

MODIFICATIONS « MAISON » DES NOTIONS DE CONTACT, LIGNES DE VUE ET CERTAINS ATTRIBUTS.

LIGNES DE VUE.

LIGNE DE VUE D'UN COMBATTANT

On vire le système de confrontation qui et on le remplace par ceci :

Règle:

Un combattant possède une ligne de vue s'il est possible de tirer un trait imaginaire d'un bord de son socle jusqu'à un autre bord de sa cible. Si un obstacle se trouve sur cette ligne il n'est pas possible d'avoir de lignes de vues sauf si l'obstacle est d'une taille strictement inférieure au combattant ou à sa cible.

LIGNE DE VUE DE L'UNITÉ.

Pour gérer les lignes de vues des Unités. On utilise le système d'AT-43 (on trace deux droites imaginaires qui passent par les extrémités des bords des 2 unités. Celle qui tire et celle qui est ciblée cette zone est appelée la *zone de feu*). On rajoute ceci:

Règle:

Au sein d'une même unité, les combattants possédant le même profil ne coupent pas leurs lignes de vues respectives.

Ainsi, dans une unité d'archers contenant un magicien, les archers ne sont coupent pas mutuellement les lignes de vues pour effectuer leurs tirs. Par contre, ils coupent les lignes de vues du magicien incarné si ce dernier souhaite appeler un sortilège sur une autre unité.

INTERFÉRENCE.

Règle:

Si un obstacle, un combattants, quelques soit sa taille se trouve dans une zone de feu, il y a interférence.

TAILLE DES COMBATTANTS.

Socles 3 cm (infanterie): taille 2. L'infanterie de l'Hydre, du Sanglier et du Rat est de taille 1.

Socle de 4 et 5 cm (cavalerie et créature) taille 3 sauf dragons et titans : taille 4 .

L'étendard des porte étendard est considéré de taille 4.

Cas particuliers : Sasia Samaris avec sa cape et l'Exécuteur sont de taille 2.

Un combattant de taille X qui se trouve sur un élément de décor de taille Y est considéré comme étant de taille X+Y.

PORTÉE DES MYSTIQUES.

Les magiciens ont une portée maximale de 40 pour lancer leurs sorts.

Cependant, une unité qui est prise pour cible pour les sorts de téléportations peuvent être placés à 60 CM maximum du mystique, de même, les unités invoquées peuvent être placées à 60 cm maximum du mystique.

LES AFFILIATIONS.

N'importe quel incarné peut être incorporé dans une autre faction que la sienne, cependant, lui et son unité ne bénéficient pas des avantages et inconvénients de la faction.

Exemple:

Méliador peut être incorporé à une compagnie de Doriman, mais lui et les membres de son unités ne bénéficient pas des avantages, ni des inconvénients de la faction de Doriman.

MOUVEMENT DE POURSUITE.

On se permet un rajout dans les règles génériques qui rajoute un aspect tactique indéniable au jeu. Le mouvement de poursuite.

Règle:

Si au terme d'un corps à corps une unité est libre de tout adversaire, elle a droit à un déplacement dans n'importe quelle direction de la valeur de son mouvement. Elle peut se mettre en contact contre l'unité avec laquelle elle vient de se battre, et uniquement cette unité.

LA RIPOSTE.

Encore une fois, on a fait une entorse à notre fil conducteur, à savoir, limiter les modifications. Mais cette nouvelle règle vient également rajouter plus d'intérêt au jeu et redonne de l'intérêt à certaines troupes.

Règle:

Une unité qui a déjà été activée sans avoir effectué de combat, peut, si elle se retrouve au contact effectuer un combat, une fois que son adversaire a effectué ses tests de forces et retiré les pertes. Une unité ne peut effectuer qu'un combat par tour.

Exemple 1:

Des trolls sont activés et se déplacent. Ils se font charger par une unité de gardes. Les gardes effectuent leurs combats mais n'effectuent aucune blessure. Le troll peut effectuer un combat contre les gardes.

