l'issue de ce test, les points de foi sont dépensés.

5/ Résolution des effets

Si le test de Ferveur est réussi, les effets de la communion sont appliqués.

LES MAGICIENS

Toute vie sur Aarklash est régie par des énergies cosmiques appelées **Éléments** par les érudits. Les fluctuations et les équilibres qui lient ces forces influencent non seulement le comportement des êtres vivants, mais elles régissent aussi les manifestations magiques de la Création. Les Éléments sont au nombre de six. On distingue les **Éléments primordiaux** des Éléments principaux ou **Principes**.

- L'**Eau**, l'**Air**, la **Terre** et le **Feu** sont les Éléments primordiaux. Ils sont naturellement présents sur Aarklash. Leurs manifestations sont visibles chaque jour.

- La **Lumière** et les **Ténèbres** influencent subtilement les Éléments.

Les Éléments primordiaux sont intimement liés à chaque action ou manifestation dans le monde matériel. Tous se repoussent ou s'attirent, mais aucun n'a, ni ne doit avoir, de suprématie sur les autres. Lorsque sous l'influence d'une grande puissance ou d'un magicien inconscient cela se produit, il en résulte toujours des conséquences désastreuses et irréversibles.

Chaque Élément a son contraire, un Élément opposé avec lequel il est en lutte permanente. Ces oppositions élémentaires sont les garants de l'équilibre d'Aarklash.



L'Eau est insaisissable, imprévisible et souvent excessive. Elle s'oppose au Feu, destructeur, insatiable, mais purificateur.

La Terre, principe de fertilité, est inaltérable et pourtant malléable. Elle s'oppose à l'Air, rapide et intangible.

La Lumière, symbole d'harmonie et de pureté, est bienfaitrice. Elle s'oppose aux Ténèbres surnoises et pernicieuses, mais attirantes. Mystérieuse, la Lumière ne s'oppose qu'aux Ténèbres.


La Lumière est le principe qui gouverne l'évolution ordonnée alors que les Ténèbres favorisent le chaos et le désordre. Ils influencent tous deux les quatre Éléments primordiaux. Ils prodiguent le Bien et le Mal, valeurs inhérentes aux êtres doués de raison. Ils sont dotés d'une conscience qui, même si elle est fragmentaire, cherche à survivre et à étendre son influence sur les Éléments primordiaux.

Le **mana** est source de toute magie. D'essence divine, il se cristallise sous forme de pierres précieuses gorgées d'énergies élémentaires : les **gemmes**. Celles-ci n'existent plus à l'état naturel sur Aarklash. Elles sont ramenées d'autres univers par des magiciens émérites, les Voyageurs, qui passent de

monde en monde, en empruntant d'énigmatiques seuils. Les gemmes sont donc rares et coûteuses. Même les Voyageurs expérimentés éprouvent des difficultés pour les distinguer des pierres, vulgaires ou précieuses, que l'on trouve dans toute la Création.

Les gemmes sont récupérées dans les Royaumes élémentaires par les Voyageurs qui vont de monde en monde grâce à des portails rares et convoités. En effet, ces seuils magiques n'apparaissent généralement que pendant quelques jours. Des légendes et des rumeurs attestent toutefois de portails permanents ouverts sur un Royaume en particulier.

La rareté des portails n'est évidemment pas étrangère à celle des gemmes sur Aarklash. Les combats du Rag'narok obligent les magiciens qui s'aventurent sur les champs de bataille chaque jour plus nombreux à avoir recours aux gemmes immortelles.

Les **magiciens** imposent leur volonté aux éléments. Leur caractéristique est le **Pouvoir** . Ils utilisent des **points de mana** pour lancer des **sortilèges**. Les **rituels** sont des sortilèges d'envergure mais hasardeux, dont l'incantation réclame souvent la participation de plusieurs magiciens.

LES ROYAUMES ÉLÉMENTAIRES

Il existe dans la Création d'autres mondes que celui d'Aarklash : les **Royaumes**. Leur nature est souvent sujette à confusion pour les profanes. Il existe plusieurs types de Royaumes. L'ensemble est ce que les érudits nomment la Création.

Les Royaumes les plus courants dans l'univers sont de nature élémentaire. Ils sont donc intimement liés aux domaines. Les **Royaumes primordiaux** sont liés à l'Air, à l'Eau, au Feu et à la Terre. Il existe également les **Royaumes principaux** liés à la Lumière et aux Ténèbres. Les premiers sont qualifiés de célestes et les seconds d'abyssaux.

Chaque Royaume élémentaire est divisé en une multitude de lieux qui répondent à leurs propres lois physiques, morales et biologiques. Chacun de ces « univers » a une existence autonome et unique, tout comme Aarklash. Tous sont peuplés d'espèces différentes qui cohabitent malgré leur différence de niveau d'évolution et en fonction de la nature de leur environnement. Ces êtres extérieurs ne sont pas tous faits de chair et d'os. En effet, le domaine qui influence un Royaume est déterminant sur l'aspect de ses habitants. Ainsi, les Royaumes de Ténèbres sont habités par

des Élémentaires de Ténèbres, des irae tenebrae, des pantins morbides, etc.

Aarklash se distingue des autres Royaumes de bien des manières. Il est le monde d'origine des êtres de chair et de sang. Bien que le commun des mortels n'en ait pas conscience, les magiciens sont sensibles à cette singularité. Ils la comprennent de mieux en mieux au fur et à mesure qu'ils s'interrogent sur la Création, qu'ils pratiquent leur art et rencontrent des habitants d'autres « plans d'existence ».

Aarklash est l'un des rares mondes où tous les Éléments sont en équilibre parfait. Si l'un d'entre eux venait à prévaloir sur les autres, les conséquences en seraient désastreuses. C'est donc avec une certaine anxiété que les seigneurs élémentaires, les Sihirs, observent la récente émergence des Ténèbres.

Fait rare dans la Création, les Éléments ne peuvent pas se manifester sur Aarklash sans y avoir été invités. La longue absence de mana à l'état naturel a conduit les Voyageurs à faire d'Aarklash la principale place d'échange de gemmes de la Création.

Chaque magicien est lié à un élément d'incantation (Air, Eau, Feu, Terre, Lumière ou Ténèbres).


Seuls les Incarnés (cf. p. 112) peuvent être dotés de rituels lors de la constitution des compagnies.

La réserve de mana

Rituels et sortilèges sont lancés en dépensant des **points de mana**, acquis grâce aux précieuses gemmes de mana dont les magiciens disposent.

Chaque unité dispose de sa propre **réserve de points de mana**. Leur nombre est calculé au début de la partie et lors de chaque phase d'intendance. Pour cela, et pour chaque unité qui compte au moins un magicien :

1/ Si l'unité comprend un Incarné magicien, le joueur jette deux dés et additionne leurs résultats. Sinon, il n'en jette qu'un.

2/ Il ajoute à cette valeur la somme des Pouvoirs  des magiciens de son unité.

3/ Le total indique le nombre de points de mana qu'acquiert l'unité.

Sauf indication contraire, les rituels et sortilèges peuvent être lancés plusieurs fois par tour.

Contrairement aux points de foi, les points de mana inutilisés sont conservés d'un tour sur l'autre. **Une unité ne peut jamais avoir plus de 30 points de mana.**

Lancer un sortilège

Les sortilèges sont des effets magiques individuels. Chaque magicien dispose de ses propres sortilèges (cf. Army Book) et peut les lancer en dépensant simplement des points de mana de son unité.

Les sortilèges ne peuvent pas être contrecarrés.



Lancer un rituel

Les rituels sont des sortilèges redoutables mais très complexes, conçus pour être lancés sur les champs de bataille du Rag'narok. Ils réclament de grandes quantités de mana, si bien que les magiciens se rassemblent en unité pour regrouper leurs gemmes de mana. D'autre part, les rituels nécessitent un test de Pouvoir, une mise à l'épreuve de la concentration des magiciens.

Les rituels se définissent selon les paramètres suivants :

- **Nom**

- **Voie** : Il s'agit d'une voie liée à un peuple. Le rituel est lancé par les magiciens de ce peuple. « Universel » signifie que tous les peuples y ont accès. Certains rituels sont réservés à des magiciens particuliers. Dans ce cas, le nom de ces magiciens remplace la voie.

- **Élément** : Air, Eau, Feu, Terre, Lumière ou Ténèbres. Le rituel est lancé par les magiciens qui connaissent cet élément. « Universel » signifie que tous les magiciens y ont accès.

- **Valeur** : La valeur d'un rituel représente sa puissance. Plus la valeur est élevée, plus les effets sont spectaculaires. Un Incarné magicien peut recevoir autant de rituels que le joueur le souhaite lors de la constitution des compagnies. La somme de leurs valeurs s'additionne à celles des autres attributs de l'Incarné (cf. Les attributs, p. 115).

- **Mana** : La quantité de points de mana nécessaire.

- **Difficulté** : Les rituels réclament un test de Pouvoir pour réussir. La difficulté est indiquée ici.

- **Cible** : Les cibles possibles.

- **Durée** : L'intervalle de temps au cours duquel le rituel est actif. Instantané, jusqu'à la fin d'une phase particulière, du tour ou du jeu, etc.

- **Effets** : Les effets sont appliqués si l'incantation est réussie.

L'incantation d'un rituel se déroule dans l'ordre des étapes suivantes.

- 1/ Désignation du magicien, du rituel et de la cible
- 2/ Dépense des points de mana et sublimation
- 3/ Contre-magie
- 4/ Test de Pouvoir
- 5/ Résolution des effets

1/ Désignation du magicien, du rituel et de la cible

Le joueur désigne le magicien, le rituel qu'il souhaite lui faire lancer et la cible. Le magicien doit voir la cible.

2/ Dépense des points de mana et sublimation

L'unité dépense un nombre de points de mana égal au coût du rituel. Certains rituels requièrent également des points de mana pour alimenter leurs effets.

L'unité peut dépenser des points de mana supplémentaires pour « sublimer » le rituel, c'est-à-dire augmenter ses chances de réussite. Chaque point de mana ainsi dépensé permet au joueur de lancer un dé de plus lors du test de Pouvoir (étape 4).


3/ Contre-magie

La contre-magie permet à un magicien d'une unité adverse d'empêcher l'incantation du rituel. L'unité du magicien qui contre doit voir celle qui lance le rituel.

Pour contrecarrer un rituel, l'unité dépense autant de points de mana que l'unité qui lance le rituel. Le rituel est alors dissipé et sans effet.

Les points de mana dépensés par les deux unités sont perdus.

4/ Test de Pouvoir

Si le rituel n'est pas contrecarré, le joueur effectue un test de Pouvoir . La valeur d'action est le Pouvoir du magicien ; la difficulté est celle du rituel. Le joueur jette un dé, puis un dé de plus par point de mana dépensé lors de la sublimation. Il conserve le résultat de son choix.

Il suffit d'une seule réussite pour lancer le rituel.

Si la difficulté est une caractéristique, c'est la meilleure dans l'unité ciblée qui est utilisée. Si un effet de jeu modifie la caractéristique, la difficulté est égale à cette valeur modifiée.

Quelle que soit l'issue de ce test, les points de mana sont dépensés.

5/ Résolution des effets

Si le test de Pouvoir est réussi, les effets du rituel sont appliqués.

RÈGLES SPÉCIALES

Invocation de combattants



Les combattants invoqués constituent de nouvelles unités qui sont placées sur le terrain de jeu, à condition d'obéir aux restrictions suivantes :

- L'effectif de l'unité est supérieur ou égal à l'effectif standard défini pour cette troupe (cf. Army Book) ;
- L'unité invoquée est placée à un endroit où le mystique peut la voir ;
- L'unité est placée hors du contact de l'ennemi ;
- L'unité est placée sans déplacer d'autre combattant ni d'élément de décor.

