Les tactiques

Principes généraux

Il existe deux types de tactiques :

- Les tactiques de combats, qui sont propres à chaque armée et décrites au début de chaque Livre d'armée. Elles sont utilisables lors de la phase de combat. Un même combattant ne peut être affecté que par une seule tactique de combat par phase de combat.
- Les tactiques d'activation qui modifient le cours normal des tours de parole de la phase d'activation. Elles sont décrites ci-dessous et peuvent être utilisées X fois par tour, ou X est égal au rang du commandeur.

Dans tous les cas, c'est le commandeur de l'armée qui génère les tactiques. Il doit donc être en capacité de le faire (ne pas être éliminé ou en déroute, cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** La peur, p.**Erreur ! Signet non défini.**).

La suite de ce paragraphe ne concerne que les tactiques d'activation.

Chaque tactique est définie par plusieurs paramètres :

- La nature** : active, ou réactive. Une tactique active est utilisée par le joueur actif. Une tactique réactive est utilisée par le joueur passif.
- Le coût** : c'est le nombre de PT (cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable.****Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, p.**Erreur ! Signet non défini.**) qu'il faudra dépenser pour utiliser cette tactique.
- L'effet** : c'est l'effet que produit cette tactique sur le déroulement de la phase d'activation.

Lors d'un même tour de parole, un joueur ne peut utiliser qu'une seule tactique.

Temporisation

Active • 2

Se déclare au début du tour de parole. Aucune carte n'est activée. La tête de pile est mise dans la réserve. Le tour de parole du joueur actif prend ensuite fin.

Ruée

Actif • 3

Se déclare au début du tour de parole. Après avoir activé une carte de la tête de séquence, le joueur peut activer une seconde carte de la tête de séquence.

Avant d'être activé, chaque combattant de cette seconde carte devra cependant effectuer un test d'INI. La difficulté de ce test est égale à l'INI la plus haute parmi les combattants représentés par la première carte de la pile adverse.

- Si le test est un échec, le combattant n'est pas activé et reste en attente. (la carte conservera donc sa place dans la séquence)
- Si le test est réussi, le combattant est activé normalement.

Un adversaire n'est pas obligé de dévoiler sa première carte pour justifier l'INI qui détermine la difficulté du test (cette INI pourra de toute façon être vérifiée ultérieurement).

Interception

Réactif • 1

Observez la démarche suivante :

0 - Le joueur actif déclare un déplacement avec tel acteur ciblé (c'est à dire qu'il désigne un combattant et une destination).

1 - Le joueur passif paye 1PT, désigne un combattant passif qu'il contrôle (l'intercepteur) et déclare qu'il tente d'intercepter l'acteur sur sa trajectoire.

2 - L'intercepteur effectue au choix un test d'INI ou de MOU de difficulté égale à INI ou MOU adverse, respectivement.

3 - En cas de réussite l'intercepteur est placé en un des deux points situés à la fois sur la trajectoire de l'acteur et à exactement MOU cm de l'intercepteur (ou le plus loin possible de l'intercepteur si l'acteur était trop près). Ceci constitue l'activation de l'intercepteur et est une charge.

Note : l'acteur ne peut être intercepté à moins de son MOU/2 de sa position initiale.

3bis - En cas d'échec, rien ne se passe, et l'intercepteur reste en attente.

Vigilance

Actif • X

Se déclare au début du tour de parole. Le joueur désigne X (minimum 1) combattants de cette carte sur le point d'être activés.

- Les combattants désignés ne sont pas activés. Ils sont nommés vigilants.
- Les combattants non désignés sont activés de façon normale.

La carte est mise dans la réserve.

Lors d'un tour de parole ultérieur (même adverse), chacun des combattants encore en attente et représenté par la carte en réserve pourra être activé.

• S'il est activé pendant un tour de parole du joueur, il sera activé de façon normale, mais seulement à condition que tous les autres combattants de sa carte soient activés aussi lors de ce tour de parole.