Exemple 2:

Des clones de Dirz se déplacent. Ils ont été activés. Des cavaliers du lions chargent l'unité et tuent les 4 clones à leur contact; Les clones sont retirés du terrain. Les cavaliers effectuent un mouvement de poussée sur les clones restants et se mettent au contact avec trois autres clones. Ils effectuent alors un combat.

POURQUOI REVOIR CERTAINS ATTRIBUTS ?

Les attributs de valeur 3 sont en général très violents et déséquilibrent un peu (voir beaucoup) le jeu. Nous avons essayé des parties en utilisant uniquement des attributs de valeur 2 au maximum et Ôh surprise ! Le jeu est équilibré et vraiment sympa. Les parties ne se résument pas qu'à des combats de mystiques ou d'ultra guerriers. Tous les combattants ont un rôle à jouer. De la petite troupe aux grands magiciens.

Il serait dommage cependant de se priver des attributs de valeur 3. L'idée est donc simple, limiter beaucoup plus leur effets en respectant l'esprit du jeu. J'ai essayé de garder la ligne directrice suivante.

-Les attributs de valeur 3 ont des effets supérieurs à ceux d'une valeur plus faible (forcément).

-Ils ne doivent pas permettre d'éliminer un Incarné adverse en un seul tour (exemple de l'arme noire de l'armée du Bélier et l'œuf d'éternité du Serpent).

-Les effets de la téléportation et des invocations ont sacrément été revus à la baisse car ultraviolents.

-Les artefacts qui donnent une compétence à toute la compagnie ont été également revus à la baisse (rappelez vous, un artefact qui donne instinct de survie à toute la compagnie du Dragon ou celui qui donne mutation aux gobelins).

-Les attributs qui font lire les blessures dans les colonnes extrêmes ont également été revus à la baisse. L'idée est de tenir compte de la résistance de l'adversaire tout de même ou de sa force. Les blessures seront lues deux colonnes à droite ou à gauche en fonction des effets.

-Pas d'attribut qui rend un Incarné immortel (si, si, ça existait !)

te !)

Voilà. Je crois ne rien avoir oublié.

GRIMOIRE, LITANIE ET ARTÉFACTS.

Certains rituels et communications sont injouables car trop violents. En voilà une petite liste ainsi qu'une proposition de modification. LA définitifs disponibles : Griffons, Loups, Dirz.

LES INVOCATIONS.

Voilà comment nous avons modifié les invocations (merci Stéphane).

Une fois qu'une Unité est invoquée, le magicien est lié à son invocation.

-Lorsque l'unité est invoquée est elle placée sur le terrain.

-Pour activer l'unité invoquée, son magicien doit payer le cout en gemme qu'il a fallu investir lors de son invocation. Cette action ne peut faire l'objet d'un contre.

L'unité invoquée est activée en même temps que son magicien. Il n'y a donc pas de carte à incorporer dans la séquence d'activation pour l'unité invoquée.

-Si lors de l'activation du magicien il n'y a plus de ligne de vue entre l'invocateur et l'unité invoquée, cette dernière disparaît.

-Si l'invocateur est téléporté, ou s'il est éliminé, l'unité qu'il a invoquée disparaît immédiatement.

-Lors de l'activation de l'invocateur, ce dernier peut choisir de ne pas activer l'unité qu'il a précédemment invoquée mais de la faire disparaître. Il peut alors invoquer une autre unité.

-Un magicien ne peut invoquer qu'une seule unité à la fois.

-Tant qu'un magicien maintient une unité invoquée sous

son contrôle, il ne peut plus lancer d'autre sort. S'il décide quand même de lancer d'autre sorts, l'invocation disparaît immédiatement.

Ainsi, une unité invoquée reste sur le terrain tant qu'elle est visible du magicien à et tant que le magicien dépense, lors de son activation le nombre de gemme nécessaire.

-Lors d'un même tour, si le magicien possède suffisamment de gemmes, il peut invoquer une unité et l'activer. Il doit pour cela dépenser deux fois ses gemmes. Une fois pour l'invocation et une fois pour l'activation.

ARBRE ESPRIT.