Lors du tour où elle est invoquée, l'unité n'est pas activée. Son profil est intégré à la séquence d'activation dès le tour suivant.

Un magicien peut invoquer autant d'unités qu'il le souhaite au cours de la partie. Toutefois, le nombre maximum d'unités invoquées par ce magicien et présentes à un instant donné sur le champ de bataille est égal à son rang. Le magicien ne peut pas invoquer d'autres unités tant que cette limite est atteinte.

Les familiers

Chaque magicien peut être accompagné d'un nombre de familiers inférieur ou égal à son Rang ( ou ). Lors du calcul des points de mana, le joueur jette un dé supplémentaire par familier en possession du magicien. Un familier doit toujours être à 3 cm ou moins de son magicien, en formation.


Un familier n'entreprend aucune action hormis se déplacer. Il est éliminé dès qu'il entre en contact avec un ennemi ou qu'il subit un test de Force.

Les familiers sont des artefacts et de combattants. Ils ne comptent pas dans l'effectif de l'unité.



LES INCARNÉS



Un combattant est un Incarné s'il a une caractéristique d'Autorité . Les Incarnés sont des combattants d'exception qui ont reçu la faveur des dieux. Ils bénéficient d'avantages et de possibilités qui ne sont pas mentionnés sur leur profil. Les Incarnés disposent de plusieurs atouts détaillés dans ce chapitre.

LES HÉROS NE MEURENT JAMAIS

Un Incarné est un champion des dieux, investi par eux de pouvoirs inouïs. En contrepartie, des fragments de son âme, les Élixirs, sont dispersés à travers l'espace et le temps.

Souvent inconscients de leur état, beaucoup d'Incarnés s'attribuent les mérites de leurs pouvoirs et ignorent que leur destinée ne leur appartient plus. Ils sont les agents des dieux dans le Rag'narok et sont appelés à rassembler leurs Élixirs pour atteindre l'Harmonie, la puissance suprême.

Incarnation

Les dieux incarnent les mortels qui ont éveillé leur intérêt, sans limite de distance ou de nombre. Ils choisissent qui ils veulent, quand ils le veulent et privilégient souvent, mais pas toujours, des individus issus des peuples sur lesquels ils veillent. Hélas, cette relation privilégiée se noue pour le meilleur comme pour le pire. À quelques exceptions près, on ne naît pas Incarné. On le devient grâce au principe de l'incarnation. L'immortalité a un prix : lorsqu'ils incarnent un

individu, les dieux lui arrachent une part de sa psyché et la fragmentent en morceaux qu'ils dispersent à leur guise dans l'infinité des Royaumes (cf. Les mystiques, p. 106). Ce qui reste de l'âme après cette horrible épreuve est appelé **Essence**. Les fragments dispersés par les dieux sont les **Élixirs** de l'Incarné. L'Essence et les Élixirs, spécifiques aux Incarnés, sont distincts du mana et du pouvoir de la foi.

Une autre vie commence alors pour le nouvel Incarné. Désormais investi d'une mission divine, il cherche, le plus souvent inconsciemment, à recouvrer ses Élixirs afin de restaurer son Essence. Il se lance à corps perdu dans une quête insensée à la recherche de lui-même, sur une longue route tracée par le dieu qui s'est emparé de son destin.

L'étoffe des héros

Les Incarnés ont le pouvoir d'accomplir l'impossible, ils sont les héros du Rag'narok. Leurs pouvoirs sont nombreux. Par la puissance de leurs Élixirs, les champions tiennent tête à des régiments entiers grâce à des contre-attaques audacieuses. Leurs coups, inspirés par le courroux divin, fauchent des adversaires qu'aucune main mortelle ne pourrait égratigner. Leurs actes héroïques rallient leurs compagnons en déroute et permettent à leur peuple de remporter des batailles de légende.

Les Incarnés magiciens, véritables maîtres des arcanes, dictent leur volonté à la magie et puisent au fond d'eux-mêmes le mana qui alimente leurs sortilèges dévastateurs. Ils sont capables de dupliquer instinctivement les mécanismes des sortilèges avec lesquels ils ont une affinité sans les avoir appris.

À leurs côtés, les fidèles qui ont été Incarnés sont les messies des dieux qu'ils ont choisi de servir. La flamme qui les anime allume les brasiers de la foi et de la guerre. Quel roi pourrait craindre la défaite lorsque les champions divins mènent ses armées ?

Les Incarnés sont immortels. Un heureux concours de circonstances sauve toujours un Incarné de la mort : la flèche qui aurait dû percer le cœur du champion est déviée par un médaillon, une flasque de liqueur, ou un vaillant soldat anonyme qui se jette sur sa trajectoire dans un ultime sacrifice. Quand bien même l'Incarné serait-il mutilé, immolé et dispersé aux quatre vents, l'action des dieux n'en serait nullement affectée. La mémoire des témoins serait altérée, les cendres rassemblées, la roue du temps faussée.



Seule exception à cette règle : un Incarné peut, dans certaines circonstances, recevoir la mort véritable de la main d'un autre Incarné. C'est là un moyen comme un autre pour les dieux de régler leurs différends ou de faire progresser leurs intrigues. Chaque dieu désigne son champion et le vainqueur du combat marque un point décisif pour sa déité. La plupart des Incarnés ne vivent pas assez longtemps pour constater qu'ils ne peuvent pas non plus mourir de vieillesse.

Les Incarnés qui ont conscience de leur immortalité se comptent sur les doigts d'une main. La plupart n'appréhendent d'ailleurs qu'une maigre partie de leurs pouvoirs. Beaucoup croient que leurs aptitudes sont le fruit de leur propre expérience et non un don divin. Quant à ceux qui ont compris qu'ils font partie d'un plan cosmique orchestré par un dieu, ils sont peu nombreux et sont souvent à l'apogée de leur carrière. Une telle prise de conscience requiert une surprenante sensibilité, aussi est-elle souvent l'apanage des fidèles et des magiciens. Ceux-là dissimulent leur savoir car être dans le secret des dieux ne peut qu'attirer leur colère et celles des champions adverses.

Enfin, être un Incarné, c'est avoir la marque d'un dieu gravée dans sa chair. Ce signe distinctif est reconnu par les autres dieux et, d'une manière assez surprenante, par la magie elle-même. Les rares personnes à connaître cette singulière propriété peuvent s'en servir pour reconnaître ou débusquer les Incarnés : certains sortilèges refusent de fonctionner et certains miracles ne peuvent avoir lieu en leur présence.

Les Élixirs

L'Essence d'un Incarné est incomplète tant que ce dernier n'a pas rassemblé ses Élixirs. Il en résulte souvent pour lui un sentiment d'inachevé, une obsession sur un objet, un lieu, un événement, un songe... un manque spirituel qui empêche l'Incarné de jamais se sentir à sa place.

À chaque fois qu'un Incarné découvre un Élixir significatif, il vit une nouvelle Incarnation, une nouvelle explosion de puissance.

Partir à la recherche de ses Élixirs est une mission périlleuse. Les Élixirs d'un Incarné peuvent prendre n'importe quelle forme et n'importe quelle dimension, même temporelle. Il peut s'agir d'artefacts occupant une place capitale dans les plans du dieu tutélaire, d'un savoir perdu devant être retrouvé et transmis, d'un secret ou d'un lieu où doit absolument se trouver l'Incarné à un moment-clé. De nombreux dieux se servent des Élixirs pour tenter de guider les Incarnés sur une route bien précise. D'autres les dispersent au hasard, car seul le potentiel extraordinaire de leurs champions les intéressent.

Les dieux les plus pervers ou les plus belliqueux donnent parfois les Élixirs d'un Incarné à d'autres Incarnés, les obligeant à s'affronter pour la suprématie à travers un monde en guerre. Ces rivaux sont appelés Ombres et sont la source de nombreux duels légendaires à travers l'histoire d'Aarklash.

Un Élixir peut également se trouver à un endroit précis de l'espace et du temps. Un événement particulier, l'accomplissement d'une quête ou une prise de conscience révélera dans ce cas à l'Incarné qu'une partie de son Élixir dormait au fond de lui. Le destin de chaque Incarné est unique.





Vivre en tant qu'Incarné

Être un Incarné, c'est avoir perdu le contrôle de son destin sans aucune explication et être jeté dans une odyssée épique. L'existence d'un Incarné est fortement influencée par le dieu qui l'a choisi. Parfois, sa destinée est conforme à ses aspirations personnelles ; parfois il en va autrement.

Un Incarné poursuit une quête. Il cherche, le plus souvent inconsciemment, à atteindre son prochain Élixir, sa prochaine Incarnation. Chaque Incarnation est plus puissante que la précédente ; la quête des Élixirs est une quête d'identité mais aussi de pouvoir. Jusqu'à l'avènement du Rag'narok, de nombreux Incarnés partaient à l'aventure, inspirés par la quête de leurs Élixirs et accompagnés d'une poignée de suivants. Quelques-uns tentaient d'ignorer l'appel de leur destinée en se dévouant corps et âme à une cause. Depuis peu, les Incarnés se révèlent lentement aux yeux du monde par les exploits qu'ils accomplissent. Ces individus d'exception prennent la place qui leur est due, agents de puissances supérieures et champions des armées du Rag'narok.

Certains érudits comprennent peu à peu que ces gens sont réellement extraordinaires et cherchent à en connaître la cause, avec plus ou moins de succès. Les trois ou quatre sages qui entrevoient la nature des Élixirs forment des hypothèses sur la manière dont ils pourraient exploiter leur incroyable puissance. La foule anonyme, elle, murmure, se nourrit de rumeurs et commence ici et là à aduler les Incarnés comme



des demi-dieux. Des armées se lèvent dans leur sillage, entraînant Aarklash dans le Rag'narok.

Il arrive parfois qu'un Incarné comprenne lui-même la nature surnaturelle de ses nouveaux talents et réalise qu'il est l'enjeu d'intérêts supérieurs. Il doit alors faire un choix, le seul véritable choix des héros de légende : suivre sa destinée ou son libre-arbitre. Ceux qui persévèrent dans la voie du libre-arbitre, orphelins volontaires, deviennent des champions errants en proie à des aspirations contraires. Leur route les mène souvent à Cadwallon, refuge des exilés de tous les horizons.

Neuf Incarnés sur dix ignorent leur nature et les pouvoirs qui sont les leurs. Ils attribuent leurs capacités à leur propre expertise ou à la chance.

Un Incarné sur dix est conscient d'une partie de la vérité. Il a réalisé qu'il possédait d'étranges pouvoirs ou a senti qu'une entité supérieure veillait sur sa destinée. Parmi ceux qui ont poussé plus avant leurs recherches et qui détiennent une plus grande partie de la vérité, certains refusent d'être le jouet des dieux et se rebellent contre leur condition, sans guère de succès : leur route croise toujours celle de leurs Élixirs. Les autres embrassent pleinement la cause du dieu et mènent à bien la tâche qui leur a été confiée, pour leur plus grande gloire.

Un Incarné sur cent détient toute la vérité. Il connaît ses pouvoirs et sait qu'il ne peut jamais vraiment mourir. Les quelques privilégiés parvenus à cet état de lucidité n'ont, pour le moment, fait part à personne de leur savoir par crainte de terribles conséquences.

L'harmonie retrouvée

Quoi qu'il arrive, un Incarné ne pourra jamais redevenir le mortel qu'il était avant son Incarnation. Quand il retrouve une part significative de son Essence, il arrive qu'il soit entraîné vers des incarnations successives, chacune le menant à la prochaine étape de son périple.

