

CONFRONTATION 3
INDEX DES NOTIONS

Accomplir un miracle	98	Déroute	61	Profil	17
Actions cumulatives	31	Dés de combat	44	Puissance	19
Actions exclusives	31	Désengagement	39	Ralliement	27
Actions mystique	33	Engager un adversaire	32,35	Ralliement	62
Activation	31	Engins mobiles	117,121	Récupération de mana	77
Alliés	127	Engins immobiles	118,121	Reliques	111
Annonces	31	Equipage	116	Réserve de mana	72
Artefacts	151	Equipements spéciaux	149	Réserve	29
Attaque et défense	45	Etat-major	66	Résolution des combats	44
Aura de foi	97	Fidèles	97	Résolution des passes d'armes	46
Blessures	21	Foi temporaire	97	Révisions.....	155
Capture d'une machine de guerre	117	Fuite	62	- Alchimistes de Dirz	156
Cartes.....	11	Guerrriers-Mages	31	- Griffons d'Akkyllannie	159
- Carte de références	12	Immunité	61	- Morts-vivants d'Achéron	163
- Capacités spéciales	13	Initiative	44	- Nains de Mid-Nor	170
- Artefacts	13	Invocation	79	- Dévoreurs de Vile-Tis	172
- Sortilèges	13	Jet de blessures	49	- Keltois du clan des Druces	173
- Miracles	14	Jet de Tactique	27	- Lions d'Alahan	174
Champ de vision	23	Jeter des dés	19	- Keltois du clan des Sessairs	179
Charger	32,34	Lancer un sortilège	72	- Nains de Tir-Nâ-Bor	181
Chefs Wolfen	69	Lever un armée	126	- Gobelins de No-Dan-Kar	184
Combat a un contre plusieurs	46	Ligne de vue	23	- Orques de Bran-Ô-Kar	187
Combat a un contre un	46	Litanies	102	- Wolfen	190
Combattants invoqués	79	Liturgie	110	- Elémentaires	193
Combattants	17	Machine de guerre	114	- Familiers	195
Commandement	64	Mana	71	- Alliance Ophidienne	198
Compétences	131	Marcher	33	- Pochettes d'armée	199
Contact	24	Magiciens	71	- Articles Cry Havoc	205
Contre-magie	75	Mêlée	43	Scénarios	124
Courir	33	Miracles	102	Se déplacer a couvert	32
Déploiement	123	Moines guerriers	31	Seigneur des morts	68
Déroulement d'une attaque	47	Mouvement de poursuite	53	Shaman orque	77
- Annonce de la défense	47	Obstacles	39	Séparation des mêlées	43
- Test d'attaque	47	Passer son tour	30	Séquences d'activation	27
- Tests de défense	47	Pénalités de blessures	23	Sortilèges	81
- Jet de blessures	49	Pénalités de charge	36	Terrain	39
Déroulement d'une confrontation	25	Personnages incarnés	154	Tests de courage	59
- Phase Stratégique	26	Peur	59	Tirage des cartes	29
- Phase de combat	42	Phase d'entretien	57	Tir	33, 39,118
- Fin d'un tour de jeu	56	Phase mystique	57	Tour de rôle	30
		Pions, les	15	Vertus	110
		Poids	115	Vol	38,44
		Points de structure	115,121		