• S'il est activé pendant un tour de parole de l'adversaire, il pourra au choix tenter une de s'activer avant l'acteur ou pendant son déplacement.

Le test à effectuer est un test de MOU ou d'INI si le vigilant effectue un déplacement, et d'INI si le vigilant effectue une autre action.

Si l'acteur est en train d'effectuer un déplacement, la difficulté du test est d'INI ou MOU, selon qu'il est effectué avec la caractéristique d'INI ou de MOU du vigilant.

Si l'acteur effectue une autre action qu'un déplacement, la difficulté du test est son INI.

Un assaut en réponse du vigilant se résout comme dans la tactique interception si l'acteur est en déplacement.

Passage en force

Actif • 1

Se déclare au moment où l'acteur entre en contact avec un ou plusieurs combattants adverses suite à un assaut ou une course. Il effectue un test de FOR de difficulté égale au maximum parmi les FOR et RES des combattants adverses à son contact + 2 par combattant.

Si le test est réussi, les combattants sont déplacés du minimum permettant le passage de l'acteur et celui-ci poursuit son activation.

Si le test est un échec, l'activation de l'acteur est terminée. La nature de son assaut n'est pas modifiée.

Si l'acteur effectuait une course et qu'il rate son test, il se retrouve au contact d'adversaires, mais il n'est pas considéré comme ayant assailli ces combattants. Ces combattants peuvent choisir de se placer à une longueur de leur socle de cet adversaire, ou de rester au contact. Dans ce cas, ils sont considéré comme ayant chargé l'acteur, ce qui constitue leur activation.

Tactiques de combat du Bélier ou de la cour des cendres :

Réveil des morts X PT

Se déclare avant la résolution d'un corps à corps.

Si tous les Béliers impliqués dans ce corps à corps sont des morts-vivants de rang 1 et ne sont ni mystiques, ni incarnés, leurs tests de dégâts sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC pour ce corps à corps.

X est égal au nombre de combattants qui bénéficient de cette tactique.

Lugubre 3PT

Se déclare au début d'un combat. Le Bélier ami ciblé lance un défi PEU/COU contre un adversaire ciblé à son contact. Pour ce défi, le test du Bélier ami ciblé est lu une colonne à droite, et celui de son adversaire une colonne à gauche

Si le Bélier ami remporte ce test, l'adversaire ciblé passe en déroute.

Tactiques de combat du Cerf :

Sacrifice 2XPT

Cette tactique est déclarée juste avant que le combattant du cerf ami ciblé ne place ses dés de combat. Il doit placer tous ses dés en attaque et acquiert la compétence coup de maître pour ce combat. Il doit effectuer autant de coups de maître que possible lors de ce combat, et perdra autant de PV supplémentaires lors de la résolution des dégâts.

X est égal au nombre de coup de maître ainsi déclarés.

Festin 3PT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la détermination du séparateur de la mêlée. Si le combattant adverse ciblé est au contact d'une PUI totale de cerfs amis strictement supérieure au double de la sienne, ce combattant subit une attaque immédiate de la part de chaque cerf ami à son contact. Ces attaques peuvent être défendues par la cible. Pour chaque attaque ou défense ainsi résolue, 1 dé de combat sera retiré au combattant correspondant lors de son prochain combat ce tour-ci.

Ceci n'est pas un combat, et donc aucun effet utilisable pendant un combat ne peut y être utilisé.

Tactiques de combat du Chacal :

Vengeance et honneur 2PT

Cette tactique est déclarée juste après que le combattant ciblé a éliminé un Chacal au corps à corps. Tous les Chacals de valeur strictement inférieure à celle du combattant ainsi éliminé acquièrent fléau/X jusqu'à la fin de la partie, où X est le combattant ciblé.

Déferlante du Bran-ô-Kor 2XPT

Cette tactique se déclare juste avant la séparation d'une mêlée. Tous les combattants ennemis de cette mêlée subissant déjà des malus de charge à cause d'une charge de Chacal(s) ami(s) voient ces malus augmentés de 1. X est égal au nombre de combattants ainsi affectés.