Lorsqu'un Incarné parvient à rassembler ses Élixirs et à reconstituer son Essence, une apothéose glorieuse s'offre à lui : l'Harmonie. Ayant surmonté les épreuves divines, il transcende un court moment les lois de la Création et s'affranchit de l'influence des dieux. Certains Incarnés choisissent ainsi de disparaître pour ne faire qu'un avec la Création et tenter d'infléchir la fatalité qui la guette. D'autres préfèrent rester parmi les autres créatures. Parmi eux, quelques-uns deviennent des francs-tireurs, libres d'utiliser leurs fabuleux pouvoirs comme bon leur semble. D'autres enfin restent fidèles à leur cause et laissent leur empreinte dans l'histoire : les guerriers deviennent les alliés majeurs des peuples pour lesquels ils se battent, les magiciens deviennent virtuoses, et les fidèles les avatars de leur dieu tutélaire.

INCARNÉS ET COMPAGNIE

Les Incarnés reçoivent une attention particulière lors de la constitution des compagnies.

Chaque Incarné est un combattant unique. Il ne peut être présent qu'en un seul exemplaire dans la compagnie.

Certains Incarnés sont représentés par différentes figurines, auxquelles sont associés des profils distincts. C'est le cas notamment lorsqu'ils peuvent être joués en tant que fantassins ou en tant que cavaliers. C'est également le cas lorsqu'il ont plusieurs incarnations. Quelqu'en soit le nombre, une seule de ces versions peut être jouée dans une même compagnie.

Les attributs

Un Incarné peut être doté d'artefacts, ainsi que de rituels ou de communions. Ces attributs sont choisis librement lors de la constitution de la compagnie. Toutefois, la somme des valeurs des artefacts, communions et rituels doit être inférieure ou égale au montant indiqué dans la description de l'Incarné.

Constitution d'une unité

Un Incarné est inclus dans une unité de la même armée que lui. Un seul Incarné peut être inclus dans chaque unité.

Un Incarné ne compte pas dans l'effectif, mais son coût en P.A. est ajouté à celui de l'unité.

Certains Incarnés sont les champions d'un type de combat standard. Lorsque c'est le cas, ils peuvent uniquement rejoindre des unités constituées de la troupe en question.

Dans tous les cas, un Incarné est toujours le meneur de son unité.

AVANTAGES DES INCARNÉS

Les Incarnés sont dotés de règles particulières exposées dans les Army Book. Notamment, ils disposent de plus de points de vie et de dés de combat que les autres combattants de leur armée.

Ils disposent en outre d'une caractéristique supplémentaire : l'Autorité. Celle-ci représente l'ascendant que ses héros ont sur leurs troupes. Elle s'ajoute au jet de dé requis par le test d'Autorité en début de tour.

L'Incarné et son unité

Chaque Incarné occupe une place particulière dans son unité. Il se déplace en même temps qu'elle et respecte la formation, mais il peut cependant agir de façon indépendante :

- Dans une mêlée, l'Incarné mène son propre combat, même s'il possède les mêmes caractéristiques que le type de combattant standard dont il est le champion.
- Dans une attaque à distance, le tir de l'Incarné est résolu lors d'une salve distincte. Il peut tirer sur une cible différente du reste de son unité.

Répartition des dégâts

Les Incarnés sont favorisés par les divinités qui ont fait d'eux leurs champions. Cette protection les rend très difficiles à éliminer : les balles les effleurent, les flèches touchent toujours leurs compagnons d'armes, les lames sont déviées, etc.

Lorsqu'une unité, dans son ensemble, est prise pour cible, son Incarné ne subit aucune touche ni aucun test de Force tant que l'unité comprend encore d'autres combattants. Même si ces derniers sont complètement dissimulés ou hors de portée, ils reçoivent les touches et subissent les tests de Force à la place de l'Incarné.





Par conséquent, lorsque c'est l'unité qui est prise pour cible, son Incarné ne peut être éliminé que s'il est le seul combattant de l'unité.

En revanche, lorsque l'Incarné est spécifiquement pris pour cible, il est soumis aux règles ordinaires et peut être éliminé normalement.

L'Élixir

Les Incarnés sont touchés par la grâce divine. Ils sont plus forts, plus rapides et plus rusés. Ils sont en contrepartie privés d'une part de leur âme, transformée en Élixir. Ils mènent leurs quêtes et leurs combats dans le but de compléter leur Élixir et de parvenir à l'Harmonie. En attendant cette délivrance, ils peuvent canaliser et utiliser cette énergie pour obtenir des pouvoirs extraordinaires.


La réserve d'Élixir

Chaque compagnie est dotée d'une réserve d'Élixir représentée par des pions ou des compteurs (marqueurs officiels ou dés). Au début de la partie, cette réserve est égale au nombre d'Incarnés présents dans la compagnie. Certains artefacts ou effets de jeux permettent cependant d'augmenter cette réserve initiale.

Au cours de la partie, la réserve d'Élixir augmente lorsque des objectifs de bataille sont contrôlés ou remplis par la compagnie. En outre, cette réserve augmente ou diminue en fonction des actions des Incarnés. Chaque gain ou perte de points est immédiat et peut intervenir à n'importe quel moment d'un tour, à l'exception du temps mort.

Gagner de l'Élixir

Une compagnie gagne des points d'Élixir dans les circonstances suivantes :

- Une compagnie gagne 1 point d'Élixir à chaque fois qu'une de ses unités réussit un test de Courage grâce à un .
- Lorsqu'un Incarné en élimine un autre, sa compagnie gagne la valeur d'Élixir indiquée sur le profil de l'Incarné éliminé. Un Incarné éliminé par un autre Incarné ne peut pas être ressuscité.
- Une compagnie gagne des points d'Élixir pour chaque objectif de bataille rempli ou contrôlé. Le nombre de points gagnés est indiqué dans le conseil de guerre (cf. On joue ! p. 126).



Dépenser de l'Élixir

Tous les Incarnés de la compagnie peuvent puiser dans la réserve d'Élixir pour réaliser des **exploits**. Chaque exploit peut être activé lorsque l'Incarné en a besoin. Chaque exploit ne peut être réalisé qu'une fois par Incarné et par activation.

- Lors d'un tir, l'Incarné tireur choisit le combattant de l'unité qu'il attaque pour 1 point d'Élixir.

- Certains artefacts disposent d'effets particuliers qui nécessitent de dépenser des points d'Élixir. Ces effets sont détaillés dans la description de l'artefact. Le coût de cet exploit est indiqué dans la description de l'artefact.

- Un Incarné de Rang 3 peut devenir l'avatar d'un dieu pour 15 points d'Élixir. Il regagne alors tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé de plus pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps et à distance. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

En outre, la réserve mystique de son unité gagne immédiatement 15 points de mana et 15 points de foi.

- Avant d'effectuer un test effectué avec la caractéristique d'un de ses Incarnés, le joueur peut obtenir un dé de plus pour 1 point d'Élixir. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

- Lors d'un test effectué avec la caractéristique d'un de ses Incarnés, le joueur peut relancer ses échecs pour 1 point d'Élixir.

- Lors d'un test de caractéristique effectué à l'encontre d'un de ses Incarnés, le joueur peut demander à son adversaire de relancer ses réussites pour 1 point d'Élixir.

- Un Incarné éliminé lors du tour en cours revient à la vie pour un coût précisé dans sa description (cf. Army Book). Il revient en jeu avec l'intégralité de ses points de vie et de ses attributs. Son unité est alors dotée d'un nombre de points de mana égal au Pouvoir de l'Incarné et d'un nombre de points de foi égal à la Ferveur de l'Incarné.

L'Incarné est remplacé dans son unité (il doit respecter les règles de formation). Il ne peut pas être placé au contact d'un adversaire. S'il n'y a pas la place de disposer sa figurine, la résurrection n'a pas lieu – les points d'Élixir sont tout de même dépensés. Si l'unité à laquelle appartenait l'Incarné n'existe plus, il ne peut pas utiliser cet exploit. Si l'Incarné a été éliminé par un autre Incarné, il ne peut pas utiliser cet exploit.

- Lorsque l'unité de l'Incarné doit effectuer un test de Courage ou de Peur, ce test est automatiquement réussi pour 1 point d'Élixir. Le cas échéant, cette réussite n'immunise pas l'unité à la Peur qui a suscité le test.



LE CHAMP DE BATAILLE



Un bosquet, un fleuve ou une muraille peuvent être aussi bien des sources de problèmes que des atouts précieux. Ignorer le décor est la meilleure manière d'en faire un handicap ; bien utilisé, en revanche, il offre ces petites opportunités qui transforment une victoire probable en triomphe certain.

FRANCHIR UN OBSTACLE

Par défaut, traverser un décor est impossible. Dans certains cas, cependant, les combattants doivent ranger leurs armes quelques instants et utiliser de l'huile de coude pour atteindre leur destination.

Une unité qui fait une marche (cf. Déplacement d'une unité, p. 92) peut franchir un obstacle. Dans ce cas, ses combattants ne se déplacent que de la moitié de leur Mouvement. Si ce déplacement ne permet pas d'arriver au-delà de l'obstacle, les combattants terminent leur déplacement dessus. Dans tous les cas, la distance parcourue est mesurée au sol, sans se préoccuper des différences de hauteur.

Une unité ne peut pas franchir un obstacle dont la hauteur est supérieure à celle du plus petit combattant de l'unité.

Certains obstacles n'ont pas de hauteur, mais une profondeur : étendues d'eau, gouffres, etc. Dans ce cas, aucun combattant de l'unité ne peut finir son déplacement sur cet obstacle. Si le déplacement ne suffit pas pour le traverser, l'obstacle ne peut pas être franchi.

Les machines de guerre ne peuvent pas franchir les obstacles.

OUVRIR ET DÉPLACER LE DÉCOR

Pour ouvrir un coffre ou une porte, un combattant doit être à son contact. Le joueur déclare simplement que le combattant ouvre le coffre ou la porte. Une unité peut entrer dans un bâtiment ou un élément de décor si toutes les figurines qui la composent tiennent debout à l'intérieur.

Certains objets, précisés dans la présentation de la bataille, peuvent être transportés par les combattants. Pour ramasser un de ces objets, un combattant doit terminer son déplacement dessus. L'objet est alors placé sur le socle de la figurine. Le conseil de guerre (cf. p. 127) précise combien de ces objets peuvent être transportés par un seul combattant. Si le porteur est éliminé, les objets tombent au sol à l'endroit exact où il se tenait. Le porteur peut se débarrasser d'un objet au début ou à la fin de son déplacement. L'objet est alors placé par le joueur au contact du socle du porteur.

Si le porteur quitte le terrain, l'objet est placé au bord du champ de bataille, à l'endroit par lequel le combattant est sorti.

Certains conseils de guerre, cependant, précisent que dans ce cas, l'objet est conservé par le porteur et que son évacuation rapporte des points d'Élixir.

AFFRONTER LE DÉCOR



Lorsque le conseil de guerre le précise, certains éléments de décor peuvent être détruits. Ce sont des éléments en piteux état qui menacent de tomber en ruine ou des constructions de fortune. Ces obstacles ne peuvent être endommagés que s'ils sont spécifiquement pris pour cible. S'ils constituent une interférence ou s'ils sont accidentellement pris dans une aire d'effet, ils ne subissent aucun dégât.

Un élément de décor peut être attaqué au corps à corps. Toutefois, les combattants à son contact ne sont pas considérés comme engagés. Cela ne constitue pas une mêlée pour la résolution des Attaques à distance.

Lorsqu'un élément de décor est détruit, les combattants situés dessus ou à l'intérieur sont immédiatement éliminés.

