

CONFRONTATION

Livre de règles



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

**Livrets de Confrontation, d'Incantation,
d'Incarnation, de Divination et de Fortification**
(v 2.2 septembre 2003)

compilés par Nasthyr

RACKHAM, le logo RACKHAM, CONFRONTATION, WOLFEN et RAG'NAROK sont des marques déposés de RACKHAM.

Tous les Personnages de CONFRONTATION, leurs noms et leurs représentations graphiques sont des marques déposées RACKHAM.

Sommaire

CONFRONTATION

Cartes de Références	3
Les caractéristiques	3
Les Tailles	4
Effectuer un jet de caractéristiques	4
Mise en place du jeu	4
L'approche	4
Le Tour de Jeu	5
Phase de Mouvement	5
Mouvements Principaux	5
La Marche	5
La Charge	5
L'Engagement	5
Prouesses Physiques	5
La Nage	5
Le Saut	5
L'Escalade	5
Mouvements Spéciaux	6
Le Désengagement	6
Le Désengagement en Force	6
L'Esquive	6
L'Influence de la Peur	6
Phase de Tir	7
La Portée de Tir	7
Les Types de Tir	7
Les Modificateurs de Tir	7
Le Contre-Tir	7
Phase de Corps à Corps	8
Le combat et la séparation de Mêlée	8
Résolution d'un combat	8
La défense soutenue	8
Mouvement de poursuite	8
Les Personnages	8
Attaques et défenses multiples	8
La Contre-attaque	9
Coup de Maître	9
Exemple de Combat	9

INCANTATION

Les Cartes de Sortilèges	10
Description des Caractéristiques	10
de Magie	10
Les éléments	11
Magie et Magiciens	11
Les lois de la Magie	13
La Réserve de Mana	13
Lancer un Sortilège	13
L'Incantation	13
Les Types d'Incantations	13
Appliquer les effets d'une incantation réussie	13
Améliorer sa maîtrise	13
Contremagie	14
Récupérer la Mana	14
La Transe	14
Exemple de Jeu	14
Rang et Artefacts	15

INCARNATION

Création d'un héros	16
Les points d'expérience	16
Les Cartes d'expérience	16
Miser des Cartes d'expérience	16
Acheter des Cartes d'expérience	16
Utiliser les cartes d'expérience	17
La Résurrection	17
La Trêve	17
La Trêve dans le mode Aventure	17
Le Mode Aventure	17
Avant de partir à l'Aventure	17
Les Cartes de Scénario	18
Le Déploiement	19
Une nouvelle approche	19
Déroulement de la Partie	19
Acte I	19
Acte II	20

Acte III	20
Y a-t-il une vie après l'Acte III... ..	20

DIVINATION

Les cartes de miracles	21
Description des caractéristiques des miracles	21
Les mystères des anciens	21
Les protecteurs de la foi	22
Les cultes d'Aarklash	22
Les Voies de la Lumière	22
Les Méandres des Ténèbres	22
Les Chemins du Destin	23
Faire appel à son dieu	23
La foi temporaire	23
Rang Ratio	23
Appeler un miracle	24
Appliquer les effets d'un miracle	24
Renforcer le lien	24
La Censure	24
Cas particuliers	24
Exemple de jeu	24
Les Immortels	25

FORTIFICATION

Les Machines de guerre	26
Les Caractéristiques	26
Points de structure	26
Poids	26
Equipage	26
Servants et Machines	26
Le Mouvement	26
Engins mobiles	26
Valeur de Mouvement	26
Poids	26
Perte de servants et destruction	27
Engins mobiles	27
Engins immobiles	27
Les Suppléants	27
Prise d'une Machine de guerre	27
Destruction d'un Engin immobile	27
Machines de guerre au combat	27
Engins mobiles	27
L'Engin au Corps à Corps	27
Mouvement de poursuite	27
Désengagement	28
Engins immobiles	28
Les Servants au Corps à Corps	28
Mouvement de Poursuite	28
L'engin au Corps à Corps	28
Tir sur les Machines de guerre	28
L'Artillerie	28
Ligne de vue	28
Engins mobiles	28
Engins immobiles	28
Artillerie perforante	28
Artillerie à effet de zone	28
Tir sur figurines en altitude	29
Contre-Tir	29
Commandement et fuite	29
Engins mobiles	29
Engins immobiles	29
Machines à vapeur Naines et engins à naphte Gobelins	29

ANNEXES

Compétences	30
Les Peuples	36
Les Alliances	36
Tableau des Blessures	37
Table de Mouvements	37
Tableau des dégâts	37
Dégâts Exceptionnels	37
Tableau de Récupération	38
Table d'Opposition Élémentaire	38
Tableau de Points d'expérience	38

Chapitre I - Confrontation

Cartes de Références

Les caractéristiques et attributs de chaque figurine sont regroupés sur une carte appelée carte de références. Il arrive que certains guerriers disposent de plusieurs cartes : celles-ci décrivent les objets ou capacités spéciales qui leurs sont réservés.



Les caractéristiques

Les caractéristiques de chaque figurine sont représentées sur la carte de références à l'aide de pictogrammes suivis de chiffres. Ces pictogrammes sont identiques pour chaque armée.

Le **NOM** indique le type de troupe auquel le guerrier appartient. Certains guerriers au statut particulier disposent d'un nom qui leur est propre, et sont appelés **PERSONNAGES**.

MOUVEMENT / M. : le nombre de centimètres que peut parcourir la figurine en se déplaçant normalement. Tous les déplacements dépendent du Mouvement. La deuxième valeur représente la distance normale de déplacement des créatures volantes lorsqu'elles évoluent dans les airs.

INITIATIVE / INI. : symbolise les réflexes, l'astuce et la vivacité du guerrier. Un combattant possédant un haut score d'Initiative agira souvent avant ses adversaires.

ATTAQUE / ATT. : le premier des deux chiffres reflète la connaissance dans l'art du combat au corps à corps. Plus ce chiffre est élevé, plus le guerrier maîtrisera des techniques de combat redoutables. La seconde valeur reflète la **FORCE / FOR.**, la puissance physique ou magique des coups que le combattant va infliger au corps à corps. La Force tient compte de l'équipement offensif mentionné sur la carte de références.

DÉFENSE / DEF. : la première valeur regroupe l'esquive, la connaissance des techniques de parade et l'utilisation de l'équipement de manière défensive. Le deuxième chiffre symbolise la **RÉSISTANCE / RES.**, la capacité du combattant à encaisser des blessures, à résister à la douleur et à la ténacité.

TIR : capacité d'utilisation efficace d'une arme à distance. Certains combattants ne disposent pas de valeur associée au Tir : cela signifie qu'ils ne peuvent pas tirer. L'arme utilisée, sa portée exprimée en cm et sa propre Force sont indiquées dans la zone réservée à l'équipement sur la carte de références.

COURAGE / COU. : cette valeur symbolise la bravoure, le sang-froid et la force d'âme du guerrier quand il fait face à des créatures terrifiantes. Le courage s'oppose à la Peur.

PEUR : certaines créatures horribles sont capables de semer la panique dans les rangs ennemis. Ces créatures disposent d'un score de Peur. La Peur s'oppose au Courage.

DISCIPLINE / DIS. : cette caractéristique reflète la volonté, la capacité tactique et la stratégie militaire. Les guerriers disciplinés sont d'excellents soldats qui réagissent rapidement aux ordres ou savent mener efficacement leurs troupes.

POUVOIR / POU. : le Pouvoir n'est pas utilisé dans les règles de **CONFRONTATION**, mais est fondamental à **INCANTATION**. Le Pouvoir représente la capacité à lancer des sorts et la somme des connaissances Occultes. Seuls les Magiciens et certaines créatures possèdent du Pouvoir.

FOI : le supplément **DIVINATION** est consacré à la Foi. Celle-ci représente le lien étroit qui lie un Fidèle à son Dieu. Plus les scores dans les différents Aspects de la Foi sont élevés, plus le Fidèle sera capable d'accomplir des Miracles. Seuls les Fidèles et certaines créatures possèdent des valeurs d'Aspects.

L'ÉQUIPEMENT regroupe les armes, armures et objets que porte la figurine. Certains équipements sont réservés à des troupes particulières. D'autres objets plus rares, ont des pouvoirs redoutables et appartiennent à des Personnages.

Les COMPÉTENCES indiquent les capacités particulières que possède la figurine. Vous trouverez la liste des principales Compétences à la fin de ce livret.

Le **RANG** symbolise le grade ou la place du guerrier au sein de son armée. On distingue huit rangs hiérarchiques :

IRRÉGULIER : la figurine n'est pas un soldat à proprement parler.

RÉGULIER : le combattant est un soldat commun de son armée.

VÉTÉRAN : il s'agit d'un guerrier expérimenté.

SPÉCIAL : un spécialiste redoutable dans son propre style de combat.

ÉLITE : un guerrier d'élite, parmi les meilleurs soldats de son armée.

CRÉATURE : un combattant extrêmement dangereux.

LÉGENDE VIVANTE : une figurine emblématique de l'armée.

ALLIÉ MAJEUR : un être fantastique, soutien infailible de l'armée.

Les **POINTS D'ARMÉES /P.A.** mesurent la valeur d'un guerrier. Plus ce nombre est élevé, plus le combattant est puissant. Cette évaluation précise permet d'équilibrer les forces qui vont s'affronter.

Chapitre I - Confrontation

Les Tailles

Il existe quatre tailles différentes pour les figurines et les éléments de décor. Celles-ci peuvent notamment avoir une influence sur le Tir et les Prouesses physiques.

Petite taille : Bombardier Nain, Familier, Nain de Mid-Nor, Gobelin de No-Dan-Kar, Nain de Tir-Nâ-Bor, Baron Samedi.

Taille Normale : Humain, Barbare géant, Sasia Samaris, Melmoth, Spectre d'Achéron, l'Exécuteur.

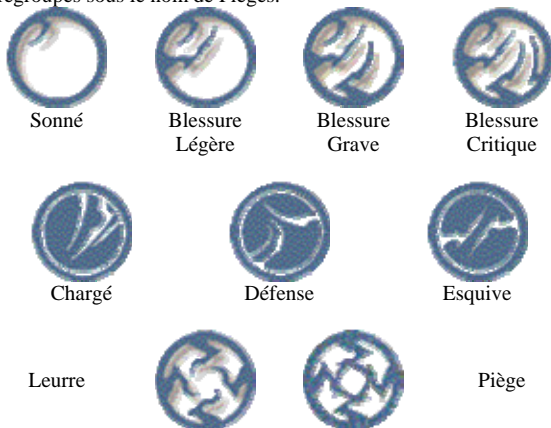
Grande taille : Le Grand Crâne, Brontops, Centaure, Wolfen, Tigre de Dirz, Élémentaire, Minotaure, Fils d'Uren, Troll, Sophet Drahas, Rôdeur des Abîmes. Toute figurine de cavalerie est considérée comme étant de grande taille, sauf si la monture est elle-même de Très Grande Taille.

Très grande taille : Béliar, Dragon, Géant.

L'équipement et la posture n'entrent pas en compte dans la Taille d'une figurine.

Les Marqueurs

Les figurines d'Etat-major ainsi que les Personnages, à l'exception des magiciens et des Fidèles, sont fournis avec une planche de marqueur pré-découpés qui vous permettront d'identifier l'état et le niveau de Blessures des combattants sur le champ de bataille. Deux autres jetons permettent également de simuler certains effets regroupés sous le nom de Pièges.



Effectuer un jet de caractéristiques

Dans certains cas, les joueurs doivent effectuer un jet de dé concernant une caractéristique. Ce test permet de déterminer si l'action est couronnée de succès ou si elle a échoué.

Pour effectuer un jet de caractéristique, il vous suffit de lancer un D6 et d'ajouter le résultat du dé à la valeur de la caractéristique appropriée. Si le résultat du dé est 6, vous pouvez, **si vous le souhaitez**, rejeter **immédiatement** le dé et ajouter le nouveau résultat au total précédent. Vous pouvez relancer le dé autant de fois que vous obtenez un 6. Cela ne s'applique pas aux jets de Blessures.

Au contraire, si le résultat de dé est 1, le jet est automatiquement raté, quelle que soit l'action entreprise (jet de Compétence, jet simple ou autre).

Cette règle est également valable lorsqu'un joueur relance un 6 : un 6 suivi d'un 1 est un échec.

Il peut arriver, dans certains cas, que le score d'une caractéristique descende en dessous de 0. C'est une éventualité parfaitement envisageable, sauf pour la résistance / RES. Si la résistance d'un combattant tombe en dessous de 0, elle est considérée comme TUÉE NET et retiré du jeu.

Mise en place du jeu

Les seuls éléments nécessaires sont une surface de jeu appelée Terrain, et plusieurs dés à 6 faces /D6 pour résoudre les jets de caractéristique.

Chaque joueur constitue son groupe de combattant / figurines, puis totalise le nombre de Points d'Armées / P.A. de tous ses guerriers. En règle générale, ce total doit être équivalent pour tous les joueurs, afin d'équilibrer les armées qui vont s'affronter. Ainsi le vainqueur sera le meilleur stratège...

Le total d'un joueur peut être légèrement supérieur à celui de son adversaire, si le déséquilibre ne dépasse pas la moitié de la valeur de la figurine la moins coûteuse en P.A. de son camp.

Une carte de références représente au maximum le nombre de figurines originellement présentes dans l'étui. On ne peut avoir qu'un seul exemplaire d'un même Personnage au sein d'un même camp.

L'approche

Une fois que le champ de bataille a été constitué, il est divisé en deux parties égales appelées zones de déploiement. Les joueurs déterminent alors de quel côté chacun placera ses troupes, soit par accord mutuel, soit en procédant à un jet de dé.

L'approche est la phase durant laquelle toutes les figurines sont disposées les unes après les autres sur le Terrain, avant la bataille à proprement parler.

Les cartes de références des joueurs sont mélangées et placées dans une pile, face cachée. Chaque joueur effectue ensuite un jet de dé basé sur le meilleur score de Discipline de son armée, appelé « **Jet d'Approche** ». En cas d'égalité, les dés sont relancés.

Le joueur qui a remporté le jet d'Approche pioche la première carte. Celle-ci représente le ou les combattants qui vont pouvoir être déployés, c'est à dire placés dans leur zone de déploiement. Lorsqu'un joueur pioche une de ses propres cartes, il peut choisir de la garder en main et d'activer les guerriers qu'elle représente plus tard. Cette carte est appelée carte de Réserve. Chaque joueur ne peut placer qu'une seule carte en réserve, cependant le joueur qui a remporté le jet d'Approche peut garder une carte de Réserve en plus. On peut choisir d'activer autant de cartes de Réserve qu'on le souhaite, mais uniquement à son tour de jeu. Lorsqu'un joueur pioche une carte qui représente des troupes ennemies, le joueur à qui appartient les figurines doit impérativement déployer les pièces concernées. On ne peut jamais intervenir une carte donnée par un adversaire avec une carte mise en Réserve. Un joueur ne peut jamais déployer une pièce qui n'appartient pas à son camp. La carte est ensuite mise de côté.

C'est maintenant au joueur suivant de piocher. En aucun cas, une figurine ne peut être déployée de manière à pouvoir Charger ou Engager une figurine ennemie au premier tour. Cette règle ne prend pas en compte les objets magiques, les sorts et les Compétences qui affectent le Mouvement. Dans le cas où un joueur devrait piocher une carte alors qu'il n'y en a plus, il doit déployer les figurines correspondantes à une de ses cartes de Réserve.

Une fois que toutes les cartes ont été piochées et que toutes les pièces ont été déployées, la phase d'Approche est terminée.

Le premier tour de Confrontation va pouvoir commencer.

Chapitre I - Confrontation

Le Tour de Jeu

Un tour de Confrontation est divisé en Phases de jeu qui symbolisent l'ensemble des actions des combattants. Chaque tour de jeu est divisé en trois phases qui s'enchaînent toujours dans le même ordre.

1. **Mouvement** : Les joueurs vont d'abord déplacer leurs troupes...
2. **Tir** : ...puis faire tirer celles équipées d'armes à distance...
3. **Corps à Corps** : ...et enfin combattre au corps à corps. Une fois les corps à corps terminés, un nouveau tour de jeu commence.

Phase de Mouvement

La phase de Mouvement permet aux joueurs de déplacer leurs combattants sur le champ de bataille. Afin de déterminer quelle figurine va se déplacer en premier, toutes les cartes de références sont mélangées et une nouvelle pioche est constituée. Comme lors de l'Approche, chaque joueur va de nouveau effectuer un jet de dé basé sur la meilleure Discipline de son camp. Ce jet est appelé « **Jet de Tactique** ». Les modalités du Jet de Tactique sont les mêmes que pour le Jet d'Approche.

Le joueur qui a gagné le Jet de Tactique :

- pioche la première carte.
- peut garder une carte de Réserve supplémentaire.
- agira le premier en cas d'Initiative égale à la phase de Tir.
- séparera librement les mêlées lors de la phase de Corps à Corps et choisira l'ordre de résolution des combats.

Chaque joueur pioche une carte à tour de rôle et peut choisir de la garder en Réserve avec les mêmes règles que lors de l'Approche. On peut choisir d'activer simultanément autant de cartes de Réserve que l'on souhaite. Une carte de Réserve s'active lorsqu'on peut déplacer une figurine. L'activation d'une Réserve ne peut pas interrompre un déplacement ennemi.

Les figurines représentées par la carte jouée peuvent se déplacer. Une figurine n'est pas obligée de se déplacer de la totalité de son Mouvement, et peut même rester immobile !

Il arrive parfois que la progression des troupes soit ralentie par des obstacles. Vous trouverez à la fin de ce livret la Table des Mouvements. On ne peut choisir qu'un seul type de déplacement lors de la phase de Mouvement. Ceux-ci sont détaillés dans la section suivante.

Un combattant ne peut en traverser que si leurs cartes de références ont été activées en même temps. Un guerrier qui engage un ennemi en mêlée suite à un déplacement doit être placé en contact socle à socle maximal avec son adversaire.

La taille du socle d'une figurine détermine le nombre maximal d'adversaires qui peuvent être engagés contre elle :

- Infanterie (25 * 25) : 4 adversaires
- Cavalerie (25 * 50) : 6 adversaires
- Créature (37,5 * 37,5) et socles plus grands : 8 adversaires

Mouvements Principaux

La Marche

La figurine se déplace d'un nombre de centimètres égal à sa caractéristique de Mouvement dans n'importe quelle direction et peut s'orienter librement à la fin de son déplacement.

La Charge

La charge est un mouvement très rapide qui permet d'engager une figurine ennemie au corps à corps. Une figurine doit être en mesure de voir l'adversaire qu'elle souhaite Charger avant de se déplacer. Le guerrier qui charge peut se déplacer du double de son Mouvement et peut contourner les obstacles.

Si la cible était hors de portée de Charge (MOU * 2), le guerrier se déplace obligatoirement du double de son Mouvement dans la direction et fait face à sa cible.

On peut charger une figurine, un objectif de bataille (une place forte, un objet à récupérer, etc...). Une figurine peut même effectuer une charge pour courir sur le Terrain. Dans ce cas, la Charge n'a pas besoin de cible.

Un guerrier qui est engagé par un ennemi qui vient de charger subit une pénalité de -1 en Initiative, Attaque et Défense jusqu'à la fin du tour. Ces malus ne sont pas cumulables si plusieurs guerriers chargent la même figurine, et ne peuvent amener une caractéristique en dessous de 0.

L'Engagement

L'engagement est un mouvement moins brutal que la Charge, mais il permet d'engager au corps à corps un ennemi qui n'était pas visible au début du mouvement. La figurine qui souhaite engager un adversaire au corps à corps peut se déplacer jusqu'au double de son Mouvement. Si l'Engagement est réussi, l'adversaire ne subit aucun malus.

Prouesses Physiques

Réussir une Prouesse Physique nécessite un jet basé sur un score de Prouesse égal à la caractéristique Mouvement divisée par 2,5. On ne peut pas tirer en accomplissant une Prouesse Physique.

La Nage

Un guerrier qui souhaite nager effectue un jet de Prouesse en y retranchant son score de Résistance. Si le résultat est supérieur à zéro, il peut se déplacer de la moitié de son Mouvement dans l'élément liquide. Dans le cas contraire, il subit automatiquement une Blessure Légère et reste immobile.

Le Saut

Pour sauter, le guerrier doit disposer d'un élan au moins égal à la distance qu'il souhaite franchir, en longueur ou en hauteur. On peut engager un adversaire après un saut : les effets sont alors les mêmes que pour une Charge.

Le saut en longueur : le guerrier court et effectue alors un jet de Prouesse d'une difficulté égale à 4 + 1 par longueur de son propre socle qui le sépare de l'autre côté. S'il réussit, il se retrouve sur le rebord opposé et son déplacement est terminé.

Le saut en hauteur nécessite un jet de Prouesse d'une difficulté égale à la hauteur en cm que l'on souhaite franchir + le score de Résistance du guerrier. La difficulté est réduite de deux points si l'obstacle est d'une Taille inférieure à celle de la figurine. Si le test est réussi, le combattant se retrouve derrière l'obstacle et son mouvement est terminé.

Si le guerrier échoue, il subit une Blessure aux Jambes d'une force égale au nombre de cm qu'il souhaitait franchir (saut en hauteur) ou à la distance qui le sépare du fond (saut en longueur).

L'Escalade

L'escalade d'un obstacle demande un jet de Prouesse auquel est retranchée la Résistance du guerrier. Le guerrier grimpe alors d'un nombre de cm égal au résultat final du jet de Prouesse. Disposez un marqueur pour représenter la position de la figurine. Si le jet est négatif, la figurine tombe : il encaisse une Blessure normale, de Force égale à la distance qui le sépare du sol au départ et de son mouvement d'escalade.

S'il a échoué alors qu'il était au niveau d'une surface plane suffisante pour poser son propre socle, il ne subit aucune Blessure. Si un guerrier, pour une raison ou pour une autre, choisit de tomber volontairement, il subit une Blessures aux Jambes d'une Force égale à la distance qui le sépare du sol, mais retranchera son score de Prouesse du jet de Blessures.

Mouvements Spéciaux

Le Désengagement

Un combattant peut se désengager d'un corps à corps lors de son mouvement. Il ne peut pas se désengager d'un combat s'il s'est fait charger ou engager lors de la phase de Mouvement.

S'il souhaite se désengager d'un combat, il doit réussir un jet d'Initiative. La difficulté de ce jet est égale à $4 + 2$ par adversaire engagé contre lui. S'il y parvient, il peut se déplacer de son Mouvement normal dans n'importe quelle direction. Il peut même réaliser un mouvement d'engagement sur un autre adversaire ou tirer normalement. S'il échoue, il ne parvient pas à rompre le combat et ne pourra pas placer de dé en Attaque lors de la prochaine phase de Corps à Corps. Il pourra néanmoins Contre-attaquer ou se servir de la Compétence Ambidextre. Dans le même tour, on ne peut engager la figurine dont on vient de se désengager.

Le Désengagement en Force

Un combattant qui souhaite se Désengager d'un combat peut tenter de le faire en utilisant sa Force plutôt que son Initiative. Les règles de Désengagement habituelles s'appliquent, mais une condition supplémentaire doit être respectée : le combattant qui tente un Désengagement en Force doit être d'une taille supérieure à celle de chacune des figurines ennemies au contact de son socle. La plus haute valeur de Résistance parmi tous ses adversaires est alors retranchée à sa force pour ce test. Si la valeur de Force du combattant qui tente de se Désengager est alors négative, le Désengagement est impossible.

Notez que ce cas, les pénalités dues aux Blessures s'appliquent au Jet de Force.

En cas de succès ou d'échec, appliquez les règles normales de Désengagement.

L'Esquive

Qu'il effectue des mouvements acrobatiques ou qu'il se déplace au ras du sol, le guerrier qui accomplit une Esquive se déplace de la moitié de son Mouvement normal mais ne pourra rien faire d'autre jusqu'à la fin du tour. En revanche, la portée de tous les tirs dirigés contre lui sera augmentée d'un cran. Par exemple, un tir à portée courte deviendra un tir à portée moyenne.

L'Esquive ne peut pas être effectuée par des troupes possédant une monture dans leur Équipement, et ne peut être accomplie au corps à corps.

Il est possible de tirer à travers ses propres troupes lorsqu'elles accomplissent une esquive. Un combattant peut également tirer sans pénalités à travers un guerrier qui accomplit une Esquive.



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

L'Influence de la Peur

Il existe sur Aarklash des créatures répugnantes : certaines sont dotées d'une intelligence maligne et cynique, ou de grands pouvoirs. La Peur peut avoir une influence décisive sur la phase de Mouvement.

Avant de charger ou d'engager une figurine au Corps à Corps, il faut désigner sa cible et mesurer la distance de déplacement nécessaire. Un guerrier ne devra faire un test de Courage pour surmonter la Peur que si le Corps à Corps est possible. Les mêmes règles s'appliquent lorsqu'un guerrier est chargé ou engagé par une créature qui provoque la Peur. Quand vous devez faire un test de Courage, lancez un D6 et ajoutez le résultat à votre caractéristique de Courage.

Les pénalités dues à la Peur sont de -1 en Initiative, Attaque et Défense. Elles sont cumulables avec les pénalités dues à la Charge, mais ne peuvent pas réduire une Caractéristique en dessous de 0.

- Si le résultat est strictement supérieur à la caractéristique de Peur de votre adversaire, le test est réussi et le combat se déroule normalement. Un résultat égal est un échec.

- Si le guerrier rate son test, alors qu'il est chargé ou engagé par une figurine effrayante, il subit les pénalités dues à la Peur. S'il n'avait pas encore bougé ce tour-ci, il fuit la créature qui lui inspire la Peur du double de son Mouvement en lui tournant le dos. Il ne se désengagera pas d'un combat où il était déjà engagé. La figurine effrayante doit terminer son mouvement. Elle peut déclarer une nouvelle cible si la cible initiale est hors de portée. Elle dispose, pour l'atteindre, du reste de sa distance de déplacement. Elle doit ainsi continuer jusqu'à avoir épuisé le reste de son mouvement.

- Si le guerrier rate son test alors qu'il souhaitait charger et engager une figurine effrayante, il est paralysé par l'effroi. Il ne peut pas se déplacer volontairement et subit les malus de Peur jusqu'à la fin du Tour. Si la créature le charge ou l'engage en retour, il fuit automatiquement. Si une autre créature effrayante le charge ou l'engage, il refait un test de Courage pour ne pas fuir. Si la figurine quitte le terrain sous l'effet de la Peur, elle est comptée comme une perte. Dans le cas où plusieurs figurines chargeraient simultanément une créature qui provoque la Peur, n'effectuez qu'un seul test pour l'ensemble du groupe, en utilisant le meilleur Courage parmi ces guerriers et en ajoutant un bonus de +1 par combattant supplémentaires. Le résultat s'applique à tous les guerriers impliqués.

A l'inverse, si plusieurs créatures qui inspirent la Peur chargent simultanément la même figurine, elles bénéficient du même bonus en +1 en Peur.

NOTE : 12 Pantins Morbides activés simultanément ne peuvent tous déclarer une Charge sur un Lancier d'Alahan qui ne peut être engagé par 4 adversaires au maximum.

A chaque phase de Mouvement, au moment où sa carte de références est activée, un guerrier qui fuit peut de nouveau faire un jet de Courage d'une difficulté égale à celle qui l'a fait fuir.

Ce jet est appelé Jet de Ralliement. S'il réussit, il peut jouer normalement. Tant qu'il n'y parvient pas, il continue à fuir.

Lorsqu'un guerrier a surmonté sa peur face à la créature effrayante, il n'est plus affecté par ce type de créature, et par toutes les créatures possédant un score de Peur inférieur, jusqu'à la fin de la partie. Réussir un test de Ralliement n'immunise pas pour autant à la Peur qui fait fuir le combattant.

Les créatures qui provoquent la Peur en ignorent les effets.

Chapitre I - Confrontation

Phase de Tir

Au moment de la phase de Tir, les troupes équipées d'armes à distance entrent en action et peuvent tirer sur tous les ennemis qu'elles sont en mesure de voir. Le champ de vision d'une figurine est de 180° devant elle. Aucun obstacle ne peut couper la ligne de vue entre le tireur et la cible car on considère que tous les éléments de terrain sont des représentations à l'échelle de ce qu'ils symbolisent. Sauf indication contraire, une figurine ne peut tirer qu'une fois par tour. Pour pouvoir tirer, un combattant doit :

- voir sa cible
- ne pas être au corps à corps
- ne pas s'être déplacé de plus de sa distance de Mouvement lors de la phase de Mouvement, ni avoir accompli une quelconque Prouesse Physique ou réalisé une esquive.

Vous n'avez pas le droit de mesurer la distance qui vous sépare de la cible avant d'avoir désigné celle-ci. La distance qui sépare le tireur de son ennemi est mesurée une fois que le joueur a désigné sa cible. Si la cible n'est pas à portée, le tir a automatiquement échoué.

