

# CONF'WAR

Règles du jeu – Version 2017



Version du 20/06/2017

## 1 - Qu'est-ce que Conf'War

Basé sur le jeu original Dogs Of War, Conf'War est une manière de jouer des campagnes Confrontation en permettant à ses combattants de gagner de l'expérience et d'améliorer leurs capacités guerrières. Les règles d'une partie de Conf'War sont pratiquement les mêmes que lors d'une partie classique, aux exceptions suivantes :

- Chaque carte de profil ne peut représenter qu'un seul combattant.
- Lors de certaines actions, les combattants vont gagner de l'expérience qu'il sera alors nécessaire de noter sur une feuille.
- Les combattants peuvent démarrer une partie en étant déjà blessé.

## 2 - Principes de base est démarrage

La compagnie que vous créez va disputer plusieurs parties de Confrontation. Il est donc nécessaire de noter des informations sur l'évolution de votre compagnie. Tout peut se faire en ligne sur le site : [Conf'Light](#)

**Création d'une compagnie :** Pour votre première compagnie, nous vous donnons gracieusement les éléments suivants :

Renommée : 125

Points d'expérience (PE) : 90

Si vous utilisez le site [Conf'Light](#), sur l'écran d'accueil, cliquez sur l'image de création des feuilles d'armée :



Indiquez le nom de votre armée, le format (optionnel), le peuple de base, la description (optionnel) et surtout, **cochez la case « Conf'War »**.

Nom de l'armée	Format	Peuple	Description	Conf'War
Les exilés de Quithayran	125	Elfes Daikinees	Campagne 2017	<input checked="" type="checkbox"/>

CADWALLON®, CONFRONTATION®, CRY HAVOC®, HYBRID®, le logo HYBRID®, HYBRIDÉS®, RACKHAM®, le logo RACKHAM®, RAG'NAROK® et WOLFEN® sont des marques déposées RACKHAM®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont, sauf mention spéciale, des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

Cliquez sur Valider. Votre compagnie est alors créée.

Cliquez sur son nom pour aller dans la page d'accueil de votre compagnie.

La Renommée va vous servir à recruter vos soldats. Pour votre première mission, vous pouvez recruter pour 125 PA de soldats. Les PA non utilisés ne sont pas perdus ! Vous pourrez vous en servir plus tard pour les prochains recrutements.

Enregistrez votre valeur de Renommée dans la page d'accueil de votre compagnie. Vous pouvez aussi renseigner des Ressources disponibles, dont l'utilité dépendra des campagnes que vous ferez.

Nom	Profil	P.A. Init	P.A. Mod	Sorts, Miracles	Artefacts, Solos	Rôle	Evolutions	Sante	PE
Commentaires :								Renommée : 125	
								Ressources : 50	
Enregistrer les modifications									
Total en PA : 0 Nb de figurines : 0									
Ajouter une figurine Imprimer la feuille d'armée Retourner à la gestion des listes d'armées Imprimer les cartes									

Appuyez sur « Enregistrer les modifications » pour valider vos saisies.

Maintenant, recrutez votre premier combattant.

Cliquez sur « Ajouter une figurine ». Vous arriverez sur l'écran suivant :

Choix de l'armée	Choix du type	Choix du genre	Pa Max	Tn	Compétences
Elfes Daiknees	Tous	Tous		Alphabétique	TOUS

  

Choix de l'armée	Choix du type	Choix du genre	Pa Max	Tn	Compétences
Elfes Daiknees	Tous	Tous		Alphabétique	TOUS
Archer Daiknee					
<b>Fine Lame</b>					
Gardien Daiknee					
Guerrier Mandigorin					
Guerrier Scarabée					
Guerrière des Songes					
Inui, Chef de Tribu					
Kalilze					
Karogé, Archer Daiknee					
Manéda, Guerrière Scarabée					
Méari le Protecteur					
Musicien Daiknee					
Nuamak, Gardien Daiknee					
Oriental le Contrebassier					
Porte-Étendard Daiknee					
Scarabée-Gemise					
<b>Saaneer, Sentinelle Daiknee</b>					
Sylhède Daiknee					
Zéphyr Daiknee					