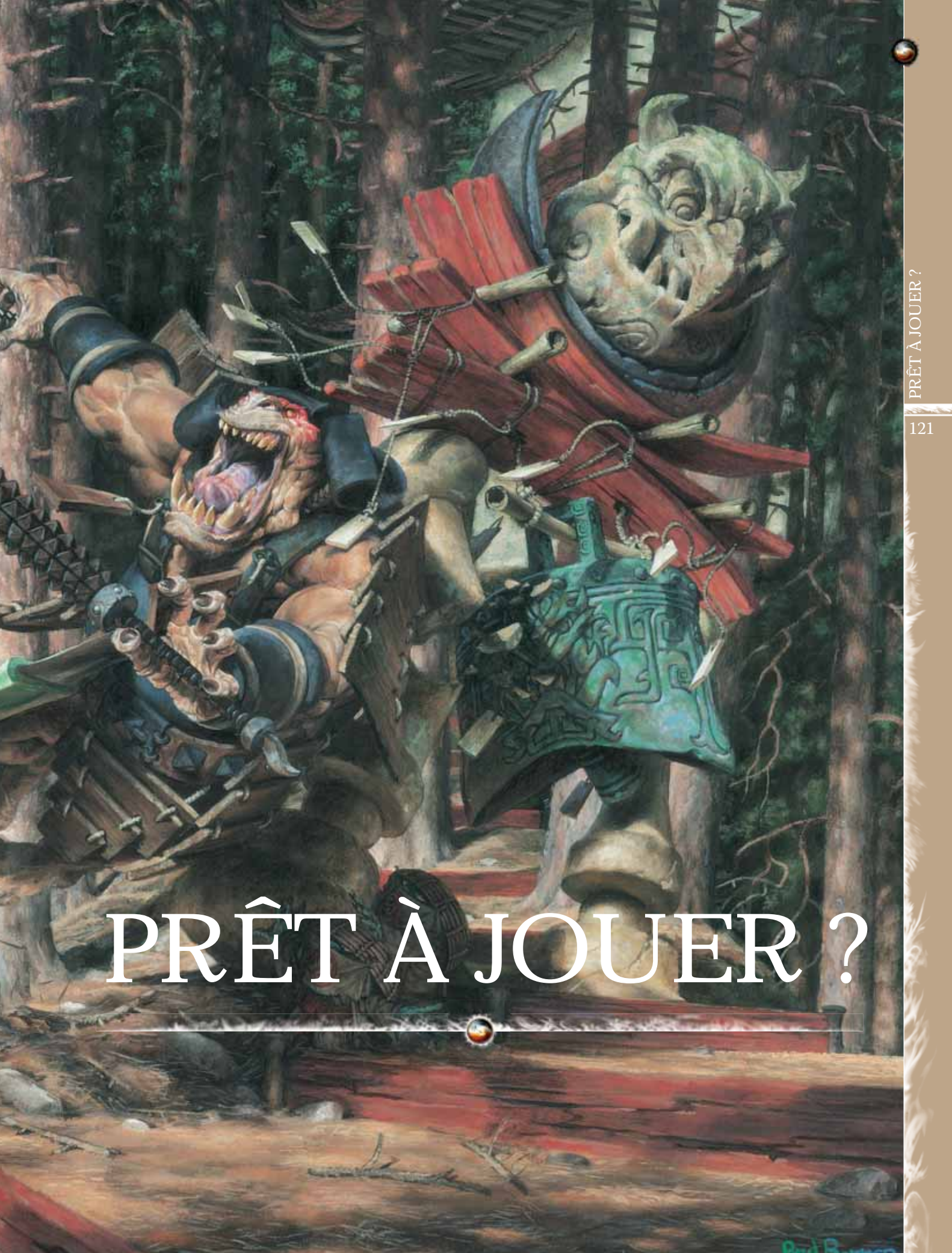
Le tableau « Quelques décors » indique les caractéristiques des éléments de décor les plus fréquents. **La Défense d'un élément de décor est toujours égale à 0.**

QUELQUES DÉCORS

	Résistance	Points de structure
Autel	8	4
Cabane	4	8
Maison en bois	6	10
Maison en pierre	8	10
Muret	8	4
Tente	0	4







PRÊT À JOUER ?

LEVER UNE ARMÉE



122

LEVER UNE ARMÉE

Les armées ne se matérialisent pas par enchantement sur le champ de bataille. Même le plus puissant des tyrans doit lever son armée, entraîner ses troupes et les affecter à des unités avant de constituer une compagnie qui partira au combat.

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une **compagnie**. Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les **bannières**, elles-mêmes divisées en **unités**. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces choix sont notés sur une feuille de compagnie (cf. www.rackham.fr).

BATTRE LE RAPPEL DES TROUPES

Mettre sur pied une armée requiert des moyens importants, des hommes prêts à se battre et des armes pour les équiper. Le coût en points d'armée (P.A.) représente le talent et l'équipement des combattants ; il est par conséquent une bonne indication de leur efficacité sur le champ de bataille. Cela dit, une compagnie constituée uniquement des meilleurs soldats serait particulièrement délicate à jouer, car elle ne pourrait pas faire face à toutes les batailles que proposent les règles du jeu. C'est pour cela que l'ordre des bannières présente un mélange équilibré de troupes.


Chaque joueur dispose d'un certain nombre de P.A. pour constituer sa compagnie. Cette valeur est indiquée par le conseil de guerre ou décidée d'un commun accord entre les adversaires. Chaque joueur fait la somme des coûts en P.A. des

INCARNÉS

Les Incarnés mènent les troupes au combat. Sans eux, une unité est comme amputée de son âme. Ils constituent les rouages essentiels d'une compagnie.

Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger : qui mieux qu'un être désigné par les dieux pourra mener son armée à la bataille ?

Une unité peut compter un Incarné au maximum : une seule tête dirige chaque groupe de soldats, sans quoi le chaos s'installe.

L'Incarné dont l'Autorité  est la plus élevée est le **Commandeur** de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux.

Un Incarné peut rejoindre n'importe quelle unité de la même armée que lui, sauf si sa description précise le contraire.

Un Incarné peut être doté d'artefacts ainsi que de rituels ou de communions. Ces attributs sont choisis librement lors de la constitution de la compagnie. Toutefois, la somme des valeurs des artefacts, communions et rituels doit être inférieure ou égale au montant indiqué dans la description de l'Incarné (cf. Army book).

unités de sa compagnie. La valeur totale en P.A. de la compagnie doit être inférieure ou égale au montant spécifié par le conseil de guerre ou décidé par les joueurs.

ORDRE DES BANNIÈRES

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise, qui dépend du peuple dont elle issue et de sa manière de mener la guerre. Cette structure est nommée « ordre des bannières ».

L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de cinq choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « ! », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie 🏹, cavalerie 🐎, créatures 🐉, machines de guerre 🛡️ ou titans 🗡️) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.

Une bannière qui comporte les cinq choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière.

Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

Exemple : *L'ordre des bannières de l'ordre du Temple (Griffon) comprend les cinq choix suivants :*

- Unité d'infanterie 🏹 (👤) !
- Unité d'infanterie 🏹 (👤 / 🏹 🏹)
- Unité d'infanterie 🏹 (👤 🏹 / 🏹 🏹 🏹)
- Unité de cavalerie 🐎 (🐎 / 🏹 🏹 / 🏹 🏹 🏹)
- Unité de machines de guerre 🛡️ (🛡️)

Arnaud commence par remplir le choix obligatoire : il prend une unité de fusiliers (infanterie 🏹) comme première unité. Puis il décide d'augmenter sa capacité au corps à corps et choisit deux unités d'infanterie : une de conscrits et une de templiers. Cela remplit donc les deux places suivantes dans l'ordre des bannières :

- Unité 2 : Une unité de conscrits (🏹) ;
- Unité 3 : Une unité de templiers (🏹 🏹) ;



S'il désirait intégrer une troisième unité d'infanterie, Arnaud ne le pourrait pas car sa bannière n'est pas complète. Or les choix restants ne proposent pas d'autres unités d'infanterie.

Arnaud doit compléter cette première bannière, avec de la cavalerie et des machines de guerre, avant d'en constituer une seconde.

Il décide de prendre une unité de cavaliers templiers comme choix de cavalerie. Ceux-ci sont de Catégorie 🐎 et de Rang 🏹 🏹, ils conviennent pour le quatrième choix.

Une fois qu'Arnaud aura choisi une unité de machines de guerre, il pourra entamer une seconde bannière. Cette dernière devra commencer par le choix prioritaire : Arnaud devra choisir une unité d'infanterie de Rang 🏹.





UNITÉS

Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition.

Effectif

Chaque unité est associée à un effectif standard et un effectif maximum. L'**effectif standard** est le nombre minimum de combattants qu'une unité doit compter lorsqu'elle est envoyée sur le champ de bataille. L'**effectif maximum** est le nombre maximum de combattants que peut accueillir une unité (à l'exception des Incarnés).

Les Army Book indiquent les coûts en P.A. d'une unité à effectif standard et à effectif maximum, ainsi que le coût des éventuels combattants supplémentaires. Lorsqu'un Incarné est intégré dans une unité, son coût s'ajoute à celui de l'unité.

UNITÉS DE MYSTIQUES

Les guerriers-mages, tout comme les moines-guerriers, peuvent être regroupés en unités de mystiques. Ces unités sont détaillées dans les Army Book.

Composition

Tous les combattants d'une unité sont issus de la même troupe. En revanche, une unité peut comprendre à la fois des combattants standard et des combattants spéciaux (cf. p. 82). Les Army Book indiquent la nature et le nombre des combattants spéciaux autorisés pour chaque unité.

ALLIANCES

Les peuples d'Aarklash sont rassemblés en trois voies d'alliance, qui symbolisent leur attachement à des valeurs communes : les Voies de la Lumière, les Chemins du Destin et les Méandres des Ténèbres. Au sein d'une même alliance, les armées font preuve d'une relative entraide. Ainsi, lorsqu'il constitue sa compagnie, le joueur peut intégrer dans chaque bannière une unité issue d'un des peuples de sa voie d'alliance. Cette unité doit se conformer à l'ordre des bannières de la compagnie et constitue l'un des choix de la bannière à laquelle elle est intégrée.

Les combattants standard et les combattants spéciaux (porte-étendard, musicien, guerriers-mages, moines-guerriers, etc.) sont comptés dans l'effectif de l'unité. N'oubliez pas en revanche que les Incarnés ne le sont pas !

En revanche, une fois l'unité constituée et la partie commencée, l'Incarné est compté dans l'effectif, notamment pour le contrôle des objectifs et les tests de Courage.

Un Incarné à lui seul ne peut constituer une unité.

Équipement

L'équipement regroupe à la fois les armes et les objets qui donnent des capacités particulières (artefacts, potions, etc.).

Les combattants d'une unité ont tous le même équipement, à l'exception des Incarnés, des porte-étendards et des musiciens. Par défaut, chaque unité est dotée de l'équipement standard détaillé dans son Army Book. Cet équipement est compris dans le coût en P.A. de l'unité.

LE COMMANDEUR

L'Incarné qui possède le meilleur score d'Autorité au sein de la compagnie en est le Commandeur : c'est son Autorité qui est utilisée pour les tests d'Autorité.

ASSAUT ET RENFORT

Dans certaines batailles, toutes les unités de la compagnie n'arrivent pas en même temps. Dans ce cas, le joueur doit les répartir en deux groupes :

- Les **unités d'assaut**, qui sont disponibles dès le début de la bataille ;
- Les **unités de renfort**, qui se joignent à la bataille lorsque certaines circonstances sont réunies.

Une fois sa compagnie constituée, chaque joueur désigne les unités de renfort sur sa fiche de compagnie, en fonction de ce qui est fixé par le conseil de guerre. Ces unités arriveront lorsque les circonstances décrites par le conseil de guerre seront réunies.