Racine du temps

Culte : Arbre-esprit

Aspect : Altération

Valeur : 3

Foi : 20

Difficulté : 10

Cible : Compagnie

Durée : Instantanée

Un adversaire redéploie immédiatement sa compagnie dans sa zone de déploiement, comme s'il s'agissait de la phase de déploiement. Les combattants au contact d'un ennemi se désengagent sans subir de perte. Aucune unité ne peut être redéployée au contact de l'ennemi.

Modifier : La compagnie du magicien est immédiatement redéployée dans sa zone de déploiement, comme s'il s'agissait de la phase de déploiement. Les combattants au contact d'un ennemi se désengagent sans subir de perte. Aucune unité ne peut être redéployée au contact de l'ennemi (*comme le rituel Ruse du chacal*)

Graine-royaume

Valeur : 3

L'Incarné doté de cet artefact peut être ressuscité pour 0 points d'Élixir.

Modifier : L'incarné doté de cet artefact peut être ressuscité pour le moitié des points d'Élixir nécessaire (arrondi à l'inférieur)

BÉLIER.

Invocation macabre

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Spéciale

Durée : Spéciale

LE magicien invoque une unité de rang 1 à l'effectif standard et qui ne comprend aucun spécialiste.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1.

Armée des morts

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Spécial

Durée : Spécial

Le magicien invoque une unité du Bélier de Rang inférieur ou égal au sien. Elle peut comprendre des combattants spéciaux (l'unité possède un nombre de points de mana/foi égal à la somme de leurs caractéristiques Pouvoir/Ferveur) et son effectif est au maximum.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1.

Ultime corruption

Culte : Trinité obscure

Aspect : Altération

Valeur : 3

Foi : 15

Difficulté : 9

Cible : Unité

Durée : Tour

Lorsqu'elle est activée, l'unité ciblée est contrôlée par le joueur mais reste considérée comme une unité ennemie. Elle ne peut pas quitter volontairement le champ de bataille.

Modifier : Lorsque sa carte est révélée, elle est mise à a fin de la séquence d'activation et le joueur passe son tour. Lorsque sa carte sera à nouveau révélée l'unité pourra jouer normalement mais sa valeur de MOU est réduite à zéro. De plus l'unité prise pour cible lit ses tests d'attaque à distance et ses test mystiques une colonne plus à gauche et elle ne peut en aucun cas prendre pour cible (effet mys-

tique ou tir) l'unité du magicien qui la « contrôle ».

Arme des Abysses

Valeur : 3

Chaque touche au corps à corps élimine un combattant ennemi.

Modifier : Les jets de blessure sont lues deux colonne sur la droite.

Lyber Typhonis.

Tant qu'une unité est invoquée à l'aide de Lyber Typhonis, l'Incarné ne peut plus lancer autre sorts. Si il décide de le faire, l'unité invoquée disparaît immédiatement. Pour ce faire, l'unité invoquée ne peut pas avoir été activée. Une unité invoquée à l'aide de Lyber Typhonis ne peut être activée au même tour que celui de son apparition.

Diamant noir

L'Incarné peut dépenser des points de mana après l'opposition d'Autorité. Le résultat de son test d'Autorité est augmenté d'autant de points que de points de mana dépensés

Rajouter: L'incarné magicien peut dépenser des points....

Le grand crâne.

Son drain de vie ne fonctionne qu'au corps à corps.

Ejhin de Vanth: Bénédiction du Mal

Ejhin de Vanth peut appeler ce miracle lorsqu'elle subit un test de Force. Le test de Force est redirigé sur un combattant ami ou ennemi à son contact. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Modifier: ...Le test de Force est redirigé sur un combattant ami ou à son contact.

Centaures Lourds:

Deux centaures Lourds coûtent 500 PA. Le combattant supplémentaire coûte 250 PA.

CERF.

Appel de la nécropole

Culte : Cernunnos

Aspect : Altération

Valeur : 3

Foi : 20

Difficulté : 9

Cible : Spécial

Durée : Instantané

Le magicien invoque une unité de deux gardiens des nécropoles.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1.

DRAGONS.