Les guerriers tirent un par un, en commençant par celui qui a la meilleure Initiative. Si plusieurs combattants de votre armée ont un score identique en Initiative, considérez que leurs tirs sont simultanés. Si plusieurs combattants d'armées différentes ont un score identique en Initiative, ce sont les tireurs du joueur qui a obtenu le plus haut score lors du jet de Tactique qui tirent les premiers.

Pour tirer, effectuez un jet de Tir (jetez un D6 et ajoutez le résultat à votre caractéristique de Tir). Selon la portée de la cible et le Tir choisi, la difficulté sera plus ou moins importante. Il est possible de tirer "à travers" une figurine qui accomplit une Esquive.

Dans Confrontation, il existe trois portées et quatre types de Tirs différents. A cela peuvent s'ajouter d'autres modificateurs... Il existe un cas particulier au Tir : le Contre-Tir.

La Portée de Tir

L'arme comprise dans l'équipement du tireur comprend trois portées exprimées en centimètres : Courte, Moyenne et Longue, ainsi qu'une Force qui lui est propre. Dans des Conditions normales, les difficultés de base sont les suivantes (un résultat de 1 est toujours un échec) :

Courte : 4
Moyenne : 7
Longue : 10

Les Types de Tir

Lorsqu'il tire, un combattant peut choisir parmi les quatre types de Tirs suivants, en fonction de ses éventuels déplacements :

- **Tir Statique** : le tireur n'a pas bougé. C'est l'option de tir standard, la difficulté est identique au test de base, sans compter les éventuels modificateurs supplémentaires.

- **Tir Dynamique** : lorsque le tireur s'est déplacé, mais sans excéder sa propre caractéristique de Mouvement, son tir est moins précis. Augmentez la difficulté d'un point.

- **Tir de Précision** : le tireur prend le temps de bien ajuster sa cible. Le Tir de Précision se déclare au moment où c'est au tireur d'agir. Dès lors, son Initiative est considérée comme inférieure de deux points pour la résolution de l'ordre des tirs, et uniquement pour celle-ci. Son tir est retardé. En contrepartie, la difficulté de son tir est réduite d'un point. Un tireur ne peut pas cumuler plusieurs fois les avantages du Tir de Précision pendant un même tour.

- **Tir Rapide** : l'opposé du Tir de Précision, le Tir Rapide se base sur la vitesse plus que sur la visée. Le Tir Rapide se déclare n'importe quand pendant la phase de Tir. Augmentez l'Initiative du tireur de deux points pour la résolution de l'ordre des tirs et uniquement pour celle-ci, mais augmentez également la difficulté du tir d'un point. Un tireur ne peut pas cumuler plusieurs fois les avantages du Tir Rapide pendant un même tour.

Il est possible de cumuler les différents types de Tir.

Exemple : Tir Dynamique et Tir Rapide. L'initiative peut descendre en dessous de 0 pour réaliser certains types de tir.

Les Modificateurs de Tir

Tous les modificateurs s'appliquent à la difficulté du jet de Tir :

La cible n'est que partiellement visible (à cause du décor ou d'un obstacle de plus petite Taille...) : +1

- La figurine qui fait obstacle au Tir accomplit une Esquive : aucun modificateur.

- La cible touche un obstacle derrière lequel elle est cachée : +2

- En fonction de la Taille de la cible, certains modificateurs au Tir s'appliquent :

Petite Taille : +1

Taille normale : 0

Grande Taille : -1

Très grande Taille : -2

- La cible est engagée au corps à corps : Si le jet de Tir est réussi, déterminez quelle figurine est touchée entre la cible initiale et toutes celles en contact socle à socle avec elle en jetant un ou plusieurs D6.

Une figurine de petite taille compte pour 1

Un guerrier de Taille moyenne pour 2

Un combattant de grande Taille pour 3

Une créature de très grande Taille pour 4.

Exemple : un maraudeur goblin (petite taille) est engagé par un Cavalier de la Rédemption (grande taille) et un lancier du Griffon (taille normale). Si un javelinier goblin à proximité décide de tirer dans la mêlée, il a une chance sur six de toucher son frère d'arme (1 + 2 + 3).

NOTE : tous les modificateurs sont cumulatifs.

Le Contre-Tir

Lors de la phase de Mouvement, si vous possédez en réserve la carte d'un Tireur qui se fait Charger ou Engager par une figurine ennemie, vous pouvez immédiatement jouer la carte et déclarer un Contre-Tir. Le Contre-Tir est résolu immédiatement et la difficulté est automatiquement fixée à 6.

Quelles que soient les conséquences du Contre-Tir, le tireur ne pourra placer aucun dé en Attaque lors de la prochaine phase de Corps à Corps. Si le tireur abat ainsi sa cible, il peut se déplacer d'une distance maximum égale à son Mouvement.

Si la carte de Références du Contre-tireur représente plusieurs guerriers, seuls ceux qui sont engagés ou chargés seront concernés par les règles du Contre-Tir.

Si le tireur atteint sa cible, l'attaquant lance deux dés pour déterminer les dommages et se reporte au Tableau des Blessures qui se trouve à la fin de ce livret. Le résultat s'applique immédiatement.

Chapitre I - Confrontation

Phase de Corps à Corps

La phase de Corps à Corps est décisive dans une partie de Confrontation. C'est à ce moment-là que les tactiques de chaque joueur vont décider du sort des combattants.

Le combat et la séparation de Mêlée

Lors des affrontements, un groupe de combattants est appelé mêlée. Certaines mêlées peuvent parfois paraître complexes, en particulier lorsque les armées en présence possèdent un grand nombre de combattants en contact "socle à socle".

Le joueur qui a remporté le jet de Tactique au début du tour (voir Phase de Mouvement) décide de la manière dont les combats sont séparés. Chaque combat, après séparation, se résout par l'affrontement d'un guerrier contre un autre ou d'un guerrier contre plusieurs. Une figurine qui se trouve engagé au début de la phase de Corps à Corps ne doit jamais se retrouver sans adversaires après une séparation de mêlée.

Résolution d'un combat

Chaque combat est résolu indépendamment des autres Corps à Corps. Les résultats d'un combat (blessure, mort) s'appliquent immédiatement. La procédure est la suivante :

1 - Chaque joueur fait un jet d'Initiative pour son guerrier. Les dés sont jetés simultanément. En cas d'égalité, relancez les dés jusqu'à ce que l'un des camps prenne l'avantage. Celui qui a obtenu le meilleur score frappe en premier : il est l'Attaquant. Son adversaire est alors appelé Défenseur.

Lorsque plusieurs figurines d'un même camp sont engagées dans un combat, n'effectuez qu'un seul test pour le groupe en utilisant le guerrier qui a la meilleure Initiative et en ajoutant un bonus de +1 par guerrier supplémentaire. Le résultat s'applique à tous les guerriers engagés dans ce combat.

2 - Une fois que l'Initiative a été déterminé, les joueurs vont choisir parmi plusieurs tactiques de combat : ils vont pouvoir attaqué, se défendre, ou les deux.

Si le combat est à "un contre un", chaque joueur prend deux D6 en main. Si le combat est à "plusieurs contre un", le joueur en surnombre prend deux D6 par guerrier de son camp. Son adversaire prend un D6 plus un nombre de D6 supplémentaires égal au nombre d'ennemi engagé contre lui. Chaque dé donne droit à une attaque ou une défense.

Le Défenseur répartit ses dés en premier, en désignant les dés qui vont être destinés à l'attaque et ceux qui vont servir à la défense. Il peut choisir de ne pas attaquer ou de ne pas se défendre.

L'Attaquant place ensuite ses dés.

3 - L'Attaquant va ensuite librement fixer un seuil à son attaque, c'est à dire qu'il va tenter de porter un coup plus ou moins difficile et donc plus ou moins dur à parer pour son adversaire. Il annonce la difficulté qu'il va essayer d'atteindre ou de dépasser avec son jet d'Attaque.

Si le résultat du jet (ATT+ un D6) est supérieur ou égal à la difficulté qu'il s'était fixée, un coup est porté à l'adversaire.

Le Défenseur va alors tente d'éviter le coup. Pour y parvenir, il effectue un jet de Défense, s'il avait placé des dés en défense. Il doit obtenir un résultat supérieur ou égal au seuil fixé par son adversaire lors du jet d'Attaque. S'il réussit, il évite le coup, et l'attaque suivante de l'Attaquant est résolue. S'il rate, l'Attaquant va pouvoir effectuer un jet de Blessures pour déterminer les dommages causés. Passez à l'étape 4.

La difficulté minimum de tout jet d'Attaque est toujours égale à la caractéristique de Défense de l'adversaire si celui-ci a placé au moins un dé en défense.

La difficulté de chaque jet d'Attaque peut être différente. Le Défenseur peut choisir les attaques qu'il souhaite parer avant de lancer ses dés de défense.

4 - Pour déterminer les dommages, l'Attaquant lance deux dés et se reporte aux Tableau de Blessures. Le résultat s'applique immédiatement.

5 - Si le Défenseur a encore des guerriers valides et des dés d'Attaque, il peut riposter (retournez à l'étape 3).

La défense soutenue

Lors d'un Corps à Corps, en cas d'attaque multiples, un guerrier qui a placé au moins un dé de défense peut tenter de parer plusieurs attaques ennemies avec le même dé grâce à une défense soutenue. La Défense soutenue n'est applicable que lorsque le guerrier affronte au Corps à Corps des adversaires supérieurs en nombre. Un guerrier ne peut assigner qu'un seul de ses dés de Défense à la Défense soutenue, quel que soit le nombre de défense qu'il possède. La Défense soutenue interdit de mettre plus de dés en Attaque qu'il n'en a mis en défense.

Après une parade réussie, le Défenseur peut tenter de parer une attaque supplémentaire avec le même dé de défense, mais en augmentant la difficulté du seuil de Défense de +2. De même, si cette seconde parade est réussie, il pourra parer une troisième attaque à +4. Puis, s'il a encore réussi, parer une quatrième attaque à +6, etc... tant qu'il reste des attaques adverses à parer et qu'il réussit. La Défense soutenue ne peut se cumuler à la Compétence Ambidextre, ou à la Contre-attaque.

Mouvement de poursuite

A la fin d'un combat, tous les guerriers qui ont participé à l'élimination d'un ennemi avec lequel ils étaient engagés en corps à corps peuvent se déplacer de la moitié de leur Mouvement, dans n'importe quelle direction. Ce mouvement spécial n'est autorisé qu'une seule fois par guerrier et par phase de Corps à Corps.

Lors d'un Mouvement de poursuite, une figurine peut engager et combattre de nouveaux adversaires, à condition qu'elle puisse atteindre des ennemis qui ne sont pas engagés ou qu'elle puisse se joindre à un combat qui n'a pas encore été résolu. Tout comme un mouvement d'Engagement (voir la Phase de Mouvement), un Mouvement de poursuite n'est pas considéré comme une Charge. Un Mouvement de Poursuite est considéré comme un mouvement normal. Il n'a aucun modificateur particulier et peut entraîner des jets de Courage comme détaillé dans le chapitre "L'Influence de la Peur".

Les Personnages

Certains individus du monde de CONFRONTATION sont extrêmement puissants. Ces Personnages ont la peau "dure" et ont survécu à de nombreuses batailles, forgeant des amitiés et nouant des rivalités mortelles au fil de leur destin. On les distingue car ils portent un nom qui leur est propre. Le statut particulier des Personnages leur confère des capacités uniques qui leur sont réservées.

Attaques et défenses multiples

Les Personnages peuvent porter plusieurs attaques sur leurs adversaires lors d'un combat et ont la capacité de se défendre face à plusieurs ennemis.

Si vous choisissez de frapper et/ou de défendre plusieurs fois, chaque action supplémentaire vous permet d'ajouter un D6 supplémentaires à vos dés d'attaque et/ou de défense jusqu'à la fin de la phase de Corps à Corps. Pour chaque dé supplémentaire, le Personnage subit une pénalité de -2 en Attaque et en Défense. Vous pouvez avoir autant de dés supplémentaires que vos caractéristiques d'Attaque et de Défense le permettent, mais en aucun cas descendre en dessous de 0.

Chapitre I - Confrontation

La Contre-attaque

Un Personnage non-Magicien peut tenter de contre-attaquer plutôt que se défendre. Il doit l'annoncer juste avant d'effectuer ses dés de Défense. La difficulté de ses jets augmente alors de 2 points. Chaque réussite permet d'annuler une attaque comme une défense normale, mais également d'obtenir un dé d'Attaque en plus contre l'adversaire dont l'attaque a été contre-attaquée. Les Guerriers-mages ont le droit de contre-attaquer, même quand ils ne sont pas des Personnages.

Coup de Maître

Si votre Personnage dispose d'au moins deux dés en Attaque, il peut tenter d'asséner un Coup de Maître. N'effectuez qu'un seul jet d'Attaque, tous les autres dés sont perdus. Si l'attaque portée n'est pas parée par l'adversaire, ajoutez la difficulté que vous aviez choisie pour votre jet d'Attaque au résultat du jet de Blessures qui s'ensuit.



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

Exemple de Combat

Alahel le Messager est pris au piège dans un village envahi par les morts-vivants. Alors que ses compagnons s'affairent à exterminer la horde damnée, Alahel se retrouve confronté Tharn, le Guerrier Crâne...

Tharn est à distance de Charge d'Alahel. Avant que le joueur Achéron ne déplace sa figurine, le joueur Alahan effectue un test de Courage pour savoir si Alahel va succomber à la Peur ou résister. Son Courage est de 6, la Peur de son adversaire est de 9. Il devra donc obtenir un résultat de 4 ou plus ($6+4=10$, ce qui est supérieur à 9) avec son D6 pour ne pas fuir. Le joueur Alahan obtient un 5, pour un total de $11 / \text{Cou } 6 + 5$. Le test est réussi : la figurine de Tharn est déplacée et mise en contact socle à socle avec celle d'Alahel.

A cause de la Charge, Alahel subira un malus de -1 en Initiative, Attaque, et Défense jusqu'à la fin du tour.

Les deux combattants sont maintenant au corps à corps. Chaque joueur fait maintenant un test d'Initiative pour savoir lequel des deux va prendre l'avantage sur son adversaire. Le joueur Alahan obtient un 4, ce qui lui donne un total de $7 / \text{INI } 4 - \text{Charge } 1 + 4$. Le jour d'Achéron obtient un 1 ! Il rate automatiquement son test.

Tharn va maintenant déterminer la complexité de ses attaques et va librement fixer une difficulté d'attaque qu'il devra égaler ou dépasser en jetant un D6 et en cumulant sa caractéristique d'Attaque de 7. Il choisit un seuil de 11 pour chacun de ses coups. Les résultats de ses deux dés d'Attaque indiquent 2 et 5. Une seule attaque dépasse le seuil de 11.

Alahel va maintenant tenter de parer. Son seuil de Défense est égal au seuil d'Attaque fixé par son adversaire. Il devra donc parer avec un seuil de 10. Son score de Défense est 5, -1 à cause de la Charge. Il a donc une Défense de 4 et une attaque à parer avec deux D6 ! Fébrile, le joueur Alahan jette ses dés : 4 et 6. Il choisit de relancer son 6, et obtient un 4. Le total de sa défense est $14 / \text{DEF } 4 + 6 + 4$. L'attaque de 11 est parée. La Compétence Ambidextre donne un dé d'Attaque à Alahel.


Alahel va pouvoir maintenant répliquer : son score d'Attaque est de $4 / 5 - 1$ à cause de la Charge. Il fixe son seuil à 8, et obtient un 5 avec son D6. L'Attaque passe ! Tharn a un score de Défense de 6, mais obtient encore un 1 pour son seul jet de Défense. Alahel va donc infliger une Blessure à son ennemi : les joueurs se reportent au Tableau des Blessures situé à la fin de ce livret. Le joueur Alahan jette deux D6. Les dés indiquent 2 et 5. Le plus petit indique la localisation : les Bras. Mais Délivrance, l'épée magique d'Alahel, possède le pouvoir de toujours toucher au tronc. Le total des deux dés est égal à 6. Alahel ajoute son propre score de Force / FOR 5 / et retranche la Résistance / RES 9 / de Tharn. Le résultat total est donc $6 + 5 - 9 = 2$ dans le Tronc : Blessure Légère !

Les effets de la Blessure sont immédiats : tous les résultats des D6 de Tharn en INI, ATT, DEF et TIR seront réduits d'un point jusqu'à la fin de la partie. Mais comme Tharn dispose de la Compétence Régénération, cette Blessure ne saurait le gêner bien longtemps !

Un nouveau tour s'engage dans la Confrontation ...

Chapitre II - Incantation

Les Cartes de Sortilèges

Les figurines d'INCANTATION disposent de plusieurs types de cartes. Comme pour **CONFRONTATION**, leurs caractéristiques et leurs Compétences sont décrites sur les cartes de références. Les autres cartes sont des cartes de sortilèges. Si l'un de ces combattants possède un ou plusieurs objets magiques qui lui sont réservés, chacun d'entre eux sont décrit sur une carte spéciale. Tous les combattants disposant de la caractéristique de Pouvoir  sont appelés **MAGICIENS**.



Description des Caractéristiques de Magie

La Mana : chaque sort nécessite une certaine quantité d'énergie pour être lancé. Cette énergie provient des gemmes de Mana. Le nombre et le type de gemmes nécessaires à chaque sortilège apparaît sur la carte. Un Magicien dispose, au début de la partie, d'un nombre de gemmes égal à sa caractéristique de Pouvoir. Sa réserve de Mana peut contenir des gemmes de tous les Eléments qu'il maîtrise. Un Magicien ne peut pas utiliser des gemmes issues d'un Elément qu'il ne maîtrise pas.

Les Voies de Magie : la Magie n'est pas universelle, chaque peuple d'Aarklash la conçoit et l'utilise de manière différente. Ces divergences sont telles que chaque peuple considère sa philosophie des arcanes comme une voie de Magie, comprise et utilisée de lui seul. Les voies de la Magie sont décrites dans la partie consacrée aux Magiciens.

Difficulté : la difficulté représente le cérémonial plus ou moins élaboré que le Magicien doit effectuer pour lancer le sortilège. Lors de l'Incantation, le Magicien doit évaluer ou dépasser cette difficulté par un test de Pouvoir, c'est à dire en cumulant le résultat d'un D6 et sa caractéristique de Pouvoir. Parfois, la difficulté varie selon divers facteurs mentionnés dans la description du sortilège. Certains sortilèges ont une difficulté libre. Dans ce cas, c'est le Magicien qui choisit la difficulté du sortilège avant de le lancer.

Portée : la portée indique la distance maximale qui peut séparer le Magicien de sa cible. Elle est exprimée en centimètres. Certains sortilèges ont une portée réduite au seul Magicien, où à un combattant situé en contact socle à socle avec lui. D'autres ont une portée illimitée.

Aire d'effet : un sortilège agit sur une surface précise : c'est son Aire d'effet. Celle-ci peut s'étendre à un seul combattant, à une zone précise ou au champ de bataille dans son ensemble.

Durée : chaque sortilège reste actif pendant un temps délimité. Si certains ont une période d'activité très courte comme ceux aux effets dévastateurs, d'autres sont plus longs à disparaître et distillent continuellement leur énergie.

Fréquence : certaines Incantations peuvent être très simples mais très longues. D'autres sorts ont été créés pour être lancés rapidement, au milieu de la fureur du combat. La fréquence indique le nombre de fois que le sort peut être lancé en un seul tour. Certains sorts extrêmement puissants et complexes ne peuvent être lancés qu'une seule fois par partie. La Fréquence n'est pas liée au niveau du Magicien.

Description : les effets d'un sortilège sont la plupart du temps spectaculaires. La description regroupe toutes les indications les concernant. Elle décrit également les conséquences exactes sur le jeu.

Spécial : certains sorts sont le secret exclusif d'une caste de Magiciens ou d'un Magicien en particulier. D'autres nécessitent certains ingrédients pour être lancés. Dans ce cas, ces spécificités prennent le pas sur les règles normales.

Puissance du Sortilège : chaque sortilège possède une Puissance Magique. Un Magicien ne peut maîtriser qu'un certain total de Puissance Magique. Il peut choisir de nombreux sortilèges de faible Puissance Magique ou un seul plus important. Le Magicien dispose d'un Potentiel de Puissance égal à deux fois sa caractéristique de Pouvoir. La somme de toutes les Puissances Magiques des sortilèges qu'il choisit ne doit pas excéder cette valeur.

Points d'Armées / P.A. : comme les troupes, les sortilèges et les artefacts ont une valeur en P.A. Celui-ci s'ajoute à la valeur du Magicien. Le Magicien peut choisir d'utiliser seulement une partie des sortilèges et des objets magiques auxquels il a normalement accès ou d'en choisir d'autres que ceux avec lesquels il est fourni.



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

Les éléments

Toute vie sur Aarklash est régie par les Eléments. Les fluctuations et les équilibres qui les lient influencent le comportement des êtres vivants. De la même façon, ils régissent les manifestations magiques.

Les éléments sont au nombre de six. On distingue quatre Eléments primordiaux : l'Eau, l'Air, la Terre et le Feu. Parfaitement neutres, ils sont naturellement présents sur Aarklash ; leurs manifestations sont visibles tous les jours. Les deux autres Eléments sont appelées des Principes : ce sont la Lumière et les Ténèbres. Ils influencent subtilement les autres Eléments.

Les Eléments 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 tous les autres. Si cela arrivait, les conséquences en seraient désastreuses et irréversibles. C'est pourquoi chaque Élément a son contraire, un Élément diamétralement opposé, avec lequel il est en conflit permanent. Ces Oppositions Élémentaires sont garantes de l'équilibre de la création.

Les gemmes de Mana que l'on trouve sur Aarklash proviennent des Royaumes Élémentaires. Les Magiciens concluent des pactes avec les êtres de ces domaines étranges pour en obtenir. Les gemmes de Mana sont la forme cristallisée de chaque Élément. Leur potentiel est énorme, à condition de leur laisser le temps de recharger cette énergie primordiale.

Les gemmes qui circulent sur Aarklash font l'objet d'échanges entre les peuples. Seul Achéron, la Baronnie des morts-vivants, possède le monopole du commerce des gemmes de Ténèbres.

L'incantation est le processus de canalisation de la Magie : la Mana est la matière première qui permettra la matérialisation des effets du sortilège. Comme disent les Magiciens, l'Essence précède la forme.

Chaque Élément est symbolisé sur les cartes de sort par une gemme de Mana.



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, mais austère. Elle s'oppose aux Ténèbres, sournoises, pernicieuses, mais tellement attirantes.



La Lumière, pure et mystérieuse, ne s'oppose qu'aux Ténèbres. Les Ténèbres, à cause de leur nature corruptrice, sont opposées à tous les autres Eléments et tous les autres Eléments leur sont opposés.

Le type et le nombre de gemmes de Mana requis par le sort sont décrits sur la carte de sortilège. Un Magicien ne peut lancer que des sortilèges utilisant le ou les Eléments qu'il maîtrise. De même, si un sortilège n'appartient pas à l'une des Voies de Magie du Magicien, ce dernier ne pourra pas lancer le sortilège.

Dans certains cas, un sortilège ne demande aucun Élément en particulier. La gemme sera alors remplacée par un symbole de neutralité . Mais si un tel sortilège nécessite plusieurs gemmes pour être lancé, le Magicien pourra librement combiner des gemmes de plusieurs Eléments pour le faire.


Magie et Magiciens

A la fois craints et respectés, les magiciens sont des êtres à part. Certains sont recherchés pour leurs pouvoirs bénéfiques. D'autres ont étendu leur domination grâce à de terribles pouvoirs d'asservissement.

La raison pour laquelle la plupart d'entre eux méprise ou néglige l'utilisation de la force brute est mystérieuse : leurs sorts n'en sont que plus redoutables au combat.

Les Magiciens sont souvent des Personnages. Les Personnages se distinguent des autres combattants car ils ont un nom qui leur est propre : pour connaître les règles spéciales qui s'appliquent aux Personnages, reportez-vous au livret **CONFRONTATION**.

Une catégorie de Magiciens, appelés les Guerriers-Mages, sont les seuls qui sachent lier les arcanes de la Magie à la science du combat. Contrairement aux Magiciens « purs », la plupart des Guerriers-Mages ne sont pas des Personnages. Pour connaître la particularité des Guerriers-Mages, reportez-vous à la section Nouvelles Compétences, à la fin du livret.

Magiciens et Guerriers-Mages disposent d'une caractéristique supplémentaire : le Pouvoir  qui symbolise la maîtrise des énergies élémentaires du Magicien.

Il existe quatre niveaux de magie. Ils symbolisent l'expérience des Magiciens. Le premier niveau est celui d'Initié ; vient ensuite celui d'Adepté, puis Maître et enfin Virtuose. Les Initiés ont tourné leur savoir autour d'un Élément unique. Les Adeptes complètent cette connaissance par l'étude d'un deuxième Élément. Cette maîtrise magique leur confère des possibilités que les Eléments utilisés séparément ne peuvent accomplir.

La puissance et les connaissances des Maîtres les élèvent au sommet de la hiérarchie des Magiciens. Leur maîtrise parfaite de trois Eléments leur permet de voir au-delà des apparences du monde matériel.

Les Virtuoses sont des êtres de Légende, évoqués avec respect par les Maîtres eux-mêmes. Seuls les plus sages ou les plus fous sont capables d'envisager l'étendue réelle de leurs capacités.

Les Magiciens maîtrisent toujours un Élément : le Domaine Primaire, lié à l'essence de leur peuple. Certains Eléments sont néanmoins interdits. Les Magiciens sont capables d'accéder aux arcanes de ces Eléments. Chaque peuple suit une ou plusieurs Voies de Magie. Les principales sont décrites ci-dessous, mais d'autres, tout aussi redoutables, restent à découvrir ...

Les plus grands Mages d'Aarklash sont les Magiciens d'Alahan. Ils étudient les Eléments dans leur quintessence la plus pure, symbolisant cette recherche par la Lumière. Leur magie est pratiquée suivant des Incantations et des formules complexes : la Magie Hermétique. Pour eux, la Magie est plus qu'un art, c'est une science à part entière qui se pratique avec précaution. L'étendue de leurs pouvoirs est impressionnante. Ils rejettent les Ténèbres, principe de corruption et de destruction.

Domaine primaire : la Lumière

Domaine interdit : les Ténèbres

La manipulation de la mort est à la source des rituels magiques des Nécromanciens d'Achéron. Ces derniers sont les seuls à s'être inféodés aux Ténèbres. Leur voie de Magie, la Nécromancie, consiste à invoquer les défunts tant en esprit qu'en matière, mais aussi à donner à la Mort l'apparence de la Vie. Nombre de Nécromanciens ont ainsi bravé les gardiens du séjour des morts, et sont revenus parmi les leurs. Les poupées macabres qui constituent leurs armées leur donnent une puissance inépuisable, celle de la vie par delà la mort. Ils fuient la Lumière qui pourrait les détruire et éprouvent des difficultés à maîtriser l'Eau, trop imprévisible pour leurs plans machiavéliques.

Domaine primaire : les Ténèbres

Domaine interdit : la Lumière et l'Eau

Chapitre II - Incantation

Retirés dans leurs cités cyclopéennes, les Elfes Cynwälls vivent loin du monde, méconnus des peuples qui les entourent. Ils élèvent sur les hauts pics des Monts Béhémoth les immenses Dragon des Cimes qui leurs servent de redoutables montures. Leur réveil laisse présager un avenir bien sombre.

Quelle Magie pratiquent-ils ? Aucune ou toutes ? Bien des érudits ont tenté de résoudre cette énigme sans jamais pouvoir y répondre...

Domaine primaire : inconnu
Domaine interdit : inconnu

Sous les Monts Aegis, les Nains maîtrisent les énergies de la Terre. En utilisant les courants d'énergie qui traversent la terre, les Alchimistes peuvent activer le potentiel des divers mélanges de limailles et autres solutions de sels métalliques qu'ils utilisent dans leurs Incantations. C'est la Magie Tellurique. Les plus grands Magiciens nains prétendent que la Magie n'est qu'une extension d'eux-mêmes. Sous cette énigme se cache l'un des plus grands secrets des Nains.

Domaine primaire : la Terre
Domaine interdit : les Ténèbres

Ce que les Griffons appellent le *Coeur de Merin* est la Voie de la Magie Théurgique. Pour eux, la Magie n'est pas l'incarnation du rêve ou la maîtrise de puissances occultes invisibles à l'oeil des profanes, mais bel et bien un don du Dieu Unique, Merin : le don de la Création. Les Prédicateurs, les Inquisiteurs et les Chasseurs de Ténèbres veillent sur le salut de leur peuple. Par le Feu et le fer, ils portent la parole de leur dieu tout puissant, Merin.

Domaine primaire : le Feu
Domaine interdit : les Ténèbres

La Magie ne fait pas partie des préoccupations des Orques. Pourtant, certains d'entre eux développent une forme de Magie Instinctive. Cette pratique utilise les énergies magiques brutes, auxquelles les Sorciers Orques sont sensibles, pour projeter leur force sous des formes aussi diverses que brutales.

Les gemmes utilisées par la Magie Instinctive sont matérialisées sur les cartes de sortilèges par le symbole de neutralité 🟡. Ces manipulateurs des arts intuitifs ne peuvent faire appel aux Voies de Magie Élémentaire, mais utilisent la Primagie. Comme ils ne discernent pas la véritable nature des gemmes qu'ils utilisent, les Sorciers intuitifs ne peuvent contrer ou absorber de sortilèges. La nature unique et si particulière de la Magie Instinctive engendre des sortilèges qui ne peuvent être ni contrés ni absorbés.

Domaine primaire : aucun
Domaine interdit : aucun

Le but ultime des Alchimistes de Dirz les a conduit à la quête du surhomme. Ce qui devait devenir l'avenir de l'humanité s'est révélé être un mal incurable. La Technomancie, la Voie des Alchimistes, utilise les Ténèbres pour lier l'organique et le minéral, l'animé et l'inanimé par des greffes impies. Les Technomanciens, maîtres de la transformation et des Constructs, créent sous leurs ziggourats les armées contre-nature qui doivent assurer la victoire de l'Empire du Scorpion. L'Air, versatile et insaisissable, est à l'opposé de leur mode de pensée rationnel et scientifique.

Domaine primaire : les Ténèbres
Domaine interdit : la Lumière et l'Air

De la Forêt des Toiles s'échappent parfois de longs hurlements déchirants ...

Les Akkyshans corrompues jusqu'au plus profond de leur chair par les ténébreux pouvoirs qu'elles manipulent, servent les sombres desseins de Lilith, la Suprême Matriarche. Scäelin, la première Veuve Noire, porte en son sein un fléau qu'elle s'appête à répandre. Ses filles mettent à mort tous les mâles qu'elles capturent dans des orgies de feu et de sang.

Domaine primaire : les Ténèbres
Domaine interdit : la Lumière et le Feu

Sous la lumière d'Yllia, les Wolfen utilisent la Voie des Murmures. Chuchotant sans cesse, la meute entraîne sa proie vers sa perte. Quand le murmure devient hurlement, il est souvent déjà trop tard. Alors que les Shamans Wolfen appellent sur eux et leur territoire la bénédiction d'Yllia, des lamentations s'élèvent en signe de malédiction. Menés par la lune dans la nuit, la Lumière dans les Ténèbres, les Wolfen ne sont ni influencés par la Lumière ni par les Ténèbres.

Domaine primaire : l'Eau
Domaine interdit : les Principes

La Magie de l'Air convient bien aux Gobelins. Aussi tortueux et imprévisible qu'eux, cet Élément les guide sur la Voie de la Sorcellerie. Par le biais de parchemins, les Shamans Gobelins sont capables d'asservir la totalité des Éléments. En effet, leur capacité d'adaptation est telle que ni la Lumière, ni les Ténèbres ne leur résistent. Ils se soucient tellement peu des concepts de Bien et de Mal que l'influence de ces deux Éléments est naturellement acceptée, comme une bizarrerie supplémentaire de leur patrimoine génétique fluctuant.

Domaine primaire : l'Air
Domaine interdit : aucun

Les Nains de Mid-Nor ont été rejetés par les Nains de Tir-Na-Bor, ils sont relégués dans les strates de la terre où le magma affleure. Leur Magie Chthonienne est la Voie qui s'oppose à la Magie Tellurique. Les Lictes se basent sur des composants organiques pour drainer les énergies de la Terre. Seules les gemmes de Ténèbres permettent d'obtenir les effets désirés. L'Air corrompu et vicié qui stagne dans leurs souterrains ne leur permet pas de maîtriser cet Élément.

Domaine primaire : les Ténèbres
Domaine interdit : la Lumière et l'Air

Les Elfes Daïkinees vivent en parfaite symbiose avec la nature environnante, entourés par les Fayes, des créatures d'essences élémentaires. Les Sentinelles Daïkinees savent, grâce à la Magie Féérique, éveiller l'âme protectrice de la nature. Ils rejettent avec violence le Feu, destructeur de forêts, et les Ténèbres.

Domaine primaire : l'Eau
Domaine interdit : les Ténèbres et le Feu

Dans les Plaines d'Avagddu, les Barbares Keltois vivent en étroite relation avec la nature, ils suivent la voie du Shamanisme. Qu'ils soient Druces ou Sessairs, leurs Magiciens ne dominent pas réellement les Éléments : ils empruntent leur énergie pour répondre à toutes les nécessités que suppose leur mode de vie nomade. Ils fabriquent des Talismans, les Gesas, pour obtenir ces faveurs.

Domaine primaire : les Éléments fondamentaux
Domaine interdit : les Principes

Les Voies Élémentaires ne sont pas de véritables Voies de Magie, mais un ensemble de sortilèges communs à toutes les Voies d'un Élément concerné. Même si leur Incantation diffère d'un peuple à l'autre, les effets sont les mêmes. Il existe une Voie Élémentaire pour chaque Élément. Pour utiliser un sortilège de Magie Élémentaire, le Magicien doit impérativement maîtriser l'Élément nécessaire à son Incantation.

La Primagie n'est pas une Voie de Magie à proprement parler. Cet aspect ancestral de la Magie rassemble tous les sortilèges qui agissent directement sur les énergies magiques. Cette Voie est accessible à tous et ses sorts peuvent se lancer avec n'importe quel type de gemmes. Le nombre de gemmes nécessaire à l'Incantation d'un sortilège de Primagie est représenté par une gemme neutre 🟡.

Chapitre II - Incantation

Les lois de la Magie

Au moment de constituer leur armée, les joueurs choisissent quels sortilèges ils attribuent aux différents Magiciens. Chaque Magicien doit posséder ses propres sorts.

RAPPEL : Les Magiciens peuvent posséder autant de sortilèges qu'ils le souhaitent, à condition de ne pas dépasser leur Potentiel de Puissance, c'est à dire leur score de Pouvoir multiplié par 2.

Au cours d'une Confrontation, deux Magiciens d'une même armée ne peuvent échanger leurs cartes de sortilèges, bien que chacun d'entre eux puisse posséder la même.

Les sortilèges et les objets magiques possèdent un coût en P.A. Ils viennent s'ajouter au coût total du Magicien.

En cas d'exception à ces règles, les indications de la carte prennent le pas sur les règles générales.

La phase de Magie est intégrée à la phase de Tir.

Les combattants qui souhaitent lancer un sortilège ou tirer pourront le faire lors de cette phase, en commençant par celui qui a la meilleure Initiative. Si plusieurs figurines d'un même camp ont la même Initiative, considérez leur tirs et leurs Incantations comme simultanés.

En cas d'égalité d'Initiative dans des camps ennemis, celui qui a remporté le jet de Tactique agira le premier. Reportez vous au livret **CONFRONTATION** pour connaître les règles du jet de Tactique.

L'Incantation nécessaire au lancement d'un sortilège exige toute la concentration du Magicien. Dans un même tour, il est impossible pour un magicien de lancer un sort et de tirer, réaliser une prouesse physique, courir ou charger.

Les sorts et les objets magiques affectant le Mouvement ne sont pas concernés par ce dernier point. Pour pouvoir lancer un sortilège, le Magicien doit voir sa cible ou être en contact socle à socle avec elle.

La Réserve de Mana

L'Incantation n'est que la mise en oeuvre d'un processus magique parfois très complexe. C'est la puissance magique fournie par les gemmes qui provoque l'effet attendu par le lanceur du sortilège.

Une réserve est constituée au début de la partie pour chaque Magicien. Cette réserve contient un nombre de gemmes égal au Pouvoir du Magicien. S'il maîtrise plusieurs Eléments, il peut choisir les gemmes des Eléments qu'il désire.

Lors des tentatives de récupération, il est possible que la quantité de Mana récupérée dépasse la quantité initiale, mais en aucun cas la réserve de gemmes de la réserve d'un Magicien ne pourra excéder le double de sa caractéristique de Pouvoir.

Les Magiciens ne peuvent en aucun cas troquer de la Mana.

Lancer un Sortilège

Chaque Magicien en commençant par celui qui a la meilleure Initiative, peut lancer ses sortilèges un par un et dans l'ordre qu'il souhaite. Pour lancer un sortilège, un Magicien doit utiliser les gemmes nécessaires à l'Incantation. Ces gemmes sont retirées de la réserve de Mana. Le nombre de sortilèges que le Magicien peut lancer en un tour est déterminé par son niveau. Le niveau du Magicien n'est pas lié à la Fréquence des sorts qu'il utilise :

NIVEAU DU MAGICIEN	SORTS UTILISABLES PAR TOUR
Initié	2
Adepté	3
Maître	4
Virtuose	5

Exemple : Melkion le Flamboyant, Prédicateur du Griffon, est Adepté. Lors d'une phase de Magie, il peut utiliser trois sorts différents. Le nombre d'Incantations pour chacun des trois sorts est limité par leurs Fréquences et la réserve de Mana dont Melkion dispose.

L'Incantation

Le Magicien lance un D6 et ajoute le résultat du dé à sa caractéristique de Pouvoir. Si le total est supérieur ou égal à la difficulté du sort, l'Incantation est réussie. Sinon, elle a échoué. Ce jet de Pouvoir est appelé Jet d'Incantation.

Certains sortilèges n'ont pas de difficulté imposée, on les appelle des sortilèges à Difficulté libre. C'est au Magicien de fixer la Difficulté, à la manière d'un jet d'Attaque.

RAPPEL : lors d'un jet de Pouvoir, un résultat naturel de 6 peut être relancé. Un résultat de 1 est toujours considéré comme un échec, même s'il survient après avoir relancé un 6.

Les Types d'Incantations

Invoker la toute-puissance de la Magie dans la fureur d'un combat est bien plus complexe qu'une Incantation réalisée depuis l'antre d'un Magicien. Lors d'une Confrontation, le jet d'Incantation peut être sujet à certains modificateurs :

Incantation rapide : un Magicien peut vouloir réaliser ce type d'Incantation afin de changer le cours de la bataille. Cette technique est hasardeuse et difficile. Il gagne deux points d'Initiative lors de la phase de Magie. Ce gain de rapidité augmente la Difficulté de tous ses sorts d'un point jusqu'à la fin du tour. Un Magicien ne peut cumuler plusieurs fois les avantages d'une Incantation rapide dans un même tour. Elle se déclare n'importe quand durant la phase de Magie, et ne peut être annulée.

Incantation prolongée : le Magicien tire la quintessence de ses gemmes, pour augmenter ses chances de réussites. Une Incantation prolongée se déclare au moment où le Magicien lance ses sorts. Il perd deux points d'Initiative lors de la phase de Magie. Le Difficulté des sorts lancés durant cette phase est alors réduite d'un point. Un Magicien ne peut cumuler plusieurs fois les avantages d'une Incantation prolongée dans un même tour. Une fois déclarée, une Incantation prolongée ne peut être annulée.

Appliquer les effets d'une incantation réussie

La cible doit se trouver à portée du sortilège. Un sortilège ne peut être lancé **qu'une seule fois par tour sur la même cible**, qu'il soit couronné de succès ou non. Si l'Incantation touche une cible en mêlée, le jet de répartition ne s'applique pas. L'esprit est plus sûr que la main !

les effets d'une Incantation réussie s'appliquent immédiatement. Si la Résistance d'une figurine tombe en dessous de 0 sous l'effet d'un sortilège, considérez-la comme TUE NET et retirez-la immédiatement du terrain.

Un Magicien peut choisir de ne pas lancer un sortilège lors d'une phase de Magie.

Améliorer sa maîtrise

Afin d'augmenter ses chances de réussite, un Magicien a la possibilité de consommer des gemmes supplémentaires. Par ce moyen, il obtient un dé supplémentaire par gemme investie. Les résultats des dés ne sont pas additionnés, seul le meilleur est retenu comme jet d'Incantation. Au moment de lancer le sortilège, le Magicien détermine le nombre de gemmes investies pour augmenter ses chances.

Certains sortilèges permettent d'investir des gemmes supplémentaires pendant ou après le jet d'Incantation, pour modifier leurs effets. Les conséquences de cette amélioration sont spécifiées sur la carte du sortilège.

Chapitre II - Incantation

Contremagie

Quand un sortilège vient d'être lancé avec succès, un Magicien ennemi peut tenter d'en annuler les effets.

Pour mettre en oeuvre une contremagie, il doit être à portée du sortilège et doit voir d'où provient l'Incantation.

RAPPEL : le champ de vision d'une figurine est de 180° devant elle.

Il existe deux méthodes : l'Absorption ou le Contre.

Absorber un sort

L'Absorption consiste à dépenser exactement le nombre de gemmes opposées à celles utilisées par son adversaire pour l'Incantation du sort. Dans le cas d'un sort de primagie, les gemmes nécessaires à l'Absorption sont les gemmes opposées à celles effectivement utilisées par le Magicien adverse lors de son Incantation.

Absorber un sort ne nécessite aucun jet, l'annulation est automatique. La Table des Oppositions Élémentaires indique quelle gemme peut en annuler une autre lors de l'Absorption d'un sortilège.

Contre un sort

Le Contre sert à étouffer les énergies magiques au moment de l'Incantation. Le Magicien doit dominer la puissance dégagée par les gemmes de son adversaire. Il va dépenser une seule gemme de n'importe quel élément et va tenter un jet d'Incantation. Le résultat du Contre doit être supérieur ou égal au résultat obtenu par le lanceur du sort (et non pas la difficulté du sortilège). S'il y parvient, les effets du sortilège sont réduits à néant. On ne peut tenter de contre un sort qu'une fois, et juste après son Incantation, même si plusieurs Magiciens sont en position de le faire. Une fois qu'une tentative de Contre est déclarée, la gemme est dépensée.

Récupérer la Mana

Quand il utilise ses gemmes, le Magicien consomme une partie de son énergie. Il doit alors essayer de reconstituer sa réserve en invoquant la puissance de l'Élément. A la fin du tour de jeu, chaque figurine possédant du Pouvoir effectue un jet de Récupération. Il n'y a pas de difficulté pour ce jet, il faut obtenir le meilleur résultat possible. Un 1 reste néanmoins un échec, même après avoir obtenu un 6. Tous les Magiciens lancent un D6 et ajoutent leur Pouvoir au résultat du dé. Ils retranchent à ce total le nombre de gemmes qu'il leur restait en réserve. Le tableau de Récupération indique le nombre de gemmes qui vont s'ajouter à sa réserve de Mana. Il n'est pas possible d'avoir plus de gemmes dans sa réserve que le double du pouvoir du Magicien.

Cas particuliers : Un Magicien engagé au Corps à Corps ne peut pas se concentrer avec la même intensité. Au lieu de soustraire le nombre de gemmes encore dans sa réserve, il en soustrait le double. Les Magiciens qui suivent les voies de la Nécromancie et de l'Hermétisme ne sont pas affectés par le malus de récupération au Corps à Corps. Pour les Orques, un résultat de 1 au dé n'est pas un échec au jet de récupération.

La Transe

La Transe est un état de concentration extrême où l'esprit du Magicien se détache de son corps et voyage dans les Royaumes Élémentaires. Elle se déclare lors de la phase de Mouvement, au moment où la carte de références du Magicien est activée. Si le Magicien ne réalise aucun Mouvement, Tir, Incantation ou Corps à Corps et n'a pas été victime d'un jet de blessures, il pourra bénéficier des effets de la Transe à la fin du tour. Une fois qu'une Transe a été déclarée, elle ne peut être annulée, sauf en cas d'engagement au Corps à Corps ou de Blessure. La Transe permet d'ignorer le nombre de gemmes déjà en réserve lors du jet de récupération.

Exemple de Jeu

Méliador le Céleste, accompagné de ses deux Familiers Shanis et Urio, est opposé à une horde de morts-vivants menés par la Gorgone. Méliador le Céleste est Adepte du Lion. Il maîtrise la Lumière et l'Air. Son Pouvoir est de 7, son Potentiel de Puissance est donc de 14. Le joueur Lion l'a doté des sorts suivants : Bannissement 4, Vent Porteur 4 et Tempête de Lumière 10. Le Magicien comme avec 3 Gemmes d'Air 4 et 4 de Lumière 4. La Gorgone est Adepte d'Achéron. Elle maîtrise les Ténèbres et le Feu. Son Pouvoir est de 6 et son Potentiel de Puissance de 12. Le Joueur d'Achéron a choisi pour la Gorgone les sortilèges suivants : les Flèches d'Hécate 5, l'Invocation d'Ange Morbide 4 et l'Éternelle Torpeur 10. La Nécromancienne commence avec 5 Gemmes de Ténèbres 1 et 1 de Feu 1.

Premier tour

L'Initiative 6 de Méliador est de 6. Il agira donc avant la Gorgone dont l'Initiative est de 4. Méliador tente de déclencher son sort le plus terrible : Tempête de Lumière. Le sort requiert 4 gemmes de Lumière 4 et 3 d'Air 3. Le Mage va donc vider toute sa réserve de Mana et ne disposera pas de gemmes supplémentaires pour tenter d'améliorer sa maîtrise. Il effectue donc un jet de Pouvoir 4 avec une difficulté de 11, celle du sort. Il obtient 5 sur son D6, ce qui cumulé à son Pouvoir de 7 fait 12. Méliador a donc réussi. L'air se charge d'électricité alors que des éclairs surnaturels déchirent le ciel. La réserve de Méliador est vide, le laissant vulnérable ...

La Gorgone sait à présent que son adversaire n'a plus de gemmes dans sa réserve. Il ne pourra donc pas effectuer de Contremagie. Elle décide d'invoquer un Ange Morbide pour harceler Méliador. Le sort requiert 4 Gemmes de Ténèbres et a une difficulté de 8. Contrairement à son adversaire, la Gorgone mise sur la prudence pour améliorer sa maîtrise. Elle jette donc deux D6. 1 et 3 ! Sans cette dépense supplémentaire, l'Invocation d'Ange Morbide aurait sans doute échoué, et les Gemmes de Ténèbres auraient été inutilement gaspillées. Surgissant d'une sphère de Ténèbres, un Ange Morbide déploie ses longues ailes décharnées et se prépare au combat.

A la fin du tour, Méliador effectue son jet de récupération de Mana. Il jette un D6 et obtient 2. Il cumule son Pouvoir pour un total de 9 et ne soustrait rien, puisqu'il n'a plus de gemmes dans sa réserve. En tant qu'Adepte, il regagne donc 5 Gemmes. Il choisit 4 Gemmes de Lumière et 1 d'Air. La Gorgone effectue elle aussi son jet de récupération. Son D6 indique 5, pour un total de 11 en ajoutant son score de Pouvoir. Comme elle possède 1 Gemme de Feu dans sa réserve, on soustrait 1 au résultat. Le total est donc de 10. Elle regagne aussi 5 Gemmes et choisit 2 Gemmes de Feu et 3 de Ténèbres.

Second tour

L'Ange Morbide vole en direction de Méliador, prêt à se sacrifier pour la cause des Ténèbres. Méliador, qui ne souhaite pas en découdre avec le mort-vivant, choisit une solution définitive : le Bannissement. La difficulté du sort est égale à la Peur 6 de son ennemi + 6, soit 6 + 6 = 12. Méliador dépense les trois Gemmes de Lumière qu'il vient de gagner, plus une pour augmenter ses chances de réussite. Le résultat des deux dés indique 6 et 6. L'Ange Morbide est dispersé dans une lumière aveuglante. La perfide Gorgone, de son côté, persiste à vouloir détourner l'attention de son adversaire et à épuiser sa réserve de Gemmes. Faisant appel à la puissance infernale, elle invoque le pouvoir des Flèches d'Hécate, sans dépenser de gemme supplémentaire. Le total de son Pouvoir et du D6 indique 11 : une volée de projectiles enflammés se dirige vers Méliador. Le Magicien va tenter de contre le sort. Il dépense une de ses gemmes d'Air et effectue un simple jet de Pouvoir : 12 ! D'un geste précis, il dessine devant lui un idéogramme, stoppant les traits hurlants avant qu'ils ne l'atteignent. Lors du jet de récupération de Mana, Méliador obtient

Chapitre II - Incantation

2 Gemmes de Lumière et 1 d'Air. La Gorgone gagne de son côté 5 Gemmes de Ténèbres.

Troisième tour

Méliador pressent que la Gorgone va tenter de le plonger dans l'Éternelle Torpeur. Il veut se soustraire du regard de la créature. Mais avant, il tente de déchaîner la fureur de la Lumière. Méliador dépense deux Gemmes de Lumière pour qu'un éclair frappe la Gorgone.

Ne pouvant pas risquer une Blessure, la créature dépense immédiatement deux gemmes de Ténèbres et absorbe automatiquement le sort. Un voile de noirceur aspire l'éclair de Lumière ... les forces s'opposent puis s'annulent sans un bruit.

Méliador agit avant la Gorgone. Il lui reste deux Gemmes d'Air, dont il se sert pour invoquer un Vent Porteur. La stratégie de la Gorgone n'a pas porté ses fruits, l'Adepté du Lion ne croisera pas son regard mortel ce tour-ci.

La Nécromancienne consacre ses 8 Gemmes de Ténèbres à l'Invocation de nouveaux Anges Morbides. Un couple de silhouettes ailées surgissent d'un portail.

Les deux adversaires se jaugent du regard. L'affrontement ne fait que commencer ... Un nouveau tour s'engage dans la Confrontation.

Sur le champ de bataille, les énergies magiques tourbillonnent autour des deux Magiciens, tornades immatérielles et silencieuses. Dans la main de la Gorgone, les gemmes noires irradient une lueur malsaine. Et le regard avide de la Nécromancienne est un augure de désolation. Méliador ne connaît que trop bien ce regard et il sait désormais qu'il doit vaincre ou mourir ...



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

Rang et Artefacts

Suivant leur rang, les Personnages ne possèdent pas le même nombre d'Artefacts.

RANG DU PERSONNAGE	ARTEFACTS
Initié - Irrégulier - Régulier	1
Vétéran - Créature	1
Adepté - Spécial - Élite	2
Maître - Légende Vivante	3
Virtuose - Allié Majeur	4

Certains objets magiques peuvent être alloués à n'importe quel type de troupe, d'autres sont l'apanage d'un combattant particulier. Dans ce cas, les indications portées sur la carte prennent le pas sur les règles.

Incarnation

N'avez vous jamais rêvé de voir vos Personnages évoluer ? De les voir progresser au fur et à mesure de leurs batailles ?

En jouant à **INCARNATION**, vous apporterez une nouvelle "vie" à vos héros et une autre dimension à vos confrontations. Vous les verrez progresser, devenir plus puissants pour peut-être devenir un jour de véritables légendes... et marquer à jamais l'histoire d'Aarklash.

INCARNATION va permettre à vos Personnages d'acquérir de l'expérience. Ce savoir unique est représenté par des Cartes d'expérience qui s'ajoutent aux cartes de références d'une figurine. Pour acquérir ce savoir, vos guerriers devront faire preuve de courage et de ténacité en accomplissant des exploits dignes de leur rang ou en survivant à de nombreuses batailles.

Création d'un héros

Afin de tirer pleinement parti de **INCARNATION**, il vous faudra tout d'abord choisir un **Héros**. Celui-ci sera le guerrier central de vos confrontations, celui qui a été choisi par le destin pour connaître la gloire. Le Héros devra impérativement être un Personnage.

Vous pouvez créer de nouveaux Héros en attribuant la Compétence Incarnation, décrite à la fin de ce livret, à une figurine non-Personnage.

Attention ! Une figurine Incarnée ayant habituellement un effet sur les autres Personnages ne pourra bénéficier elle-même de son effet. Par exemple, un Barde d'Alahan Incarné ne pourra bénéficier lui-même de sa capacité de faire relancer un dé tous les tours.

Les points d'expérience

Une des nouveautés de la seconde édition de **INCARNATION** est l'utilisation de points d'expériences. Acquis sur le champ de bataille, ils influenceront sur l'avenir de votre Héros. Par leur biais, celui-ci pourra acquérir de nouveaux savoirs, marchander divers services et peut-être même repousser le baiser fatal de la Faucheuse.

A mesure que votre Héros participera à des confrontations, son savoir augmentera. En accumulant ses points d'expérience, il attirera sur lui l'attention des dieux d'Aarklash. Peut-être même leur estime, qui sait ?

A mesure qu'il évoluera et tirera parti de son potentiel, l'amusement qu'il procurait aux dieux sera lentement remplacé par de l'inquiétude... ceux-ci détestent voir une de leurs créations échapper à leur contrôle.

Seul un Héros peut posséder des points d'expérience, qu'il peut utiliser de nombreuses manières. Dans le mode Aventure, détaillé plus loin dans le livret, le Héros a la possibilité de les dépenser pour en faire profiter ses Alliés ou son Mentor.

Si le Héros est encore en vie à la fin d'une Confrontation à laquelle il a participé, calculez le nombre de points d'expérience qui lui est alloué à l'aide du tableau en fin de ce livret. Ces pertes et ces gains sont cumulatifs, mais ne peuvent descendre en dessous de 0.

Ces points d'expériences serviront aussi lors des Résurrections. Chaque fois que votre Héros reviendra à la vie, son cumul de points d'expérience diminuera pour peut-être retomber à 0. Les Dieux l'oublieront alors et il ne pourra plus revenir à la vie. La Résurrection est décrite plus loin dans ce livret.

A plusieurs reprises ces points d'expérience pourront vous permettre de modifier un jet de dés. Ils devront être dépensés impérativement avant de lancer le ou les dés.

Tout point d'expérience dépensé est définitivement perdu.

Les Cartes d'expérience

Ces cartes représentent un savoir, une technique qu'un Héros peut acquérir de deux manières :

- **sur le champ de bataille** : en misant des Cartes d'expériences, puis en remplissant les Conditions énumérées sur la carte au cours de la Confrontation.

- **Par l'Apprentissage** : en investissant les points d'expériences qu'il a précédemment gagnés.

Vous trouverez toutes les données nécessaires à leur mise en jeu sur la carte elle-même :

Les **Conditions** indiquent les Caractéristiques ou les Compétences qu'un guerrier doit posséder pour avoir accès à un savoir particulier.

L'**Exploit** décrit une action héroïque. S'il est accompli par l'un de vos Personnages, attribuez immédiatement la Carte d'expérience à celle-ci. Il pourra alors l'utiliser lors d'une prochaine Confrontation.

L'**Effet** décrit les avantages que procure une Carte d'expérience lorsqu'elle est jouée.

Les **Points d'Armées / P.A.** représentent la valeur de la carte lorsqu'elle est acquise par un guerrier. Le **Coût d'achat** en points d'expérience est égal à ce chiffre.

La **Récupération** permet de savoir si le guerrier maîtrise toujours cette technique après une Résurrection.

Miser des Cartes d'expérience

A la fin de l'Approche, vous pouvez placer devant vous, face cachée, jusqu'à 3 Cartes d'expérience. Elles ne sont attribuées à aucun combattant en particulier, mais représentent les exploits que vos guerriers vont tenter d'accomplir durant la confrontation. Vérifiez que certains de vos guerriers remplissent les Conditions énoncées sur les Cartes d'expérience, sinon ils ne pourront y avoir accès.

Il est possible de miser plusieurs fois la même carte, en l'ayant en plusieurs exemplaires.

Dans le mode Aventure, le nombre de cartes pouvant être mises est déterminé par l'Acte que vous jouez.

Seul un Personnage peut acquérir et bénéficier de Cartes d'expérience, si les trois conditions suivantes sont respectées :

- la Carte d'expérience fait partie de celles mises après l'Approche.
- le Personnage remplit les Conditions énoncées sur la Carte d'expérience.
- la Carte d'expérience est révélée juste après que le Personnage ait accompli l'Exploit.

Si une de vos Personnages accomplit un Exploit, mais que vous ne souhaitez pas lui attribuer cette carte, ne la révélez pas. Vous n'avez pas besoin de signifier à votre adversaire que vous venez de réaliser un Exploit.

Acheter des Cartes d'expérience

Entre deux Confrontations, un Héros a la possibilité d'acquérir de nouveaux savoirs par l'apprentissage et l'entraînement. En dépensant ses points d'expérience, il pourra acheter une Carte d'expérience. Son coût d'achat sera alors égal au nombre de P.A. indiqué sur la carte. Aussitôt que les points d'expériences auront été dépensés, le Héros bénéficiera des avantages et limitations de cette carte.

Tout point d'expérience dépensé est perdu. Il n'est pas possible de "revendre" une carte précédemment acquise.

Un Héros ne peut acquérir qu'une seule fois la même Carte d'expérience, sauf indication contraire sur la carte elle-même. En revanche, il peut acheter en points d'expérience une Carte qu'il a précédemment acquise sur le champ de bataille. On considérera alors que la version de la Carte est perdue et remplacée par celle payée en points d'expérience.

Chapitre III - Incarnation

Utiliser les cartes d'expérience

Lors des Confrontations suivantes, vos combattants auront la possibilité d'utiliser des techniques qu'ils ont apprises. Mais ce savoir à un prix et il leur faudra payer le coût de la carte en P.A. avant chaque Confrontation.

Ce coût est variable selon la manière dont le Héros a acquis cette carte :

- * S'il l'a acquise sur le champ de bataille, elle doit être payée à son coût normal en P.A.

- * S'il l'a acquise par apprentissage, elle ne lui coûte que la moitié de sa valeur en P.A.

La Résurrection

Il arrive que sur le chemin de la gloire, le Héros soit malheureusement fauché par la mort. Certains pourtant reviennent mystérieusement à la vie et reprennent la lutte, inconscient de ce qui vient de leur arriver. Cette résurrection n'est pas sans risque, principalement pour la mémoire des Personnages. Il peut alors leur arriver d'oublier certains passages de leur vie.

A la fin d'une Confrontation où votre Héros a été TUÉ NET, vous avez une chance de le faire revenir à la vie. Si votre Héros est sorti du terrain, il n'a pas besoin de Résurrection.

Une Résurrection s'effectue en plusieurs temps.

Les Héros sont ramenés à la vie par les dieux d'Aarklash. Hélas, il arrive souvent que ces derniers se lassent de leur jouet ! Lancez 2D6. En cas de résultat strictement inférieur au nombre de Résurrections déjà accomplies par le Héros, celui-ci est abandonné des dieux. Il reposera désormais en paix, loin des dieux et de leurs jeux cruels. Un double 1 est automatiquement un échec sur ce test.

Si votre Héros a passé avec succès le test précédent, il est maintenant possible de payer son retour à la vie avec ses points d'expérience.

Dans le cadre d'une Confrontation hors du mode Aventure, lancez un D6. Le résultat indique le nombre de points d'expériences que coûte la Résurrection.

Dans le mode Aventure, le chiffre qui suit l'indication Victoire sur la carte de l'Acte joué correspond au nombre de points d'expérience à dépenser.

Que ce soit dans le mode Incarnation ou Aventure, le nombre de points d'expérience nécessaires à la Résurrection est multiplié par 1,5 si la figurine ayant TUÉ NET le héros est un Personnage. **S'il ne possède pas le nombre de points nécessaires à sa résurrection, celle-ci sera automatiquement un échec.**

Vous devez ensuite effectuer un test de Récupération pour chacune des Cartes d'expériences que le Personnage possède. Lancez un D6 pour chacune. Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre indiqué à la suite de l'indication Récupération sur la Carte d'expérience, celle-ci est conservée par le Personnage. En cas d'échec, elle est perdue. Cette carte pourra être mise ou achetée à nouveau par la suite.

Vous avez la possibilité de modifier ce jet en dépensant des points d'expérience. Chaque point investi apporte un bonus de +1 sur le jet de dé. Un 1 naturel est toujours un échec automatique.

Dans le mode Aventure, la Résurrection d'un Allié ou du Mentor se passe différemment. Afin de les faire revenir à la vie, lancez un D6. Le résultat devra être égal ou supérieur au chiffre indiqué à la suite de l'indication Victoire sur la carte de l'Acte joué. Pour aider au retour à la vie du Mentor ou d'un Allié, le Héros peut dépenser 1 ou plusieurs points d'expérience. Chaque point utilisé apporte un bonus de +1 sur le jet de Résurrection. Un 1 naturel est toujours un échec automatique.

Le Mentor et les Alliés devront ensuite effectuer un test de Récupération pour chacune des Cartes d'expérience qu'ils possèdent afin de ne pas les perdre. Sur ce jet, le Héros ne pourra

pas dépenser de points d'expérience pour apporter un quelconque bonus.

La Trêve

Entre deux confrontations, votre Héros a la possibilité de guérir de ses blessures, mais aussi d'apprendre de nouvelles techniques ou d'acquérir divers objets. La dépense de points d'expérience devra se faire après la fin de la Confrontation où le Héros était présent.

La guérison est automatique, les autres achats que votre Héros peut effectuer lui coûtent des points d'expérience.

Il pourra ainsi :

- * acquérir une Carte d'expérience. Un héros ne peut en acheter qu'une par trêve.

- * acheter des objets ou des services. Un Héros ne peut acheter que trois objets et un service par Trêve. Vous découvrirez de nombreuses listes de services et d'objets dans nos suppléments futurs.

La Trêve dans le mode Aventure

Dans le mode Aventure, la Trêve est le temps de repos et d'apprentissage de votre Aventurier. C'est durant cette période que l'adversaire fera jouer un acte à son Aventurier et que vous incarnerez le joueur Ombre. L'explication de ces termes se trouve dans la partie consacrée au mode Aventure.

L'Aventurier peut dépenser un nombre de points d'expérience égal au double du coût en P.A. d'une carte d'expérience, afin d'en faire bénéficier un Allié ou son Mentor. Ils ne peuvent acquérir qu'une seule Carte d'expérience chacun par Trêve.

Le Mode Aventure

Si **INCARNATION** vous propose de faire évoluer votre Héros, vous avez la possibilité dans le mode Aventure de lui faire vivre de grandes quêtes et de découvrir des secrets oubliés. A travers un long périple, le héros progressa jusqu'à son Ombre, l'ennemi qu'il lui faudra affronter pour accéder à l'Élixir, le but ultime de son épopée.

Un Héros qui se lance dans une telle quête est appelé **Aventurier**. Il possède les mêmes possibilités que n'importe quel Héros. Toutes les règles présentées précédemment dans ce livret restent valables, à moins que ce ne soit expressément indiqué sur une carte.

Par souci de clarté, le joueur qui souhaite réaliser un des Actes de son Aventurier sera appelé **joueur Aventurier**, son adversaire **joueur Ombre**.

Avant de partir à l'Aventure

La première étape du mode Aventure est une des plus importantes du jeu. Vous allez devoir créer votre Aventurier, son Mentor mais aussi l'Ombre de votre adversaire, l'ennemi implacable qui guette son Héros.

L'**Aventurier** est obligatoirement un Personnage. Il peut être un Personnage déjà existant ou n'importe quel guerrier à qui vous aurez donné la Compétence Incarnation décrite à la fin de ce livret. Un Aventurier Mercenaire ou Apatride devra choisir un peuple d'affiliation avant le début de l'Aventure.

Le **Mentor** de l'Aventurier est à la fois son maître et son guide dans l'Aventure. Il doit appartenir au même peuple et être d'un rang égal ou supérieur à celui de l'Aventurier.

Un Aventurier peut choisir de ne pas avoir de Mentor. Dans ce cas, il ne recevra pas de Don Surnaturel mais le nombre de

Chapitre III - Incarnation

points d'expérience qu'il aura acquis au cours du premier Acte joué sera doublé à la fin de celui-ci.

L'**Ombre** est le terrible adversaire que les dieux ont choisis pour s'opposer à l'Aventurier. Il représente sa plus grande crainte et en même temps son plus grand défi. A mesure qu'il avancera dans sa quête, l'Aventurier se rapprochera inexorablement de l'ultime affrontement.

Le **Don surnaturel** est la première aide apportée par le Mentor. L'Aventurier ne recevra qu'un seul Don surnaturel dans sa vie. Quand bien même il recommencerait une nouvelle Aventure, l'Aventurier ne recevra pas de nouveau Don.

L'**Élixir** est l'objet de la quête de l'Aventurier. Il représente la récompense finale après de longues recherches et un périple éprouvant. L'Élixir peut être un Objet Magique ou une Compétence détenue par l'Ombre.

Les **Alliés** sont des Personnages qui accompagnent l'Aventurier. Ils vivent leur propre histoire, indépendamment de la quête de l'Aventurier, mais leurs destins se croisent le temps d'une Aventure. Leur nombre varie en fonction de l'Acte joué, mais peut être modifié par des Cartes d'expérience ou la Trêve. Ils doivent être du même peuple que celui de l'Aventurier ou d'un peuple allié.

Les **Suivants** sont les guerriers qui accompagneront l'Aventurier ou ses Alliés au cours de l'Aventure. Un Suivant ne peut être un Personnage et doit être du même peuple que le Personnage qu'il accompagne.

Avant de vous lancer dans l'Aventure, vous et votre adversaire devrez créer vos Aventuriers et leurs Ombres respectives.

Choisissez tout d'abord un **Aventurier** chacun, puis un **Mentor** si vous choisissez d'en avoir un.

Choisissez ensuite un **Don surnaturel** à votre Aventurier, s'il est accompagné d'un Mentor. Il peut s'agir d'une carte d'objet magique, d'une Carte d'expérience ou d'un sort dont la Puissance est supérieure à 1. Le Don surnaturel ne coûtera que la moitié de sa valeur en P.A. pour être utilisé durant une Confrontation.

Le Don surnaturel étant offert par le Mentor, c'est lui qui doit répondre aux conditions liées à son utilisation. Seuls les objets bénéficiant d'une carte spécifique, **avec un coût en P.A.** peuvent être transmis par le Mentor comme Don surnaturel. N'oubliez pas qu'un Personnage sans Pouvoir ne peut lancer de sortilège, pas plus qu'un Initié de l'Eau ne peut lancer une Boule de Feu !

Choisissez maintenant l'**Ombre** qui sera opposée à l'Aventurier de votre partenaire. Le coût global de l'Ombre ne doit pas excéder le double du coût de l'Aventurier. L'Ombre a le droit à deux Cartes d'expérience et une carte d'artefact qui ne s'ajoutent pas à son coût total. Veillez à ce qu'elle remplisse les Conditions sur chacune de ces cartes. L'Ombre ne pourra être déployée qu'au cours de l'Acte III.

Choisissez l'**Élixir** qui sera associé à votre Aventurier. Si cet Élixir est une carte d'objet, celle-ci sera transmise à son Ombre. Elle la conservera et en bénéficiera gratuitement tant que l'Aventurier ne l'aura pas vaincue. Veillez à ce que l'Aventurier remplisse toutes les Conditions de détention de cette carte. L'Ombre n'a pas besoin de remplir les conditions d'utilisation de l'Élixir.

Si cet Élixir est une Compétence, elle doit être choisie parmi celles possédées par l'Ombre. Seules les Compétences présentes dans le livret **CONFRONTATION** peuvent être choisies. Les Compétences Colossal, Destrier, Énorme, Gigantesque, Membre supplémentaire et Mort-Vivant ne peuvent être choisies comme Élixir.

Enfin, vous aurez la possibilité de prendre des sortilèges et objets magiques pour votre Aventurier et son Mentor. N'oubliez pas que le nombre maximal d'objets et de sortilèges que peut détenir un Personnage est déterminé par son rang. Reportez vous au livret **INCANTATION** pour plus de précisions.

Le Don surnaturel ainsi que les artefacts que pourraient récupérer votre Aventurier ne sont pas soumis à la restriction liée à son Rang. Ils ne comptent pas non plus dans ce calcul.

Les Cartes de Scénario

INCARNATION utilise une série de cartes appelées cartes de scénario. Elles représentent les différents Actes qui rythmeront la quête de l'Aventurier. Au travers de celle-ci, vous en apprendrez plus sur l'implication du monde d'Aarklash dans la vie de votre Aventurier.

Les cartes de scénario sont présentées sous trois formes différentes qui symbolisent chacune un épisode de l'Aventure.

Les éléments qui suivent sont communs aux trois types de cartes.

L'**Acte** est utilisé uniquement dans le mode Aventure. Il représente l'avancement de l'Aventurier dans sa quête. Quelle que soit l'issue de la bataille, un Acte pourra toujours faire gagner de l'expérience à votre Aventurier, sous la forme de carte mises ou de points d'expérience. La seule condition est qu'il soit toujours en vie...

L'**Histoire** présente le lieu où se déroule l'Aventure, la situation et les événements. Elle est parfois liée à un Personnage particulier, celui-ci devra alors être présent lors de la Confrontation.

L'**Objectif** représente la mission qui vous est confiée, la finalité de l'Acte. Ce n'est qu'en remplissant celui-ci que l'Aventurier pourra passer un nouvel Acte.

Une fois la partie achevée, appliquez les effets de la **Victoire** si vous avez accompli votre objectif. Le chiffre qui suit l'indication Victoire correspond au nombre de points d'expérience nécessaire à l'Aventurier pour bénéficier d'une éventuelle Résurrection.

Si l'Objectif n'est pas rempli, appliquez les effets de la **Défaite** à la fin de la Confrontation.

La **Durée** indique le nombre de tours dont vous disposez pour accomplir votre Objectif.

Afin d'assurer la compatibilité avec les cartes d'Aventure de la première version d'**INCARNATION**, ajoutez 3 au nombre de tours indiqué sur la carte pour déterminer la Durée de l'Acte. La confrontation prend immédiatement fin si la Durée fixée est écoulée.

Le **Déploiement** indique la zone dans laquelle le joueur Aventurier positionnera ses troupes durant l'Approche. Les différents types de déploiement sont détaillés ci-dessous.

La valeur en **Points d'Armées / P.A.** représente la valeur maximale de l'armée de chaque joueur. Comme toujours, vous êtes parfaitement libre d'adapter le nombre de P.A. au format de vos parties !



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

Chapitre III - Incarnation

Le Déploiement

Nous vous conseillons de jouer sur une surface de 100 cm de long et 60 cm de large. La manière dont vous constituez le terrain est laissée à votre convenance.

Une nouvelle approche

Il existe six types de Déploiement dans Incarnation :

Bataille : déployez vos combattants dans votre moitié de terrain.

Battue : déployez vos troupes sur tout le terrain, mais vos combattants doivent se trouver séparés les uns des autres par leur distance de Mouvement normale.

Débordement : placez vos troupes dans votre moitié de terrain, ainsi qu'à moins de 10 cm de chaque bord de côté latéral du terrain.

Défense : vos combattants forment ligne droite dans votre moitié de terrain, sans être espacés de plus de 5 cm les uns des autres. S'il vous reste des figurines, formez une nouvelle ligne à 10 cm maximum derrière la première.

Retranchement : vos troupes doivent être déployées dans votre moitié de terrain à plus de 20 cm du milieu et 10 cm des bords latéraux.

Siège : vos combattants peuvent être déployés sur tout le terrain, hors d'un Retranchement imaginaire adverse.

Le joueur Aventurier se déploie selon le mode de Déploiement indiqué sur sa carte de Scénario.

Le joueur Ombre se déploie en Bataille, sauf indication contraire.



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

Déroulement de la Partie

Seul un des deux joueurs peut déployer son Aventurier afin de lui faire jouer un Acte du mode Aventure. Pour son plus grand plaisir de jeu, nous vous conseillons d'alterner les rôles de joueurs Aventurier et de joueurs Ombre avec vos partenaires.

Le joueur Ombre peut, s'il le désire, jouer son Aventurier durant l'Acte de l'adversaire. Il pourra alors miser une Carte d'expérience et gagner des points d'expérience selon la méthode habituelle. Si cet Aventurier vient à être tué, le coût de sa résurrection est déterminé par l'Acte joué.

Tout d'abord, le joueur Aventurier dévoile l'Acte qui va être joué. Puis chaque joueur détermine sa liste d'armée en fonction du nombre de PA alloué au scénario, selon la méthode expliquée dans **CONFRONTATION**.

Tout joueur contrôlant un Aventurier présent sur le terrain peut poser des cartes d'expérience. Celles-ci devront être disposées face cachée. Ces cartes serviront de mise et pourront être gagnées au cours de la partie.

Si les conditions de Victoire de l'Acte sont remplies, l'Aventurier et ses troupes se retirent pour soigner leurs blessures et savourer leur réussite. C'est durant cette période de repos que l'Aventurier a la possibilité de dépenser ses points d'expérience et que le joueur Ombre assume à son tour le rôle de joueur Aventurier.

Si les conditions de victoire de l'Acte ne sont pas remplies, mais que l'Aventurier est toujours en vie, appliquez selon les effets de sa défaite indiqué sur la carte de l'Acte joué.

Si les conditions de Victoire de l'Acte ne sont pas remplies et que l'Aventurier est mort, vous pouvez tenter de le ramener à la vie.

Pour cela reportez vous au chapitre Résurrection.

Enfin, le joueur Ombre choisit un avantage parmi la liste ci-dessous.

Ceux-ci s'appliqueront à la prochaine partie où son Aventurier sera présent.

- Son Aventurier gagne +1 en Courage / Peur jusqu'à la fin de la Confrontation. Ce bonus ne peut être transmis par le Commandement.

- Son Aventurier gagne +1 en Discipline jusqu'à la fin de la Confrontation. Cet avantage ne peut être pris par un Aventurier Mort-Vivant.

- Son Aventurier aura la possibilité de miser une Carte d'expérience supplémentaire.

- Son Aventurier gagnera 10% de points d'expérience en plus.

- Si l'Aventurier est un Magicien ou un Guerrier-Mage, il aura la possibilité d'effectuer un test de récupération de Mana lors de l'Approche du prochain Acte joué.

- Son Aventurier obtiendra un bonus de +1 à son prochain test de Résurrection. Ce bonus peut être pris plusieurs fois et ne retombe à zéro qu'après une résurrection. Exemple : un joueur ayant rempli 8 fois le rôle du joueur Ombre et ayant choisi chaque fois cet avantage effectuera son prochain test de Résurrection avec 2D6+8. Après sa Résurrection, son bonus retombera à 0.

Acte 1

Le premier scénario d'une Aventure est toujours l'Acte 1. L'Aventurier fait face à une nouvelle quête ou vient à peine d'entamer son périple. Si l'Aventurier est vivant et victorieux à l'issue de l'Acte 1, vous pourrez poursuivre sa quête dans l'Acte II.

Alliés et Mentor

Lors de l'Acte 1, l'Aventurier peut être accompagné de son Mentor si vous le souhaitez, mais il ne peut avoir d'autres Alliés à ce stade de l'Aventure.

Chapitre III - Incarnation

Suivants

Seul l'Aventurier peut être accompagné de Suivants, dans la limite des P.A. alloués pour jouer cet Acte.

Expérience

Vous ne pouvez miser qu'une seule Carte d'expériences lors du premier Acte de l'Aventure. En revanche, aucune limitation ne s'applique à la récupération des points d'expériences.

Dénouement

Fatalité : si votre Aventurier meurt lors de l'Acte I, sa résurrection lui coûtera au minimum 3 points d'expériences. Ce chiffre est sujet aux modificateurs habituels. S'il ne les possède pas, l'Aventurier ne pourra être ressuscité. Les dieux ne l'ayant pas encore remarqué, il ne bénéficie pas encore de leur clémence !

Issues possibles : si votre Aventurier survit mais qu'il n'a pas rempli son Objectif, appliquez les effets de la Défaite. Sauf indication contraire, il est condamné à rejouer un Acte I jusqu'à ce qu'il sorte victorieux. Si votre Aventurier survit et qu'il accomplit son Objectif, appliquez les effets de la Victoire. Lors de la prochaine confrontation, il devra choisir un scénario d'Acte II. L'Aventurier est maintenant plongé corps et âmes dans l'Aventure. Seules la mort ou la réussite pourront y mettre fin.

Acte II

La deuxième partie de l'Aventure est constituée d'un nombre variable d'Actes II. Ce sont les épreuves que va devoir traverser l'Aventurier.

Vous pourrez enchaîner autant de scénarios d'Acte II que vous le désirez. La récompense de la victoire sera toujours à la hauteur de la difficulté du scénario, tant que votre Aventurier restera en vie...

Cet Acte permettra à l'Aventurier d'accumuler l'expérience nécessaire pour triompher de son Ombre.

Alliés

Vous pouvez avoir autant d'Alliés que vous le souhaitez lors d'un Acte II.

Suivants

L'Aventurier, son Mentor et ses Alliés peuvent avoir leurs propres suivants.

Expérience

Vous pouvez miser jusqu'à trois Cartes d'expérience lors d'un Acte II.

Dénouement

Fatalité : si votre Aventurier est mort à la fin de la Confrontation, sa Résurrection lui coûtera un nombre de points d'expérience égal au chiffre qui suit Victoire sur la carte de l'Acte joué. Ce coût peut être modifié en fonction des circonstances de décès de l'Aventurier.

Si l'Aventurier n'est pas en mesure de payer ce coût, il ne revient pas à la vie. Jamais son Ombre et lui ne se rencontreront.

Issues possibles : un même Acte II ne peut être recommencé aussitôt après avoir été joué, qu'il ait réussi ou non. Il pourra en revanche être rejoué ultérieurement.

Pour que son Aventurier passe à l'Acte III, le joueur doit en formuler la demande avant le déploiement d'un Acte II et remporter celui-ci. Cette annonce s'effectue après la phase d'Approche. Certaines Aventures suivent un déroulement logique, ne brûlez pas les étapes !

Acte III

Le troisième Acte est la partie la plus périlleuse de l'Aventure. Toute l'expérience que l'Aventurier a accumulé lors de l'Acte I

puis de l'Acte II. Il va être nécessaire de triompher : il va enfin rencontrer son Ombre, menaçante et invincible.

Le Don surnaturel commence à s'estomper, il est fort possible que celui-ci disparaisse à la fin de l'affrontement...

Alliés et Mentor

Seuls les plus proches amis peuvent suivre l'Aventurier dans cette ultime épreuve : son Mentor, qui ne lui coûtera que la moitié de sa valeur globale, et un autre Allié à son coût habituel en P.A.

Suivants

L'Aventurier, son Mentor et son Allié peuvent avoir leurs propres Suivants.

L'Ombre

Votre adversaire doit ajouter l'Ombre à ses propres troupes. Elle ne lui coûte aucun P.A. Votre aventurier va enfin connaître le visage du terrible adversaire que les dieux ont mis sur sa route.

Expérience

Vous pouvez miser jusqu'à trois Cartes d'expérience, plus une par Personnage en plus de l'Aventurier dans votre armée.

Le combat contre l'Ombre

L'Acte III ne peut être réussi que si l'Aventurier tue lui-même son Ombre. Si l'Ombre est tuée par qui que ce soit d'autre que lui, l'Acte est automatiquement un échec. L'Aventurier gagne néanmoins les points d'expérience ou Cartes d'expérience acquis au cours de cette Confrontation. Appliquez alors les effets de la Défaite.

Dénouement

Fatalité : si l'Aventurier échoue face à son Ombre et meurt, mais est capable de payer le coût de sa Résurrection, il retourne à l'Acte II.

Si au cours du test de récupération une Carte d'expérience est perdue par l'Aventurier, l'Ombre gagne automatiquement celle-ci et pourra l'utiliser. En cas de pertes multiples, déterminez aléatoirement la carte gagnée par l'Ombre.

Issues possibles : si l'Acte III est un succès, le Don surnaturel est perdu. L'Aventurier récupère alors l'Élixir qu'il a tant désiré et peut entamer une nouvelle quête... ou se retirer.

Si l'Aventurier ainsi que son Ombre sont encore en vie à la fin de l'Acte III, le héros retourne à l'Acte II. Cependant, tout n'est que partie remise ! Son Ombre sera prête à en découdre lors de leur prochain affrontement.

L'Aventurier ne perd pas son Don surnaturel et son Ombre gagne une Carte d'expérience supplémentaire, choisie par le joueur Ombre.

Y a-t-il une vie après l'Acte III...

Que se passe-t-il après l'affrontement final ? L'Aventurier se retire-t-il pour mener une vie paisible auprès de ses proches ? Après avoir vécu de telles aventures, peut-il renoncer à une vie de dangers et de gloire ? Si certains guerriers en sont capables, la plupart préfèrent reprendre la route et se lancer dans de nouvelles quêtes. Son périple se poursuit, pour la plus grande joie des dieux qui lui choisissent une nouvelle Ombre.

Une fois le troisième Acte terminé, vous pouvez décider de conserver votre Aventurier et de commencer une nouvelle Aventure. Votre adversaire devra alors créer une nouvelle Ombre, en tenant compte des évolutions de votre Aventurier. Le ou les élixirs qu'il possède ne lui coûte que la moitié de leur valeur en P.A. Le coût de l'Ombre ne doit pas excéder le double du coût global de l'Aventurier. Il est tout à fait possible qu'un même Aventurier termine plusieurs Aventures, accumulant puissance et expérience. Mais à mesure que son potentiel augmentera, celui de ses Ombres en fera autant.

La véritable question est : *l'ombre ultime d'un Aventurier serait-elle un dieu incarné ?*

Chapitre IV – Divination

Les cartes de miracles

Les figurines de DIVINATION disposent de plusieurs types de cartes. Comme pour CONFRONTATION, leurs caractéristiques et leurs Compétences sont décrites sur leurs cartes de références. Les autres cartes sont des cartes de miracles. Si l'un de ces combattants possède un ou plusieurs artefacts magiques, chacun d'entre eux est décrit sur une carte spécifique. Les figurines qui disposent sur leur carte de références de la caractéristique de Foi sont appelées FIDÈLES.

Description des caractéristiques des miracles

ASPECTS : les aspects symbolisent l'action mise en oeuvre par la divinité pour que le miracle ait lieu. Les Aspects sont répartis en trois chiffres présents autour de la Spirale de la Foi.

- **la Création**, au sommet de la Spirale, tire un élément du néant pour le faire apparaître sur Aarklash.

- **l'Altération**, à gauche de la Spirale, modifie plus ou moins profondément l'environnement du Fidèle.

- **la Destruction**, sous la Spirale, précipite un fragment d'Aarklash vers le néant.

Chaque Aspect présent sur la carte du miracle est accompagné d'un chiffre. Celui-ci représente le degré d'initiation nécessaire au Fidèle pour que le miracle ait lieu 3 travers lui. Un dieu ne pourra pas manifester de grands miracles à travers un Fidèle possédant de faibles scores dans les Aspects ! Le degré de maîtrise des trois Aspects est indiqué sur la carte de références du Fidèle, autour de la Spirale de la Foi. Plus les scores d'Aspects d'un Fidèle sont élevés, plus le Fidèle est proche de sa divinité.

CULTE : il existe de nombreux dieux sur Aarklash et tous ne régissent pas les mêmes aspects de la Création. Chaque peuple possède son propre Culte. Certains miracles sont partagés par plusieurs Cultes, d'autres sont issus du Culte Universel et peuvent donc être adoptés par tous les peuples.

DIFFICULTE : la Difficulté représente le degré de communion nécessaire à l'accomplissement du miracle. Plus la Difficulté est élevée, plus le dieu du Fidèle se montrera capricieux ou peu enclin à exaucer la demande de son serviteur. Le pouvoir des dieux est très restreint sur Aarklash, une intervention trop brutale risque d'attirer le malheur sur la tête du Fidèle. Le Fidèle doit, pour permettre au miracle de s'accomplir, égaliser ou dépasser la Difficulté donnée par un jet de Divination, c'est à dire en cumulant le résultat d'un D6 à son score de Foi Temporaire. La Foi Temporaire est détaillée au chapitre consacré aux règles de la Foi. Certains miracles ont une Difficulté libre : dans ce cas, c'est le Fidèle qui fixe la Difficulté avant de commencer à prier.

AIRE D'EFFET : la plupart des miracles ont un champ d'action précis, représenté par l'Aire d'effet. Celle-ci peut s'étendre à un combattant, une surface donnée, voire à l'ensemble du champ de bataille.

PORTÉE : la Portée indique la distance maximale qui peut séparer le Fidèle de la cible du miracle. Elle est exprimée en centimètres. La Portée peut parfois être limitée au Fidèle ou à un combattant en contact avec lui. Les miracles les plus puissants ont une Portée illimitée !

DURÉE : si les dieux sont éternels, les miracles qu'ils prodiguent ne le sont pas. La Durée représente l'intervalle de temps durant lequel les effets du miracle s'appliquent.

DESCRIPTION : vous trouverez dans la description du miracle toutes les indications le concernant, ainsi que ses effets sur le

jeu- Un miracle est une manifestation du pouvoir divin, ne le sous-estimez pas ...

SPÉCIAL : certains miracles sont le secret d'un Fidèle ou d'une classe définie de Fidèles. D'autres demandent des conditions particulières pour avoir lieu. Dans tous les cas, les règles indiquées dans la partie Spécial du miracle prennent le pas sur les règles normales.

FERVEUR : accomplir un miracle, surtout au milieu d'un champ de bataille, est un exploit physique autant que spirituel. La Ferveur indique le nombre de points de Foi Temporaire consommés par le Fidèle pour appeler le miracle. Vous trouverez de plus amples précisions sur la Foi Temporaire au chapitre qui lui est consacré.

POINTS D'ARMÉE / P.A. : tout comme les différents combattants et les objets magiques, les miracles possèdent une valeur en Points d'Armée qui s'ajoute à la valeur globale du Fidèle. Le Fidèle peut choisir d'utiliser tout ou partie des miracles auxquels il a accès, ou en choisir d'autres que ceux avec lesquels il est fourni.

Les mystères des anciens

Alors que les quatre Eléments et les deux Principes de la Magie influencent l'existence de toute la Création, la volonté des dieux régit le destin de tous les êtres qui la composent. Nul profane ne saurait dire combien de dieux exercent leur pouvoir sur Aarklash. Certaines divinités semblent identiques d'un peuple à l'autre et d'affrontent pourtant dans des luttes sans merci. Les enjeux réels de ces guerres célestes et infernales semblent parfois absurdes et inexplicables. Mais celui qui a parcouru l'immensité d'Aarklash sait que les apparences sont trompeuses !

Le Mage Kyllion l'Ancien a autrefois suggéré une hypothèse des plus perspicaces. Celle-ci fut confirmée plus tard par le Shaman Enoch l'Elémentaliste, grâce aux pouvoirs de son Masque de Contemplation. Les légendes racontent qu'en des temps très reculés, les dieux marchaient parmi les hommes. Certains avaient créé des royaumes prospères, d'autres régnaient par la terreur et le sang : ces protectorats divins étaient connus sous le nom d'Empires d'Eternité. Une effroyable guerre entre le Bien et le Mal éclata ... Les pouvoirs des dieux étaient si grands que leurs luttes menacèrent l'équilibre de la Création. Puis un grand cataclysme détruisit le monde tel qu'il était alors. Les Empires d'Eternité furent rasés de la surface d'Aarklash. Mais les dieux ne pouvaient pas mourir : leur puissance était trop grande ... Ils furent contraints à l'exil par une « entité supérieure », et chacun d'entre eux reforma son propre territoire aux confins de la réalité. Le nom de cette entité extradivine n'est jamais mentionné.

Kyllion trouva pourtant sa seule représentation connue, gravée au sommet d'un monolithe dressé sur une île minuscule au large de l'Akkylannie. Les quelques hommes qui avaient survécu à la folie des dieux se retrouvèrent livrés à eux-mêmes dans un monde à reconstruire. Pour qu'ils ne soient pas à leur tour tentés de former des Empires d'Eternité, la « puissance supérieure » créa un fléau si terrible qu'il pouvait tuer les dieux s'ils revenaient sur Aarklash : le Temps. Mais c'était sans compter sur la malice des dieux. S'ils ne pouvaient plus fouler le sol de la Création, leurs incroyables pouvoirs braveraient l'interdit en se manifestant par la volonté de leurs serviteurs les plus dévoués. L'homme était mortel, mais la foi pouvait se transmettre de père en fils et traverser le temps. Ainsi, les dieux reprirent leur guerre par l'intermédiaire de leurs Fidèles. La base commune des légendes s'arrête ici.

Mais comme l'a souligné Kyllion et Enoch après lui, un fait historique majeur contredit cette théorie. Lors du soulèvement de la Baronnie d'Achéron contre le royaume d'Alahan, trois dieux se sont manifestés physiquement : Salatiel, Seigneur des Ténèbres, ainsi que ses deux enfants Béliel, Prince des Abysses, et Dhalilia, Reine du Vice. L'un d'entre eux est resté sur Aarklash, démentant l'antique interdit. Il apparaît « lorsque la

Chapitre IV – Divination

fureur de la bataille est à son comble et que la terre est gorgée du sang des morts » ... Béliar. Trys la Divine, reine d'Alahan et membre du Conseil de la Chimère, a justement fait remarquer que c'est depuis cette période noire que la guerre s'empare petit à petit d'Aarklash. L'émergence de la Baronnie d'Achéron, de l'Empire de Dirz et de la Sororité d'Ashinân s'est déroulée en à peine un siècle, en trois endroits différents. Coïncidence ou mauvais présage ?

Les protecteurs de la foi

Les Fidèles inspirent généralement une sorte de respect mêlé de crainte au commun des mortels, car ils sont les gardiens des âmes de leurs frères. En offrant leur vie à leur dieu, ils ont gagné la protection de celui-ci. Même les Magiciens, individus maîtrisant les forces occultes, se méfient des protecteurs de la foi ... Un Magicien est toujours capable d'estimer la puissance des Eléments. Contre un Fidèle, il est désarmé.

Le pouvoir des dieux est universel et illimité. Les Fidèles sont souvent des Personnages : ils se distinguent des autres combattants car ils possèdent un nom qui leur est propre. Pour connaître les règles relatives aux Personnages, reportez-vous au livret **CONFRONTATION**. Tout comme les Magiciens. Ils ne peuvent pas utiliser la Contre-Attaque. Certains Fidèles diffèrent de leurs pairs car leur dévotion est une arme dans le combat qu'ils ont choisi de mener. Ces combattants de la foi sont connus sous le nom de Moines-Guerriers. Les Moines-Guerriers ne sont souvent pas des Personnages, mais ils peuvent utiliser la Contre-Attaque. Vous trouverez les règles spécifiques aux Moines-Guerriers dans les nouvelles Compétences, à la fin de ce livret.

Fidèles et Moines-Guerriers disposent d'une caractéristique supplémentaire : la Foi. Trois chiffres autour de la Spirale de la Foi représentent le degré de compréhension du Fidèle dans les trois Aspects de sa divinité. Le chiffre au sommet de la Spirale de la Foi correspond à la Création. Celui qui se trouve à gauche symbolise l'Altération. Le dernier, au bas de la Spirale, représente la Destruction. Plus le chiffre correspondant à un Aspect est élevé, plus le Fidèle est conscient des pouvoirs de son dieu dans le domaine concerné. Les niveaux d'Aspects d'un Fidèle conditionnent le type de miracles que son dieu peut accomplir à travers lui. Parmi les Compétences du Fidèle se trouve son Rang dans la hiérarchie des croyants. Le Rang est accompagné d'un score représentant l'Aura de Foi qui entoure le Fidèle. L'Aura de Foi est exprimée en centimètres. La hiérarchie des Fidèles se divise en trois niveaux de conviction : les Dévots sont souvent envoyés en première ligne pour préserver la force spirituelle des combattants. Les Zélotes, plus ouverts aux mystères de la foi, commencent à percevoir les véritables motifs d'intervention de leur déité. Enfin, les Doyens ont été choisis pour être la voix et l'œil de leur divinité : en eux se trouve le pouvoir d'ouvrir les sept portes célestes et infernales sur Aarklash.

Exemple : Xhéris le Visionnaire, Fidèle Gobelin, possède la Compétence Dévot de Rat / 7.5. Son Aura de Foi a un rayon de 7.5 cm autour de lui. Ses Aspects sont de 1 en Création. 2 en Altération et 0 en Destruction, Xhéris a donc accès aux miracles réclamant les Aspects Création 1 et/ou Altération 2. Son niveau en Destruction est trop faible pour qu'il puisse choisir des miracles de Destruction.

Une rumeur originaire du désert de Syharhalna fait état d'un quatrième niveau de conviction, où le Fidèle incarnerait son dieu, corps et âme. Malgré les démentis amusés des différents Cultes d'Aarklash, cette inquiétante légende a trouvé un écho auprès des Elfes Daikinees, des Wolfen et bien évidemment des Achéroniens. Quel individu sensé accorderait une partie de vérité à de telles suppositions ? Pourrait-il y avoir un quatrième Aspect !

Les cultes d'Aarklash

Il existe de nombreux dieux qui contemplent chacun Aarklash d'un œil différent : indulgence, haine, amusement ... mais toujours avec une certaine convoitise. Chaque civilisation d'Aarklash vénère un panthéon particulier. Trois voies sans essence réelle semblent regrouper ces déités. Les observateurs de ce phénomène les ont nommées les Méandres des Ténèbres, les Chemins du Destin et les Voies de la Lumière. Certains miracles sont propres à chacune de ces trois voies.

Les Voies de la Lumière

Les fiers Chevaliers du royaume d'Alahan honorent tout un panthéon de dieux versatiles. La majorité d'entre eux sont à l'image de la justice et de l'honneur, tout comme les idéaux du Lion. D'autres œuvrent pour des causes moins nobles, mais néanmoins indispensables.

Pour les Griffons d'Akkylannie, la splendeur de Merin ne connaît aucune limite. Les soldats du Pape Innocent suivent à la lettre les préceptes du dieu igné. Ils se battent pour faire partie des Élus, ceux qui connaîtront le monde meilleur qui leur a été promis après l'âge du Rag'Narok.

Il est toujours difficile de distinguer les héros mythiques des véritables dieux dans le panthéon des Keltois du Clan des Sessairs. Cependant, les divinités dont le culte est le plus vivace parmi les tribus d'Avagddu sont sans conteste Danu et ses trois filles : les Matrae. Toutefois, plusieurs autres divinités sont également célébrées à l'occasion de fêtes rituelles.

Nul ne connaît les dieux honorés par les énigmatiques Elfes Cynwälls. Les ruines de leurs temples ont sans doute des milliers d'années et ils ne semblent jamais discuter de religion devant les étrangers.

Les Méandres des Ténèbres

Les Fidèles d'Achéron diffèrent largement de leurs semblables sur Aarklash. Leur puissance est sans commune mesure car leur dieu, Salaüel, leur a envoyé ses enfants pour les aider à asservir les autres peuples. Ces avatars, tel Béliar aux Cornes de Noirceur, répandent le carnage et se nourrissent de terreur.

On raconte que Arh-Tolth régnerait sur l'empire des Alchimistes de Dirz depuis les fondations de Shamir, la tour alchimique. Nul ne peut prétendre l'avoir rencontré, mais on murmure que la seule vision de son visage rendrait fou ... ce qui expliquerait l'étrange comportement de ses Fidèles.

Scaëlin, la grande prêtresse des Elfes Akkyshan, est l'œil et la voix de Lilith, la déesse de la Noirceur. Ses filles, dotées de pouvoirs défiant l'imagination, forment son bras armé. Malheur au mâle qui s'en approcherait, car il serait consumé par l'incommensurable rage qui les habite.

Issus du même peuple que les Sessairs, les Keltois du Clan des Druens reconnaissent l'existence des divinités de leurs anciens frères. Ils n'en vénèrent cependant aucune. Pire, ils leurs vouent une haine sans limite... Les Druens ne revendiquent qu'un seul et unique maître, Cernunnos.

Les Nains de Mid-Nor honorent un dieu que nul ne peut représenter. Seul le premier et le plus grand d'entre eux, le Despote, connaît les véritables raisons qui poussent les Possédés à sacrifier les âmes des vivants au dieu Mid-Nor.

Chapitre IV – Divination

Les Chemins du Destin

Au cœur de la forêt de Quithayran évoluent des créatures faites de fève et de pouvoir : les Fayes. Ces incarnations de la vitalité de la nature sont sacrées pour les Elfes Daïkinees, car elles incarnent l'âme de leur peuple. Croire en elles, c'est croire en l'Eternité ...

Les voies de Chacal sont impitoyables. Les Orques le savent et respectent ceux qui survivent à la rigueur de Bran-Ô-Kor. Chacal est en chacun de ses fils, il est leur terre et leur patrie : envahir Bran-Ô-Kor, c'est s'attaquer à tous les Orques.

Les Wolfen rendent hommage à leur mère. Yllia, la lune. Leurs chasses sauvages se déroulent sous ses auspices bienveillants, et de sanglants rituels suivent la victoire.

Brutaux, généreux, extrêmes : ainsi sont les dieux des Nains de Tir-Nâ-Bor. Issues d'une même famille, les divinités des Nains ont enfin réussi à se réconcilier pour s'unir face à un ennemi commun : leur terrible frère Mid-Nor !

Tout comme le dieu Rat, les Gobelins de No-Dan-Kar ne peuvent jamais être totalement décimés. Comme Rat, les Gobelins découvrent les secrets les mieux gardés. Comme Rat, les Gobelins sont rusés ... Et comme Rat, les Gobelins mordent fort. Très fort ...

Aucun Dévoreur de Vile-Tis ne se prétendra Fidèle d'un quelconque dieu. Les sombres Wolfen n'honorent que les enseignements de la Bête et nient la puissance des divinités. En leur présence, toute foi vacille ...

Faire appel à son dieu

Lorsqu'il constitue son armée, le joueur choisit quels miracles il va attribuer à ses différents Fidèles. Chaque Fidèle doit posséder ses propres miracles. Au cours d'une Confrontation, deux Fidèles ne peuvent échanger de carte de miracle, bien qu'ils puissent posséder la même.

Un miracle issu d'un Culte donné peut être utilisé par tous les Fidèles du Culte concerné, et eux seuls. Il existe deux cas particuliers à cette règle :

- Un miracle dédié à l'une des Voies d'Alliances - Méandres des Ténèbres, Voies de la Lumière, Chemin du Destin - peut être utilisé par tous les Fidèles issus de la Voie indiquée.

- Un miracle issu du Culte Universel peut être utilisé par tous les Fidèles, sans exception.

Les niveaux d'Aspects du Fidèle doivent également être supérieurs ou égaux à ceux requis par tes miracles qu'il souhaite acquérir avant la bataille. Un dieu ne peut pas se manifester à travers un Fidèle qui ne le comprend pas !

Exemple : la Prêtresse de Fer, qui possède la Compétence Dévot de Merin / 10, peut décider de prendre des miracles du Culte de Mering, des Voies de la Lumière et du Culte Universel. Ses Aspects sont : Création 0, Altération 2 et Destruction 1. Aucun de ses miracles ne pourra avoir un niveau supérieur à 2 en Altération et 1 en Destruction, ni réclamer un quelconque niveau en Création. Il n'y a pas de limite au nombre de miracles que peut posséder un Fidèle. Les miracles et les objets magiques ont un coût en P.A. qui vient s'ajouter au coût total du fidèle. Mais attention ! Un Fidèle ne peut réaliser un miracle donné qu'une seule fois par tour, quel qu'il soit, et que l'appel du miracle soit réussi ou non.

Faire appel à son dieu exige ferveur, concentration et application. Au cours d'un même tour, il est impossible pour un Fidèle d'appeler un miracle et :

- tirer.
- réaliser une Prouesse Physique.
- se déplacer d'une distance supérieure à son propre Mouvement.

Les miracles, Compétences, objets magiques ou Cartes d'expérience affectant le Mouvement ne sont pas concernés par ce dernier point, tout comme les Fidèles Moines-Guerriers. Les miracles s'accomplissent au cours de la phase de Divination, qui se déroule avant la phase de Tir, après la phase de Mouvement. Les Fidèles qui souhaitent faire appel à leur dieu pourront le faire pendant la phase de Divination. Ils commenceront par celui dont le score de Discipline est le plus élevé, ils procéderont ensuite par ordre décroissant. Les éventuels bonus à la Discipline, tels que les Compétences ou les effets surnaturels, s'appliquent normalement.

Si plusieurs Fidèles d'un même camp ont le même score de Discipline, le joueur qui les contrôle choisit l'ordre de résolution de leurs miracles. En cas d'égalité de Discipline dans des camps ennemis, le joueur qui a remporté le Jet de Tactique agira le premier. Reportez-vous au livret CONFRONTATION pour connaître les règles du Jet de Tactique. Les Créatures ne possédant pas de score en Discipline sont considérées comme ayant une Discipline de 0, non modifiable. Un Fidèle ne peut pas accomplir de miracle s'il est engagé au Corps à Corps par un ennemi ou s'il a subi un jet de Blessures depuis le début du tour. Les Moines-Guerriers sont exempts de cette règle. Pour pouvoir accomplir un miracle, le Fidèle doit voir sa cible ou être en contact socle à socle avec elle.

La foi temporaire

Pour appeler un miracle, le Fidèle a besoin de la foi de ceux qui l'entourent. Sans la foi collective, le dieu ne peut intervenir. En termes de jeu. Sa ferveur qui accompagne le Fidèle dans sa prière est représentée par son score de Foi Temporaire / F.T. Celui-ci est directement lié au Rang du Fidèle et à l'Aura de Foi inscrits sur sa carte de références. Comptez le nombre de figurines amies et du même peuple que le Fidèle situées même partiellement à une distance inférieure ou égale à l'Aura de Foi du Fidèle. Le Fidèle lui-même est inclus dans ce total. Ajustez le résultat en fonction du ratio du Fidèle, en arrondissant au supérieur.

Rang Ratio

Dévot 1 point de F.T. pour 3 alliés dans l'Aura de Foi
Zélote 1 point de F. T. pour 2 alliés dans l'Aura de Foi
Doyen 1 point de F.T. pour 1 allié dans l'Aura de Foi

Ce nouveau résultat est le total de points de Foi Temporaire / F.T., du Fidèle pour la phase de Divination en cours. Les points non-utilisés seront perdus au début de la phase de Divination suivante. Vous pouvez disposer un ou plusieurs D6 à côté de la figurine du Fidèle pour représenter son total de points de Foi Temporaire.

Exemple : la Prêtresse de Fer peut compter 4 Lanciers du Griffon dans son Aura de Foi qui est de 10 cm. Avec son ratio de 1 point de F.T. pour 3 alliés, elle dispose de 2 points de Foi Temporaire.

Chapitre IV – Divination

Appeler un miracle

Chaque Fidèle peut Appeler un ou plusieurs miracles lors d'une phase de Divination, en commençant par celui qui a le meilleur score de Discipline. Un Fidèle ne peut Appeler un miracle donné qu'une seule fois par tour, quel que soit son Rang et le nombre de miracles qu'il possède. Il peut choisir de ne pas Appeler de miracle lors d'une phase de Divination.

Lancez un D6 et ajoutez le total de Foi Temporaire du Fidèle pour égaler ou surpasser la Difficulté du miracle à Appeler. Ce jet est appelé jet de Divination.

Si le résultat final est inférieur à la Difficulté du miracle, la prière du Fidèle n'a pas été entendue par son dieu, le miracle n'a pas lieu.

Si le résultat final est supérieur ou égal à la Difficulté du miracle, celui-ci est réalisé. Appliquez les effets du miracle.

RAPPEL : lors d'un Jet de Divination, un résultat naturel de 6 peut être relancé. Un résultat de 1 est toujours un échec automatique, même après avoir relancé un 6.

Appeler un Miracle consomme une partie de la Foi Temporaire du Fidèle. Une fois que l'Appel du miracle a été accompli, retranchez la valeur de Ferveur du miracle du total de Foi Temporaire du Fidèle. La valeur de Ferveur du miracle est indiquée sur sa carte.

Si le Fidèle dispose encore de points de Foi Temporaire, il peut tenter d'Appeler un autre miracle. Il utilisera alors son nouveau score de Foi Temporaire pour la résolution du miracle qu'il souhaitera Appeler.

Le Fidèle peut ainsi Appeler des miracles tant qu'il lui reste au moins 1 point de Foi Temporaire. Les points de F.T. non-utilisés au début de la phase de Divination suivante sont définitivement perdus.

Appliquer les effets d'un miracle

La Cible du miracle doit répondre à tous les critères d'Appel du miracle. Elle doit être visible par le Fidèle au moment où le miracle est Appelé. La cible doit également être comprise dans l'Aire d'effet et la Portée du miracle.

Les effets d'un miracle Appelé avec succès s'appliquent immédiatement. Si la Résistance d'une figurine tombe en dessous de 0 sous l'effet d'un miracle, considérez-la comme TUÉE et retirez-la immédiatement du terrain.

Renforcer le lien

Pour augmenter ses chances de réalisation, un Fidèle peut consommer des points de Foi Temporaire supplémentaires. Au moment d'Appeler le miracle, le Fidèle détermine combien de points de F.T. il souhaite dépenser. Le score de F.T. du Fidèle ne peut ainsi descendre en dessous de 1. Les points dépensés sont perdus. Pour chaque point de F.T. dépensé de cette manière, le Fidèle obtient un D6 supplémentaire pour le jet de Divination du miracle qu'il souhaite Appeler. Les résultats des dés ne sont pas additionnés, seul celui qui a obtenu le meilleur résultat est conservé pour le jet de Divination. Certains miracles permettent d'investir des points de Foi Temporaire pendant ou après le jet de Divination, pour en modifier les effets. Les conséquences de ces augmentations sont indiquées sur la carte du miracle.

La Censure

Bien peu d'individus sur Aarklash peuvent impunément s'opposer à la volonté d'un dieu. Dès qu'un miracle s'accomplit, plus rien ne peut l'arrêter. Conscients de cela, les Fidèles surveillent avec une attention toute particulière leurs

homologues ennemis sur le champ de bataille. Lorsque l'un d'entre eux fera appel à son dieu, le Fidèle n'aura que quelques secondes pour réagir. Il lui faudra alors puiser dans sa propre dévotion pour tenter de neutraliser son ennemi. Pendant la phase de Divination, après que votre adversaire ait annoncé son intention d'Appeler un miracle avec un de ses Fidèles mais avant le jet de Divination, vous pourrez appliquer la Censure. Il suffira de dépenser les points de Foi Temporaire d'un de vos Fidèles ayant une ligne de vue, même partielle, sur le Fidèle adverse. Chaque point de F.T. ainsi dépensé annule un point de F.T. du Fidèle ciblé. Plusieurs Fidèles pourront s'associer pour neutraliser la Foi de leur adversaire, le total des points dépensés amenuisant d'autant la réserve du Fidèle soumis à la Censure. Si le niveau de Foi Temporaire d'un Fidèle est amené à 0 suite à une Censure, il ne pourra plus appeler de miracle lors de cette phase de Divination.

Cas particuliers

La société des Griffons d'Akkylannie est entièrement tournée vers l'adoration du dieu unique, Merin. Les Fidèles d'Akkylannie considèrent un résultat de 5 comme étant égal à 6 sur leurs jets de Divination. Ils peuvent donc, s'ils le souhaitent, les relancer,

Mid-Nor est un dieu guerrier et rancunier, présent en chacun de ses enfants. Les Fidèles Nains de Mid-Nor considèrent eux aussi un résultat de 5 comme étant égal à 6 sur leurs jets de Divination. Ils peuvent donc les relancer.

Les créatures ne possédant pas de score de Discipline, comme les Mort-vivants ou les Constructs, ne comptent pas dans le score de Foi Temporaire d'un Fidèle.

Cette règle s'étend également aux êtres élémentaires et aux combattants Apatrides.

Les Mercenaires n'accordent leur foi qu'à leur peuple d'origine ou, par défaut, à leur type d'alliance dominant / Lumière, Destin. Ténèbres. En cas d'exception à ces règles, les indications de la carte prennent le pas sur les règles générales.

Exemple de jeu

Après la bataille du Pont de Min-Dolan, où la charge de la Garde Prétorienne a mis en pièces les hordes démoniaques de Mid-Nor, la Prêtresse de Fer a reçu l'ordre de traverser le fleuve Migol avec une phalange de Lanciers du Griffon afin de pourchasser les serviteurs du Despote. Le détachement ne tarde pas à rattraper une petite troupe de ces sinistres créatures, menées par Nerân l'Epouvantable. Plus qu'une simple escarmouche, ce sont les dieux eux-mêmes qui vont maintenant s'affronter par l'intermédiaire de leurs Fidèles.

Le Culte de la Prêtresse de Fer est « Merin » et ses Aspects sont Création 0 / Altération 2 / Destruction 1. Elle possède les miracles « Brûlure des Infidèles » (Culte de Merin / Création 0 / Altération 0 / Destruction 1) et « Incarnation de la Justice » (Culte des Voies de la Lumière / Création 0 / Altération 2 / Destruction 0).

Le Culte de Nerân l'Epouvantable est « Mid-Nor » et ses Aspects sont Création 1 / Altération 1 / Destruction 1. Il possède les miracles « Envoûtement de la Poupée » (Culte de Mid-Nor / Création 0 / Altération 1 / Destruction 1) et « Invocation des Moissonneurs » (Culte de Mid-Nor / Création 1 / Altération 1 / Destruction 0).

L'Aura de Foi de la Prêtresse de Fer est de 10 cm. Six Lanciers du Griffon se trouvent dans ce périmètre. Son score de Foi Temporaire (F.T.) se calcule donc sur la base suivante : 1 pour la Prêtresse + 6 pour les Lanciers, le tout divisé par 3 car le Rang de la Prêtresse est « Dévot ». Ce qui donne, en arrondissant au chiffre supérieur, une FT de 3 pour ce tour.

Chapitre IV – Divination

Nerân, quant à lui, bénéficie d'une F.T. de 4, car 10 Guerriers de Mid-Nor se trouvent dans son Aura de Foi et son Rang est également « Dévot ».

La Prêtresse de Fer possède un score de Discipline de 7 contre 3 pour Nerân. Elle agira donc en premier.

Elle est suffisamment proche d'un des Nains de Mid-Nor pour Appeler le miracle « Brûlure des Infidèles » contre lui.

La Difficulté de ce miracle est de 7. Avec sa F.T. de 3, la Prêtresse doit donc obtenir un résultat de 4 ou plus sur un D6.

Mais Nerân n'est pas décidé à laisser son adversaire agir librement. Puisqu'il dispose d'une ligne de vue sur la Prêtresse, il sacrifie un point de F.T. pour la Censurer. La F.T. de Nerân passe donc à 3 tandis que celle de la Prêtresse descend à 2. Celle-ci a donc maintenant besoin d'un résultat de 5 ou plus sur un D6 pour égaler la Difficulté de 7 de la Brûlure des Infidèles.

La Prêtresse décide alors de tenter le tout pour le tout et décide de sacrifier un point de F.T. supplémentaire pour renforcer son Lien avec Merin. Sa F.T. passe à 1 mais elle peut lancer 2 dès pour son jet d'Appel. Elle obtient les résultats suivants : 2 et 5. Comme tous les Fidèles du Griffon, la Prêtresse de Fer considère un résultat de 5 comme un 6 sur tous ses jets d'Appel. Le 5 obtenu se transforme donc en 6 et ce résultat ajouté à la F.T. de 1 de la Prêtresse lui permet finalement d'égaler la Difficulté du miracle. Merin entend l'appel de sa servante dévouée et inflige un juste châtiment à la cible du miracle. La Brûlure des Infidèles inflige à celui qui la subit, une Blessure d'une Force égale à la F.T. du Fidèle au moment où il appelle ce miracle. Dans le cas présent, le Guerrier de Mid-Nor encaisse donc une Blessure de Force 1 qui ne le tue pas mais lui inflige une Blessure Grave. La Prêtresse doit maintenant soustraire la valeur de Ferveur du miracle qu'elle vient d'appeler de son score de F.T. La Ferveur de la Brûlure des Infidèles est de 2. La F.T. de la Prêtresse passe donc de 1 à -1, ce qui équivaut à 0.

C'est maintenant au tour de Nerân d'en appeler à sa sombre divinité. Il tente d'ouvrir un passage pour permettre, aux esprits des démons de Mid-Nor de se matérialiser sur le plan d'Aarklash.

La Difficulté du miracle Invocation des Moissonneurs est de 6 + 2 par démon invoqué en plus du premier. Nerân décide de ne pas prendre de risque et limite son invocation à un seul Moissonneur. La F.T. de Nerân est de 3, il a donc besoin d'un résultat de 3 ou plus sur son jet d'Appel. La Prêtresse de Fer ne dispose plus d'aucun point de F.T. pour Censurer son homologue. Impuissante elle ne peut que prier Merin ...

Mais Mid-Nor entend la supplique de Nerân. Celui-ci obtient un résultat de 4 sur son jet d'Appel et une horrible créature ailée et grimaçante prend forme devant lui. Confiants dans la toute-puissance de leurs dieux respectifs, les Fidèles rassemblent les croyants autour d'eux pour déchaîner la colère divine sur leurs ennemis ... Un nouveau tour s'engage dans la Confrontation.



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

Les Immortels

Pour de nombreux guerriers, les Fidèles ne sont que des manipulateurs qui utilisent les anciennes croyances et les peurs ancestrales de leur peuple pour parvenir à leurs fins. Rien n'est plus faux.

Les dieux eux-mêmes ne peuvent se manifester sur Aarklash, mais les légions célestes et abyssales sont là pour prouver que les légendes sont bien réelles ... Ces êtres divins aux pouvoirs parfois terrifiants sont nommés Immortels. Les Immortels sont regroupés de la même façon que les Voies d'Alliances présentes dans le livret CONFRONTATION : Voies de la Lumière, Chemins du Destin et Méandres des Ténèbres.

Une armée donnée ne peut comprendre que des Immortels issus de sa Voie d'Alliance dans ses propres rangs.

Un Immortel peut rejoindre votre armée de deux façons :

- Soit il a été appelé avant la bataille, dépensez dans ce cas les P.A. indiqués sur sa carte de références lorsque vous constituerez votre armée.
- Soit il a été appelé par un Fidèle possédant le miracle approprié au cours de la bataille.

Il existe **trois Cercles** d'Immortels, symbolisant leur puissance et leur place dans la hiérarchie divine. Plus le Cercle d'appartenance d'un Immortel est proche du Cœur de la Création, plus son invocation sera difficile ... voire périlleuse.

Le **3ème Cercle** regroupe les être mineurs, serviteurs des puissances célestes ou démoniaques.

Le **2nd Cercle** est constitué des combattants des armées occultes, des légions qui déferleraient sur Aarklash si les dieux revenaient parmi les hommes.

Le **1er Cercle**, enfin, est composé des êtres les plus puissants et les plus respectés des Sphères Interdites. Leurs pouvoirs défient l'imagination ...

Chaque Immortel possède l'une des Compétences ci-dessous. Pour chacune d'entre elles, le X correspond au Cercle du combattant.

Exemple : Etre de lumière / 2 désigne un Etre de Lumière du Second Cercle.

Etre de Lumière / X : les Etres de Lumière servent la cause de la justice sous toutes ses formes, fut-elle intransigeante ou miséricordieuse. Ils sont affiliés aux Voies de la Lumière. Un Etre de Lumière est immunisé à toute forme de Peur, même d'origine divine ou magique, et ne peut en aucun cas passer sous le contrôle de l'ennemi. Ils sont considérés comme possédant la Compétence Juste.

Etre du Destin / X : le concept de Bien et de Mal est pratiquement inconnu aux Etres du Destin.

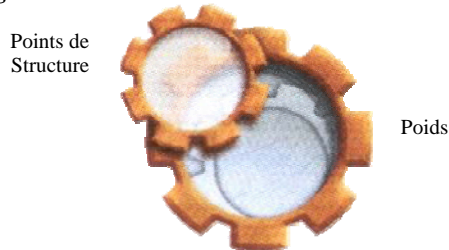
Ils agissent selon leurs désirs, en accord avec leur environnement immédiat. Ils sont affiliés aux Chemins du Destin. Un Etre du Destin est immunisé à la Compétence Assassin. Il peut Charger un ennemi qu'il ne voyait pas au début de son déplacement et détecte les créatures qui se trouvent à sa portée de Charge. Un Etre du Destin est considéré comme possédant la Compétence Conscience.

Etre des Ténèbres / X ... la corruption, la désolation et la destruction sont les principales raisons d'exister de ces créatures effroyables. Ils sont liés aux Méandres des Ténèbres. Contre un Etre des Ténèbres, une Créature qui provoque la Peur n'y est plus immunisée. Sa caractéristique de Peur est transformée en Courage. Un Etre des Ténèbres est immunisé à toute forme de Peur, même d'origine magique ou divine. Il ne peut passer SOUS le contrôle de l'ennemi.

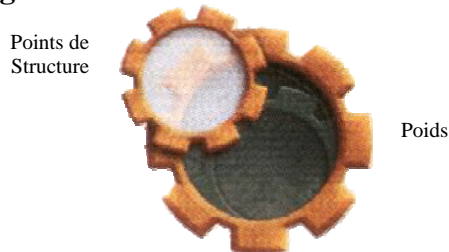
Les Machines de guerre

Toutes les figurines dont la carte de références porte la mention « Artillerie » ou « Char » entrent dans la catégorie Machine de guerre. Une même Machine de guerre peut être symbolisée par plusieurs cartes de références. Outre les habituelles caractéristiques, les Machines de guerre peuvent être associées à trois nouvelles valeurs : les Points de Structure / PS, le Poids et l'Équipage.

Engins Mobiles



Engins immobiles



Les Caractéristiques

Points de structure

Certaines pièces d'Artillerie légère, comme les canons des Bombardiers Nains, dépendent uniquement des combattants qui les manient. Il n'existe pas d'autre moyen pour les détruire que de tuer leurs Servants.

Les Machines de guerre plus importants possèdent par contre une caractéristique qui leur est propre : les Points de Structure ou PS. Pour certains engins, comme les chars, qui sont constitués de différentes parties (châssis, équipage, attelage, etc.), les Points de Structure représentent l'intégrité de l'ensemble de ces éléments. Pour d'autres Machines de guerre, comme les canons, l'engin lui-même est nettement séparé de ses Servants. Dans ce cas, les Points de Structure symbolisent uniquement l'état de l'engin.



Lorsqu'un engin associé à des Points de Structure est la cible d'un tir ou d'une attaque au Corps à Corps, effectuez un Jet de Dégâts dans la table spéciale fournie à la fin de ce livret.

Si l'engin est la cible d'un effet (sort, miracle, etc.) qui lui inflige une Blessure Directe, appliquez la règle suivante :

- BLESSURE LÉGÈRE : l'engin perd 1 PS.
- BLESSURE GRAVE : l'engin perd 2 PS.
- BLESSURE CRITIQUE : l'engin perd 3 PS.
- TUÉ NET : l'engin perd 4 PS.

Poids

La plupart des Machines de guerre sont des engins encombrants et peu maniables. Plus leur valeur de Poids est élevée, plus ceux-ci s'avèreront difficiles à manoeuvrer ou déplacer.

Le symbole de Poids sert également à distinguer deux types de Machines de guerre. Le pictogramme  représente les Engins mobiles. Le pictogramme  symbolise les Engins immobiles.

Équipage

Cette donnée n'apparaît que sur les cartes de Machines de guerre dont l'équipage est indépendant de la structure. Le chiffre associé à cette caractéristique indique le nombre minimum de Servants ou de Suppléants nécessaire au fonctionnement de l'engin. Si le nombre minimum de Servants ou de Suppléants requis n'est pas présent, la Machine de guerre ne peut pas être utilisée. Elle peut cependant être déplacée dans les conditions normales. Pour fonctionner au mieux de leurs capacités, certains engins doivent être manoeuvrés par un nombre de Servants supérieur à la valeur d'équipage. Ce nombre, ainsi que les conditions d'utilisation en cas de sous-effectif sont mentionnés sur la carte explicative de l'engin.

Servants et Machines

Quel que soit le nombre de Servants qui sont associés à une Machine de guerre, ceux-ci sont tous représentés par la carte de la Machine elle-même. Si l'engin est représenté par plusieurs cartes de références, une seule est placée dans la pioche.

Si la Machine de guerre est détruite et qu'il reste des Servants en vie, ne retirez pas la carte de la Machine de guerre de la pioche, elle continue de représenter les survivants.

Le Mouvement

Engins mobiles

Cette catégorie regroupe à la fois les engins légers qui font partie de l'équipement de leurs Servants (comme les canons à vapeur des Bombardiers Nains) et les véhicules capables de transporter leurs Servants

Valeur de Mouvement

Qu'ils soient mus par une source d'énergie qui leur est propre ou tractés par un attelage, les Engins mobiles utilisent la valeur de Mouvement inscrite sur leur carte de références.

Poids

Les Engins mobiles les plus légers ou les plus perfectionnés ne sont pas soumis à une valeur de Poids. Ils peuvent se déplacer comme n'importe quel combattant. Pour les autres, cette valeur détermine certaines restrictions car ils ne peuvent pas contourner les obstacles avec la même facilité que les autres combattants.

Le déplacement d'un tel engin s'effectue essentiellement en ligne droite et vers l'avant. Ce type de machine ne peut pas effectuer de mouvement en marche arrière. Il est néanmoins possible d'effectuer des Virages pour changer de trajectoire.

Un Virage est une réorientation effectuée en plein déplacement, grâce à l'élan pris par le véhicule.

Lorsqu'elle effectue un Virage, une Machine de guerre peut se réorienter de 45°.

Une Machine de guerre peut effectuer un Virage pour chaque tranche complète de X cm parcourue. La valeur X est égale à la valeur de Poids de l'engin.

Exemple : un char dispose d'une capacité de Mouvement de 20 et d'un poids de 10. Il peut donc parcourir jusqu'à 40 cm lors d'un déplacement et effectuer un Virage tous les 10 cm. Il n'est cependant pas obligé d'effectuer son Virage juste après 10 cm. il ne s'agit que de distance minimum à respecter entre deux virages. Il peut donc effectuer son premier virage après avoir parcouru 13 cm, le second après 24 cm et ainsi de suite tant qu'il se déplace toujours d'au moins 10 cm entre chaque réorientation.

Une Machine de guerre qui commence la phase de Mouvement en étant immobile et libre de tout adversaire peut néanmoins se réorienter dans la direction de son choix avant de se déplacer. Elle peut ensuite effectuer des Virages de la façon décrite ci-dessus.

Chapitre V – Fortification

Engins immobiles

Ce terme désigne les machines qui nécessitent l'intervention de Servants pour être déplacées. En Engin immobile est reconnaissable à son pictogramme de Poids noir.

Lorsque la pioche est constituée, n'y placez pas les cartes de références des Servants, seules les cartes de Machines de guerre sont mélangées avec les autres.

La valeur associée au Poids indique la pénalité de Mouvement subie par les Servants lorsqu'ils déplacent la machine. Cette pénalité est réduite de 2 pour chaque Servant en plus du premier qui se place au contact de l'engin lors du déplacement.

Exemple : le Poids d'une baliste est de 8. Si un seul Servant tente de se déplacer, il subira une pénalité de Mouvement de 8 points. Si deux Servants joignent leurs efforts, cette pénalité ne sera plus que de 6 et passera à 4 si un troisième Servant leur prête main-forte.

Le nombre de Servants qui peuvent aider au déplacement d'une Machine de guerre est limité par le nombre de figurines pouvant être au contact socle à socle avec le socle de l'engin.

Si tous les Servants ne possèdent pas la même caractéristique de Mouvement, la valeur prise en compte est la plus faible parmi eux.

Seuls les Servants de l'engin peuvent participer à son déplacement, un Suppléant (voir section suivante) ou tout autre combattant ne peut jamais être utilisé pour déplacer une Machine de guerre.

Lorsque les Servants se déplacent avec leur machine, ils peuvent Courir mais ils ne peuvent ni Charger, ni Engager de combattant adverse au Corps à Corps. Il leur est impossible d'effectuer des Prouesses Physiques ou d'Esquiver, ils ne peuvent pas non plus tirer, ni lancer de sorts ou Appeler de miracles. Les Magiciens peuvent toutefois effectuer de la Contremagie et récupérer leurs gemmes de Mana normalement. Les Fidèles peuvent exercer la Censure. Un tel engin ne peut pas être déplacé et tirer au cours du même tour. Il peut cependant être réorienté dans n'importe quelle direction, mais il subira un malus de -1 au résultat final de son Jet de Tir. Pour utiliser un Engin immobile, les Servants doivent être placés au contact de celui-ci.

Lorsque la carte de Machine de guerre est activée, les Servants d'un Engin immobile peuvent choisir d'abandonner leur machine pour se joindre aux combats.

Perte de servants et destruction

Engins mobiles

Les Engins mobiles sont représentés par une seule carte de références. Les caractéristiques notées sur la carte représentent le potentiel global de l'engin et tiennent compte de la présence de Servants et/ou d'un attelage. Ces Machines de guerre sont associées à des Points de Structure. Si ceux-ci tombent à 0 ou moins, l'engin est détruit.

Engins immobiles

La plupart des machines requièrent la présence d'un nombre minimum de Servants pour être utilisées. Ceci est symbolisé par un équipage sur leur carte de références. Si les Servants ne sont pas assez nombreux, l'engin ne pourra pas fonctionner au mieux de ses capacités et sera parfois même utilisable. Une figurine au contact d'un adversaire ne peut pas participer à l'utilisation d'une Machine de guerre.

Si tous les Servants d'un Engin immobile sont tués, celui-ci demeure sur le champ de bataille tant qu'il lui reste au moins 1 Point de Structure.

Les Suppléants

Les Servants des Engins immobiles peuvent parfois être remplacés sous certaines conditions. Ces remplaçants sont

appelés Suppléants. Les conditions à remplir pour qu'un combattant puisse devenir Suppléant sont indiquées sur la carte explicative de l'engin.

Prise d'une Machine de guerre

Une Machine de guerre peut être capturée par l'ennemi si aucune figurine de son camp ne se trouve à 10 cm ou moins de celle-ci. Il suffit pour cela d'amener à son contact un nombre de figurines égal à la valeur d'Equipage de l'Engin. Tous les combattants doivent réunir les conditions nécessaires pour devenir Suppléants. Lorsqu'une Machine de guerre est capturée, considérez que son camp d'origine est désormais celui qui vient de s'en emparer. L'engin pourra ensuite être repris dans les mêmes conditions. Souvenez-vous néanmoins qu'un Engin immobile ne peut être déplacé que par ses Servants. Un engin capturé ne peut être déplacé, seulement être réorienté.

Exemple : un Casse-Montagne Gobelin disposait de cinq Servants au début de la partie. Au quatrième tour, deux des Servants ont été tués et les trois autres ont abandonné la machine infernale pour aller se battre à 15 cm de celle-ci. La valeur d'Equipage du Casse-Montagne est de 1. Pour devenir Suppléant du Casse-Montagne, un combattant doit disposer d'une valeur de Tir supérieure ou égale à 3 et d'une valeur de Discipline supérieure ou égale à 3.

Durant la phase de Mouvement, un Thallion du Griffon vient se positionner au contact du Casse-Montagne. Puisqu'il remplit les conditions pour devenir Suppléant et qu'aucun Gobelin ne se trouve à moins de 10 cm de l'engin, le Casse-Montagne est désormais contrôlé par le joueur Griffon.

Destruction d'un Engin immobile

Lorsqu'un Engin immobile ne possède plus de points de Structure, il est détruit et retiré du terrain.

Les Servants encore en vie demeurent sur le terrain et continuent d'être représentés par la carte de références de la Machine de guerre à laquelle ils étaient associés.

Machines de guerre au combat

Engins mobiles

L'Engin au Corps à Corps

Un Engin mobile est considéré comme une seule entité. Ses caractéristiques d'Attaque, de Force, de défense et de Résistance tiennent compte du potentiel au combat des pilotes et de l'attelage le cas échéant. Au Corps à Corps, peu importe la position des adversaires au contact de l'engin, ce sont toujours les mêmes caractéristiques qui sont utilisées, comme s'il s'agissait d'un seul gros combattant. Les règles normales de Corps à Corps s'appliquent. Toutefois le nombre de dés de combat dont l'engin dispose peut varier selon les cas. Celui-ci peut être associé à certaines règles spéciales.

La taille et la structure des Machines de guerre peuvent être très différentes d'une figurine à l'autre et le nombre de combattants qui peuvent y être accolées peut varier.

Toutes ces indications spéciales sont mentionnées sur les cartes de références de l'engin.

Mouvement de poursuite

Les Engins mobiles peuvent effectuer des Mouvements de Poursuite dans les conditions normales à condition qu'aucun adversaire ne se trouve au contact de l'engin. Rappelez-vous cependant qu'il s'agit de machines dont la maniabilité est restreinte. Les Mouvements de Poursuite s'effectueront donc la plupart du temps en ligne droite, à moins que le Poids de l'engin soit suffisamment faible pour permettre à la Machine de guerre d'effectuer un virage pendant son Mouvement de Poursuite. Une Machine de guerre peut également utiliser son Mouvement de Poursuite pour se réorienter au lieu de se déplacer.

Chapitre V – Fortification

Désengagement

Les Machines de guerre qui sont soumises à une valeur de Poids ne peuvent pas se Désengager en utilisant leur valeur d'Initiative, elles doivent pour cela utiliser la règle de Désengagement en Force.

Engins immobiles

Les Servants au Corps à Corps

Au Corps à Corps, les Servants combattent normalement en utilisant leurs propres caractéristiques. Un Servant engagé au Corps à Corps ne peut pas assurer le fonctionnement de la Machine de guerre.

Mouvement de Poursuite

Les Servants de l'engin peuvent effectuer des Mouvements de Poursuite de façon normale.

L'engin au Corps à Corps

Les figurines en contact avec la Machine de guerre peuvent la prendre pour cible de leurs Attaques. Celle-ci ne dispose d'aucun dé de combat, mais les adversaires doivent tout de même effectuer leurs Jets d'Attaque, un résultat de 1 demeurant un échec automatique.

Tir sur les Machines de guerre

Lorsqu'un Engin immobile est pris pour cible et que des Servants se trouvent à son contact, déterminez qui est touché comme lors d'un Tir dans la mêlée.

« Oui, oui... Termine-donc ton enchaînement pendant que je recharge... et baisse la tête, je vais le faire descendre de son cheval... »

- Lor-Arkhan, le Forcené.

L'Artillerie

Toutes les figurines dont le Rang porte la mention Artillerie répondent aux règles suivantes.

Ligne de vue

L'angle de vue d'une Machine de guerre est de 180° par rapport à l'extrémité de l'arme utilisée.

Engins mobiles

Un Engin mobile peut se déplacer et tirer au cours du même tour. Il subit alors une pénalité de +1 à la difficulté de son Jet de Tir. Il peut même effectuer une Course et tirer. La pénalité est alors de +2 au lieu de +1.

Le Servant qui effectue le tir peut effectuer des Tirs Rapides et des Tirs de Précision comme n'importe quel autre tireur.

Dans certains cas précisés sur la carte de références de l'engin, le Servant qui effectue le Tir ne peut s'orienter vers sa cible sans que l'engin lui-même ait besoin de changer de direction.

Engins immobiles

Sauf indication contraire précisée sur la carte de références, les Engins immobiles ne peuvent pas se déplacer et tirer au cours du même tour.

Pour le test de Tir, le joueur qui contrôle la Machine de guerre peut utiliser la valeur de Tir qu'il désire parmi celles des Servants qui se trouvent au contact de l'engin.

Si un Servant ou un Suppléant possède une arme de Tir dans son équipement, il ne peut pas s'en servir s'il participe au tir d'une Machine de guerre lors d'un même tour.

Artillerie

La plupart des Engins immobiles sont des pièces d'Artillerie. Il peut également arriver que ces engins soient montés sur des Engins mobiles. Un char peut par exemple être surmonté d'une baliste.

Il existe deux types d'Artillerie : l'Artillerie perforante et l'Artillerie à effet de zone. Chacune de ces deux catégories se divise en deux classes : l'Artillerie Légère et l'Artillerie Lourde.

Ces armes utilisent les règles de Tir habituelles, mais celles-ci peuvent se révéler bien plus dévastatrices.

Artillerie perforante

Cette catégorie regroupe toutes les Machines de guerre sous le rang « Artillerie Légère » ou « Artillerie Lourde ». Il s'agit souvent de balistes ou de canons de petit calibre.

Lorsqu'un tir d'Artillerie inflige un TUÉ NET à une cible, le projectile poursuit sa course en ligne droite. Toute figurine située sur la trajectoire subit un Jet de Blessures. Le Force de ce Jet est réduite de 2 points par rapport à celle du jet précédent s'il s'agit d'Artillerie Légère. S'il s'agit d'Artillerie Lourde, la Force ne diminue pas. Le projectile poursuit ainsi sa course tant qu'il inflige des TUÉ NET aux combattants touchés. Cependant, il ne peut jamais aller au-delà de sa portée de tir maximum.

Artillerie à effet de zone

Cette catégorie regroupe toutes les Machines de guerre dont le rang porte la mention « Artillerie Légère / Zone » ou « Artillerie Lourde / Zone ».

Le test de Tir se déroule dans les conditions normales. Si l'artilleur réussit son tir, centrez le gabarit de dispersion fourni avec la figurine sur la cible.

Un résultat de 1 au test de Tir indique que l'arme est bloquée, elle ne pourra pas tirer lors du prochain tour. Pour tout autre résultat indiquant un échec, on considère que le projectile a dévié. Centrez le gabarit de dispersion sur la cible. La flèche du 1 sur le gabarit doit être orientée dans l'axe de la ligne de tir. Lancez un D6 et reportez-vous au résultat ci-dessous :

1. le projectile dévie sa course de 4 cm.
2. le projectile dévie sa course de 6 cm.
3. le projectile dévie sa course de 8 cm.
4. le projectile dévie sa course de 10 cm.
5. le projectile dévie sa course de 12 cm.
6. le projectile dévie sa course de 14 cm.

Lancez ensuite un nouveau D6 pour déterminer sa direction en fonction des flèches numérotées du gabarit.

Les dommages ainsi causés par le projectile varient s'il s'agit d'Artillerie Légère ou Lourde.

- Artillerie Légère / Si le tir a atteint sa cible, celle-ci est touchée automatiquement et subit un Jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme. Lancez un D6 pour chacune des autres figurines situées, même partiellement, sous le gabarit. Sur un résultat de 4 ou plus, la figurine est touchée et subit un Jet de Blessures d'une Force égale à la moitié de celle de l'arme arrondie au chiffre supérieur.

- Artillerie Lourde / Si le tir a atteint sa cible, celle-ci est touchée automatiquement et subit un Jet de Blessures d'une force égale à celle de l'arme. Lancez un D6 pour chacune des autres figurines situées, même partiellement, sous le gabarit. Sur un résultat de 3 ou plus, la figurine est touchée et subit un Jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme.

Tir sur figurines en altitude

Si un engin d'Artillerie à effet de zone prend une cible un combattant se trouvant au Palier 1 ou 2, deux cas de figure sont possibles.

Si la cible est touchée, placez le gabarit sur celle-ci. Toutes les figurines situées au même Palier que la cible et qui sont touchées par le gabarit subissent les effets du tir.

Si le tir dévie, le projectile retombe au sol. Effectuez le Jet de dispersion à partir de la position de la cible, mais en considérant que l'obus explose au Palier 0.

Contre-Tir

Les Machines de guerre peuvent effectuer des Contre-Tirs dans des conditions normales. Comme pour les autres tireurs, la difficulté du Contre-Tir est fixée à 6. Pour la résolution d'un tir d'Artillerie qui nécessite l'emploi du gabarit de dispersion, la cible est placée à la moitié de la distance qui le sépare de l'engin pour déterminer l'impact du projectile.

Si la cible se trouve à un Palier différent de celui auquel se trouve la Machine de guerre, ne tenez compte que de la distance au sol qui sépare l'engin de la cible pour déterminer la position de cette dernière au moment du tir.

Commandement et fuite

Engins mobiles

Les Valeurs de Courage et de Discipline des Engins mobiles sont liées à celles de leurs Servants.

Un Engin mobile peut donc bénéficier des bonus liés à la présence d'un Etat-major pour utiliser les valeurs d'un Commandant dans les conditions normales.

De la même façon, les réactions de ces Machines de guerre sont conditionnées par celles des combattants qui les dirigent. Ainsi, lorsque ses Servants se trouvent sous l'influence de la Peur, un Engin mobile peut avoir deux types de réactions. S'il n'est pas soumis à un indice de Poids, les règles sur la Peur s'appliquent normalement. S'il possède une valeur de Poids, l'engin est immédiatement immobilisé. Il ne se déplacera plus, il subira les pénalités dues à la Peur et il ne pourra plus tirer tant qu'il n'aura pas été rallié.

Engins immobiles

Les Servants de ce type de Machines de guerre utilisent leurs valeurs pour tout leurs tests de Courage et de Discipline. Ils peuvent néanmoins bénéficier des bonus liés à la présence d'un Etat-major ou utiliser les valeurs de Commandant dans les conditions normales.

Si les Servants d'un Engin immobile sont mis en fuite, ils abandonnent leur Machine de guerre sur place. S'ils parviennent à se rallier et à rejoindre leur machine, ils pourront alors à nouveau l'utiliser.



Copyright RACKHAM, 1997-2003. Tous droits réservés.

Machines à vapeur Naines et engins à naphte Gobelins

Les Nains de Tir-Nâ-Bor, ingénieurs hors pair et les Gobelins de No-Dan-Kar, ingénieurs plagiaires, ont mis au point des engins dévastateurs qui utilisent, pour les uns, la puissance de la vapeur et pour les autres, un tout autre combustible peu connu jusqu'alors : la naphte.

Chaque équipement de ce type est associé à une caractéristique indiquée sur la carte de références de son possesseur.

A chaque phase de la partie où cette caractéristique entre en jeu, n'importe quelle figurine équipée d'une Chaudière ou d'un Carburateur peut lancer 1D6. Certains combattants peuvent lancer plusieurs D6. Dans un tel cas, le nombre de dés est indiqué après la caractéristique concernée.

Ce jet est appelé Jet de Pression pour une Machine à vapeur et Jet d'Injection pour un Engin à naphte.

Le résultat du ou des dés représente le bonus obtenu dans la caractéristique associée à l'équipement. Si lors d'un tel jet, l'un des dés indique un 1, n'appliquez pas le bonus car un incident vient de se produire. Lancez immédiatement un dé sur la « TABLE DES INCIDENTS » pour savoir ce qui n'a pas fonctionné dans la chaudière.

La puissance de ces machineries est cependant limitée : un 6 ne permet pas de relancer le dé lors d'un jet de Pression ou d'Injection.

Si un tel équipement est utilisé dans le cadre d'un Tir, que ce soit pour modifier la portée, la Force du projectile ou tout autre paramètre, le Jet de Pression ou d'Injection doit être effectué juste avant le test de Tir. Si un incident survient, le Tir est annulé et le tireur doit procéder à un jet sur la table des incidents.

Dans n'importe quel autre cas où un tel engin est utilisé, le Jet de Pression ou d'Injection doit être effectué lorsque la valeur concernée est utilisée. Par exemple, un jet qui affecte la Force au Corps à Corps doit être effectué juste avant de procéder au Jet de Blessures après une Attaque réussie. Dans ce cas, si un incident survient, effectuez un jet sur la Table des Incidents et appliquez les effets. Si le combattant est tué suite à l'Incident, toutes ses actions en cours sont immédiatement annulées. Si l'incident se solde par un autre résultat que « Explosion », l'action en cours d'exécution doit être résolue normalement.

Table des machines à vapeur et à naphte

Résultat du D6	Incidents
1 . Explosion	Le Combattant est TUÉ NET par l'explosion de la chaudière. Toutes les figurines à 5 cm de lui subissent une touche de Force 10.
2 . Surchauffe	La chaudière tremble et siffle à tout va, indiquant une explosion imminente. Une nouvelle Surchauffe provoquera une Explosion / voir 1.
3 . Structure Fissurée	La chaudière perd ses rivets et se fissure. Lors des prochains Jets de Pression ou d'Injection, un incident surviendra sur un résultat de 1 ou 2.
4 . Soupape Endommagée	Une fuite se déclare. Ignorez les 5 et les 6 lors des prochains jets de Pression ou d'Injection.
5 . Fuite	Le réservoir fuit anormalement et menace de s'arrêter d'un instant à l'autre. Une nouvelle Fuite provoquera un Arrêt de l'engin / voir 6.
6 . Arrêt de la Chaudière	Une panne bloque la mécanique. Le combattant ne peut effectuer aucun Jet de Pression ou d'Injection à moins de réussir un jet de 4 ou plus sur un D6 au début de chaque tour de jeu.

Compétences

Abominable : Les créatures qui possèdent cette Compétence ont un aspect particulièrement repoussant ou inquiétant. Leurs ennemis doivent toujours tester leur Courage contre leur Peur, même s'ils y ont résisté précédemment ou s'ils ont déjà surmonté une valeur de Peur supérieure.

Acharné : Qu'ils soient insensibles à la douleur ou qu'ils soient trop frénétiques pour s'en rendre compte, les Acharnés sont capables d'encaisser les blessures les plus terribles tout en continuant à se battre. Lorsqu'un Acharné est TUÉ NET, ne retirez pas sa figurine du terrain. Il est considéré comme étant en Blessure Critique jusqu'à la fin du tour, quelles que soient les Blessures qu'il encaisse jusqu'à cet instant où son métabolisme le trahit enfin. Acharné est sans effet sur les éléments du jeu qui retirent le combattant **de la partie**.

Adeptes : À force d'études, l'Initié se hisse parfois jusqu'au rang d'Adeptes. Il apprend à connaître un deuxième Élément.

Aguerri : Certains soldats vivent depuis si longtemps au milieu des champs de bataille que pour eux, la guerre est devenue une raison de vivre. Les Personnages qui maîtrisent cette Compétence considèrent les 5 comme des 6 sur tous leurs jets de dés, et peuvent donc les relancer. Aguerri n'a aucun effet sur les jets de blessures. On ne peut l'acquérir ni comme un Don Surnaturel, ni comme un Élixir.

Aimé des dieux : Quand les dieux aiment, ils savent aider et donner. Pour chacun de ses jets, hormis les Jets de Blessures, un combattant Aimé des Dieux considère un résultat de 4 ou 5 comme étant égal à 6 et peut donc le relancer. Grâce à cette Compétence, un résultat de 1 obtenu après avoir relancé un 6 s'ajoute au résultat précédent.

Ambidextre : Les guerriers ambidextres peuvent manier simultanément deux armes avec la même habileté, ce qui les rend redoutables. Les combattants ambidextres ont la faculté de contre-attaquer sans pénalité. Ils obtiennent un dé d'Attaque pour chaque Défense réussie. Ambidextre n'est pas cumulable avec la Contre-attaque ou la Défense soutenue.

Apatride : Les Apatrides n'appartiennent à aucun peuple, à aucun pays... Ils n'obéissent à aucune loi et ne se fient qu'à leurs propres règles. Leur destinée est ailleurs. Un Apatride peut intégrer n'importe quelle armée. Le combattant s'accommodera si bien à son environnement qu'il adoptera la Compétence la plus répandue chez ses nouveaux hôtes au début de la bataille. Il ne peut acquérir de cette manière que les Compétences présentes dans le livret **CONFRONTATION**. Les Compétences Colossal, Destrier, Énorme, Gigantesque, Membre supplémentaire et Mort-Vivant ne peuvent être acquises grâce à Apatride.

Artificier : Pour se prémunir des attaques des Éclaireurs adverses, les Servants de certaines Machines de guerre entrent des charges explosives tout autour de leur position. Lorsqu'il est déployé, un combattant qui possède cette Compétence dispose de deux marqueurs : un Piège et un Leurre. Ces pions peuvent être placés à 20 cm ou moins de la Machine de guerre à laquelle le combattant est associé.

Par la suite, toute figurine amie ou ennemie qui passe à 5 cm ou moins de l'un de ces marqueurs le déclenche. S'il s'agit d'un Leurre, rien ne se produit. Si par contre il s'agit d'un Piège, la mine explose. Toutes les figurines dont le socle se trouve, même partiellement, dans un rayon de 10 cm autour du marqueur subissent une Blessure de Force 6. Si plusieurs marqueurs sont déclenchés par une même figurine, résolvez leurs effets les uns après les autres.

Une mine ne peut être déclenchée d'aucune autre façon.