La quantité de points d'armée (P.A.) allouée aux unités d'assaut et aux unités de renfort pour chaque joueur dépend de la bataille. L'ensemble de la compagnie (unités d'assaut plus unités de renfort) doit être conforme à l'ordre des bannières.

Le Commandeur ne peut pas faire partie des renforts. Une compagnie dont le seul Incarné restant est encore en renfort ne dispose plus de Commandeur jusqu'à son arrivée sur le champ de bataille.

REVUE DE TROUPES

Une fois qu'un joueur a constitué sa compagnie, il a tout intérêt à la passer en revue et à vérifier sa valeur en P.A. S'il s'est trompé dans ses calculs, il est encore temps de faire quelques ajustements. C'est également le moment de vérifier que l'ordre des bannières a été respecté et que la compagnie comporte les Incarnés nécessaires.

Une fois que les troupes ont été passées en revue, la bataille peut commencer !



ON JOUE !



Les figurines sont déballées, les règles lues ; place au jeu ! Une partie de *Confrontation* dure entre une demi-heure et deux heures, selon le nombre de combattants impliqués dans la bataille.

Ce chapitre explique comment préparer la partie :

- 1/ Choisir une bataille
- 2/ Constituer une armée
- 3/ Installer le jeu
- 4/ Jouez !

Il propose également six batailles différentes et prêtes à jouer. Il est possible de jouer à *Confrontation* en ne cherchant qu'à éliminer tous les combattants adverses. Toutefois, les publications Rackham contiennent des scénarios de bataille prêts à jouer. Ces scénarios présentent des objectifs particuliers (prendre un pont, tenir une position, etc.) et des règles spéciales pour plus de richesse et de plaisir de jeu.

1/ CHOISIR UNE BATAILLE

Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord sur une bataille. Ce choix peut être fait en jetant un dé (les six batailles de cet ouvrage sont numérotées). Dans ce cas, le joueur le plus jeune jette un dé et lit la bataille désignée par le dé.

2/ CONSTITUER UNE COMPAGNIE

Pour chaque bataille, la section « Forces en présence » du conseil de guerre indique la quantité de points d'armée (P.A.) autorisée pour les différentes compagnies. Elle présente également les éventuelles règles spéciales. Une fois que les joueurs connaissent toutes ces informations, ils peuvent constituer leurs compagnies (cf. Lever une armée). Si le montant en P.A. n'est pas défini, les joueurs se mettent d'accord en respectant les consignes du conseil de guerre.

3/ INSTALLER LE JEU

Une bataille se déroule rarement en terrain découvert. Toutes sortes d'obstacles offrent des couverts aux combattants et freinent leur progression. Des éléments de décor peuvent être utilisés pour représenter cela.

Le conseil de guerre comporte généralement une carte du champ de bataille. Cette carte indique l'emplacement et la nature des éléments de décor. Lorsqu'il n'y a pas de carte, le champ de bataille est divisé en autant de zones qu'il y a de joueurs. Les joueurs se mettent ensuite d'accord sur le nombre et la nature des éléments de décor utilisés. Ces décors sont placés en fonction du type de champ de bataille :

• **Terres frontalières :** Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le plus jeune, choisit un élément de décor et le place sur le champ de bataille. Une fois que tous les éléments sont placés, chaque joueur jette un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa zone en premier, puis c'est au tour du suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.

• **Région pacifiée :** Ces batailles opposent un attaquant et un défenseur. Les joueurs commencent par déterminer leur rôle, puis leur zone. Le défenseur choisit la moitié des éléments de décor et les place dans sa portion de terrain. Puis l'attaquant fait de même avec les éléments restants.

• **Guerre de position :** La zone de chaque joueur est déterminée aléatoirement. Ensuite, chaque joueur choisit un élément de décor et le place sur sa zone, en commençant par le plus jeune. Une fois tous les éléments placés, la bataille peut commencer.

4/ JOUEZ !

Les joueurs connaissent les objectifs et les règles de la bataille. Ils ont constitué leur compagnie et choisi le champ de bataille. La partie proprement dite peut commencer.

Les joueurs délimitent les zones de déploiement, telles qu'elles sont indiquées dans le conseil de guerre.

Ils résolvent ensuite l'opposition d'Autorité (cf. Phase tactique p. 88). Le gagnant désigne le joueur qui commence le déploiement. Celui-ci place une première unité dans sa zone de déploiement, comme il le souhaite. Le joueur à sa gauche déploie à son tour une unité, et ainsi de suite. Les joueurs placent ainsi leurs unités les unes après les autres, à tour de rôle. Les armées se mettent en place !

Lorsque toutes les unités ont été placées, les joueurs constituent leur séquence d'activation (cf. Phase tactique p. 88). Puis ils résolvent une nouvelle opposition d'Autorité. Le vainqueur décide quel joueur commence.

Les unes après les autres, les unités progressent sur le champ de bataille en semant la mort sur leur passage. De terribles corps à corps s'engagent, certaines unités se mettent à l'abri, d'autres se ruent vers les objectifs de la bataille. En coulisse, les dieux intriguent et s'amusent.

C'est le Rag'narok !



LES BATAILLES

Du point de vue des mortels, le Rag'narok est une folie incohérente et sauvage. Pourtant, dans les salles d'état-major et les salons des rois, la guerre des dieux est savamment planifiée. Elle est organisée en campagnes et en batailles, où chaque compagnie a son rôle à jouer pour la victoire finale.

Une campagne est un ensemble de batailles, se déroulant sur un même front ou articulées autour d'un unique objectif stratégique. Une bataille, quant à elle, se déroule sur un terrain restreint et s'articule autour d'un objectif local ou tactique.

Pour choisir aléatoirement une bataille, lancez un dé :

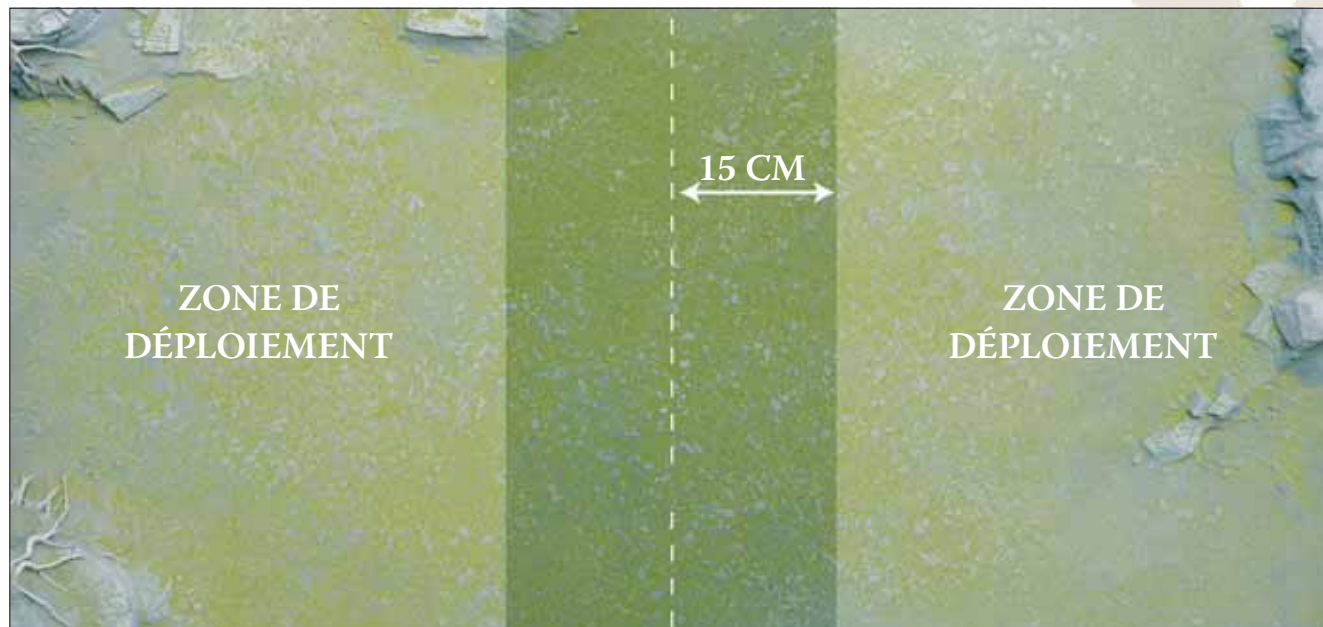
- - Bataille rangée
- - La colline
- - Invasion
- - À l'assaut !
- - Escarmouche
- - Percée

Toutes les batailles obéissent à quelques règles génériques, présentées ci-dessous. Toutefois, chaque bataille est unique ; ses paramètres sont décrits dans la présentation de la bataille : **le conseil de guerre.**

Forces en présence

La plupart des batailles indiquent la quantité de points d'armée (P.A.) autorisée pour les compagnies qui s'affrontent. Parfois, cette valeur est différente pour chaque camp, afin de refléter les circonstances particulières d'une bataille.

Certaines missions ne précisent pas la quantité de P.A. autorisée ; les joueurs se mettent alors d'accord sur ce nombre et élaborent leur compagnie en conséquence.



Approche

L'approche désigne la façon dont les figurines sont mises en jeu. La plupart du temps, cela suppose de les déployer dans une zone de déploiement. Il s'agit de la surface sur laquelle un joueur place ses unités au début de la partie. Lorsqu'elles sont placées, les unités doivent respecter les règles de formation (cf. p. 81). Tous les combattants de l'unité doivent être à l'intérieur de la zone de déploiement.

Souvent, le conseil de guerre est accompagné d'une carte, sur laquelle sont montrées les zones de déploiement des différentes compagnies. Lorsque ce n'est pas le cas, les compagnies sont déployées en **ligne de bataille** : le champ de bataille est divisé en deux moitiés égales par la médiane qui traverse le terrain dans sa largeur. La zone de déploiement de chaque joueur débute à 15 cm de cette ligne médiane.

Pour certaines batailles, les compagnies ne sont pas déployées. À la place, les unités entrent sur le champ de bataille depuis un bord, lors de leur première activation. Dans ce cas, ces unités doivent effectuer une marche ou une course avant toute autre action. Le conseil de guerre précise par quel(s) bord(s) ces unités entrent sur le champ de bataille.

Objectifs

Au cours d'une bataille, chaque compagnie cherche à accomplir certaines actions, afin d'obtenir des avantages tactiques et de remporter la victoire.

Une bataille comporte des objectifs. Remporter ces objectifs permet à la compagnie de gagner des points d'Élixir. Ces points d'Élixir servent non seulement à déclencher les pouvoirs spéciaux des Incarnés, mais ils font également office de points de victoire : le joueur qui en accumule une certaine quantité ou qui en a le plus à la fin de la partie remporte la victoire. Le conseil de guerre indique comment en gagner et combien sont nécessaires pour remporter la victoire.

La nature des objectifs est très variable. Les plus fréquents sont les suivants :

- Contrôler une zone ou un élément de décor (cf. Phase d'intendance p. 98) ;
- Éliminer certaines unités ennemies ;
- Évacuer des unités.

Règles spéciales

Cette partie du conseil de guerre expose les règles spécifiques à la mission. Ces règles sont souvent liées à un élément de décor ou à un objectif de la bataille, mais elles peuvent également simuler des circonstances particulières (intempéries, luminosité, etc.).

Trêve

Cette section indique les circonstances qui mettent fin à la partie, ainsi que la façon dont sont décomptés les points d'Élixir pour déterminer le vainqueur.



1 – BATAILLE RANGÉE

Forces en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa compagnie.

Approche

Terres frontalières.
Ligne de bataille.

Objectifs

- Éliminer une unité de Rang 1 : 2 points d'Élixir.
- Éliminer une unité de Rang 2 : 4 points d'Élixir.
- Éliminer une unité de Rang 3 : 6 points d'Élixir.