  

**Guerrier Scarabée**

Classe :  
 Peuple : Elfes Daiknees  
 Type : Troupe  
 Rang : Elite  
 Taille : Taille moyenne

MOU 12,5  
 INI 4  
 ATT-FOR 5-7  
 DEF-RES 4-8  
 TIR -  
 COU 5  
 DIS 2  
 POU -  
 FOI -

Equipement : Armure symbote.  
 Compétences : Coup de Maître(0), Fine Lame, Régénération.  
 Capacités :

PA : 30  
 Origine : Rackham métal  
 Figurines correspondantes : Possédées(Pointes)  
 Guerrier Scarabée : 0(0)

**GUERRIER SCARABEE**

MOU 12,5  
 INI 4  
 ATT-FOR 5-7  
 DEF-RES 4-8  
 COU 5  
 DIS 2

*La forêt réclame le sang des chasseurs !*

COUP DE MAÎTRE(0), FINE LAME, RÉGÉNÉRATION  
 ARMURE SYMBOTE.

ELFES DAIKNEES - ELITE

[Ajouter un commentaire](#)

Sélectionnez le combattant désiré et cliquez sur le bouton « Valider ». Comme pour une composition classique d'armée, vous pourrez par la suite lui rajouter des sorts (si c'est un magicien), artefacts, ...

Lors du recrutement, si vous recrutez un combattant non champion, donnez-lui un nom. Si vous recrutez un champion, celui-ci ne peut changer de nom, bien évidemment.

Commencez par recruter le capitaine de votre compagnie. Vous ne pourrez par la suite recruter que des combattants appartenant au même peuple que votre capitaine. Vous pouvez cependant recruter des combattants appartenant à des peuples alliés à condition de ne pas dépasser le quota de 1 allié pour 4 combattants.

Attribuez ensuite de des points d'expérience (PE) à vos recrues. A la base, vous avez droit à 90 PE en tout pour votre compagnie mais vous ne pouvez attribuer plus de 30 PE par soldat. Les points attribués peuvent être utilisés tout de suite ou gardés pour plus tard.

Attribution des rôles : Attribuez un et un seul rôle par combattant. La liste des rôles est disponible ci-dessous.

Sur le site [ConfLight](#), une fois le profil de votre combattant sélectionné, vous arriverez sur l'écran suivant :

Nom	Profil	P.A. Init	P.A. Mod	Sorts, Miracles	Artefacts, Solos	Rôle	Evolutions	Sante	PE
Kandhos	Guerrier Scarabée	30	30			Capitaine	Gérer	indemne	30

Donnez un Nom à votre combattant (sauf si vous avez sélectionné un profil de champion). Attribuez-lui un Rôle. Indiquez son état de santé si vous avez fait une partie avec lui. Et notez ses points d'expérience (PE).

P.A. Init : cette colonne indique le coût initial de votre combattant

P.A. Mod : cette colonne indique le coût en PA réactualisé de votre combattant, en fonction de ses améliorations.

Pensez bien à cliquer sur « Enregistrer les modifications » dès que vous apporté des modifications à cet écran.

### 3 - Constitution des groupes d'assaut

Chaque mission définit un cout en PA maximum. Recrutez des combattants dans votre compagnie en ne dépassant pas le coût total défini par le scénario. Comparez ensuite le cout total de vos combattants avec celui parmi vos adversaires ayant le cout le plus élevé.

Vous pourrez acheter un objet pour cette mission pour chaque tranche complète de 10 PA vous séparant.

## 4 - Amélioration des combattants

Sur le site [Conf'Light](#), vous pourrez améliorer les caractéristiques de vos combattants ou leur faire acquérir de nouvelles compétences.