Pacte dragonique

Voie : Solaris

Élément : Lumière

Valeur : 3

Mana : 20

Difficulté : 9

Cible : Spéciale

Durée : Instantanée

Le magicien invoque une unité de dragons. Celle-ci ne comprend aucun combattant spécial.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1

Prodige de Galatée

Voie : Solaris

Élément : Lumière

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Spéciale

Durée : Instantanée

Le magicien invoque une unité de Constructs du Dragon de Rang inférieur ou égal au sien. Elle ne comprend aucun spécialiste et son effectif est fixé au maximum.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1

La Couronne chrysopéenne

Valeur : 3

La compagnie acquiert la compétence « Instinct de survie ». Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus

Modifier : Une fois par tour, une et une seule unité du Dragon peut bénéficier d'Instinct de survie. L'annonce peut se faire au plus tard juste avant que les jets de blessures soient effectués à leur encontre.

Vérité du dragon

Culte : Noésis

Aspect : Destruction

Valeur : 2

Foi : 10

Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Fin du jeu
L'unité peut avoir recours au don du Dragon une fois de plus au cours du tour.

Modifier : Durée : Fin du tour.

GRIFFONS.

Météores

Voie : Théurgie
Élément : Feu
Valeur : 3
Mana : 20
Difficulté : 9
Cible : Unité
Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force dont la valeur d'action est égale à 8. Les survivants sont couchés au sol. Lorsqu'ils seront activés, ils ne pourront effectuer aucune action que se relever.

Modifier : Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force dont la valeur d'action est égale à 8. Lorsqu'ils seront activés, leur carte sera placée en fin de séquence d'activation et le joueur passe son tour. L'unité pourra être jouée normalement lorsque sa carte sera à nouveau révélée à la fin de la séquence.

Armure suprême du Griffon

Valeur : 3
Les tests de Force réalisés à l'encontre de l'Incarné sont toujours des défis.

Modifier : Les tests de force réalisés à l'encontre de l'Incarné sont lus deux colonnes vers la gauche.

HYDRE.

Dévastation de la poupée

Voie : Chthonienne
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 3
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée
L'unité ciblée subit une touche de Force 13.

Modification de Rackham :

Mana : 8.

Invocation de moissonneurs

Culte : Mid-Nor
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 15
Difficulté : 6
Cible : Spécial
Durée : Spécial
Le fidèle invoque une unité de 6 moissonneurs.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1

HYÈNE.

Nihilisme

Culte : Vile-Tis
Aspect : Destruction.
Valeur : 2
Foi : 8
Difficulté : 7
Cible : Spécial.
Durée : Fin du jeu.
Le joueur choisit un attribut d'un Incarné ou une capacité de combattant spécial. Celui-ci est inutilisable jusqu'à la fin du jeu.

Modifier : Le joueur choisit un attribut d'un Incarné ou une capacité de combattant spécial. Celui-ci sera inutilisable au prochain tour.

LIONS.

Don de la Lune

Voie : Hermétisme
Élément : Eau
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour
Lorsqu'elle est activée, l'unité ciblée est contrôlée par le joueur mais reste considérée comme une unité ennemie. Elle ne peut quitter volontairement le champ de bataille.

Modifier : Lorsque sa carte est révélée, elle est mise à la fin de la séquence d'activation et le joueur passe son tour. Lorsque sa carte sera à nouveau révélée l'unité pourra jouer normalement mais sa valeur de MOU est réduite à zéro. De plus l'unité prise pour cible lit ses tests d'attaque à distance et ses tests mystiques une colonne plus à gauche et elle ne peut en aucun cas prendre pour cible (effet mys-

tique ou tir) l'unité du magicien qui la « contrôle ».

Force du Lion

Voie : Hermétisme
Élément : Lumière
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

Les tests de Force  résolus avec l'unité ciblée sont lus dans la colonne



Modifier : Les tests de Force au corps à corps sont lus deux colonnes plus à droite.

Arme de Lumière

Valeur : 3
Lorsque l'Incarné effectue un test de Force au corps à corps, la difficulté est égale à 0.

Modifier : Les jets de blessure sont lus deux colonnes sur la droite.

Renfort de Lahn.

Un incarné ne peut pas revenir avec son unité grâce à ce rituel.

LOUPS.

Plus de restriction quand au recrutement des Incarnés. Les incarnés du Loups peuvent rejoindre d'importe quelles unités de combattants.