Règles spéciales

Éliminer une unité : Une compagnie gagne les points d'Élixir indiqués pour chaque unité ennemie éliminée, quelles qu'en soient les circonstances.

Trêve

La bataille s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui possède alors le plus de points d'Élixir remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont autant, la partie s'achève sur un match nul.



2 – LA COLLINE

Forces en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa compagnie.

Approche

Terres frontalières, avec la modification suivante : une colline (ou un élément de décor similaire) est placée au centre de la table. Cet élément est appelé « la colline ».

Ligne de bataille.

Objectifs

- Contrôler la colline : 5 points d'Élixir.

Règles spéciales

Aucune.

Trêve

La bataille s'achève lorsqu'un des joueurs possède 20 points d'Élixir à la phase d'intendance. Ce joueur remporte la victoire.



3 – INVASION

Forces en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa compagnie.

Approche

Terres frontalières.
Ligne de bataille.

Objectifs

- Par unité hors de toute zone de déploiement : 2 points d'Élixir.
- Par unité dans une zone de déploiement adverse : 5 points d'Élixir.

Règles spéciales

Aucune.

Trêve

La bataille s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui possède alors le plus de points d'Élixir remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont autant, la partie s'achève sur un match nul.

4 – À L'ASSAUT !

Forces en présence

Cette bataille oppose un attaquant et un défenseur. L'attaquant a droit à deux fois plus de P.A. que son adversaire.

Approche

Région pacifiée.
Ligne de bataille.

Objectifs

Avant le déploiement, chaque joueur, en commençant par le défenseur, désigne à tour de rôle deux éléments de décor. Chacun de ces éléments devient un objectif.

- Contrôler un objectif : 5 points d'Élixir.

Règles spéciales

Aucune.

Trêve

La bataille s'achève lorsqu'un des joueurs possède 20 points d'Élixir à la phase d'intendance. Ce joueur remporte la victoire. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, celui qui contrôle le plus d'objectifs gagne. Si aucun des joueurs n'en contrôle plus que l'autre, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.



5 – ESCARMOUCHE

Forces en présence

Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa compagnie.

Approche



Ⓐ - Zone de déploiement du joueur A

Ⓑ - Zone de déploiement du joueur B

Terres frontalières.

Au début de cette bataille, les compagnies sont déployées d'une façon particulière. Le champ de bataille est découpé en huit parties égales. Chacune d'entre elles constitue une zone de déploiement pour l'une des armées, comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Le déploiement est effectué normalement dans ces zones ; toutefois, chaque joueur doit déployer sa compagnie dans le plus de zones possible.

Objectifs

- Éliminer une unité de Rang 1 : 2 points d'Élixir.
- Éliminer une unité de Rang 2 : 4 points d'Élixir.
- Éliminer une unité de Rang 3 : 6 points d'Élixir.

Règles spéciales

Aucune.

Trêve

La bataille s'achève à la fin du sixième tour. Le joueur qui possède alors le plus de points d'Élixir remporte la victoire. Si les deux joueurs en ont autant, la partie s'achève sur un match nul.



6 – PERCÉE

Forces en présence

Cette bataille oppose un attaquant et un défenseur. L'attaquant a droit à deux fois plus de P.A. que son adversaire.

Approche

Région pacifiée.
Ligne de bataille.

Objectifs

Au cours de cette bataille, chaque joueur gagne des points d'Élixir pour des raisons différentes :

Pour le défenseur (à chaque tour) :

- Toutes les unités de l'attaquant sont encore dans leur zone de déploiement : 5 points d'Élixir.
- Toutes les unités de l'attaquant sont dans la zone de déploiement du défenseur : 0 points d'Élixir.
- Dans tous les autres cas : 2 points d'Élixir.

Pour l'attaquant :

- Pour chaque unité évacuée : 5 points d'Élixir.

Règles spéciales

Évacuer une unité : Pour évacuer une unité, l'attaquant doit la faire sortir par le bord opposé à sa zone de déploiement. Une unité est évacuée si son meneur parvient au-delà des limites du champ de bataille.

Trêve

La bataille s'achève lorsqu'un des joueurs possède 20 points d'Élixir à la phase de contrôle. Ce joueur remporte la victoire. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, la partie s'achève sur un match nul.



ANNEXES

RÉSUMÉ DES RÈGLES



TABLEAU DE RÉSOLUTION UNIVERSEL

TABLEAU DE RÉSOLUTION UNIVERSEL

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...

Chaque obtenu lors d'un test permet de lancer un dé supplémentaire. L'éventuelle réussite supplémentaire s'ajoute aux précédentes.

D'autre part, des effets de jeu permettent de relancer les échecs ou, au contraire, forcent à relancer les réussites. Le résultat obtenu remplace le précédent. Quoi qu'il en soit, **les dés supplémentaires ne sont jamais relancés.**

Ces deux processus sont résolus dans l'ordre suivant :

1/ Relancez les échecs ou les réussites (si vous devez relancer à la fois les réussites et les échecs, les deux s'annulent).

2/ Jetez autant de dés supplémentaires que de obtenus. Si de nouveaux sont obtenus, ils donnent à nouveau droit à des dés supplémentaires qui ne pourront pas être relancés.

Lors d'un test de Courage ou de Peur, un fait gagner un point d'Élixir à la compagnie, mais ne donne pas de dé supplémentaire.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie dure un certain nombre de tours de jeu. Ce nombre peut être défini par la bataille ou par les joueurs eux-mêmes. Un tour de jeu se divise en trois phases. Chaque phase est détaillée dans un chapitre différent ci-après.

1/ PHASE TACTIQUE

Chaque tour débute par la phase tactique (p. 88). Au cours de celle-ci, les joueurs planifient leurs actions pour le tour qui commence. Ils effectuent, dans cet ordre, les actions suivantes :

- 1-1/ Constitution de la séquence d'activation
- 1-2/ Opposition d'Autorité
- 1-3/ Ralliement

2/ PHASE D'ACTIVATION

Au début de leurs activations respectives, les joueurs effectuent un test de Courage/Peur (1) pour chaque unité en déroute dans leur compagnie. Ce test peut être effectué avec la caractéristique la plus élevée de l'unité.

Lors de la phase d'activation (p. 90), les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Une unité activée se déplace, attaque à distance, utilise ses pouvoirs mystiques et engage de furieuses mêlées !

Le vainqueur de l'opposition d'Autorité décide quel joueur joue le premier. On appelle « **joueur actif** » le joueur dont c'est le tour de jouer.

Le joueur actif résout les étapes suivantes, dans l'ordre :

2-1/ Il pioche, retourne ou indique une carte selon le mode de jeu choisi ;

2-2/ L'unité correspondante est activée et ses actions résolues par le joueur qui la contrôle ;

2-3/ Le joueur actif passe la main au joueur à sa gauche, qui devient le joueur actif.

Note : *En mode Marauder, le joueur actif peut changer lors de la deuxième étape s'il pioche une carte qui ne lui appartient pas.*



Assaut

L'assaut est un déplacement qui permet d'engager l'ennemi en mêlée.

- Les unités **libres** peuvent assaillir une unité ennemie (sauf en cas de désengagement, voir ci-après) ;

- Les unités **engagées** assaillent une unité ennemie à leur contact. Seuls leurs combattants libres d'adversaires peuvent engager des ennemis, mais tous les combattants au contact au terme du déplacement portent des attaques – y compris si aucun déplacement n'a eu lieu !

Attaquer à distance

Une unité engagée ne peut pas attaquer à distance.

Chaque salve est résolue selon les étapes suivantes :

1/ Choix de la cible et des tireurs

2/ Mesure de la portée

3/ Test d'attaque à distance

4/ Test de Force

5/ Retrait des pertes

Attaquer au corps à corps

Chaque combat est résolu en effectuant, dans l'ordre, les étapes suivantes :

1/ Choix des armes

2/ Test d'Attaque au corps à corps des combattants au contact

3/ Test de Force

4/ Retrait des pertes

Pour quitter la mêlée, une unité engagée procède d'abord à un désengagement. Cet état peut se cumuler avec la Déroute.

3/ PHASE D'INTENDANCE

Au cours de la phase d'intendance (p. 98), chaque joueur détermine les objectifs qu'il contrôle et en tire l'Élixir (p. 115) indispensable à ses Incarnés. Lorsque l'ordre dans lequel les joueurs doivent gérer leur phase d'intendance est important, le joueur qui a remporté l'opposition d'Autorité résout toutes les étapes suivantes en premier.

3-1/ Calcul des points de foi et des points de mana

3-2/ Entretien des effets

3-3/ Collecte de l'Élixir


3-4/ Temps mort




TABLE DES ENCADRÉS


Activer une unité	89
Alliances	124
Bataille à plus de deux joueurs	89
Charger	94
Contact	80
Craignez mon pouvoir!	108
Dégâts et blessures	94
Désengagement	93
Effets de jeu conflictuels	83
État des unités	90
Incarnés	122
Incarnés, meneurs et Commandeurs	89
Interférence	94
Joueur actif, joueur passif	86
Les Royaumes élémentaires	109
Puissance	81
Ralliement	91
Relance et dés supplémentaires	86
Tactique	96
Tirage de carte : cas particuliers	91
Tirs à aire d'effet	95
Tirs perforants	95
Unités de mystiques	124
Vol	92

GLOSSAIRE



● L'action ne réussit que sur un  et le nombre de réussites obtenu est divisé par deux (arrondi au supérieur).


● L'action réussit sur un  et tous les  et  confèrent des dés supplémentaires comme s'il s'agissait de (cf. encadré « Relance et dés supplémentaires »).

À distance  : Ensemble des valeurs nécessaires pour résoudre un tir.

Assaut : Déplacement qui permet d'engager l'ennemi en mêlée.

- Les unités libres peuvent assaillir une unité ennemie, sauf si elles viennent de se désengager de l'ennemi ;
- Les unités engagées assaillent une unité ennemie à leur contact. Dans ce cas, seuls leurs combattants libres d'adversaires peuvent engager des ennemis.

Tout assaut réussi impliquant au moins une unité effrayante réclame un test de Courage/Peur. Le test est effectué par l'unité courageuse ou, dans le cas de deux unités effrayantes, par celle dont la Peur est la plus basse. En cas d'égalité de Peur, aucun test n'est effectué.

Autorité  : Indique qu'un combattant est un Incarné.

Barbare (mode) : Personne ne constitue de séquence d'activation. Chaque joueur révèle à tour de rôle la carte de son choix parmi celles dont sa compagnie dispose et active l'unité correspondante. Les cartes révélées sont mises de côté pour distinguer les unités qui ont agi.

Carte d'unité éliminée : Un joueur qui pioche la carte d'une unité éliminée passe son tour. La carte est retirée du jeu.

Cartes identiques : S'il y a plusieurs cartes identiques dans une séquence d'activation, révéler l'une d'entre elles lui permet d'activer n'importe quelle unité du type désigné.

Catégories : Famille de combattant. Il en existe cinq : l'infanterie, la cavalerie, les créatures, les machines de guerre et les titans.

Cavalerie (Catégorie) : Toutes les unités de cavalerie bénéficient des effets -suivants :

- Charge de cavalerie : Une unité de cavalerie a seulement besoin d'être libre pour exécuter une charge (cf. p. 94), quelle que soit la Puissance de l'unité assaillie.
- Monture de guerre : Chaque combattant de cavalerie bénéficie de la compétence « Désengagement ». Un combattant engagé doté de cette compétence n'est pas éliminé lorsqu'il se désengage.

En outre, les unités de cavalerie lourde bénéficient des effets suivants :

- Force en charge : Lorsqu'un combattant de cavalerie lourde fait une charge, il ajoute son Attaque au corps à corps à sa Force pour résoudre ses tests de Force au corps à corps.