Pour le combattant désiré, cliquez sur le lien « Gérer ». Vous arriverez sur l'écran suivant :

**Kandhos**  
 Type : Guerrier Scarabée  
 Classe :  
 Peuple : Elfes Daikinees  
 Type : Troupe  
 Rang : Élite  
 Taille : Taille moyenne

MOU	12.5
INI	4
ATT-FOR	5-7
DEF-RES	4-8
TIR	-
COU	5
DIS	2
POU	-
FOI	-

Équipement : Armure symbiote.

Compétences : Coup de Maître/0, Fine Lame, Régénération.

Capacités :

PA : 30

Évolutions du combattant :  
 Rôle : Capitaine  
 Points d'expérience disponibles : 100

Choix de l'évolution :  
 Augmentation du MOU (50) ▼

[Retourner à la liste des profils](#)

Dans la liste déroulante des choix d'évolution, vous trouverez diverses options possibles : soit gagner une nouvelle compétence, soit augmenter une caractéristique. Ces compétences dépendent du rôle choisi pour le soldat. Entre parenthèse se trouve le cout en PE de l'évolution. Choisissez une évolution que vous pouvez vous offrir, sinon elle sera refusée.

**Choix de l'évolution :**

- Augmentation du MOU (50) ▼
- Augmentation du MOU (50)
- Augmentation de l'INI (22)
- Augmentation de l'ATT (25)
- Augmentation de la FOR (31)
- Augmentation de la DEF (22)
- Augmentation de la RES (34)
- Augmentation du COU (25)
- Augmentation de la DIS (16)
- Augmentation du POU (30)
- Augmentation de la FOI (30)
- Aguerri (60)
- Champion (100)
- Commandement/10 (60)
- Contre-attaque (40)
- Coup de maître/0 (40)
- Enchaînement/1 (40)

Cliquez ensuite sur « Validez le choix ».

La carte de profil a automatiquement été mise à jour avec l'évolution choisie (Ajout du Commandement dans notre cas).

Les PA du combattant ont été modifiés (passage de 30 à 36 PA).

De plus l'ensemble des évolutions du combattant sont listées.

## 5. Partie

Jouez votre partie en respectant les règles de [Conf'Light](#), mais en n'oubliant pas de noter l'expérience gagnée de chacun de vos combattants !

A la fin de la partie, en fonction du scénario, notez aussi les éléments suivants :

- Etat de chaque combattant (nombre de points de vie restant). 5 ou 4 pts (indemne), 3 pts (Blessure légère), 2 pts (Blessure grave), 1 pt (Blessure critique) ,0 pt (Tué net).
- Pts de renommée gagnés (indiqué dans le scénario).
- Expérience supplémentaire acquise en fonction des résultats de la mission (victoire, défaite, égalité, ...)

## 6. Fin de mission

- Convalescence

A l'issue d'une mission, vous allez récupérer vos gars fatigués, heureux ou malheureux d'avoir remplis leurs objectifs, mais surtout généralement blessés ! Vous allez donc les envoyer en convalescence chez mamie afin qu'ils se reposent.

Un combattant ayant encore 3 points de vie (blessure légère) est automatiquement soigné.

Pour les autres, lancez 2D6 et consultez le tableau suivant :

2D6	Grave (2pts de vie)	Critique (1 pt de vie)	Tué net (0 pt de vie)
2-3	Indemne	Indemne	Indemne
4-5	Indemne	Indemne	Légère
6-7	Indemne	Légère	Légère
8-9	Légère	Légère	Grave
10-11	Légère	Grave	Critique
12	Grave	Critique	Tué Net

Si à l'issue de sa convalescence votre gars est encore blessé, vous pouvez choisir de ne pas le renvoyer au combat. Il ne participera pas à la prochaine mission, mais quand celle-ci sera terminée, votre gars fera à nouveau un test de récupération.

Enregistrez l'état de vos combattants dans la zone prévue à cet effet.

- Expérience

A moins que votre gars soit resté planqué derrière les lignes, tout tremblotant, il a gagné de l'expérience lors de sa mission. Enregistrez l'expérience de chaque combattant dans la zone prévue à cet effet. Vous pouvez alors faire évoluer vos combattants selon le principe défini dans le chapitre Amélioration des combattants.

