

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

1-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 leur 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 combat-

tants, 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.

2-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 téléportation peuvent être placés à 60 CM maximum du mystique, de même, les unités invoquées peuvent être placées à 60 cm maximum du mystique.

3-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 unité ne bénéficient pas des avantages, ni des inconvénients de la fac-

tion de Doriman.

4-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.

5-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 test de forces et retiré les pertes.

Une unité ne peut effectuer qu'un combat par tour.

Exemple1:

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.

6-LE DÉSENGAGEMENT.

Une unité en contact au corps à corps peut tenter de se désengager. Les combattants au contact d'ennemis effectuent un test de force dont la difficulté est égale à la force des adversaires avec lesquels ils sont en contact.

Le joueur qui souhaite désengager son unité lance un dé par combattant au contact. Les 6 donnent lieu à des dés supplémentaires.

Si il y a autant (ou plus) de réussites que de combattants engagés, l'unité se désengage sans pertes. Elle est libre de faire n'importe quelle action, sauf charger l'unité contre laquelle elle vient de se désengager.

Si il y a moins de réussites que de combattants engagés, l'unité se désengage mais avec des pertes correspondant à la différence entre le nombre de combattants en contact et le nombre de réussites.

Les incarnés qui ratent leurs tests lors des désengagements ne sont pas éliminés mais encaissent deux crans de blessure.

Si l'unité possède des profils différents, il y a des jets différents.

Les incarnés peuvent, en payant un point d'élixir, relancer un échec.

Exemple: une unité de 15 gardes (FOR 5) accompagnés d'Agon sont dans une

mêlée face à 3 paladins noirs (FOR 5). 4 gardes sont en contact avec les trois paladins noirs ainsi qu'Agon.

Le joueur souhaite désengager son unité de gardes. Il lance 4 dés plus 1 pour Agon. Agon obtient un 5, il ne mourra pas. Les gardes obtiennent un 1, un 2, un 5 et un 4. deux gardes meurent et les deux autres pourront quitter le combat avec leur chef et le reste de la troupe.

7-LES TACTIQUES

Les joueurs se voient attribuer en début de partie autant de PT qu'ils ont d'incarnés + le rang du commandeur.

A chaque début de tour, les joueurs peuvent récupérer des points de tactiques. Ils lancent 1D6. sur un 1 le joueur ne récupère rien. Sur 2-3-4 il récupère 1PT, sur 6 2PT.

A chaque début de tour, un joueur ne peut pas posséder plus de tactiques que le nombre de ses incarnés plus le rang du commandeur.

Les PT sont valables pour toute la partie.

Exemple: l'armée du Lion possède trois incarnés. Valdénar de rang 3, Sardar de rang 3 et Agon de rang 1. Valdénar est le commandeur de la compagnie. Le joueur Lion dispose donc de 3PC (car trois incarnés) + 3 PT (car le commandeur Valdénar est de rang 3) = 6 PT

Le joueur peut dépenser ses points de tactique en cours de jeu. Les points de tactiques sont dépensés au début de l'activation de l'unité qui va en bénéficier, sauf mention contraire. Les tactiques sont valables jusqu'à au début de la prochaine activation.

Exemple: une unité de gardes subit un tir des archers

gobelins. Afin d'être sûr de tenir bon sous les flèches, le joueur Lion décide de dépenser un PT et d'utiliser la tactique Marchez prudemment. Cette tactique prend effet au début de l'activation de l'unité et durera jusqu'au début de la prochaine activation. Ainsi, lorsque l'unité d'archers sera activée, sa tactique ne sera plus valable, le joueur devra avant d'effectuer quelque action que ce soit, décider si il adopte une tactique ou non. Les effets d'une tactique peuvent se cumuler avec d'autres effets de jeu.

Exemple: Les lancier du griffon en formation compacte bénéficie de la tactique du musicien, les tests d'attaques à leur rencontre sont lus une colonne plus à gauche. Cette tactique est cumulable avec la tactique tenez bon.

Il est possible de cumuler plusieurs tactiques. Cela est mentionné sur la carte de la tactique.

Les tactiques se trouvent en fin de document.

8-POINTS DE VIE DES RANG 3 ET DE LA CAVALERIE LOURDE.

Les unités de rang 3 ou de cavalerie de rang 2 ou 3 possèdent un point de vie supplémentaire. Ceci ne s'applique pas aux incarnés. Ainsi les gardes prétoires ont 2 points de vies, les cavaliers du griffon 3 points de vie...

9-SORTS À DÉGÂTS DIRECTS.

Les sorts à dégâts directs comme colonne de lumière chez les lions, ou marée de rat chez les gobelins etc... ne ciblent plus toute l'unité mais seulement les combat-

tants visibles par le magicien.

On évite ainsi, en ne ciblant qu'un combattant visible de toucher les 11 autres cachés.

10-FORMATIONS DISPERSÉE ET COMPACTE.

Toutes les unités qui comportent au moins 2 combattants peuvent se mettre dans ces deux formations.