Assassin : Les assassins sont des guerriers entraînés à réaliser des attaques éclairées aussi puissantes que précises. Un assassin qui charge sa victime lancera 3 dés lors du premier jet de blessures à

son encounter. Il choisira alors les 2 dés qui lui conviennent pour déterminer la gravité des dégâts infligés. Un "Assassin" est immunisé aux effets de cette Compétence.

Autorité : Un combattant possédant cette Compétence n'est peut-être pas un fin stratège, mais possède néanmoins une puissante aura d'autorité. Lorsqu'un combattant possédant l'Autorité est présent dans une mêlée, il choisit de quelle manière les combats de la mêlée sont séparés, ainsi que l'ordre dans lesquels ils seront résolus. Une mêlée est un ensemble compact de combattants en contact socle à socle les uns avec les autres. Le joueur qui a remporté le Jet de Tactique au début du tour décide si tous les combats de la mêlée concernée seront résolus **avant** ou **après** les autres mêlées. Dans l'hypothèse où plusieurs mêlées contiendraient chacune un combattant disposant d'Autorité, le joueur qui a remporté le Jet de Tactique choisit dans quel ordre elles seront résolues. Si une même mêlée contient en son sein des Autorités ennemies, cette Compétence est sans effet.

Bond : Certaines créatures d'Aarklash ont appris à se déplacer par bonds. Elles sont capables de franchir une distance égale à la moitié de leur déplacement d'un seul bond, en ignorant tous les obstacles, même une figurine dont la taille ne déplace pas leur caractéristique de Mouvement en centimètres. Une figurine peut effectuer deux bonds par tour, quel que soit le type de déplacement (sauf la nage et l'esquive).

Bravoure : Les valeureux guerriers qui possèdent la Compétence Bravoure ne considèrent pas un 1 à un jet de courage comme un échec automatique. Ils relancent les 5 comme s'ils étaient des 6 sur un jet de Courage.

Bretteur : Les bretteurs ont une maîtrise des passes d'armes rarement égalée. Ils ignorent le seuil minimum fixé par la Défense de l'adversaire lors de tout jet d'attaque.

Brute Épaisse : Certains guerriers sont de véritables brutes qui assènent des coups d'une rare violence, très difficiles à parer. Tous les résultats de 5 lors des jets d'attaque sont considérés comme des 6 et peuvent donc être relancés. Pour eux, un 1 obtenu après avoir relancé un dé sur un test d'attaque n'est pas un échec.

Charge Bestiale : La Charge Bestiale est une technique de combat qui permet d'utiliser le poids de son corps comme moyen d'attaque. Un guerrier qui connaît la Charge Bestiale place un dé supplémentaire en Attaque contre la cible qu'il vient de charger. Cette Compétence est sans effet lors d'un Engagement ou d'un Mouvement de Poursuite.

Colossal : Les créatures colossales ignorent les malus dus aux blessures. Lorsqu'elles sont tuées, ne les retirez pas du jeu... Mais appliquez les effets d'une "Blessure Grave". Tuez-les une deuxième fois, elles subiront une "Blessure Critique". Il vous faudra les tuer une troisième fois pour qu'elles soient mortes pour de bon.

Commandement / X : Tous les guerriers situés à distance / X de la figurine qui possède cette Compétence peuvent utiliser ses valeurs de Courage, Peur et Discipline s'ils doivent tester l'une de ses trois caractéristiques. Dans le cadre des Alliances, seul le peuple du "Commandeur" peut bénéficier de ses effets. Toutes les figurines situées à Commandement / X d'un Porte-Étendard bénéficient d'un bonus de +1 lors d'un test de Courage. Toutes les figurines situées à distance / X d'un Musicien bénéficient d'un bonus de +1 lors d'un test de Discipline. Le Commandement ne propage pas la Peur à des combattants qui ne possèdent pas un score de Peur, et vice-versa.

Concentration / X : L'apprentissage du combat passe aussi par l'esprit. Il existe, dit-on, des combattants capables de se concentrer jusqu'à rendre leur volonté aussi aiguisée qu'une lame et accomplir des prodiges que leurs corps ne permettraient pas dans d'autres conditions. Certaines caractéristiques des combattants dotés de cette Compétence sont représentées en gras sur leur carte de références. La valeur X de cette Compétence indique un nombre

Annexe 1 - Compétences

total de points supplémentaires que vous pouvez répartir entre ces caractéristiques spéciales lors de chaque tour. Ces points supplémentaires peuvent être attribués n'importe quand et pas forcément en une seule fois. En revanche, il est impossible d'utiliser ces points pour modifier un jet déjà effectué.

Les bonus obtenus par le biais de la Concentration ne se transmettent pas par le Commandement. Les effets de cette Compétence durent jusqu'à la fin du tour.

Conscience : Que ses sens soient aiguisés à l'extrême, qu'il possède un don mystérieux ou tout simplement qu'il soit en parfaite symbiose avec son environnement, le combattant qui possède la Compétence Conscience peut Charger une figurine qui qu'il ne voit pas au début de son déplacement. Il ignore également les effets de la Compétence Assassin et détecte les Éclaireurs qui se trouvent à sa portée de Charge.

Construct : Un Construct est un automate animé par des moyens magiques ou mécaniques. Beaucoup sont des jouets réservés aux enfants de la noblesse. D'autres en revanche, sont de redoutables machines de guerre ! Un Construct réagit de façon automatique sans aucun sentiment : le Courage et la Discipline lui sont inconnus. Un combattant possédant cette Compétence est immunisé à la Peur, même provoquée par les Morts-vivants. D'autre part, il n'est pas sujet aux règles de Discipline : lorsqu'il doit effectuer un jet de Discipline, on considère que sa caractéristique de Discipline est égale à 0. Un Construct ne peut pas se noyer : il ne subit pas de Blessure Légère lorsqu'il échoue à un jet de Prouesse pour nager.

Contre-Attaque : Face à un adversaire capable de rendre coup pour coup, même le plus habile des escrimeurs se doit de craindre la mort. Un combattant non-Personnage qui possède cette Compétence peut effectuer des Contre-Attaques comme s'il s'agissait d'un Personnage. Si le combattant doté de cette Compétence possède déjà la faculté de Contre-Attaquer, la difficulté de ses Jets de Défense lorsqu'il effectue une Contre-Attaque n'est augmentée que de 1 point au lieu des 2 habituels.

Coup de Maître / X : Les guerriers les plus disciplinés et les plus féroces ont appris à concentrer toutes leur énergie en une fraction de seconde et peuvent délivrer des coups capables de fendre les rochers. Un combattant possédant cette Compétence peut effectuer des Coups de Maître comme un Personnage. Si un de ses Coups de Maître touche au but, sa Force sera augmentée d'une valeur égale à X pour le jet de Blessures qui s'ensuivra et uniquement pour celui-ci.

Cri de Guerre / X : Au moment de charger un ennemi pour l'engager au corps à corps, le guerrier pousse un hurlement de haine. Ce cri lui donne un niveau de Peur égal à / X pendant le tour où il charge. Le combattant utilisera toujours son score de Courage pour résister à la Peur.

Cri de Ralliement : Une fois par partie, le guerrier capable de pousser un cri de ralliement inspire des actes héroïques à ses troupes. Tous les guerriers de son peuple sont immunisés à la Peur jusqu'à la fin du tour de jeu. Les guerriers qui étaient en fuite sont automatiquement ralliés et peuvent de nouveau agir normalement.

Désespéré : Un Désespéré n'a plus rien à perdre, soit parce qu'il a déjà tout perdu, soit parce qu'il n'a jamais rien possédé. Un Désespéré ne connaît pas la Peur. Les malus liés à l'Influence de la Peur se transforment en bonus, et il ne fuira jamais. Un Désespéré peut même Charger ou Engager librement une figurine qui provoque la Peur.

Destrier : Certains cavaliers entraînent leur monture afin d'en faire des destriers qui les aideront au combat. Au corps à corps, le destrier donne un dé de combat supplémentaire, qui s'ajoute à ceux auxquels sont cavalier a normalement droit. Ce dé supplémentaire ne s'ajoute pas lors d'une charge. Enfin, les troupes équipées d'un Destrier peuvent accomplir une manœuvre d'Esquive.

Dévotion / X : Certains guerriers ont une telle dévotion envers leurs maîtres qu'ils sont prêts à donner leur vie à la gloire de ceux

qu'ils servent. Lorsqu'un Magicien de votre camp a besoin de gemmes de Mana, il peut sacrifier un combattant possédant cette Compétence à n'importe quel moment dans le tour. Le sacrifié doit être en contact socle à socle avec le Magicien.

Par cet acte, ce dernier récupère X gemmes d'un Élément qu'il maîtrise, et d'un seul. Retirez le guerrier comme s'il venait d'être TUÉ NET. Il est considéré comme une perte.

Dur à Cuire : Lorsqu'un guerrier effectue un jet de Blessures sur un combattant Dur à Cuire, les effets de la Blessure se lisent une ligne plus haut sur le tableau des Blessures. Il n'est pas possible de remonter e cette manière plus haut que la première ligne du tableau. Dur à Cuire ne s'applique pas contre les Blessures Exceptionnelles (les doubles) et le résultat TUÉ Net sur le Tableau des Blessures.

Éclaireur : Lors de l'Approche, les cartes de références des Éclaireurs de chaque armée sont mélangées dans une pile à part. Après avoir épuisé la pile principale de l'Approche, les Éclaireurs sont déployés à leur tour, de la même manière. Un Éclaireur peut être placé sur tout le terrain, même dans le champ de vision ennemi.

Les Éclaireurs peuvent se déployer de manière à charger un ennemi au premier tour, mais hors de la distance de Marche de toute figurine ennemie déjà placée.

- Si l'Éclaireur se déploie à sa propre distance de Charge d'un adversaire, il est considéré comme visible de l'ennemi.

- Si l'Éclaireur se déploie hors de sa propre distance de Charge d'un adversaire, il est considéré comme "invisible" et ne peut être la cible d'une quelconque action ennemie.

Tant qu'il ne fait aucun jet à l'exception du test de Courage, ou qu'un adversaire n'est pas à distance de Marche de lui, l'Éclaireur est dissimulé et ne peut être la cible directe d'aucune action ennemie.

Enchaînement : Il est des situations dans lesquelles une avalanche de coups, même désordonnés, vaut mieux que des passes d'arme subtiles et complexes.

Les combattants non-Personnages qui possèdent cette Compétence ont la possibilité de prendre un dé supplémentaire lors d'un Corps à Corps en sacrifiant des points d'Attaque et de Défense, comme un Personnage.

Ils ne peuvent cependant pas acquérir de cette façon plus d'un dé de combat supplémentaire par phase de Corps à Corps. Lorsqu'un Personnage bénéficiant de cette Compétence décide d'acquérir des dés de combat en plus, le premier dé de chaque phase de Corps à Corps ne lui coûte qu'un point d'Attaque et de Défense au lieu de deux. Les dés suivants seront acquis de la manière habituelle.

Ennemi Personnel / X : Les causes qui alimentent les conflits sur Aarklash sont innombrables, mais il en est une qui fait plus de victime que les ouragans : la haine. Si un Personnage arrive à porter le coup de grâce qui TUE NET son Ennemi Personnel, il est automatiquement soigné de toutes ses Blessures. Il "vole" également une Compétence au choix de son Ennemi et pourra l'utiliser jusqu'à la fin de la bataille.

Énorme : Les créatures Énormes ignorent les malus dus aux Blessures. Lorsqu'elles sont tuées, ne les retirez pas du jeu... Mais appliquez les effets d'une "Blessure Critique". Tuez les à nouveau, elles seront mortes pour de bon.

Ephémère / X : Certains êtres ne peuvent demeurer qu'un temps limité sur un plan de la réalité qui n'est pas le leur. D'autres ont tout simplement une espérance de vie des plus courtes. A la fin de chaque tour, un combattant qui possède cette Compétence doit lancer un D6.

Sur un résultat supérieur ou égal à la valeur annoncée en / X, il subit une Blessure Légère et doit lancer à nouveau le dé.

Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il soit TUÉ NET ou que le dé indique un résultat inférieur à X.

Un élément du jeu disposant de Points de Structure peut également être doté de cette Compétence, symbole de sa fragilité. Dans ce cas, il perd 1 P.S. à chaque fois que le résultat du jet est supérieur ou égal à X. Une figurine affligée de cette Compétence ne peut en aucun cas bénéficier des effets d'un Jet de Régénération.

Annexe 1 - Compétences

Esprit de ... / X : Certains Magiciens possèdent un lien privilégié avec un Élément. Leur connaissance de cet Élément est telle qu'ils sont capables de le contrôler et de l'altérer selon leur désir. Lors d'un jet d'Incantation composé de cet Élément, un résultat de 1 au dé n'est pas considéré comme un échec automatique. Sur la carte, le X est remplacé par le nom de l'Élément.

État-Major : Un état-major regroupe un Personnage disposant de la Compétence Commandement, un Porte-Étendard et un Musicien. Tous les combattants situés à distance de Commandement d'un des trois membres de l'état-major peuvent utiliser la valeur de Courage / Peur et de Discipline du Personnage +2. Dans ce cas, la Compétence Commandement est sans effet.

Exalté : un Exalté a consacré bien plus que sa vie à son dieu. Habile est celui qui saura dissocier la voix d'un Exalté de celle de sa divinité ! Un Exalté ne considère pas un 1 comme un échec automatique lorsqu'il effectue un jet de Divination, même après avoir relancé un 6.

Fanatisme : Lors d'un test de Discipline, un Fanatique peut relancer les 5 comme s'ils étaient des 6. Lorsqu'un Fanatique échoue à un test de Courage, il doit tenter un jet de Discipline avec la même difficulté pour ne pas fuir. Il subira tout de même les effets de la Peur et ne pourra pas charger ou engager la créature qui l'effraie.

Fauchage / X : Certaines Machines de guerre sont pourvues de terribles lames sur leurs côtés. Cet équipement peut s'avérer dévastateur lorsque l'engin s'élance le long des rangs ennemis, fauchant les combattants comme du blé mûr. Lorsqu'une Machine de guerre qui possède cette Compétence effectue un déplacement, chaque combattant, ami ou ennemi, dont le socle est touché, même partiellement par les faux représentées sur la figurine de l'engin, doit effectuer un test d'Initiative d'une difficulté de 6. Cette difficulté est de 8 pour les figurines déjà engagées au Corps à Corps au moment de la Charge. La difficulté de ce test est diminuée de 2 points pour les combattants qui possèdent la Compétence Bond. Si le test échoue, le combattant subit un Jet de Blessures d'une Force égale à la valeur X du Fauchage.

Féal / X : les armées d'Aarklash sont parfois composées de guerriers qui ne vivent que pour une cause, fut-elle idéale ou cauchemardesque. Ne comptez pas un Féal dans le nombre de combattants présents dans l'Aura de Foi d'un Fidèle : le Féal lui donne directement un nombre de points de Foi Temporaire égal à X.

Feinte : Certains guerriers pratiquent un art du combat tout en finesse et en subtilité. Ils maîtrisent des passes d'armes si complexes que leurs adversaires ne savent plus s'ils doivent attaquer ou se défendre. Lorsqu'un combattant qui possède la Compétence Feinte réussit un Jet d'Attaque, il peut choisir d'effectuer une Feinte au lieu d'une Attaque normale. Avant même que son adversaire lance ses dés de Défense, il peut choisir d'annuler un dé d'Attaque ou de Défense adverse au lieu de passer une Attaque normale. Il peut choisir d'agir de la sorte pour chaque Jet d'Attaque qu'il a réussi. S'il choisit d'Attaquer de façon normale, son adversaire pourra tout de même tenter de se défendre s'il lui reste un ou plusieurs dés de Défense.

Fléau / X : Par un étrange don du destin ou mû par une haine atroce, le combattant qui possède cette Compétence est capable d'infliger d'énormes dégâts à un type particulier d'individus. Lorsqu'il effectue un jet de Blessures à l'encontre d'une figurine disposant de l'attribut X, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans le tableau des Blessures. Il n'est pas possible de descendre ainsi en dessous de la dernière ligne. Exemples : Fléau / Achéron, Fléau / Fanatique, Fléau / Élite...

Frère de Sang / X : Cette Compétence illustre les profondes relations qui peuvent se nouer entre deux combattants qui ont maintes fois frôlé la mort ensemble. Lorsqu'un de vos Personnages possède cette Compétence, il peut appeler son Frère de Sang pour

une bataille de grande importance. Le coût en P.A. de chacun d'entre eux est alors diminué de 25% par rapport à son coût global. Mais si l'un des deux vient à mourir, son Frère de Sang retranchera 1 point à chacun de ses jets de dé jusqu'à la fin de la partie. Ce malus ne s'applique pas aux jets de Blessures.

Furie Guerrière : Un combattant atteint par la Furie Guerrière est plongé dans un état de démence destructrice et incontrôlable. Cette Compétence est activée juste avant le jet d'Initiative, lors de la phase de Corps à Corps. Le guerrier peut prendre un D6 supplémentaire au corps à corps, mais tous ses dés sont automatiquement placés en Attaque. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.

Gigantesque : Il existe sur le continent d'Aarklash des créatures d'une taille gigantesque. Elles ignorent les malus dus aux blessures. Lorsqu'elles sont tuées, ne les retirez pas du jeu... Mais appliquez les effets d'une "Blessure Légère". Tuez-les une deuxième fois, elles subiront une "Blessure Grave", une troisième fois pour "Blessure Critique". A la quatrième fois, elles seront mortes pour de bon.

Guerrier-Mage : Ils suivent dès leur plus jeune âge un enseignement très rude. Contraints à la même discipline que les guerriers, ils apprennent aussi à tirer partie du pouvoir de la Mana. Les Guerriers-Mages utilisent conjointement la Magie et les arts guerriers. Leur double Compétence en fait des adversaires redoutables.
- Leur Potentiel de Puissance est égal à leur score de Pouvoir.
- Au Corps à Corps, ils récupèrent de la Mana comme s'ils n'étaient pas engagés.
- Ils sont incapables d'entrer en Transe.
- Ils peuvent utiliser la Contre-attaque.

Harcèlement : Le harcèlement autorise un guerrier à devancer la phase de Tir en tirant pendant la phase de Mouvement, si son type de déplacement l'y autorise. S'il choisit de le faire, il ne pourra pas effectuer de Tir Rapide ou de Tir de Précision. Une fois son tir effectué, le guerrier peut terminer son mouvement et peut même engager un adversaire au corps à corps ! Si le guerrier choisit de tirer pendant une Phase de Mouvement, il ne pourra pas tirer pendant la phase de Tir.

Hypérien : La Lumière imprègne l'âme et le sang de ses enfants, les Hypériens. Qu'ils l'aient choisi ou non, ces individus ont été désignés pour porter la vertu et la fureur du Principe de Clarté jusqu'au plus profond des Ténèbres. Les Hypériens sont extrêmement rares et beaucoup d'entre eux n'ont aucune idée de l'origine de leur étrange pouvoir. Un combattant Hypérien est immunisé à toute forme de Peur. Les Hypériens repoussent naturellement les créatures possédant un score de Peur sur leur carte de références : ces dernières considèrent leur le score de Courage de l'Hypérien comme de la Peur et leur propre score de Peur comme du Courage. Cette règle s'applique également aux Morts-vivants, mais pas aux Construct. Cette faculté unique ne se transmet pas par le Commandement. Les Elfes Cynwäls se lient instinctivement d'amitié avec les Hypériens, comme si leurs destins devaient inéluctablement se croiser. Ils peuvent s'allier sur n'importe quel champ de bataille.

Iconoclaste : les Fidèles Iconoclastes voient leur Foi Temporaire dépendre de leurs ennemis et non de leurs alliés. Pour calculer leur score de Foi Temporaire, comptez le nombre de figurines ennemies, quel que soit leur peuple, qui se trouvent dans leur Aura de Foi. Le Fidèle lui-même est inclus dans ce total.

Immunité / X : Les Immunités sont des propriétés magiques ou naturelles qui protègent certains combattants. Une figurine qui possède cette Compétence ne craint pas l'attribut X ou les Blessures à la localisation X. Exemples : Immunité / Peur, Immunité / Feu, Immunité / Tête...

Impact / X : Certaines Machines de guerre sont destinées à enfoncer les rangs de l'ennemi, piétinant impitoyablement les malheureux qui n'ont pas su s'écarter de leur chemin.

Annexe 1 - Compétences

Lorsqu'une Machine de guerre qui possède cette Compétence effectue une Charge ou un Engagement, les figurines Chargées subissent un Jet de Blessures dont la force varie en fonction de la distance parcourue par l'engin avant le choc. Cette Force est égale à la valeur X multipliée par le nombre de tranches, même incomplètes, de 10 cm parcourues par l'engin. La distance parcourue prise en compte est celle qui sépare le point de départ de l'engin de la première figurine qu'il rencontre.

Si la Machine de guerre possède aussi la Compétence Irrépressible et qu'elle disposait d'un marqueur de vitesse au début du tour, on considère qu'elle a parcouru une distance égale à sa valeur de Mouvement multipliée par 2 au moment de l'Impact.

Exemple 1 : un char doté de la Compétence Impact / 3 Charge un adversaire en parcourant une distance de 23 cm, soit 3 tranches de 10 cm. La Force de l'Impact est donc de $3 \times 3 = 9$.

Exemple 2 : un char doté d'un MOU de 20 et des Compétences Impact / 3 et Irrépressible dispose d'un marqueur de vitesse lorsqu'il déclare une Charge. Donc, quelle que soit la distance qui le sépare de la figurine ciblée par sa charge, on considère qu'il a parcouru une distance égale au double de sa caractéristique de Mouvement, soit 40 cm. Le char parcourt donc 4 tranches de 10 cm et la force de l'Impact est de $4 \times 3 = 12$.

Si une Machine de guerre qui a pris de la vitesse grâce à la Compétence Irrépressible et qui possède également la Compétence impact est Chargée ou Engagée de face par une figurine, cette dernière subit immédiatement l'Impact.

Les Jets de Blessures causés par l'Impact sont effectués dès que l'engin arrive au contact de sa cible. Si les figurines au contact de l'avant de l'engin sont TUÉ NET ou DÉTRUITES par l'Impact, la Machine de Guerre peut s'arrêter ou poursuivre son déplacement (cela ne compte pas comme un Mouvement de Poursuite). Si elle rencontre une nouvelle figurine, celle-ci subit également un Jet de Blessures de la même Force que le premier Impact.

Lors d'un Jet de Blessures infligé grâce à la Compétence Impact, un résultat double au jet de dés n'est pas considéré comme une Blessure Exceptionnelle. Le chiffre obtenu sur les deux dés indique la localisation et leur somme s'ajoute à la Force de l'Impact. Les effets liés aux Blessures Exceptionnelles ne s'appliquent pas lors d'un Impact. Seules les figurines au contact de l'avant de l'engin subissent son Impact.

Implacable / X : Rien ne peut arrêter un combattant Implacable qui donne libre cours à sa fureur. Un tel héros peut exécuter un nombre de Mouvements de Poursuite supplémentaires égal à X dans le même tour.

Inaltérable : Sauf indication contraire, une structure Inaltérable est immunisée à tous les effets de jeu autres que les Tirs et les Attaques au Corps à Corps. Si une Attaque ou un Tir doit entraîner un autre effet que la perte de Points de Structure, ignorez cet effet et résolvez le Jet de Blessures de façon normale. Lorsque les Points de Structure atteignent 0 ou moins, une structure Inaltérable n'est pas considérée comme TUÉ NET, elle est DÉTRUITE. Cette différence est importante vis-à-vis de certains effets qui dépendent d'un résultat TUÉ NET.

Incarnation : Un guerrier qui se voit attribuer cette Compétence double sa valeur en P.A. Mais il est désormais devenu un Personnage, avec tous les avantages liés à ce statut. N'importe quel Combattant non-Personnage peut se voir doté de cette Compétence.

Initié : Un Magicien débute sa carrière au rang d'Initié. Son apprentissage lui permet d'avoir accès aux arcanes supérieurs d'un Élément.

Instinct de Survie : L'instinct de conservation est si fort chez le guerrier qui possède cette Compétence que la mort devra venir le chercher en personne pour l'achever. Avant chaque jet de Blessures effectué sur lui, lancez un D6. Sur un résultat de 6, cette Blessure est automatiquement annulée.

Irrépressible : Cette Compétence est l'apanage des chars et autres engins rapides. Ces Machines de guerre sont si puissantes lorsqu'elles prennent de la vitesse qu'il est quasiment impossible de les immobiliser. Lorsqu'une Machine de guerre qui possède cette

Compétence se déplace sur une distance supérieure à sa caractéristique de Mouvement et qu'elle n'a pas été immobilisée au terme de son déplacement, vous pouvez placer un marqueur près de son socle. Cela indique qu'elle a pris de la vitesse. Ce marqueur reste en place d'un tour sur l'autre et n'est retiré que lorsque l'engin s'arrête ou effectue un déplacement inférieur ou égal à sa valeur de Mouvement.

Une Machine qui a pris de la vitesse ne peut être Engagée ou Chargée ni par les flancs, ni par l'arrière, sauf par des adversaires dont la Force individuelle au moment de la Charge ou de l'Engagement est supérieure ou égale à la RES de la machine.

Si l'engin est Chargé ou Engagé de face alors qu'il a pris de la vitesse, il ne subit aucun malus de Charge.

Si une Machine de guerre Irrépressible possède un marqueur de vitesse au début de la phase de Mouvement, elle ne peut se réorienter qu'en effectuant des Virages.

Une Machine de guerre qui possède cette Compétence peut s'immobiliser à n'importe quel moment durant la phase de Mouvement. Cependant, une fois qu'elle a été arrêtée, elle ne peut plus se déplacer durant la même phase de Mouvement.

Une Machine de guerre qui termine le tour au contact d'un adversaire ne bénéficiera pas d'un marqueur de Vitesse lors du tour suivant. Elle est considérée comme étant au Corps à Corps.

Juste : Certains guerriers connaissent leur destin. Les Justes marchent sur l'énigmatique sentier de la Vérité, de l'Harmonie ou des Ténèbres insondables. Rien ne saurait les faire fléchir. Un Juste est immunisé à toute forme de Peur, même d'origine magique, et ne peut passer sous le contrôle de l'ennemi de quelque manière que ce soit.

Maître : Rares sont les êtres qui peuvent prétendre avoir atteint le degré suprême des Maîtres. Leurs voyages au sein des Plans leur donnent une conscience unique de la nature profonde d'Aarklash. Ils maîtrisent à volonté trois Éléments.

Maître archer / arbalétrier : Le bois, la corde, le vent, la flèche... autant d'éléments qu'un Maître archer ressent comme une extension de lui-même. Les Maîtres de ce type d'armes savent tirer le maximum de leur arc ou arbalète. La portée de leur arme est exceptionnelle et ils ont droit à un Tir supplémentaire par tour.

Maître escrimeur : Un Maître escrimeur a transcendé l'art du duel. Il est même digne de créer sa propre école ! Lorsqu'un Maître escrimeur réussit une Attaque, son adversaire subit une pénalité de -1 au résultat de son Jet de Défense. Ainsi, un résultat de 2 devient un 1 et est, par conséquent, considéré comme un échec automatique. En outre, il est impossible d'effectuer une Contre-Attaque contre un combattant possédant la Compétence Maître escrimeur, pas même grâce à la Compétence Ambidextre. Enfin, lors d'un Jet d'Attaque un résultat de 5 est considéré comme étant égal à 6 et peut être relancé. Grâce à cette Compétence, un résultat de 1 obtenu après avoir relancé un 6 sur un Jet d'Attaque n'est pas considéré comme un échec automatique.

Martyr / X : chaque dieu d'Aarklash a ses fidèles, et certains de ces adorateurs font preuve d'une ferveur exemplaire ou suicidaire. Lorsqu'un Fidèle de votre camp a besoin de Foi, il peut sacrifier un guerrier qui possède cette Compétence à n'importe quel moment durant le tour. Le sacrifié doit être en contact socle à socle avec le Fidèle. Par cet acte, ce dernier bénéficie de X points de Foi Temporaire en plus. Retirez le guerrier sacrifié comme s'il venait d'être TUÉ NET. Il est considéré comme une perte.

Maudit des dieux : Les dieux d'Aarklash se délectent du malheur de ceux qui les ont courroucés. Un Personnage maudit des dieux ne relance jamais les 6, sur aucun de ses jets de dés.

Mécanicien / X : Manipuler un canon, une baliste ou une catapulte n'est pas à la portée du premier venu. Les Servants associés à ces engins connaissent bien souvent chaque rouage de leur machinerie et ils emportent toujours avec eux tout le nécessaire pour procéder à des réparations d'urgence. A la fin du tour, pendant la phase de Récupération de Mana, un Mécanicien peut tenter de réparer l'engin auquel il est associé. Pour cela, il doit se trouver au contact de l'engin et ne pas être au contact d'un adversaire. Lancez 1D6 : si

Annexe 1 - Compétences

le résultat est supérieur ou égal à la valeur X associée à la Compétence, l'engin regagne 1 Point de Structure. Sur un résultat de 1, le Mécanicien ne fait qu'aggraver les choses et l'engin perd 1 point de Structure supplémentaire.

