 Règles avancées

Une partie de CONF’FÉDÉRATION est divisée en tours de jeu. Un tour de jeu se divise en 4 étapes :

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

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.
* Le Courage (COU) représente la capacité d’un combattant à résister à la peur.
* La Discipline (DIS) reflète la volonté et le sens de la stratégie des soldats sur le champ de bataille.

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 très spécifiques possèdent une caractéristique supplémentaire parmi les suivantes.

* Le Pouvoir (POU) indique que le combattant est un mystique, capable de lancer des sortilèges ou des miracles dévastateurs.
* Le 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.

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. Pour ce jet de dé, chaque joueur doit désigner un combattant de son choix. On considère que ce combattant coordonne l'armée ; le jet de Tactique est donc effectué avec sa DIS.

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 peut effectuer un désengagement.
* Marcher : le combattant se déplace jusqu’à MOU cm. Il peut éventuellement effectuer un tir ou lancer un sortilège/miracle avant &/ou après sa marche.
* Courir : le combattant se déplace jusqu’à 2xMOU cm.
* Engager : le combattant se déplace jusqu’à 2xMOU cm, il doit venir se mettre en contact avec un (ou plusieurs) combattant ennemi, même s’il ne dispose pas de ligne de vue.
* Charger : s’il est libre de tout contact, le combattant se déplace jusqu’à 2xMOU cm et doit venir se mettre en contact avec un (ou plusieurs) combattant ennemi sur lequel il possède une ligne de vue.  
  La cible de la charge gagne INI-1, ATT-1 & DEF-1 jusqu’à la fin du tour.

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.

Désengagement.

Un combattant peut rompre le contact lors d’une marche s’il n’a pas été chargé ni engagé lors de la phase d'activation en cours.

Le combattant doit réussir un test d’INI d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle.

Si le combattant parvient à se désengager, il se déplace jusqu’à MOU cm, il peut venir se mettre en contact avec un (ou plusieurs) combattant ennemi, même s’il ne dispose pas de ligne de vue, ou effectuer un tir ou une action mystique après et/ou avant son mouvement.

Influence de la peur.

Lorsqu’un combattant avec la compétence « Peur/X » charge ou engage un combattant, ce dernier doit effectuer un test de COU de difficulté X. En cas d’échec, il passe immédiatement en déroute.

Lorsqu’un combattant charge ou engage un ennemi avec la compétence « Peur/X », il doit effectuer un test de COU de difficulté X. En cas d’échec, le mouvement est annulé et l’activation du combattant est terminée (mais il ne passe pas en déroute).

Lorsqu’un combattant est activé au contact d’un ennemi avec la compétence « Peur/X », il doit effectuer un test de COU de difficulté X. En cas d’échec, il passe immédiatement en déroute.

Un combattant en déroute perd toutes ses compétences, ne peut plus tirer ni lancer de sortilèges/miracles et doit placer tous ses dés de combat en défense.

Un combattant en déroute effectue un test de ralliement lors de la phase d’Entretien, il passe un test de COU ou de DIS (au choix) de difficulté 8 (ou X s’il est au contact d’un ennemi avec la compétence « Peur/X »).

Tir.

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

* Il doit être libre de tout adversaire au moment de son tir.
* 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.

Sortilège/Miracle.

Certains combattants sont des mystiques & peuvent lancer des sortilèges ou des miracles.

Un combattant mystique récupère du Mana/Foi lors de chaque phase d’Entretien, comme décrit au verso de sa carte de profil. Il commence la partie avec POU gemmes de Mana/Foi.

Un sortilège/miracle se lance avant &/ou après une marche ou un engagement.

Un sortilège/miracle doit être lancé sur une cible visible ou partiellement visible (un combattant au contact est toujours visible), en dépensant la Mana/Foi indiquée sur le sortilège/miracle. Un test de POU est effectué, la difficulté étant indiquée sur le sortilège/miracle. Le combattant peut sacrifier X Mana/Foi supplémentaires pour lancer X d6 supplémentaires lors de ce test.

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 & POU-1.

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

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

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

Phase de Combat.

Le joueur qui a remporté le jet de Tactique choisit la première mêlée qui sera résolue.

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.

Le défenseur peut décider d’annoncer une défense soutenue avec son dernier dé de défense. Il gagne DEF-2 jusqu’à la fin de ce combat, mais peut continuer à utiliser son dé de défense contre toutes les attaques jusqu’à la fin de ce combat.

Quand un combat et les poursuites ont été résolus, on résout immédiatement les éventuels combats issus de ces poursuites. Une fois que c’est fait, la main passe au joueur qui a perdu le jet de Tactique, qui peut choisir à son tour une mêlée à résoudre.

Mouvements de poursuite.

Au terme d'un combat, si un combattant tue tous ses adversaires (c'est-à-dire les combattants ennemis impliqués dans le même combat), il peut effectuer un mouvement de poursuite de 0,5xMOU cm.

Ces mouvements de poursuite peuvent entraîner de nouveaux combats.

Un combattant peut effectuer un unique mouvement de poursuite chaque tour.

Phase d’Entretien.

Les combattants en déroute effectuent un test de ralliement.

Les combattants mystiques récupèrent du Mana/Foi, comme décrit au verso de leur carte.

Divers effets de jeux peuvent être résolus lors de la phase d’Entretien.

A la fin du tour, tous les marqueurs ‘Sonné’ sont retirés.

Scénario.

La partie dure 6 tours.

3 tombes infranchissables sont placées sur le champ de bataille : l’une d’elles est placée au centre, les 2 autres sont sur la ligne médiane à 15cm de la tombe centrale.

Lors de la phase d’Entretien, un combattant peut ajouter 1 marqueur ‘Pillage’ (2 s’il est de grande taille) de sa couleur sur une tombe adjacente (mais pas en soustraire).

A la fin de la partie, chaque joueur marque 1PV pour une tombe sur laquelle il possède plus de marqueurs ‘Pillage’ de sa couleur que son adversaire.