Par ailleurs, les unités de cavalerie légère bénéficient des effets suivants :

- Bond : Un combattant de cavalerie légère peut franchir les obstacles moins hauts que lui sans pénalité.

Charge(r) : L'unité assaillante effectue une charge si les conditions suivantes sont respectées :

- L'unité assaillante était libre lors de l'activation ;
- L'assaut est réussi ;
- Sa Puissance est supérieure ou égale à celle de l'unité assaillie.

Une charge permet de bénéficier, jusqu'à la fin du tour, d'une relance supplémentaire sur les tests d'Attaque contre l'unité assaillie.

Les combattants de l'unité assaillante ne peuvent attaquer que les combattants de l'unité assaillie.

Chef de guerre (mode) : Chaque joueur mélange ses cartes, face cachée, et les dispose devant lui. Le premier joueur retourne sa première carte, active l'unité correspondante, puis le joueur suivant fait de même. Chacun joue ainsi sa séquence d'activation au hasard !

Combat : Voir attaque au corps à corps.

Combattant : Toute figurine.

Combattant spécial : Figurine d'incarné, de mystique et de spécialiste. Les portes-étendard et les musiciens sont également des combattants spéciaux.

Commandeur ou Commander : C'est l'Incarné ayant la meilleure valeur d'Autorité de la compagnie. Son unité jette deux dés pour résoudre les tests de Courage.

Communion (effet mystique) : L'appel d'une communion se déroule dans l'ordre des étapes suivantes :


- 1/ Désignation du fidèle, de la communion et de la cible
- 2/ Dépense des points de foi et sublimation
- 3/ Censure
- 4/ Test de Ferveur
- 5/ Résolution des effets

Les communions sont des miracles.


Compagnie : L'ensemble des combattants que vous dirigez. Une compagnie est composée de plusieurs sections. Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné.

Contact : Deux figurines (ou une figurine et un élément de décor) sont au contact lorsqu'elles se touchent par n'importe quelle partie, y compris le socle, une arme, le bord d'un élément de décor, etc.

Corps à corps  : Ensemble des valeurs nécessaires pour résoudre un combat.

Courage  : Plus cette valeur est élevée, moins il y a de chance que le combattant soit mis en déroute. Lors d'un test de Courage, un « 6 » fait gagner un point d'Élixir à la compagnie, mais ne donne pas de dé supplémentaire.

Créature (Catégorie) : Une unité de créatures à moins de la moitié de son effectif initial ne fait pas de test de Courage au début de son activation.

Défense  : Plus cette valeur est élevée, plus le combat est difficile à toucher en mêlée.

Désengagement : Lorsqu'une unité quitte une mêlée, elle se désengage. Ses combattants au contact d'un ennemi sont éliminés. L'unité est libre et agit normalement. Toutefois, elle ne peut pas déclarer un assaut contre la ou les unités dont elle vient de se désengager.

Dés supplémentaires : Chaque 6 obtenu lors d'un test permet de lancer un dé supplémentaire. L'éventuelle réussite supplémentaire s'ajoute aux précédentes. Les dés supplémentaires sont gérés après les relances. Par conséquent, ils ne sont jamais relancés.

Lors d'un test de Courage ou de Peur, un « 6 » fait gagner un point d'Élixir à la compagnie, mais ne donne pas de dé supplémentaire.

Effets de jeu conflictuels : Des effets de jeu conflictuels peuvent empêcher la résolution d'une situation. Dans ce cas, chaque joueur impliqué jette un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé peut payer un point d'Élixir pour choisir l'effet de jeu à appliquer. S'il ne souhaite pas ou ne peut pas s'acquitter de cette dépense, aucun des effets de jeu -concernés ne s'applique.

Effet mystique : Effet de jeu requérant un fidèle ou un magicien. Les effets mystiques ont une portée illimitée. Seule une ligne de vue est requise pour les utiliser.



Élixir : Au début d'une partie, chaque compagnie est dotée d'une réserve d'Élixir égale au nombre d'Incarnés présents. Au cours de la partie, cette réserve augmente lorsque des objectifs de bataille sont contrôlés ou remplis par la compagnie. En outre, cette réserve augmente ou diminue en fonction des actions des Incarnés. Chaque gain ou perte de points est immédiat et peut intervenir à n'importe quel moment d'un tour, à l'exception du temps mort.



Élixir (dépense) : Les exploits suivants ne peuvent être réalisés qu'une fois par Incarné et par activation.

- Lors d'un tir, l'Incarné tireur choisit le combattant de l'unité qu'il attaque pour 1 point d'Élixir.
- Le coût des exploits d'un artefact est indiqué dans la description de l'artefact.
- Un Incarné de Rang 3 peut devenir l'avatar d'un dieu pour 15 points d'Élixir. Il regagne alors tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé de plus pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps et à distance. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

En outre, la réserve mystique de son unité gagne immédiatement 15 points de mana et 15 points de foi.


- Avant d'effectuer un test effectué avec la caractéristique d'un de ses Incarnés, le joueur peut obtenir un dé de plus pour 1 point d'Élixir. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.
- Lors d'un test effectué avec la caractéristique d'un de ses Incarnés, le joueur peut relancer ses échecs pour 1 point d'Élixir.
- Lors d'un test de caractéristique effectué à l'encontre d'un de ses Incarnés, le joueur peut demander à son adversaire de relancer ses réussites pour 1 point d'Élixir.

• Un Incarné éliminé lors du tour en cours revient à la vie pour un coût précisé dans sa description (cf. Army Book). Il revient en jeu avec l'intégralité de ses points de vie et de ses attributs. Son unité est alors dotée d'un nombre de points de mana égal au Pouvoir de l'Incarné et d'un nombre de points de foi égal à la Ferveur de l'Incarné.

L'Incarné est remplacé dans son unité (il doit respecter les règles de formation). Il ne peut pas être placé au contact d'un adversaire. S'il n'y a pas la place de disposer sa figurine, la résurrection n'a pas lieu – les points d'Élixir sont tout de même dépensés. Si l'unité à laquelle appartenait l'Incarné n'existe plus, il ne peut pas utiliser cet exploit. Si l'Incarné a été éliminé par un autre Incarné, il ne peut pas utiliser cet exploit.

- Lorsque l'unité de l'Incarné doit effectuer un test de Courage ou de Peur, ce test est automatiquement réussi pour 1 point d'Élixir. Le cas échéant, cette réussite n'immunise pas l'unité à la Peur qui a suscité le test.

Élixir (gain) : Une compagnie gagne des points d'Élixir dans les circonstances suivantes :

- 1 point d'Élixir à chaque fois qu'une unité réussit un test de Courage grâce à un .
- Lorsqu'un Incarné élimine un autre, sa compagnie gagne la valeur d'Élixir indiquée sur le profil de l'Incarné éliminé. Un Incarné éliminé par un autre Incarné ne peut pas être ressuscité.
- Une compagnie gagne des points d'Élixir pour chaque objectif de bataille rempli ou contrôlé.

État-major : Un état-major est formé par un Incarné accompagné d'un porte-étendard et/ou d'un musicien. Le porte-étendard et le musicien sont identifiés par leur équipement (étendard ou instrument de musique). Une unité ne peut comporter qu'un seul porte-étendard et qu'un seul musicien.

Certaines unités de la même compagnie tirent des avantages de la présence d'un état-major.

- État-major avec porte-étendard : Les unités qui voient l'étendard peuvent utiliser les valeurs de Courage, Peur et d'Autorité de l'Incarné pour résoudre leurs propres tests de Courage ou d'Autorité ;
- État-major avec musicien : Les unités à 30 cm ou moins du musicien peuvent utiliser la tactique de celui-ci ;
- État-major complet : Les deux effets se cumulent.

Familier : Chaque magicien peut être accompagné d'un nombre de familiers inférieur ou égal à son Rang. Lors du calcul des points de mana, le joueur jette un dé supplémentaire par familier en possession du magicien. Un familier doit toujours être à 3 cm ou moins de son magicien, en formation. Un familier n'entreprend aucune action hormis se déplacer. Il est éliminé dès qu'il entre en contact avec un ennemi ou qu'il subit un test de Force.

Les familiers sont des artefacts et de combattants. Ils ne comptent pas dans l'effectif de l'unité.

Fidèle : Figurine pouvant utiliser des miracles (effets mystiques).





Foi : Indique qu'un combattant est un fidèle.

Formation compacte : Chaque combattant est à 10 cm ou moins du meneur. Les figurines se touchent et forment des rangs de la taille la plus égale possible. Les combattants -conservent cette disposition tout au long du déplacement.

Un combattant qui est au contact d'un adversaire n'est pas obligé de rester en formation.

Formation dispersée : Chaque combattant est à 10 cm ou moins du meneur. Chaque combattant est à 2,5 cm ou moins d'un autre combattant de l'unité. Cette disposition est vérifiée uniquement à la fin du déplacement de l'unité.

La formation dispersée est la formation par défaut. Les unités composées d'un seul combattant sont en formation dispersée.

Un combattant qui est au contact d'un adversaire n'est pas obligé de rester en formation.

Les unités dotées de Vol sont toujours en formation dispersée. Les combattants qui ne disposent pas de cette compétence ne peuvent pas les rejoindre.

Général (mode) : Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il souhaite les jouer.

Génie militaire (mode) : Chaque joueur constitue sa séquence en secret. Il place ensuite ses cartes de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il souhaite les jouer. L'un des deux joueurs place ses cartes face visible et l'autre les place face cachée. Le camp qui joue face visible est déterminé aléatoirement et reste le même pour toute la partie.

Incarné (combattant spécial) : Un Incarné est identifié par un nom propre sur sa carte. Toute compagnie en contient au moins un.

- Une unité ne peut avoir qu'un seul Incarné dans ses rangs. Celui-ci en est toujours le meneur. S'il est éliminé, un homme de troupe prend le rôle de meneur. La figurine du combattant standard le plus proche de l'ancien meneur est désignée pour remplir ce rôle. S'il ne reste que des combattants spéciaux, le plus proche de l'ancien meneur assume ce rôle.

- L'Incarné disposant de la plus haute valeur d'Autorité de la compagnie est le Commandeur. Si le Commandeur est éliminé, l'Incarné ayant la plus haute valeur d'Autorité devient immédiatement Commandeur à sa place. En l'absence de remplaçant, la compagnie reste sans Commandeur.

Infanterie (Catégorie) : Ces combattants ne bénéficient d'aucune règle particulière).

Interférence : Les tireurs peuvent toucher les cibles vues par au moins l'un d'entre eux. Celles qui ne sont en vue d'aucun tireur ne peuvent donc pas être touchées. Si un quelconque obstacle (décor ou figurine) se trouve entre l'unité de tireurs et l'unité ciblée, il y a interférence : la difficulté de toutes les attaques à distance est augmentée de deux points. En cas de doute, tracez deux segments imaginaires reliant les extrémités droite et gauche de l'unité qui attaque à distance et de l'unité ciblée. Si un obstacle se trouve dans la zone définie, il y a interférence.

Joueur actif, joueur passif : Les joueurs agissent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé joueur actif. Les autres joueurs sont les joueurs passifs. Une fois que le joueur actif a terminé son action, il passe la main au joueur à sa gauche. Il devient passif et le joueur suivant devient actif à son tour.

Ligne de vue (deux dimensions) : Elle est déterminée en reliant par une ligne imaginaire entre le socle du combattant et la base de l'élément visé, sans rencontrer d'obstacle.

Ligne de vue (trois dimensions) : On adopte le point de vue du combattant qui agit en se plaçant au niveau de la figurine qui le représente sur la table de jeu pour déterminer si oui ou non il peut voir sa cible. S'il la voit, même partiellement, il dispose d'une ligne de vue ; l'action est résolue comme si la cible était visible.

