

# CONFRONTATION 3 INDEX DES NOTIONS

Accomplir un miracle	98
Actions cumulatives	31
Actions exclusives	31
Actions mystique	33
Activation	31
Alliés	127
Annonces	31
Artefacts	151
Attaque et défense	45
Aura de foi	97
Blessures	21
Capture d'une machine de guerre	117
Cartes.....	11
- Carte de références	12
- Capacités spéciales	13
- Artefacts	13
- Sortilèges	13
- Miracles	14
Champ de vision	23
Charger	32,34
Chefs Wolfen	69
Combat a un contre plusieurs	46
Combat a un contre un	46
Combattants invoqués	79
Combattants	17
Commandement	64
Compétences	131
Contact	24
Contre-magie	75
Courir	33
Déploiement	123
Déroulement d'une attaque	47
- Annonce de la défense	47
- Test d'attaque	47
- Tests de défense	47
- Jet de blessures	49
Déroulement d'une confrontation	25
- Phase Stratégique	26
- Phase de combat	42
- Fin d'un tour de jeu	56

Déroute	61
Dés de combat	44
Désengagement	39
Engager un adversaire	32,35
Engins mobiles	117,121
Engins immobiles	118,121
Equipage	116
Equipements spéciaux	149
Etat-major	66
Fidèles	97
Foi temporaire	97
Fuite	62
Guerriers-Mages	31
Immunité	61
Initiative	44
Invocation	79
Jet de blessures	49
Jet de Tactique	27
Jeter des dés	19
Lancer un sortilège	72
Lever un armée	126
Ligne de vue	23
Litanies	102
Liturgie	110
Machine de guerre	114
Mana	71
Marcher	33
Magiciens	71
Mêlée	43
Miracles	102
Moines guerriers	31
Mouvement de poursuite	53
Obstacles	39
Passer son tour	30
Pénalités de blessures	23
Pénalités de charge	36
Personnages incarnés	154
Peur	59
Phase d'entretien	57
Phase mystique	57
Pions, les	15
Poids	115
Points de structure	115,121

Profil	17
Puissance	19
Ralliement	27
Ralliement	62
Récupération de mana	77
Reliques	111
Réserve de mana	72
Réserve	29
Résolution des combats	44
Résolution des passes d'armes	46
Révisions.....	155
- Alchimistes de Dirz	156
- Griffons d'Akkylannie	159
- Morts-vivants d'Achéron	163
- Nains de Mid-Nor	170
- Dévoreurs de Vile-Tis	172
- Keltois du clan des Druces	173
- Lions d'Alahan	174
- Keltois du clan des Sessairs	179
- Nains de Tir-Nâ-Bor	181
- Gobelins de No-Dan-Kar	184
- Orques de Bran-Ô-Kar	187
- Wolfen	190
- Elémentaires	193
- Familiers	195
- Alliance Ophidienne	198
- Pochettes d'armée	199
- Articles Cry Havoc	205
Scénarios	124
Se déplacer a couvert	32
Seigneur des morts	68
Shaman orque	77
Séparation des mêlées	43
Séquences d'activation	27
Sortilèges	81
Terrain	39
Tests de courage	59
Tirage des cartes	29
Tir	33, 39,118
Tour de rôle	30
Vertus	110
Vol	38,44