Invocation d'animaes sylvestres

Culte: Yllia.
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 15
Difficulté : 7
Cible : Spécial
Durée : tour
Le fidèle invoque une unité de six animaes sylvestres.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1
Par ailleurs cette lithanie ne coûte plus que 10 points de foi.

Croc des étoiles

Valeur : 2
Lorsque l'Incarné effectue un test de Force au corps à corps, la difficulté est égale à 0.

Modifier : Les jets de blessure sont lus deux colonnes à droite.

Pleine Lune:

Cette lithanie ne coute plus que 10 points de foi.

Par ailleurs on rajoute deux nouvelles lithanie aux Loups

Murmure des douleurs

Voie : Murmures.

Élément : Eau.

Valeur : 1

FOI : 5

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Acharné ». Lorsqu'ils perdent leur dernier point de vie, ils ne sont pas immédiatement éliminés. Ils ne sont retirés du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

Aide de Worg

Culte : Yllia

Aspect : Création

Valeur : 2

Foi : 8

Difficulté : 6

Cible : Spécial

Durée : Spécial

L'Incarné invoque un Worg de sa compagnie qui a été éliminée. il est activé immédiatement après l'unité de l'Incarné. Il est retiré du champ de bataille à la fin de la phase d'intendance.

MINOTAURE.

Marque de Neraidh

Valeur : 3

Les résultats pour toucher le porteur avec une attaque au corps à corps ou à distance sont toujours lus dans la colonne Défi.

Modifier : Les résultats pour toucher le porteur avec une attaque au corps à corps ou à distance sont toujours lus deux colonnes à gauche.

RATS.

Trou d'air

Voie : Sorcellerie

Élément : Air

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité amie

Durée : Instantanée

L'unité est déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi. Le cas échéant, elle se désengage sans subir de perte.

Rajouter : Une fois déplacée, l'unité ne peut plus agir. Lorsque sa carte est activée elle ne fait rien et c'est au tour du joueur adverse de jouer.

L'effet troll

Voie : Sorcellerie

Élément : Air

Valeur : 3

Mana : 20

Difficulté : 9

Cible : Spéciale

Durée : Instantanée

Le magicien invoque une unité de deux trolls. Il choisit leur élément (Eau, Feu, Terre) en fonction des figurines dont il dispose.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1

Cloche du dieu Rat

Valeur : 3

Les unités de la compagnie acquièrent la compétence « Mutation ». Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, lors de n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le Rang de l'unité.

Modifier : Une fois par tour, une et une seule unité du Rat peut bénéficier de la compétence Mutation. L'annonce peut se faire au plus tard juste avant n'importe quel jet de caractéristique.

SANGLIER.

Marteau à fusion

Valeur : 3

Les tests de Force infligés par l'Incarné au corps à corps sont lus dans la colonne

ne 

Modifier : Les tests de force infligés par l'Incarné sont lus deux colonnes plus à droite.

Pétrification alchimique

Voie : Tellurisme

Élément : Terre

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée sont transformés en statues de pierre. Ils sont considérés comme des éléments de décor jusqu'à la fin du tour. Ils peuvent être détruits : chacun dispose de Résistance 12 et d'autant de points de structure que de points de vie restant.

Modifier:

Lorsque sa carte est révélée, elle est mise à a fin de la séquence d'activation et le joueur passe son tour. Lorsque sa carte sera à nouveau révélée l'unité pourra jouer normalement mais sa valeur de MOU est réduite à zéro. De plus l'unité prise pour cible lit ses tests d'attaque à distance et ses test mystiques une colonne plus à gauche. Sa résistance passe à 12.

SCORPION.

Souffle du désert

Voie : Technomancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Instantanée

L'unité ciblée n'est pas activée lorsque sa carte est révélée.

Modifier : Lorsque sa carte est révélée, elle est mise à a fin de la séquence d'activation et le joueur passe son tour. Lorsque sa carte sera à nouveau révélée l'unité pourra jouer normalement mais sa valeur de MOU est réduite à zéro.

SERPENT.