- Pts de renommée

Enregistrez la nouvelle valeur de renommée de votre compagnie. Vous pouvez alors recruter de nouveaux combattants si vous avez une renommée suffisante pour cela. Quand vous recrutez un nouveau combattant, la valeur totale en PA de votre compagnie doit être inférieure ou égale à sa renommée. Si ce n'est pas le cas, votre compagnie n'est pas valide. Supprimez le combattant que vous venez de recruter.

Par contre si à la suite de l'évolution d'un ou plusieurs combattants votre total en PA dépasse votre renommée, cela n'est pas un souci.

Note : le site ne fait pas (encore) de contrôle à ce sujet. C'est au responsable de la campagne de vérifier la validité des recrutements.

## 5 - Liste des Rôles

Détails du fonctionnement des rôles. Chacun se présente sous la forme suivante :

**Intitulé de rôle** : le nom, bande de malin...

**Disponibilité** : le nombre de fois que ce rôle peut apparaître dans une compagnie.

**Prérequis** : Ce que la figurine doit avoir pour accéder à ce rôle

**Descriptif** : un petit bla bla sur le rôle

**Effet de compagnie** : Ce que le rôle apporte à la compagnie de manière général

**Caractéristiques améliorables** : les seules caractéristiques améliorables.

**Compétences accessibles** : Les compétences qu'on peut acquérir librement.

### ➤ Rôles principaux

#### Capitaine

**Disponibilité** : Unique - Obligatoire

**Prérequis** : Ni créature, ni machine de guerre.

**Descriptif** : Le capitaine est le patron de la compagnie, et donc son héros principal.

**Effet de compagnie** : Le capitaine détermine le peuple de votre compagnie et scelle la création de celle-ci. Si un capitaine meurt et qu'il n'y a aucun lieutenant pour prendre sa place, un autre membre de la compagnie doit prendre sa place. Il perd alors toutes les compétences et caractéristiques acquises.

**Caractéristiques améliorables** : Toutes

**Compétences accessibles** : Commandement/10. Champion. Aguerri. Contre-attaque. Coup de maître/0. Enchaînement/1.

**Gains d'expérience** : Réussite de mission.

#### Lieutenant

**Disponibilité** : Unique

**Prérequis** : Aucun

**Descriptif** : Le lieutenant est le second de la compagnie.

**Effet de compagnie** : le lieutenant peut diriger des missions à la place du capitaine. Si le capitaine meurt, le lieutenant prend automatiquement sa place. La compagnie dispose de +10 points de renommée utilisables pour recruter de nouveaux membres.

**Caractéristiques améliorables** : COU/PEU, DIS, FOR, RES.

**Compétences accessibles** : Commandement/10. Champion. Aguerri. Contre-attaque. Coup de maître/0. Enchaînement/1.

**Gains d'expérience** : Réussite de mission.

#### Sergent

**Disponibilité** : Unique

**Prérequis** : Aucun.

**Descriptif** : Un sergent est un vétéran qui a du poids sur le groupe.

**Effet de compagnie** : si le sergent participe à une mission, il peut recruter un allié d'un coût inférieur à celui du sergent (à comptabiliser dans le total des PA pour la mission). La compagnie dispose de +5 points de renommée utilisables pour recruter de nouveaux membres.

**Caractéristiques améliorables** : COU/PEU, INI.

**Compétences accessibles** : Champion. Aguerri. Résolution/1. Contre-attaque. Dur à Cuire. Instinct de Survie, Toubib.

**Gains d'expérience** : Réussite de mission.

### ➤ Rôles spécifiques

**Tous les rôles spécifiques sont uniques : Il ne peut y en avoir qu'un par compagnie.**

- **Rôles avec prérequis :**

#### Prêtre

**Prérequis** : avoir un score de foi

**Descriptif** : le cureton du groupe

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : FOI, INI.

**Compétences accessibles** : Conscience, Exalté, Piété/1. Contre-attaque. Insensible/+2, Cible/+2.

**Gains d'expérience** : Mysticisme.

### Magicien

**Prérequis** : avoir un score de pouvoir

**Descriptif** : être un magicien, tout simplement

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : POU, INI.