Tactiques de combat du Dragon :

Balance XPT

Se déclare juste après la répartition des dés de combat.

Les X Dragons amis de la mêlée ciblée bénéficient de +1 dans une des caractéristiques où ils n'ont pas investi de point de concentration mais où ils auraient pu le faire.

Cet effet ne s'applique que si l'ensemble de ces combattants à au total placé autant de dés en attaque qu'en défense.

Morsures de Dragon 3PT

Le combattant doit placer tous ses dés en attaque.

Cette tactique se déclare lors du placement des dés de combat. Lorsqu'il inflige X dégâts grâce à une attaque donnée, il peut annuler jusqu'à X dégâts qui lui ont été infligés par une attaque adverse donnée lors de la résolution des dégât.

Une attaque adverse dont les dégâts induits ont ainsi été diminués ne peut plus être affectée par cette tactique.

Tactiques de combat du Griffon :

Rempart de la foi 2X PT

Cette tactique se déclare juste avant la résolution d'un combat.

Tous les Griffons fanatiques amis qui participent à ce combat devront placer tous leurs dés en défense. En contrepartie, tous leurs tests de défense sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC.

X est égal au nombre de Griffons fanatiques amis impliqués dans le combat.

Mourir en martyr 1PT

Le griffon fanatique ciblé qui vient d'être retiré de la table lors d'un combat au corps à corps (donc avant d'éventuels mouvements de poursuite) effectue une attaque supplémentaire à l'encontre d'un adversaire au contact (cette attaque ne peut être défendue que si l'adversaire n'a pas utilisé tous ses dés de défense lors du combat en question). On considère que le griffon ciblé est blessé pour la résolution de cette attaque.

Tactiques de combat de l'Hydre :

Poupée de cire 3PT

L'Hydre ami ciblé qui vient d'être éliminé suite à la résolution des dégâts lors d'un combat inflige à tous les combattants à son contact un test de dégât de FOR X, où X est égal au nombre de PV que ce comptait ce combattant au début du combat.

Poupée de son 3PT

Cette tactique se déclare juste avant la séparation d'une mêlée.

L'hydre ami ciblé dans cette mêlée, qui n'est pas incarné, est immédiatement retiré de la partie : il ne pourra plus revenir en jeu. Placez un marqueur à l'endroit où il a été ciblé. Dans un rayon égal à sa RES*Xcm, tous les combattants qui ne sont pas de l'hydre voient leur INI réduite de 2 points. Ce marqueur reste en place autant de tours que le nombre de PV qu'il restait au combattant ciblé.

X est égal au nombre de PV que comptait le combattant au moment ou il a ainsi été retiré de la partie.

Tactiques de combat de la Hyène :

Rage de la Bête 2 PT

Se déclare juste avant la résolution d'un combat.

La Hyène amie doit être en PUI strictement inférieure.

Elle doit répartir tous ses dés en attaque et bénéficie de Féroce.

Domination 2PT

Se déclare au moment de la détermination du séparateur de la mêlée. La PUI hyène amie dans cette mêlée est triplée le temps de cette détermination.

Tactiques de combat de l'Immobilis :

Brutalisation 2XPT

Le milicien ciblé inflige un malus de charge à tous les adversaires à son contact à qui il aurait infligé un malus de charge s'il avait chargé chacun d'entre eux séparément. X est égal au nombre de combattants adverses au contact du milicien.

Tactique de combat des Voleurs :

Tromperie élémentaire 2PT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la séparation d'une mêlée. Deux Voleurs de cette mêlée, et de PUI identiques échangent leurs positions respectives. Cette tactique peut aussi être déclarée après la séparation de la mêlée, mais dans ce cas, elle coûte 3PT.

Tactique de combat des Architectes :

Utilisation du terrain 2PT

Cette tactique doit être déclarée au moment où l'Architecte ami ciblé place ses dés de combat, et s'il est situé à 2,5cm ou moins d'un décor au moins aussi haut que la moitié de la taille du combattant. Il bénéficie de +1 en ATT ou en DEF.