Écrin de la corruption

Voie : Typhonisme

Élément : Ténèbres

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Combattant

Durée : Tour

Le joueur choisit un attribut d'un Incarné ou une capacité de combattant spécial. Celui-ci est inutilisable jusqu'à la fin du jeu.

Modifier : Le joueur choisit un attribut d'un Incarné ou une capacité de combattant spécial. Celui-ci est inutilisable lors du tour suivant.

OEuf d'éternité

Voie : Typhonisme

Élément : Ténèbres

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Unité amie

Durée : Instantané

Le joueur répartit quatre points de dégât parmi les combattants de l'unité ciblée. Le joueur ramène ensuite en jeu et en formation au sein de l'unité ciblée, un Incarné de sa compagnie qui a été éliminé. Celui-ci dispose de ses attributs mais d'aucun point de foi ou de mana. Le joueur désigne le nouveau meneur de son unité.

Rajouter : Autant que faire ce peut, le joueur ne peut pas répartir plus de deux points de dégât sur un même combattant.

La Hache impie

Valeur : 3

Les tests d'Attaque de l'Incarné sont lus dans la colonne 

Modifier : Les tests de force infligés par l'Incarné sont lus deux colonnes plus à droite.

TAILLE DES SOCLES

Officiel issu du forum de Confrontation.fr.

30 mm :

Toute l'infanterie (attention aux exceptions listées ci-dessous)

40 mm :

Wolfens et dévoreurs

Ogres

Minotaures

Furie d'Avagddu (la forme bestiale)

Echahim & Nova cynwälls

Guerrier mandigorn

Gargouille d'Achéron

Wolfen zombie

Les élémentaires

Chevalier de la Lumière (Mirvilis d'Allmoon chevauchant son élémentaire)

La Rose du désert (Sasia Samaris avec sa cape)

Clones Centurus

Dai-Bakemonos

Fils d'Ogmios

Ophidiens (reptiles)

Chiens de la milice

Le Korgan

Sinshera

Morzath

Clones Dasyatis

Tigres de Dirz

Troll de guerre

Troll noir

Troll du Béhémoth

Goreth le Massif

Balkron

Chien de Scathach

Fenggar 2

Larve chthonienne

Cyclope

50 mm :

Pulsar

Tous les cavaliers à cheval

(Cadwallon, Lion, Cerf, Griffon,

Bélier, Scorpion)

Les centaures (Bélier, Minotaure)

Dragon cynwäll

La Chimère

Cavaliers brontops

Troupes du Sanglier montées

sur razorback

Guerrier-Montagne

Tour démoniaque

Maître-chien de Cadwallon

Shurat

Worgs

Cerbere d'Achéron

Aberration Prime

Clone Nefarius

Shaka-Morkhaï

Roues folles gobelines

Le Mangeur de gniards (Sulfur

sur son troll rouge)

Troll rouge

Chevaucheurs de rats géants

Yh-Sabahal

Bombardiers nains

Craches-feu de Mid-Nor

Licrne

Grakkha

Kamahru

Rôdeur des abîmes

Archonte des Faathi

Sophet Drahas

Sans socle :

Baliste

Canon

Casse-montagne

Char nain

modification morts vivants

-porte des enfers:
une unité qui se téléporte via la porte des enfers reste au contact de la porte d'arrivée et ne peut rien faire d'autre son activation est terminée

-Diamant noir:
il ne peut être porté que par un Incarné magicien (qui possède un score de pouvoir)

-Porte des enfers (unités)
pas d'introduction de cartes dans la séquence

-centaures lourd:
je propose de leur enlever l'armure noire.
Ou alors encore mieux 250 PA pièce.

modification wolfens

-Rajouter une communion genre renfort de lahn (Lions) qui permet d'invoquer un worg qui a été tué, de le jouer immédiatement puis de l'enlever,

-Rajouter une communion qui donne acharné (ce qui peut se combiner avec celle qui rend des points de vies pour le moment inutilisable)

-Autoriser les incarnés à aller dans n'importe quelle troupe (comme karnyrax, Asghar)

-Revoir le cout de la lithanie « pleine lune à la baisse (10)

-revoir le cout de la communion invocation aniame sylvestre (10)