**Compétences accessibles** : Conscience, récupération/1. Contre-attaque. Insensible/+2, Cible/+2.

**Gains d'expérience** : Mysticisme.

### Clerc

**Prérequis** : Guerrier-mage ou moine-guerrier

**Descriptif** : un clerc est autant un soigneur qu'un combattant

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : MOU, RES.

**Compétences accessibles** : Soins, Chance, insensible/+2, Cible/+2, Contre-attaque, coup de maître/0.

**Gains d'expérience** : Mysticisme et Soins.

### Tireur d'élite

**Prérequis** : avoir un score de TIR

**Descriptif** : le sniper de la compagnie

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : TIR, INI

**Compétences accessibles** : Maître archer, Réorientation, Tir Instinctif, Tireur d'élite

**Gains d'expérience** : Tir.

### Harceleur

**Prérequis** : avoir un score de TIR

**Descriptif** : l'épine dans le pied de l'adversaire

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : TIR, INI, MOU

**Compétences accessibles** : Eclaireur, Harcèlement, Tir d'assaut, Tir Instinctif.

**Gains d'expérience** : Tir.

### Monstre

**Prérequis** : être une créature

**Descriptif** : la sale bête !

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : MOU, ATT, FOR

**Compétences accessibles** : Tueur né, Charge bestiale, Acharné, Bond, Dur à Cuire, Féroce.

**Gains d'expérience** : Combat.

- **Rôles sans prérequis :**

### Sicaire

**Descriptif** : votre assassin.

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : MOU, INI, ATT

**Compétences accessibles** : assassin, conscience, enchaînement/1, Insensible/+2, Cible/+2.

**Gains d'expérience** : Combat.



### Traqueur

**Descriptif** : troupe mobile, genre de nomade/explorateur

**Effet de compagnie** : au début d'une mission, avant le premier jet de tactique, peut acquérir la compétence Fléau/rôle, le rôle étant choisi à ce moment.

**Caractéristiques améliorables** : MOU, ATT, FOR

**Compétences accessibles** : Bond, Bretteur, Charge Bestiale, Féroce, Instinct de Survie.

**Gains d'expérience** : Combat.

### Eclaireur

**Descriptif** : L'éclaireur se faufile dans les lignes ennemies afin de découvrir les plans de l'adversaire.

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : INI, ATT, DEF, COU/PEU

**Compétences accessibles** : Eclaireur, Conscience, Coup de maître/0, Contre-attaque, Aguerri.

**Gains d'expérience** : Combat.

### Spadassin

**Descriptif** : Le spadassin est un soldat versé dans les arts des combats variés, mais surtout axé sur la technique plutôt que la force brute. Il fait aussi office d'instructeur martial.

**Effet de compagnie** : la présence d'un spadassin permet d'apprendre les techniques de combat plus rapidement. Tous les gains d'xp au corps à corps durant une mission dans laquelle se trouve un spadassin en vie sont majorés d'1 point.

**Caractéristiques améliorables** : INI, ATT, DEF

**Compétences accessibles** : Fine lame, Aguerri, Contre-attaque, Bretteur, Parade

**Gains d'expérience** : Combat.

### Duelliste

**Descriptif** : le duelliste est un expert du combat 1 contre 1

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : INI, ATT, DEF

**Compétences accessibles** : Ambidextre, Feinte, Aguerri, Fine lame, Vivacité

**Gains d'expérience** : Combat.

### Berzerker

**Descriptif** : Les berzerkers sont les soldats les plus agressifs et les plus mordants des compagnies, spécialisés dans le corps à corps.