Un mécanicien ne peut pas tenter de réparer un autre engin que celui avec lequel il a été déployé. Quel que soit le nombre de mécaniciens au contact de son socle, une même Machine de guerre ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de réparation par tour. Que celle-ci soit une réussite ou non.

Membre Supplémentaire : Un guerrier qui possède des membres supplémentaires peut renforcer son pouvoir offensif ou défensif, en frappant un adversaire de tous les côtes ou en se défendant avec acharnement. Cette Compétence est activée juste avant le jet d'Initiative, lors de la phase de Corps à Corps. Le combattant peut intervenir ses scores en Attaque et en Défense. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.

Mercenaire : Un guerrier Mercenaire se met au service de celui qui est disposé à y mettre le prix... Un Mercenaire peut combattre à côté de n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié.

Moine-Guerrier : les Moines-Guerriers sont des Fidèles pour qui la foi est un combat, et une manière de combattre. Ils utilisent conjointement la Foi et les arts guerriers. Leur double Compétence en fait des Fidèles particuliers, soumis aux règles suivantes :

- Ils ne peuvent choisir qu'un seul miracle lors de la constitution des armées. Celui-ci sera obligatoirement issu du Culte de leur peuple et d'aucun autre, à l'exception du Culte Universel.
- Ils peuvent Appeler leur miracle au Corps à Corps.
- Ils peuvent Appeler leur miracle même s'ils ont subi un jet de Blessures depuis le début du tour.
- Ils peuvent utiliser la Contre-Attaque.
- Ils peuvent Charger, Courir, Tirer ou accomplir une Prouesse Physique et Appeler un miracle.

Mort-Vivant : De par sa nature, une créature mort-vivante ignore les effets de la Peur. Les Morts-Vivants sont même de nature si terrifiante qu'un guerrier possédant cette Compétence peut effrayer un ennemi qui provoque la Peur ! Contre un Mort-Vivant, une figurine qui provoque la Peur n'est plus immunisée. Sa caractéristique de Peur est transformé en Courage. Un Mort-Vivant n'est pas sujet à la Discipline car il est sous l'emprise d'entités supérieures. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Discipline, on considère que sa caractéristique de Discipline est égale à 0. Un Mort-Vivant ne peut se noyer : il ne subit pas de blessure légère lorsqu'il échoue à un jet de Prouesse pour nager.

Mutagène / X : Certains peuples utilisent des stimulants qu'ils injectent dans leur organisme afin d'augmenter leurs capacités. A chaque tour, avant le jet de Tactique, pour chaque tranche de 100 P.A. de guerriers "Mutagènes", vous pouvez choisir l'un d'eux. Les objets magiques, sortilèges, miracles et cartes d'Expériences des combattants "Mutagènes" sont à ajouter à ce total. Le choix des figurines doit être effectué avant la détermination des autres effets intervenant avant le jet de Tactique (sort, objet, etc...). De 1 à 100 P.A., vous pouvez choisir une figurine, de 101 à 200, 2 figurines, etc ... Pour chacune des figurines choisies, vous pouvez lancer un D6 n'importe quand. Le résultat obtenu + X est le nombre de points que vous pouvez répartir dans ses caractéristiques. Vous n'êtes pas obligé de répartir les points immédiatement, mais Mutagène ne peut modifier un jet déjà effectué. Mutagène ne peut pas modifier le Pouvoir ou la Foi. Une figurine possédant la Compétence Commandement transmettra toujours ses valeurs de Courage/Peur et Discipline non modifiées par Mutagène. Une figurine ne peut bénéficier que d'un dé de Mutagène par tour, sauf sous l'effet d'un sort, d'un miracle ou d'un objet magique. Tous les dés de Mutagène d'une figurine sont lancés simultanément. Les effets du stimulant cessent à la fin du tour.

Paria : Un Paria a quitté depuis fort longtemps son peuple, que ce soit de sa propre initiative ou par obligation. Même s'il lui arrive encore de combattre aux côtés de ses anciens frères, son statut de Paria lui interdit de profiter de la Compétence Commandement de toute autre figurine qui ne soit pas elle-même Paria.

Possédé : Certains combattants n'ont plus la maîtrise de leur destin. Ils sont habités par une identité qui consument leur esprit et influencent leurs actes. Les pénalités de Blessures sont considérées comme inférieures d'un cran. Par exemple, une Blessure Grave infligera les mêmes pénalités qu'une Blessure Légère. Cette faculté n'affecte pas "SONNÉ" et "TUÉ NET".

Rapidité : Qu'ils aient de longues pattes ou un pas de course rythmé, les guerriers possédant la Compétence Rapidité se déplacent à une allure extrême. Ils peuvent tripler leur mouvement lorsqu'ils chargent, courent ou fuient...

Régénération / X : A la fin de chaque tour de jeu, une créature qui a subi des blessures peut tenter de se régénérer. Lancez un D, sur un résultat de / X ou plus, les effets sont diminués d'un cran. Une Blessure Critique devient une Blessure Grave, par exemple. Vous pouvez relancer le dé autant de fois que vous obtenez une réussite. Rappel : "SONNÉ" et "TUÉ NET" ne sont pas des Blessures. On ne peut pas les régénérer.

Rempart / X : Les artilleurs de tous les peuples savent que la pire menace qui pèse sur eux vient des cieux. C'est pourquoi, une fois qu'ils ont déployés leur engin, ils tentent de se protéger des créatures volantes en plantant de longs épieux acérés dans le sol. Certains vont même jusqu'à tendre de vastes filets entre ces pals pour interdire tout passage.

Grâce à ce dispositif, aucune figurine ne peut passer du Palier 1 ou 2 au Palier 0 dans un rayon de X cm autour d'une Machine de guerre qui possède cette Compétence.

Renfort : Certains peuples ont la capacité d'envoyer des renforts en cours de partie. Chaque guerrier compté comme une perte et possédant cette Compétence est placé au bord du terrain. Au début de chaque tour, lancez un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, reprenez la figurine dont la valeur en P.A. est la plus faible et disposez-la n'importe où sur le terrain, sous couvert des deux conditions suivantes : elle ne peut être placée au contact d'un adversaire et doit pouvoir être chargée durant la prochaine phase de Mouvement. Sur un résultat de 1 ou 2, la figurine dont la valeur en P.A. est la plus faible perd la Compétence Renfort. Elle ne pourra plus revenir avant la fin de la partie.

Sapeur / X : A l'instar des Artificiers qui minent le terrain tout autour d'eux, les Sapeurs érigent des fortifications sommaires pour gêner la progression de l'ennemi. Pour chaque Sapeur, vous pouvez ériger une barricade à 20 cm ou moins de l'engin auquel il est associé. Les dimensions d'une barricade sont les mêmes que celles d'un socle de cavalerie et celle-ci compte comme un obstacle de Petite taille d'une hauteur de 2 cm. Une barricade peut néanmoins être détruite : chacune possède une Résistance de 10 et un nombre de Points de Structure égal à la valeur X.

Sélénite : L'origine des Sélénites est voilée de mystère. Ils semblent former une caste secrète, vivant à l'insu de tous, dans les endroits les plus reculés d'Aarklash. Peu d'érudits connaissent leur histoire. Certains Sélénites ne comprennent pas le présent maudit qui leur a été fait par la Lune, et découvrent trop tard l'influence de l'astre nocturne sur leur comportement. Juste avant de constituer les sorts et les objets d'un Sélénite, jetez un D6 et consultez la table suivante :

- 1 à 3 : jour. Aucun modificateur
- 4 : croissant de lune. +1 en INI et en DIS
- 5 : lune gibbeuse. +2,5 en MOU et +1 en COU / PEUR
- 6 : lancez un D6 et reportez-vous à la table ci-dessous :

- 1 : nouvelle lune. Compétence Possédé.
- 2-5 : demi lune. +1 en Pouvoir ou Pouvoir 1 et Initié du Domaine Primaire de son peuple si le combattant n'est pas un Magicien.
- 6 : pleine lune. Un sort supplémentaire gratuit OU la Compétence Tueur Né.

Les Sélénites maîtrisent la Voie de l'Eau, en plus de celles qu'ils pourraient déjà posséder. Liés au même astre que les Wolfen

Annexe 1 - Compétences

d'Yllia, ils peuvent s'allier à ce peuple sur n'importe quel champ de bataille.

Thaumaturge : la ferveur d'un Thaumaturge est telle que la furie des combats ne fait qu'amplifier ses pouvoirs. Lorsqu'il atteint le niveau de Blessure Légère, augmentez son Aura de Foi de 5 cm par rapport à sa valeur initiale. En Blessure Grave, elle sera augmentée de 10 cm et de 15 cm en Blessure Critique. Si le Fidèle venait à être soigné, son Aura de Foi serait ajustée en conséquence.

Tir Instinctif : Les combattants entraînés à ce type de tir peuvent tirer après s'être déplacé d'une distance supérieure à leur propre Mouvement ou avoir accompli une Prouesse physique. Ils pourront uniquement le faire à Portée Courte et avec une difficulté augmentée de +3. Ils peuvent également choisir leur cible lorsqu'ils tirent en mêlée.

Tireur d'Élite : Qu'ils aient la main sûre, de longue année d'expérience, ou une grâce divine, les tireurs qui possèdent cette Compétence ratent rarement leur cible. Pour eux, un 1 n'est pas un échec automatique sur un test de Tir.

Toxique / X : Il existe bien des manières de tuer ou de se défendre sur Aarklash. De nombreuses créatures disposent ainsi de substances toxiques capables de neutraliser leurs prédateurs... ou leurs victimes.

A chaque tour, avant de le Jet de Tactique, vous pouvez choisir un guerrier Toxique pour chaque tranche même incomplète de 100 P.A. de combattant de votre armée possédant cette compétence. Les objets magiques, sortilèges, miracles et cartes d'expérience des combattants Toxiques sont à rajouter à ce total. Le choix des figurines doit être effectué au début de la phase de Mouvement. Disposez un D6 près de chacune des figurines choisies. Ce D6 est appelé D6 Toxique. Une fois par tour, juste avant de réaliser un test de Tir ou d'Attaque, un des combattants désignés pourra remplacer un de ses dés de Tir ou d'Attaque par son D6 Toxique. Si l'action représentée par le D6 Toxique provoque un jet de Blessures sur sa cible, celle-ci encaisse immédiatement un second jet de Blessures de Force égale à X. Les Morts-vivants, les Constructs et les Êtres Immortels sont immunisés à cette Compétence.

Transport / X : Certains chars ou autres véhicules disposent d'une capacité suffisante pour embarquer des troupes à leur bord. La valeur X détermine le nombre de combattants qui peuvent prendre place dans le véhicule. Ce nombre peut cependant varier en fonction de la taille des combattants.

- Les combattants de Petite taille comptent pour 1.
- Les combattants de Taille normale comptent pour 2.
- Les combattants de Grande taille comptent pour 3.

Les figurines qui disposent d'une monture dans leur équipement et les combattants de Très grande taille ne peuvent pas être embarqués dans un véhicule.

Un char possédant la Compétence Transport / 4 peut, par exemple, transporter 4 combattants de Petite taille ou 2 de Taille normale ou bien encore 1 combattant de Grande taille plus 1 de petite taille.

Tant que les combattants se trouvent à bord du véhicule, leurs cartes de références ne sont pas mélangées avec les autres lors de la constitution de la pioche, sauf si certaines figurines qui ne se trouvent pas à bord du véhicule dépendent de ces cartes. Lors de la phase de Déploiement, des figurines peuvent être déployées à l'intérieur d'un véhicule. Le joueur doit alors annoncer quels combattants se trouvent à bord.

La Compétence Transport est toujours associée à un Accès. Celui-ci détermine le côté par lequel une figurine peut entrer dans le véhicule ou en sortir. Par exemple, dans le cas d'un char dont l'Accès est « Côtés », une figurine pourra embarquer en se plaçant au contact du côté gauche ou droit de l'engin.

Lors de la phase de Mouvement, une figurine qui termine son Mouvement au contact de l'Accès du véhicule peut aussitôt entrer à l'intérieur, mais seulement si celui-ci est immobile.

Les troupes embarquées peuvent sortir du véhicule au moment où la carte de références de l'engin est activée. Une telle action n'est possible que si le véhicule est immobile.

Plusieurs cas de figures sont alors possibles :

Si le véhicule est immobile au moment où sa carte est activée, les combattants peuvent être débarqués et l'engin peut se déplacer

normalement. Ou bien le véhicule peut se déplacer puis s'immobiliser pour laisser sortir les combattants

Si le véhicule est en mouvement au moment où sa carte est activée, grâce à la Compétence Irrépressible par exemple, les combattants ne pourront être débarqués que lorsqu'il se sera immobilisé. L'engin ne pourra alors plus se déplacer durant le même tour. Les figurines débarquées sont disposées au contact de l'Accès du véhicule et peuvent immédiatement se déplacer. Elles ne peuvent cependant effectuer ni de Course, ni de Charge. Elles ne peuvent pas non plus tirer lors du même tour. Les Magiciens et les Fidèles peuvent tout de même utiliser leurs sorts et leurs miracles de façon normale.

Si une figurine embarquée ne peut pas être déplacée au contact de l'Accès du véhicule (à cause de la présence d'obstacles ou d'autres figurines), celle-ci demeure à l'intérieur de l'engin.

Si la machine de guerre est détruite alors que des combattants se trouvaient à son bord, ceux-ci subissent un Jet de Blessures d'une Force égale à la résistance de l'engin. S'ils survivent, ils sont disposés à la place du véhicule, mais ils ne pourront ni tirer, ni se déplacer, ni effectuer de Jet de Pouvoir ou de Jet de Divination jusqu'à la fin du tour.

Tueur Né : Un combattant Tueur Né possède un instinct de survie extrême. Au corps à corps, il prend un dé supplémentaire qui s'ajoute à ceux auxquels il a normalement droit. Pour un combattant Tueur Né, un 1 n'est pas un échec lors d'un jet de Courage.

Virtuose : Quelques très rares Magiciens ont poussé l'étude de la Magie tellement loin que le titre de Maître ne leur convient plus. Ils sont capables d'imposer leur moindre désir aux Éléments, et ont dépassé les limites de leur peuple. Les Virtuoses contrôlent tous les Éléments. Le Domaine Interdit ne les concerne plus.

Vivacité : Des réflexes foudroyants caractérisent les guerriers qui possèdent cette compétence. Pour eux, un 1 n'est pas un échec sur un jet d'Initiative, ni sur un jet de Prouesse.

Vol : Les créatures volantes disposent de deux scores de Mouvement : le premier représente de Mouvement terrestre, et suit les règles normales de déplacement. Le second indique le Mouvement aérien et représente la rapidité avec laquelle la créature peut évoluer dans les cieux. Il existe 3 Paliers d'altitude :

Palier 0 : au sol. Règles de déplacement normales.

Palier 1 : basse altitude. La figurine ignore tous les types de Terrains, mais doit contourner les obstacles dont la taille dépasse son Mouvement terrestre.

Palier 2 : haute altitude. La figurine ignore tous les types de Terrains.

Une figurine volante commence la partie au Palier 0. Se déplacer avec un Palier adjacent retranche 5 cm à la caractéristique de Mouvement de la créature aérienne. Il est possible de traverser plusieurs Paliers en une seule fois, y compris après un Désengagement réussi.

Les figurines peuvent s'Engager ou se Charger uniquement si elles sont au même Palier d'altitude. Si une créature volante est visée par un tireur se situant à un Palier au dessus ou au dessous, le tireur subit un malus de 2 au résultat de son dé. Un tir plus éloigné en altitude est impossible. L'incantation de sortilèges répond aux mêmes règles.

Les créatures volantes peuvent viser une figurine à un Palier immédiatement inférieur pour un piqué. Un tel déplacement doit se déclarer lorsque la carte de la créature volante est activée. Le combattant ailé doit alors Charger sa cible de manière normale, en prenant soin d'arriver au même Palier que son adversaire. Les pénalités de Charge et les règles de l'Influence de la Peur s'appliquent normalement. Pendant la phase de Corps à Corps qui suivra, l'Initiative, l'Attaque et la Force de la créature qui a piqué seront majorés de 3 points. Ces caractéristiques retrouvent leur valeur normale à la fin du tour.

Annexe 2 – Peuples et Alliances

Les Peuples

Après une longue période de paix, la guerre éclate partout sur le continent d'Aarklash. Les escarmouches se succèdent, annonçant bientôt une ère de Ténèbres et de carnage.

Tous les peuples d'Aarklash attendent cet âge sanglant depuis longtemps et s'y préparent. Certains le nomment Jugement Dernier, d'autres Armageddon ou encore Renaissance... Mais tous le connaissent sous le nom de Rag'Narok, le crépuscule des siècles.

Les Lions d'Alahan, protecteurs de la justice et de la Lumière, se battent pour rétablir l'ordre et la prospérité sur Aarklash. Mais leurs terres sont menacées par les hordes damnées des Enfers.

Les sombres Nécromanciens de l'Ordre du Bélier ouvrent des portails de Ténèbres depuis Achéron, le monde mort. Les inexorables légions de morts-vivants qui en sortent ne font que marquer les prémices de leur terrible puissance !

Les Elfes Cynwälls et leurs majestueux dragons sortent de leur longue méditation pour découvrir un monde qui les a oubliés. Qui sait quelle Magie anime leurs merveilleuses prouesses technologiques ?

Les Nains de Tir-Nâ-Bor refusent la fatalité et se préparent à l'Argg-Am-Ork, la fin de leur âge. Vivant à l'intérieur des monts Aegis, ils forgent des armes et des armures capables de repousser celle qu'ils attendent de pied ferme : la Mort elle-même.

Les disciples de l'Empire du Griffon d'Akkylandie ont levé une nouvelle Croisade afin de retrouver le tombeau de leur prophète. Ils iront purifier le monde au feu de la Vérité Unique au nom de leur dieu, Merin...

Les Orques forment le plus jeune et le plus vigoureux peuple d'Aarklash. Rien ne semble pouvoir arrêter les puissants guerriers du dieu Chacal. Une fois qu'un chef sera désigné, ils déferleront sur le monde pour assouvir leur vengeance...

Les Alchimistes de Dirz et leurs guerriers bio-mécaniques observent patiemment leurs ennemis depuis le désert du Syharhalna. Au signal de leur Commodore, ils lâcheront les horreurs endormies dans leurs laboratoires et instaureront un nouvel ordre sur Aarklash.

Les Elfes Akkyshan de la forêt des Toiles ont le cœur aussi noir que la nuit. Les Veuves araignées se préparent à sacrifier Aarklash sur l'autel de Lilith, la déesse de la Noirceur.

Les Wolfen sont les plus grands prédateurs d'Aarklash. C'est une folie de croire qu'en eux sommeille une part d'humanité. Ce peuple mystérieux considère les autres comme des proies. Ils tisseront les noms de leurs victimes sur de longues Bandelettes de Murmures et hurleront leurs victoires à Yllia, la Lune, jusqu'à la fin des temps.

Les peuples d'Aarklash pensent que les Gobelins de No-Dan-Kar veulent conquérir le monde. Pour les Gobelins eux-mêmes, c'est déjà fait ! Où que vous alliez, ils y seront avant vous. On dit même qu'ils auraient dressé des Trolls...

Qui sera de taille à résister à la marée du Dieu Rat ?

Les Elfes Daïkinees, victime d'une étrange malédiction, cherchent à rejoindre le monde des Fayes avant d'être frappés par l'extinction. Mais leur salut n'est-il pas ailleurs ? Malheur à celui qui les croit vulnérables car leurs soldats vivent plusieurs vies...

Les Keltois des plaines d'Avagddu, féroces guerriers nomades, cherchent le Ard Ri, le grand roi qui les réunira de nouveau et les guidera sur la voie de la déesse Danu. Sera-t-il issu du Clan des Sessairs, du Clan des Drones ou d'un autre Clan ?

Les Alliances

Le continent d'Aarklash vient d'entrer dans une période de guerre qui promet d'être longue... Face aux horreurs du conflit, certains peuples ont des intérêts communs ou une philosophie proche qui leur permet de s'allier pour faire face aux plus grands périls. Selon l'armée que vous jouez, certaines alliances sont possibles si l'histoire ou le scénario s'y prêtent.

Attention ! Votre armée ne doit pas être composée de plus de 30% en PA d'alliés ou de Mercenaires issus d'un peuple différent.

Les Méandres des Ténèbres

Les Limbes d'Achéron : Alchimistes, Akkyshan, Drones.

- Les Alchimistes de Dirz : Achéron, Akkyshan.

- Les Nains de Mid-nor : tous les peuples des Ténèbres.

- Les Elfes Akkyshan : Achéron, Alchimistes.

- Les keltois du Clan des Drones : Achéron.

Les Voies de la Lumière

Les Lions d'Alahan : Griffons, Cynwälls, Sessairs.

- L'Empire du Griffon : Lions, Cynwälls, Sessairs, Nains.

- Les Elfes Cynwälls : Lions, Griffons.

- Les Keltois du Clan des Sessairs : Lions, Griffons.

Les Chemins du Destin

Les Elfes Daïkinees : Wolfen.

- Les Orques de Bran-Ô-Kor : Gobelins.

- Les Wolfen d'Yllia : Daïkinees.

- Les Dévoreurs de Vile-Tis : Drones, Orques, Gobelins.

- Les Nains de Tir-Nâ-Bor : Griffons.

- Les Rats de No-Dan-Kar : Orques.

Annexe 3 - Tableaux

Tableau des Blessures (Corps à Corps)

Lancez 2D6. Le plus petit résultat sert à localiser la blessure.
Rappel : on ne relance pas les 6 sur un jet de Blessures, et un résultat de 1 n'est pas un échec.
La somme des 2D6 + FOR de l'attaquant - RES de la victime indique le niveau de dégâts sur la ligne verticale.
Le croisement des deux indique le type de Blessure infligée. Il ne vous reste plus qu'à appliquer les effets de la Blessure.

DEGÂTS	JAMBES / 1	BRAS / 2	TRONC / 3	TÊTE / 4.5.6
0 ou -	Sonné	Sonné	Légère	Légère
1 à 5	Sonné	Légère	Légère	Grave
6 à 10	Légère	Légère	Grave	Critique
11 à 15	Légère	Grave	Critique	Tué Net
16 à 20	Grave	Critique	Tué Net	Tué Net
21 et +	Critique	Critique	Tué Net	Tué Net

Si le jet de Blessures est un double, il s'agit d'une Blessure Exceptionnelle. Une Blessure Exceptionnelle ne prend pas en compte la Force ou la Résistance, c'est une Blessure sans aucun modificateur.

BLESSURES EXCEPTIONNELLES :

Double 1 : aucun effet.

Double 2 : Sonné.

Double 3 : Légère.

Double 4 : Grave.

Double 5 : Critique.

Double 6 : Tué Net.

Lorsqu'une figurine est blessée, le D6 lancé pour ses tests d'INI, ATT, DEF et TIR est affectée de la manière suivante, avant d'ajouter la Caractéristique concernée :

Sonné : -1, jusqu'à la fin du tour.

Légère : -1, jusqu'à la fin de la partie.

Grave : -2, jusqu'à la fin de la partie.

Critique : -3, jusqu'à la fin de la partie.

Tué Net : la figurine est retirée du jeu.

Si le résultat final du D (après les éventuels 6 relancés) est inférieur ou égal à 1, l'action entreprise est un échec.

Exemple : un Paladin d'Alahan est en Blessure Critique. Il souhaite porter un coup de son épée sacrée. Son score d'Attaque est de 4. S'il souhaite effectuer une attaque avec un seuil de 6, il doit faire 5 ou plus avec son dé (5 - 3 = 2).

Si un guerrier déjà blessé reçoit à nouveau une Blessure et qu'elle est plus grave que la précédente, appliquez les effets de la nouvelle Blessure. Si la Blessure est moins grave ou égale, augmentez l'ancienne d'un Cran.

Note : "SONNE" et "TUE NET" ne sont pas des Blessures. Elles n'aggravent pas le niveau de dégâts.

Table de Mouvements

Le Terrain est encombré : forêt, eau peu profonde, broussailles...	Chaque cm encombré compte pour 2
Echelle, corde :	Chaque cm compte pour 2
Le terrain est infranchissable : mur, eau profonde, crevasse...	IMPOSSIBLE

Tableau des dégâts (Engin de guerre)

Lorsque des dégâts sont infligés à une Machine de guerre, deux possibilités sont envisageables.

Si l'engin n'est pas lié à des Points de Structure, tous les Jets de Blessures à son encontre doivent être effectués dans le Tableau de Blessures de Confrontation.

Si l'engin dispose de Points de Structure, reportez-vous à la Table de Dégâts ci-dessous.

Lancez 2D6. Le plus petit résultat sert à localiser les dégâts.

Rappel : on ne relance pas les 6 sur un Jet de Blessures et est résultat de 1 n'est pas un échec automatique.

La somme des 2D6 + FOR de l'attaquant - RES de l'engin indique le niveau de dégâts sur la ligne verticale.

Le croisement des deux lignes indique le nombre de Points de Structure / PS perdus.

DEGÂTS	CHASSIS / 1	ARMATURE / 2	STRUCTURE / 3	MECANISME / 4.5.6
0 ou -	0	0	1	1
1 à 5	0	1	1	2
6 à 10	1	1	2	3
11 à 15	1	2	3	4
16 à 20	2	3	4	4
21 et +	3	3	4	4

Exemple : un char dont la RES est de 14, subit un Jet de Blessures de FOR 10. Le résultat du jet indique 5 et 3. Les dégâts sont alors de 4 (10+5+3-14) et sont localisés dans la structure (3). Le char perd donc 1 PS suite à ce jet.

Si résultat est un double, il s'agit d'un Dégât exceptionnel. Ce type de dégât ne prend pas en compte la Force ou la résistance. Tous les effets liés aux Blessures exceptionnelles s'appliquent de façon normale. Par exemple, n'importe quel double obtenu à l'aide d'une arme sacrée est considérée comme un TUÉ NET et occasionne la perte de 4 PS.

Dégâts Exceptionnels

Double 1 :	aucun effet
Double 2 :	aucun effet
Double 3 :	- 1 PS
Double 4 :	-2 PS
Double 5 :	-3 PS
Double 6 :	-4 PS

En fonction du nombre de points de Structure perdus, une Machine de guerre peut subir une pénalité à ses Jets d'INI, d'ATT, de DEF et de TIR. Sauf indication contraire sur sa carte de références, un Engin immobile ne subit jamais de pénalités.

Si l'Engin a perdu un quart ou plus de ses Points de Structure, cette pénalité est de -1 jusqu'à la fin de la partie.

Si l'Engin a perdu la moitié ou plus de ses Points de Structure, cette pénalité est de -2 jusqu'à la fin de la partie.

Si l'Engin a perdu les trois-quarts ou plus de ses Points de Structure, cette pénalité est de -3 jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : un char possède 8 PS. S'il perd 2 PS, il subira une pénalité de - 1 à tous ses Jets d'INI, d'ATT, de DEF et de TIR jusqu'à la fin de la partie. Cette pénalité augmentera de 1 point pour chaque tranche de 2 PS perdus par la suite.

Annexe 3 - Tableaux

Tableau de Récupération

RÉSULTAT	INTIÉ	ADEPTE	MAÎTRE	VIRTUOSE
Échec	0	0	0	0
0 et -	1	1	2	3
1 à 5	2	3	4	5
6 à 10	4	5	6	7
11 à 15	6	7	8	9
16 à 20	8	9	10	11
21 et +	10	11	12	13

Table d'Opposition Élémentaire

DOMAINE ÉLÉMENTAIRE	DOMAINES OPPOSÉS
Lumière	Ténèbres
Air	Terre et Ténèbres
Eau	Feu et Ténèbres
Feu	Eau et Ténèbres
Terre	Air et Ténèbres
Ténèbres	Tous
Instinctif	Aucun

Pour absorber un sort constitué d'une gemme de Feu et une d'Air, il existe 4 possibilités :

- Dépenser une gemme de Terre et une Eau
- Dépenser une gemme de Terre et une Ténèbres
- Dépenser une gemme de Ténèbres et une Eau
- Dépenser deux gemmes de Ténèbres

Tableau de Points d'expérience

Pertes occasionnées à l'ennemi par le Héros lui même	10 % des P.A. éliminés, arrondi au supérieur
Par Blessure Exceptionnelle obtenue par le Héros lui-même sur un adversaire	1 point
Si le Héros termine la CONFRONTATION sans être blessé (SONNÉ n'est pas une Blessure)	2 points
Par Héros tué par votre Héros	2 points
Pertes occasionnées par l'ennemi dans les rangs du Héros	5% des P.A. tués, arrondi au supérieur
Par Blessure Exceptionnelle reçue par le Héros	- 1 point
Si le Mentor de l'Aventurier est tué *	- 3 points
Par Allié de l'Aventurier tué *	- 1 point

* ne s'applique que dans le mode Aventure

Rappel : le coût des artefacts, sortilèges, miracles et Cartes d'expérience est à compter dans la somme de P.A. de leur possesseur si celui-ci est éliminé.