Formation compacte: tous les socles doivent se toucher et les figurines doivent être regroupées au maximum. Une unité en formation compacte ne peut pas voir ses rangs brisés par la tactique « brisez les rangs »

Formation dispersée: Les bords des socles des combattants sont distants d'au moins 1 cm. Une unité en formation dispersée peut se déplacer avec plus de sécurité sous les tirs. Lorsqu'elle est prise pour cible par des attaques à distance, le joueur lance autant de dés que de réussites ennemies. Sur 5 ou 6 une attaque à distance ennemi est annulée. En contre partie, une unité en formation dispersée peut subir la tactique « brisez les rangs ».

Les unités composées d'un seul combattant sont par défaut en formation compacte. Elle ne peuvent donc pas bénéficier de la protection au tir.

Changer de formation: pour changer de formation, le joueur doit effectuer un test d'autorité de difficulté 3. les troupes sans valeur d'autorité sont considérée comme ayant un score d'autorité de 0. En cas d'échec l'unité reste dans la formation initiale. Le changement de formation se déclare au moment de l'activation de l'unité. Le jet est effectué avant le déplacement. Il n'est donc

pas possible de changer de formation à la suite d'un corps à corps lors du mouvement de poussée.

Lors du déploiement le joueur choisit dans quelle formation se trouve son unité.

Lors d'un assaut, l'unité passe automatiquement en formation dispersée et le reste par défaut par la suite. Elle peut tenter de charger de formation si il n'y a plus d'adversaires à son contact et que son mouvement de poussée ne l'amène pas au corps à corps.

Le changement de formation peut s'effectuer avant ou après le mouvement de l'unité.

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 ultraviolet.

-Les artefacts qui donnent une compétence à toute la compagnie ont été également revu 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 revues 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 colonne à droite ou à gauche en fonction des effets.

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

Voilà. Je crois ne rien avoir oublié.

GRIMOIRE , LITANIE ET ARTÉFACTS.

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

LES INVOCATIONS.

Voilà comment nous avons modifié les invocations (merci Stéphane puis amélioration grâce à Philippe).

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

Tour X: L'unité est invoquée et est placée sur le terrain. Elle ne peut être activée comme le mentionne la règle officielle.

Tour X+1: l'unité est activée en même temps que le magicien qui l'a invoquée.

Tour X+2 et autre: tant que l'invocation est encore sur le terrain, si le magicien ou le fidèle souhaite maintenir son invocation il doit à nouveau

effectuer un test de pouvoir en dépensant le nombre de gemmes indiquées sur la fiche du sortilège. Si le test est réussi, l'invocation est activée immédiatement. Ce test peut éventuellement faire l'objet d'un contre.

Le mystique peut choisir de faire disparaître son invocation. Il pourra en invoquer d'autres ultérieurement.

Un même mystique ne peut contrôler qu'une seule invocation à la fois.

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 à 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 Ru-se 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 1 ou 2 à effectif maximum. Elle ne peut pas comprendre des combattants spéciaux. Les combattants spéciaux sont remplacés par des combattants standards.

Modifier : voir paragraphe Invocation en page 1.

Portes des enfers

Au début ou à la fin de son mouvement, une unité dont au moins un membre est au contact d'une porte de l'enfer de son camp peut se déployer au contact de n'importe quelle autre porte de son camp. Si certains combattants ne peuvent pas se déployer au contact de la porte d'arrivée, ils sont éliminés.

Rajouter: Une fois que l'unité a été téléportée à l'autre porte des enfers, elle ne peut entreprendre aucune action jusqu'à la fin du tour.

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 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 test mystiques une colonne plus à gauche et elle ne peut en aucun cas prendre pour cible (effet mystique 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

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

Le grand crâne.

-Son drain de vie ne fonctionne qu'au corps à corps et que pour les combattants au contact du grand crâne.

-Le grand crâne peut former une unité à lui seul.

-Le grand crâne coûte maintenant 410 PA.

Ejhin de Vanth:

Bénédictio 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 à

son contact.

Centaures Lourds:

Deux centaures Lourds coûtent 540 PA. Le combattant supplémentaire coûte 270 PA.

Maison Brisis.

Les unités de la Maison Brisis peuvent se désengager sans subir de perte pour réengager la ou les unités ennemies qu'elles viennent de quitter. Ceci annule la règle de désengagement

écrite p. 93 des Règles du jeu.

Modifier: Les unités de la Maison Brisis peuvent se désengager sans subir de perte.

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 rencontre.

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.

Don du griffon: pour les modes général, maître stratège et génie militaire le don du griffon est modifié comme suit:

Tout joueur d'une compagnie Griffon peut mettre une de ses cartes en réserve avant de constituer sa séquence d'activation. Cette réserve remplace celle à laquelle il a droit normalement.

Si il place ainsi sa carte en réserve avant de constituer sa séquence, il pourra activer cette carte de réserve immédiatement après n'importe quelle autre carte de la séquence.

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. Lors-

qu'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.

Des schémas de bannière ont été légèrement revu afin de permettre d'incorporer deux unités de rang 1 par bannière. Cela offre un peu plus de possibilités de combinaisons d'armée.

Bénédictio de Merin

Culte : Merin

Aspect : Création

Valeur : 3.

Foi : 15.

Difficulté : 9.

Cible : Unité.

Durée : Tour.

Les tests de Force infligés à l'unité ciblée sont interprétés dans la colonne privilégiée.

Modifier : Les tests de force infligés à l'unité ciblée sont lus deux colonnes à gauche.

Temple du nord

Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (*/**) !
- **Unité d'infanterie (*/**/* **)**
- