

# ConfLight – Résumé



## Phase stratégique.

- Constitution de la pile de carte
- Calcul du nombre de refus
- Jet de tactique (basé sur la DIS de n'importe quel combattant)

## Phase d'activation

Tous les **COMBATTANTS** peuvent faire une des actions suivantes :

- **Courir** : son potentiel de mouvement est de MOU\*2. Il ne peut terminer son mouvement au contact d'un adversaire.

- **Se déplacer à couvert** : son potentiel de mouvement est de MOU. Il ne peut terminer son mouvement au contact d'un adversaire. La difficulté des tirs le ciblant est augmentée de 2 jusqu'à sa prochaine activation.

- **Faire un assaut** : son potentiel de mouvement est de MOU\*2. Il termine son mouvement au contact d'un adversaire. S'il voyait même partiellement cet adversaire au début de son activation, l'assaut est considéré comme une **CHARGE**. Sinon il est considéré comme un **ENGAGEMENT**.

**Si l'adversaire a un score de Peur, alors l'assaillant doit faire un test de courage en utilisant sa valeur de COU ou de PEU. Si le test échoue, le combattant ne peut bouger et son activation est terminée.**

Tous les **TIREURS** peuvent faire une des actions suivantes :

- **Tirer** : cette action est faite avant **ou** après une marche. Le potentiel de déplacement est de MOU. Il ne peut terminer son mouvement au contact d'un adversaire.

- **Tir d'assaut** : le tireur va tirer sur sa cible tout en l'engageant. (difficulté du TIR : 7)

Tous les **MYSTIQUES** peuvent faire :

- **Actions Mystiques puis Marcher puis Actions Mystiques**. Le potentiel de déplacement est de MOU. Ils ne peuvent terminer leur mouvement au contact d'un adversaire.

- **Actions Mystiques** seules s'ils sont au contact d'un adversaire.

Tous les **GUERRIERS-MAGES** et les **MOINES-GUERRIERS** peuvent faire :

- **Actions Mystiques puis Courir ou Faire un assaut ou Tirer puis Actions Mystiques**.

Si le combattant est engagé au début de son activation, il peut tenter de se désengager : test d'INI de difficulté 4+2 par combattants adverses au contact.

S'il réussit, il peut faire n'importe laquelle des actions ci-dessus suivant son type, mais la distance qu'il peut parcourir est divisée par 2 et on considère qu'il ne voyait personne au début de son activation.

S'il échoue, il aura 1 dé en moins pour tous les combats auquel il participera ce tour-ci.

## Phase de combat.

• Influence de la peur : test de COU sur la PEU la plus grande des adversaires au contact. En cas d'échec, 1 dé de moins pour tous les combats ce tour-ci.

• Séparation des mêlées par le vainqueur d'un test de DIS des combattants de la mêlée.

• Pour chaque mêlée :

- Attribution des dés de combat à chaque combattant (1+1 par adversaire)
- Placement des dés de combat en attaque ou défense pour chaque combattant dans l'ordre des PA.
- Test d'initiative basé sur la plus grosse INI d'un combattant de son camp (bonus de +1 par combattant allié dans le même combat)
- Résolution des passes d'arme en commençant par les combattants du joueur ayant gagné le test d'INI. Chaque combattant d'un joueur doit attaquer si possible une fois chaque

adversaire. Puis c'est le tour des combattants du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que aucune figurine n'ait de dés de combats en attaque.

- o Test d'attaque avec 1 seul dé. (pas de difficulté)
- o Test de défense (le défenseur peut utiliser plusieurs dés pour la défense, mais doit le déclarer avant le test d'attaque) de difficulté égale au test d'attaque.
- o Si la défense échoue ou s'il n'y a pas de défense, jet de blessure

## Fin du tour.

- Retrait de la partie des combattants acharnés morts ce tour-ci.
- Récupération des ressources mystiques.
- Application des effets nuisibles, puis des effets bénéfiques
- Résurrection et renforts
- Suppression des marqueurs Charge et Sonné.
- Retrait des cartes ne représentant plus de combattants en jeu.
- Calcul des points de victoire selon les scénarios.

## Tir

1. Choix de la cible.

2. Vérification des distances et calcul de la difficulté :

- Portée courte : difficulté 4
- Portée moyenne : difficulté 7
- Portée longue : difficulté 10
- Si le tireur ne bouge pas lors de son activation et le tir n'est pas de l'artillerie : Difficulté -1.
- Si la cible a effectué un déplacement à couvert : Difficulté + 2.
- Si la cible n'est que partiellement visible : Difficulté + 1.
- Si la cible est de Grande Taille : Difficulté -1.
- Si la cible est à un palier d'altitude différent : Difficulté +2.

3. Test de TIR de la difficulté ci-dessus.

4. Si le tir réussit, jet de blessures.

## Magie et Prêtrise

1. Choix de la cible.

2. Calcul de la difficulté.

3. Sacrifice des ressources nécessaires à l'incantation.

4. Amélioration de la maîtrise (si le joueur le souhaite).

5. Test d'incantation.

6. Vérification de la distance. En cas d'échec les ressources sont perdues.

7. Application des effets du sortilège.



## Récupération des ressources mystiques :

Les mystiques conservent leurs ressources non utilisées et ajoutent une quantité de ressource égale au POU ou FOI de base (sans prendre en compte les bonus/malus). La quantité de ressource détournée par un mystique ne peut dépasser le double du POU ou FOI.

## Tableau de blessures :

For + 1D6 - RES	-5 et -	-4 à -1	0 à 4	5 à 8	9 à 12	13 et +
Perte en pts de vie	Aucun	Sonné	1	2	3	4