Tactique de combat des Usuriers ou de la cour des cendres :

Soudoiment XPT

Cette tactique de combat doit être déclarée au juste après que l'adversaire ciblé ne place ses dés de combat, et si un usurier ami participe à ce combat. X est égal la plus haute valeur parmi COU et DIS de la cible-le COU le plus élevé parmi les usuriers à son contact (MIN 2). Les dés dont l'orientation est forcée (par exemple le dé d'attaque de charge bestiale), ne peuvent être affectés.

Tactique de combat des Nochers :

L'objectif avant tout 2PT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la séparation d'une mêlée. La cible doit bénéficier du solo/expert convoyeur. Le combattant peut tenter un désengagement (en force ou normal), si cela lui permet d'assaillir un adversaire situé à 5cm ou moins d'un objectif ou du commandeur, et s'il était au départ à plus de 5cm de tout objectif et du commandeur ami. Le désengagement est possible même si le bénéficiaire a été assailli ce tour-ci

Tactique de combat des Orfèvres

Ost-tentation 2PT

Cette tactique est déclarée au début d'un combat. Les croyants adverses au contact de l'Orfèvre ciblé effectuent un test de DIS de difficulté 2*X, où X est égal au nombre d'artefacts portés par ce dernier. Ceux de ces adversaires qui ratent leur test sont affectés de +1 en ATT et -2 en DEF.

Tactique de combat des Cartomanciens

Ce que disent les cartes XPT :

Cette tactique doit être déclarée juste avant la résolution des tests de dégâts d'un combat comprenant au moins un cartomancien. Nommez autant de chiffres compris entre 1 et 6 que de tests de dégâts à résoudre pour votre camp. Chaque test de dégât qui est lu dans une ligne désignée par un chiffre ainsi nommé inflige un dégât supplémentaire. X est égal au nombre de tests de dégâts à résoudre par votre camp.

Tactique de combat des Lames

Lame implacable 2PT

Cette tactique est déclarée au moment le Lame ami ciblé place ses dés de combat. Il bénéficie de enchaînement, mais ne peut utiliser que l'option offensive de cette compétence. S'il bénéficiait déjà de cette compétence il inflige deux tests de dégâts supplémentaires au lieu d'un seul dans le cadre de cette compétence.

Tactiques de combat du Lion :

A la Gloire des Héros XPT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la répartition des dés de combat, dans un combat contenant un incarné du Lion ami. X autres Lions amis non incarnés du combat deviennent acharnés jusqu'à la fin du tour (Un combattant de PUI Y compte pour Y combattants).

Ordre de vertu 1PT

Cette tactique doit être utilisée juste après la séparation d'une mêlée. Un combattant ami du Lion peut (sans se déplacer) changer de combat, pour rejoindre un combat qu'il aurait pu intégrer avec une séparation de mêlée différente. Ce combat qu'il rejoint doit être un combat où la puissance de Lions amis était strictement inférieure à la puissance adverse. A l'issue de la résolution de cette tactique, aucun combattant de la mêlée initiale ne doit être sans adversaire de combat.

Tactiques de combat du Loup :

Sauvagerie 1PT

Cette tactique est déclarée juste avant que le combattant ami ciblé ne place ses dés de combat. Le combattant ciblé bénéficie de furie guerrière jusqu'à la fin du combat et est obligé de l'utiliser. Tant qu'il est sous l'effet de la furie guerrière, il subit -2 en DEF.

Domination 2PT

Se déclare au moment de la détermination du séparateur de la mêlée. La PUI Loup amie dans cette mêlée est doublée le temps de cette détermination.

Tactiques de combat du Minotaure :

Du Sang! 2PT

Se déclare juste après le placement des dés du combattant ciblé.

