**Règles basiques**

Le vainqueur est le joueur qui tue tous les combattants de son adversaire.

Une partie de CONF’FÉDÉRATION est divisée en tours de jeu. Un tour de jeu se divise en 3 étapes :

* Phase Stratégique
* Phase d'Activation
* Phase de Combat.

Profils des combattants.

Chaque combattant possède plusieurs caractéristiques :

* Le Mouvement (MOU) détermine la distance potentielle (en centimètres/cm) qu'un combattant peut parcourir lors d'un déplacement.
* La Valeur stratégique (VS) des combattants est exprimée en points d'armée et calculée en fonction de leurs caractéristiques, compétences, etc... Plus cette valeur est élevée, plus le potentiel du combattant sur le champ de bataille est important.
* L’Initiative (INI) symbolise les réflexes du combattant, pour déterminer qui attaque en premier lors des combats.
* L’Attaque (ATT) représente l'habileté du combattant lorsqu’il porte un coup à un adversaire.
* La Force (FOR) sert à déterminer les dégâts infligés par une telle attaque.
* La Défense (DEF) est utilisée lorsque le combattant tente de parer une attaque au corps à corps.
* La Résistance (RES) est prise en compte lorsque le combattant subit un jet de blessures.
* La Discipline (DIS) du champion reflète sa volonté et son sens de la stratégie. S’il meurt, ses soldats utilisent une valeur commune bien plus basse.

Ces caractéristiques peuvent être modifiées par de nombreux effets de jeu. Sauf mention contraire, les divers modificateurs sont cumulatifs.

Chaque combattant est doté d'une ou plusieurs compétences, qui sont décrites au verso de leur carte.

Certains combattants possèdent un Tir (TIR) qui indique l’habileté du combattant avec une arme de tir. Il est accompagné des portées (en cm) de son arme à distance et de la force de cette dernière.

Jet de d6.

Lors d’un jet de dés, en cas de ‘6’ : Il est possible de relancer immédiatement le dé et d'ajouter le nouveau résultat au précédent. Le joueur peut ainsi relancer le d6 tant qu'il obtient un ‘6’. Si ‘1’ est obtenu sur ces relances, alors c’est un résultat final de ‘1’.

Un test peut être effectué contre une difficulté, auquel cas le joueur lance 1d6 & ajoute la caractéristique correspondante. Le test est un succès si le total est supérieur ou égal à la difficulté

Un test peut être effectué en opposition, auquel cas chaque joueur lance 1d6 simultanément & ajoute la caractéristique correspondante. Les 2 joueurs relancent en cas d’égalité.

Phase Stratégique.

Tous les marqueurs ‘Sonné’ sont retirés.

Au début de la phase stratégique, chaque joueur constitue une pile avec toutes ses cartes de références en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite.

Si un joueur possède X cartes de moins que son adversaire, il gagne X refus à utiliser pendant la phase d’Activation.

Une fois les séquences d'activation de chaque joueur définies, ceux-ci procèdent à un test de DIS en opposition : le jet de Tactique.

Chaque joueur est libre de consulter à tout moment sa séquence d’activation personnelle, mais ne peut en aucun cas la modifier une fois le jet de tactique effectué.

Phase d’Activation.

Au tout début de la séquence d'activation, le vainqueur du jet de Tactique décide quel joueur parle le premier. On dit alors qu'il a la main.

Le joueur qui a la main doit, au choix, jouer la carte du dessus de la séquence d'activation OU utiliser un refus (s'il en a la possibilité).

Lorsqu'un joueur joue une, les combattants correspondants sont activés et doivent effectuer une action parmi les suivantes :

* Un combattant qui est activé au contact d’un adversaire n’effectue aucune action.
* Marcher : le combattant se déplace jusqu’à MOU cm. Il peut éventuellement effectuer un tir avant &/ou après sa marche.
* Courir : le combattant se déplace jusqu’à 2xMOU cm.
* Engager : le combattant se déplace jusqu’à MOU cm, il doit venir se mettre en contact avec un (ou plusieurs) combattant ennemi.

Lorsque tous les combattants de la carte ont été activés, la main passe à l’autre joueur.

Ligne de vue.

Le champ de vision d’un combattant couvre un angle de 180° par rapport à l'avant de son socle.

Si la ligne de vue entre 2 combattants est obstruée par un obstacle de taille inférieure à l’un des 2, alors il s’agit d’une ligne de vue partielle.

Si la ligne de vue entre 2 combattants est obstruée par un obstacle de taille supérieure ou égale aux 2, alors elle est bouchée & les 2 combattants ne se voient pas.

Tir.

Certains combattants peuvent effectuer une action de tir, dans les conditions suivantes :

* Il ne doit pas avoir effectué d’autre action qu’une marche ce tour.
* Il doit avoir une ligne de vue sur sa cible.

Pour toucher, le combattant doit réussir un test de TIR dont la difficulté correspond à la portée : courte (4), moyenne (7) ou longue (10).

Si le tireur a une ligne de vue partielle sur sa cible, il gagne TIR-1.

Si le tir touche, la cible subit un jet de blessures, résolu avec la FOR de l’arme à distance.

Si la cible est engagée dans une mêlée, le tireur touche sa cible sur 4 ou +, le combattant ami le plus proche sinon.

Phase de Combat.

Si une mêlée regroupe plusieurs combattants de chaque camp, un test de DIS est effectué en opposition par les 2 joueurs, le vainqueur peut séparer la mêlée. Dans chacun de ces nouveaux combats, l’un des 2 camps doit être composé d’un unique combattant.

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

Le joueur doit annoncer de quelle manière chaque combattant répartit ses dés de combat entre l’attaque & la défense, dans l’ordre croissant des VS. Dans le cas où deux combattants opposés ont la même VS, c’est le joueur qui a perdu le jet de Tactique qui fait son annonce en premier.

Une fois les dés de combat placés, un test d’INI est effectué en opposition par les 2 joueurs. Un combattant gagne INI+1 pour chaque combattant ami dans le même combat que lui.

Un combat est divisé en passes d’armes, à chaque passe d'armes, le joueur qui a remporté le test d’INI attaque en premier lors d'une passe d'armes. Chacun de ses combattants peut effectuer une seule attaque contre chacun des combattants adverses. Puis les combattants du joueur qui a perdu le test d’INI attaquent à leur tour. Chacun de ses combattants peut effectuer une seule attaque sur chaque combattant adverse.

Lorsqu’un combattant attaque il dépense un dé d’attaque, le joueur adverse annonce son éventuelle défense en dépensant un de ses dés de défense. Les joueurs font ensuite un test en opposition, l’attaquant utilise son ATT & le défenseur utilise sa DEF. En cas d’égalité, l’attaque est parée. Si le test est remporté par l’attaquant, le défenseur subit un jet de blessures, résolu avec la FOR de l’attaquant.

Jet de blessures et malus de blessures.

Le joueur lance 2d6 & consulte le tableau de blessures.

Le résultat le plus faible indique la colonne dans laquelle est lu le résultat.

Le résultat le plus fort, auquel on ajoute la FOR de l’attaque & auquel on retranche la RES du combattant, indique la ligne dans laquelle est lu le résultat.

Un jet de 6-6 indique un Tué net, quelles que soient les FOR et RES en jeu.

Un combattant Sonné gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1 & TIR-1.

Un combattant en blessure Légère gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1 & TIR-1.

Un combattant en blessure Grave gagne INI-2, ATT-2, FOR-2, DEF-2 & TIR-2.

Un combattant en blessure Critique gagne INI-3, ATT-3, FOR-3, DEF-3 & TIR-3.