Machine de guerre (Catégorie) : Les machines de guerre ont des points de structure à la place des points de vie. Elles doivent être manœuvrées par un équipage de servants. L'effectif de cet équipage est indiqué dans la description de la machine de guerre. Une machine de guerre sans servant ni pilote ne peut pas être activée. Lorsque sa carte est jouée, le joueur qui la contrôle passe son tour.

La machine et ses servants forment une seule unité. Lors de l'activation, les servants peuvent tirer avec leurs armes à distance personnelles s'ils en disposent ou avec la machine de guerre.

Magicien : Figurine pouvant utiliser des sortilèges (effets mystiques).

Maraudeur (mode) : Les joueurs mélangent leurs cartes ensemble, face cachée. Le premier joueur actif tire la première et la donne au joueur qui la possède, faisant de lui le nouveau joueur actif. L'unité représentée est activée. Lorsque les actions de cette unité sont terminées, le joueur situé à gauche de celui qui a pioché tire la carte suivante, etc.

Le premier joueur actif pioche la première carte sans la dévoiler à son adversaire.

Si la carte appartient à un adversaire, il la révèle et la lui donne. Le joueur correspondant devient le joueur actif et passe à l'étape « Activation d'une unité ».

Si la carte lui appartient, il accomplit l'une des actions suivantes, au choix :

- Il révèle la carte et passe à l'étape « Activation d'une unité » ;
- Il place la carte en réserve. Cette action peut être accomplie une fois par tour et par joueur. La carte n'est pas révélée, elle est mise de côté et le joueur passe son tour. Lorsque revient son tour de piocher, le joueur peut renoncer à tirer une carte et joue sa carte de réserve à la place. S'il n'y a plus de carte à piocher, le joueur joue sa carte de réserve.

Dans ce mode, le joueur actif est celui à qui appartient la carte révélée. La phase d'activation s'achève lorsque la pioche est épuisée et que toutes les cartes mises en réserve ont été jouées.

Mêlée : Une mêlée est divisée en différents combats. Chaque combat oppose deux profils de combattants : un profil d'attaquants de l'unité active et un profil de défenseurs de l'unité opposée. Le joueur actif choisit l'ordre dans lequel les combattants de son unité résolvent leurs combats.

- Un combattant ne peut affronter que les adversaires au contact de son socle ou de sa figurine ;
- Un combattant peut être impliqué dans plusieurs -combats successifs s'il se trouve au contact d'adversaires dotés de profils différents. Dans ce cas, ses dés de combat sont répartis dans les différents combats auxquels il participe.



Meneur (combattant standard) : Chaque unité comprend un meneur, désigné par le joueur au début de la partie. Ce combattant possède les mêmes caractéristiques que les autres membres de l'unité. Il sert de point de référence pour mesurer les distances de tir.

Lorsque le meneur d'une unité est éliminé, il est remplacé par un autre combattant de son unité. Le joueur désigne pour cela le combattant standard le plus proche de l'ancien meneur. S'il ne reste que des combattants spéciaux, le plus proche de l'ancien meneur assume désormais le rôle de meneur. Les Incarnés sont toujours meneurs de leur unité.

Maître stratège (mode) : Chaque joueur constitue sa séquence en secret. Il place ensuite ses cartes face visible, de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il souhaite les jouer.

Mode : Manière d'agencer la séquence d'activation au cours d'une partie. Il en existe six.

Mouvement 🏃 : Base sur laquelle est calculée la distance (en cm) que le combattant peut parcourir lors d'un déplacement.

Mystique (combattant spécial) : Les magiciens jettent des sortilèges et les fidèles en appellent aux miracles des dieux pour soutenir leurs camarades ou abattre leurs ennemis. Leur présence dans les rangs démontre à tous que l'excellence au -combat peut se combiner avec la maîtrise des secrets mystiques d'Aarklash !

Peur 😨 : Plus cette valeur est élevée pour un combattant, plus il y a de chance qu'un adversaire soit mis en déroute en sa présence. Lors d'un test de Peur, un 6 fait gagner un point d'Élixir à la compagnie, mais ne donne pas de dé supplémentaire.

Pouvoir ⚡ : Indique qu'un combattant est un magicien.

Puissance : La Puissance d'une unité est sa capacité à bousculer ses ennemis, lors d'une charge ou à l'issue de la mêlée. Pour calculer la Puissance d'une unité, il faut additionner les Puissances de tous ses combattants.

Un combattant sur socle d'infanterie (3 cm) a une Puissance de 1.

Un combattant sur un socle plus grand a une Puissance de 2.

Ralliement : Chaque unité en déroute tente de se rallier lors de son activation. Le joueur résout un test de Courage/Peur (1). La valeur utilisée est la plus élevée parmi les combattants de l'unité. Les unités qui réussissent ce test ne sont plus en déroute, celles qui ratent le restent. On considère que les unités ralliées n'ont pas résisté à la valeur de Peur qui les a mises en déroute.

Rang : L'infanterie, la cavalerie et les créatures sont divisées en trois Rangs. Les combattants de Rang 1 forment le gros des troupes qui s'affrontent sur le champ de bataille. Les combattants de Rang 2 sont les plus expérimentés et les plus dangereux de leur peuple. Les combattants de Rang 3 sont l'incarnation même de la mort.

Relance : Certaines compétences ou capacités particulières permettent de relancer les échecs ou, au contraire, forcent à relancer les réussites. Le résultat obtenu remplace celui obtenu précédemment.

Les relances sont gérées avant le jet des dés supplémentaires.

Résistance : Plus cette valeur est élevée, plus le combattant est difficile à blesser.

Rituel (effet mystique) : L'incantation d'un rituel se déroule dans l'ordre des étapes suivantes.

- 1/ Désignation du magicien, du rituel et de la cible
- 2/ Dépense des points de mana et sublimation
- 3/ Contre-magie
- 4/ Test de Pouvoir
- 5/ Résolution des effets

Les rituels sont des sortilèges.

Spécialiste (combattant spécial) : Comme leur nom l'indique, les spécialistes sont des combattants qui excellent dans un domaine particulier.

Tirs perforants : Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

Titan (Catégorie) : Les titans ignorent les terrains difficiles. Aucun effet de jeu ne peut les déplacer ni les renverser.

Un titan bénéficie de Désengagement. Un combattant engagé doté de cette compétence n'est pas éliminé lorsqu'il se désengage.

Les titans sont représentés par plusieurs cartes. L'une d'entre elles est la carte de profil, les autres sont des capacités titanesques. Toutes sont placées dans la séquence d'activation. Les pouvoirs ou les actions correspondant à une carte sont utilisés lorsque cette carte est révélée.

Le joueur peut sacrifier une carte de capacité titanesque après un test de Force contre son titan. Le test de Force est annulé. Un titan ne constitue qu'une seule unité, quel que soit le nombre de cartes qui le représentent.

Les seuls effets mystiques et compétence qui affectent un titan sont ceux qui infligent des tests de Force. En outre, un test de Force effectué contre un titan ne bénéficie jamais d'aucun dé supplémentaire ni d'aucun effet modifiant à l'avantage de l'attaquant le résultat à obtenir.

Totem : Symbole de l'armée à laquelle appartient le combattant.



Unité : Groupe d'un ou plusieurs combattants de même Catégorie (infanterie, cavalerie, créature, machine de guerre ou titan). Il est impossible de séparer les combattants d'une même unité en cours de jeu. Une unité ne peut comprendre qu'un seul meneur.

Unité en déroute (état moral) : Une unité en déroute cherche à quitter le terrain de jeu par le bord de table le plus proche. La déroute se cumule avec l'un ou l'autre des états d'une unité (libre ou engagée).

Une unité en déroute est soumise aux effets suivants :

- L'Autorité et la Défense de ses membres valent 0 ;
- Lorsqu'elle est activée, elle fuit. Si nécessaire, elle effectue un désengagement ;
- Elle ne peut utiliser aucune tactique ;
- Elle ne tire pas et n'emploie aucun effet mystique. Elle récupère toutefois ses ressources mystiques normalement ;
- Elle n'est pas comptée dans le contrôle des objectifs.

Unité engagée (état d'unité) : Une unité est engagée si au moins un de ses membres est au contact d'un ennemi. Cet état peut se cumuler avec la Déroute.

Une unité engagée ne peut pas attaquer à distance. Ses combattants libres peuvent se déplacer d'autant de centimètres que la valeur de leur Mouvement pour engager un ennemi de la même mêlée. Pour quitter la mêlée, une unité engagée procède d'abord à un désengagement. Cet état peut se cumuler avec la Déroute.

Unité libre (état d'unité) : Une unité est libre si aucun de ses membres n'est au contact de l'ennemi. Une unité libre a accès à toutes les actions décrites dans ce chapitre. Cet état peut se cumuler avec la Déroute.

Unité vaillante (état moral) : Une unité vaillante est prête au combat et agit normalement.



COMPAGNIE : P.A. :
 ARMÉE : UNITÉS EN RENFORT :
 FACTION :
 AVANTAGE DE FACTION :
 INCONVÉNIENT DE FACTION :

Unité # _____ :					
	Désignation	Capacités spéciales et attributs	Catégorie	Rang	PV / PS
Troupe			[Icones de catégories]	[Icônes de rang]	0000
Combattant spécial 1					0000
Combattant spécial 2					0000
Combattant spécial 3					0000
Incarné					0000

Unité # ____ :		Catégorie										Rang			pv / ps																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Désignation	Capacités spéciales et attributs																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														</

Unité # _____ :							
Désignation	Capacités spéciales et attributs						
Troupe							Rang
Combattant spécial 1							pV / pS
Combattant spécial 2							
Combattant spécial 3							
Incarné							



REGISTRE DE COMPAGNIE

COMPAGNIE :

ARMÉE :

FACCTION :

AVANTAGE DE FACCTION :

INCONVÉNIENT DE FACCTION :

P.A. :

UNITÉS EN RENFORT :

BANNIÈRE #

CHOIX 1

CHOIX 2

CHOIX 3

CHOIX 4

CHOIX 5

Désignation	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.
TROUPES (EFFECTIF)					
Combattants supplémentaires					
Combattant spécial 1					
Combattant spécial 2					
Combattant spécial 3					
INCARNÉ					
Attribut # 1 (Valeur)	-	-	-	-	-
Attribut # 2 (Valeur)	-	-	-	-	-
Attribut # 3 (Valeur)	-	-	-	-	-
Effectif total					
P.A. de l'unité					
Valeur de la bannière <input type="text"/>					

BANNIÈRE #

CHOIX 1

CHOIX 2

CHOIX 3

CHOIX 4

CHOIX 5

Désignation	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.
TROUPES (EFFECTIF)					
Combattants supplémentaires					
Combattant spécial 1					
Combattant spécial 2					
Combattant spécial 3					
INCARNÉ					
Attribut # 1 (Valeur)	-	-	-	-	-
Attribut # 2 (Valeur)	-	-	-	-	-
Attribut # 3 (Valeur)	-	-	-	-	-
Effectif total					
P.A. de l'unité					
Valeur de la bannière <input type="text"/>					

QUE LES ÉTOILES TREMBLENT !



ATTENTION
CE PRODUIT EST
PRÊT À
JOUER!
V



FIGURINES
28 MM
MONTÉES
& PEINTES

« NUL N'ÉCHAPPE À LA GUERRE »

AT-43®, la nouvelle référence
des jeux de figurines de science-fiction

- AT-43® met en scène des batailles à l'enjeu galactique, à travers une collection de figurines exceptionnelles et un jeu captivant.

- Dirigez vos combattants sur le champ de bataille et commandez de redoutables armées de chair et d'acier dans des parties rapides et exaltantes.



www.at-43.com

www.rackham.fr