**Effet de compagnie** : Aucun

**Caractéristiques améliorables** : ATT, FOR

**Compétences accessibles** : Furie guerrière, Acharné, Coup de maître/0, Féroce, Implacable/1

**Gains d'expérience** : Combat.

### Sentinelle

**Descriptif** : la sentinelle a pour but de protéger les membres de la compagnie

**Effet de compagnie** :

**Caractéristiques améliorables** : DEF, RES, COU/PEU

**Compétences accessibles** : Parade, contre-attaque, Dur à Cuire, Feinte, Inébranlable, Instinct de survie.

**Gains d'expérience** : Combat, Défense.

- **Et enfin le dernier rôle, accessible à tous et illimité**

### Soldat

**Descriptif** : grouillot de base d'une compagnie

**Effet de compagnie** : aucun, et c'est déjà beaucoup !

**Caractéristiques améliorables** : INI, ATT, FOR, DEF, RES

**Compétences accessibles** : Aucune.

**Gains d'expérience** : Combat.

## 6 - Gains d'expérience

Tous les combattants gagnent de l'expérience selon les règles suivantes :

- S'ils infligent des blessures à un adversaire (que ce soit par un tir, de la magie/prêtrise ou au corps à corps) ils gagnent autant de PE que le nombre de pts de vie qu'ils ont fait perdre à leur adversaire (sans tenir compte des compétences comme acharné).
- A la fin de leur première mission, ils gagnent 10 PE. A la fin de la suivante ils gagnent 8 PE (2ème mission), puis 6 PE (3ème mission), 4 PE (4ème mission) et 2 PE (toutes les autres missions).

Les combattants gagnent aussi de l'expérience lors de leurs missions en fonction du type de gain d'expérience auquel leur rôle leur donne le droit.

- Mission. : Le combattant gagne 20 PE si la mission est une réussite, 15 une égalité et 10 si la mission est un échec.
- Combat : chaque fois que le combattant inflige des blessures au corps à corps à un autre combattant, il gagne des PE (en plus des PE gagné précédemment) :
  - Si l'adversaire a un coût en PA  $\geq$  à 2 fois le coût en PA du combattant : 4 PE
  - Si l'adversaire a un coût en PA  $\leq$  à la moitié du coût en PA du combattant : 1 PE
  - Sinon : 2 PE
- Mysticisme : chaque fois que le combattant lance un sortilège, il gagne 1 PE.
- Tir : Chaque fois que le combattant inflige des blessures lors d'un tir, il gagne 3 PE (en plus des PE gagnés précédemment).
- Défense : Chaque fois que le combattant pare une attaque adverse, il gagne 1 PE.
- Soin : Chaque fois que le combattant soigne un combattant blessé allié, il gagne 3 PE.

## 7 - Objets :

Utilisables une fois par partie. Un même combattant ne peut en avoir plus de 2. L'utilisation se déclare à l'activation, sauf pour Fétiche de préservation, Charme d'évasion, Charme de précision.

- Amulette de dextérité : +1 en ATT et DEF jusqu'à la fin du tour
- Amulette de force : FOR +3 jusqu'à la fin du tour
- Amulette de rapidité : MOU+3 jusqu'à la fin du tour
- Amulette de résistance : RES +3 jusqu'à la fin du tour
- Amulette de vivacité : INI +3 jusqu'à la fin du tour
- Charme d'évasion : Réussit automatiquement un désengagement
- Charme de précision : TIR +1 pour le prochain tir, une relance autorisée
- Fétiche de préservation : A utiliser avant de subir un jet de blessure. Sur un 1 ou 2, rien ne se passe. Sur 3+, le jet de blessure est annulé.
- Gemme d'abondance (magiciens) : Le magicien regagne automatiquement 3 gemmes
- Talisman de ferveur (fidèles) : Le fidèle regagne automatiquement 3 PF
- Poison de lente agonie : Le porteur gagne Toxique jusqu'à la fin du tour
- Potion de soin : le porteur est soigné d'un cran de blessure

## 8 - Toubib :

Une des compétences accessibles pour faire évoluer son personnage est la compétence Toubib (pour le rôle de sergent). Cette compétence n'a aucun impact en jeu. Par contre, quand vos fars vont faire un test de convalescence après le combat (voir chapitre 6), le résultat devra être lu une ligne plus haut.