








## Confrontation - Age du RaGnarok

Tableau de résolution universel						
... / -6 .	. -5 / -4 .	. -3 / -2 .	. -1 / 0 / +1 .	. +2 / +3 .	. +4 / +5 .	. +6 / ...
						
Selon les effets du jeu, relancez les échecs ou les réussites puis jetez autant de dés suppl. qu'obtenus. Si de nouveaux sont obtenus, ils donnent à nouveau des dés suppl.						
● l'Action ne réussit que sur un et le nombre de réussite est divisé par 2 (arrondi supérieur)						
● l'Action réussit sur 2+ et les 4, 5 et confèrent des dés supplémentaires.						

### 1/ Phase tactique

- . Constitution de la séquence d'activation
- . Opposition d'autorité

### 2/ Phase d' Activation

- . Phase de ralliement pour les unités en déroute lors de leur activation

#### Déplacement :

- |   |                  |
|---|------------------|
| . Marche  | Mouvement simple |
| . Marche et/ou Attaque à distance et/ou action mystique | Mouvement simple |
| . Course et/ou Action mystique                          | Mouvement x2     |
| . Charge et/ou Action mystique                          | Mouvement x2     |

**Charge** : Bonus de charge = 1x Relance suppl. sur les Tests d'attaque jusqu'à la fin du tour si

- . Unité assaillante était libre lors de l'Activation.
- . L'assaut est réussi
- . La Puissance de l'unité est supérieure ou égale à l'unité assaillie.

(1 pt de puissance par socle de 3cm et 2 pts de puissance pour les autres socles)

### Etat-Major

**Incarné + Porte étendard** : unités qui voient l'étendard utilise les valeurs de courage/Peur et d'autorité de l'Incarné.

**Incarné + Musicien** : unités à 30 cm du musicien peuvent utiliser sa Tactique.

### Immunité à la Peur

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

Les **Créatures** à moins de la moitié de leur effectif de départ ne font pas de Test de Courage.

### Elixir

- . + 1 Point d'Elixir pour chaque obtenu lors d'un Test de courage, Pour chaque Incarné adverse éliminé par l'un de ses Incarné, la Compagnie gagne la valeur indiqué sur son profil.
- Exploits (chaque exploit ne peut être réalisé qu'une fois par incarné et Par activation (activation de lui-même ou de n'importe quelle unité).
- . Choix du combattant adverse lors d'un tir (1 Point d'Elixir)
- . Utilisation spéciale d'Artefact (coût variable)
- . Transformation d'un Incarné (Rang3) en Avatar (15 Points d' Elixir)
- . 1 dé supplémentaire avant tout Test de caractéristique de l'Incarné (1 Point d' Elixir)
- . Relance des échecs pour tout Test de caractéristique de l'Incarné (1 Point d' Elixir)
- . Relance des réussites de l'adversaire qui cible l'Incarné (1 Point d' Elixir)
- . Résurrection d'un Incarné tué lors du tour, sauf s'il est tué un autre incarné (coût variable)
- . Test de Courage/Peur automatiquement réussi pour l'unité de l'incarné (1 Point d' Elixir)

### Phase de Tir

Seule une unité libre en tout début de la phase d'activation peut tirer.

La **Portée** donne la Difficulté des attaques à distance (maître ruban) une salve ne peut pas éliminer plus d'adversaires qu'il n'y a de tireurs. Difficulté du tir augmenté de **2** si il y a interférence (décor ou figurine)

Le joueur actif attribue les dégâts aux défenseurs en contact de manière à éliminer le plus d'ennemis possibles.

### Phase de corps à Corps

Si un combattant est impliqué dans plusieurs combats, le joueur choisit combien il attribue de dés au combat en cours. il est possible d'infliger plus de dégâts que de touches obtenues !

Le joueur actif attribue les dégâts aux défenseurs en contact de manière à éliminer le plus d'ennemis possibles.

### Test de Courage et ralliement

Test de courage lors d'un assaut impliquant une unité effrayante  
Difficulté égale à la Peur du meneur de l'unité effrayante

Si l'unité est à moins de la moitié de son effectif de départ ou si elle est en déroute, Test de courage avec Difficulté de 1 augmenté de :

- . + 2 si l'unité est engagé par des unités dont la Puissance est supérieure à la sienne
- . +2 si l'unité est au contact d'un adversaire effrayant.

### Déroute

Autorité et Défense des membres de l'unité tombe à 0  
A son activation l'unité doit fuir.  
Aucune tactique ne peut être utilisée.  
Pas de Tir autorisé ni d'effet mystique.  
Les état-major en déroute n'ont plus d'effet ni de tactique à transmettre

### Fuite

Tout combattant au contact est éliminé, Mouvement x2 vers bord de table le plus proche, en ligne droite et formation dispersée.

### Réserve de Points de Mana

En début de partie et à chaque phase d'intendance, 1d6 + Pouvoir des magiciens de l'unité ( 2 dés si il y a un Incarné dans l'unité )  
Pas plus de 30 Pts de Mana par unité, ceux non utilisés sont conservés

### Réserve de Points de Foi

En début de partie et à chaque phase d'intendance, 1 Pt de Foi par combattant dans l'unité + bonus égal aux Ferveurs des fidèles de l'unité

### Censure et Contre magie

A vue, l'unité dépense autant de Points de Foi /mana que l'unité qui lance la Communion ou le rituel.