Le Minotaure ciblé sous l'effet de la furie guerrière est affecté de +2 en ATT et -2 en DEF

Charge du Minotaure XPT

Se déclare avant la séparation d'une mêlée. Les X minotaures ciblés dans cette mêlée et qui ont chargé ce tour-ci mais n'ont pas effectué de mouvement de poursuite bénéficient de +X en FOR

Tactiques de combat du Rat :

Vaillance selon Rat 2PT

Cette tactique ne peut être utilisée que lors d'un combat où le camp ami est en surnombre. Elle est déclarée après que tous les combattants aient placé leurs dés de combat. Le combattant ami ciblé, qui doit être de puissance inférieure ou égale à celle de l'adversaire, effectue une attaque avant toutes les autres (cette attaque ne faisant partie d'un combat, aucun effet qui n'est utilisable qu'en combat ne peut y être utilisé). Cette attaque peut être défendue, mais les dés utilisés pour l'attaque et la défense sont décomptés de ceux du combat qui doivent suivre. Le test de défense éventuel est lu une colonne plus à gauche.

Pragmatisme selon Rat 2PT

Cette tactique ne peut être utilisée que lors d'un combat où le camp ami est en puissance strictement supérieure. Sa déclaration a lieu juste avant que les combattants ne placent leurs dés de combat. Le rat ami ciblé, qui doit être de puissance inférieure ou égale à la puissance du combattant adverse, peut tenter un désengagement libre.

Tactiques de combat du Sanglier :

On lâche rien! 3PT

Cette tactique s'utilise juste avant le placement des dés de combat.

Le combattant ciblé bénéficie de aguerris/DEF pour ce combat, et devra placer tous ses dés en défense.

Provocation 1PT

Cette tactique doit être utilisée juste après que le combattant adverse ciblé a placé ses dés de combat alors qu'au moins un Sanglier ami combat contre lui. Transformez un de ses dés de défense en dé d'attaque à l'encontre d'un sanglier ami (choisit par le joueur qui joue cette tactique) en combat avec lui (ce dé ne doit pas outrepasser la contrainte de répartition des attaques entre les adversaires). Cette tactique n'est utilisable qu'une seule fois sur un même combattant adverse lors d'un même combat.

Tactiques de combat du Scarabée :

Carapace 2XPT

Se déclare au début d'un combat. Les X daïkinies du combat ciblé doivent placer tous leurs dés en défense lors de ce combat. Leur RES est augmentée d'autant que 7-leur valeur de régénération.

Symbiose de l'air et de la terre 3PT

Cette tactique se déclare au début d'un combat impliquant un adversaire ciblé qui a été blessé ce tour-ci par un tir de scarabée ami. Le scarabée ami ciblé au contact de cet adversaire bénéficie de aguerris/ATT pour toutes ses attaques à l'encontre de cet adversaire.

Tactiques de combat du Scorpion :

Suicide du Scorpion 2PT

Cette tactique se déclare au début de la phase de corps à corps.

Le scorpion ami ciblé perd XPV. X combattants ennemis à son contact subissent une touche de FOR égale au nombre de PM que porte le combattant, puis tous ses PM sont perdus.

concentration alchimique XPT

Cette tactique s'utilise à n'importe quel moment où le scorpion ami ciblé possédant la compétence mutagène/X pourrait répartir des PM parmi ses caractéristiques. Il peut re répartir tous ses PM déjà répartis parmi ses caractéristiques. X est égal à la valeur de mutagène de la cible (MIN 1).

Tactiques de combat du Serpent :

Attaque fulgurante 4PT

Se déclare juste après que le Serpent ami ciblé ne place ses dés de combat. La cible peut effectuer une de ses attaques avant le début du combat, sur un combattant adverse de ce combat. Cette attaque comprend les mêmes effets et modalités que celle de la compétence assassin, et est considérée comme telle.

Hypnose XPT

Se déclare après que le croyant adverse ciblé a placé ses dés de combat. Un serpent ami ciblé et participant à son combat, peut sacrifier un de ses dés de combat pour faire perdre un dé de combat à ce combattant. Ce dé peut être un dé d'attaque ou de défense, choisit par le serpent ami ciblé.

X est égal à la DIS du combattant adverse ciblé à laquelle est retranchée la DIS du serpent ami ciblé (MIN 1).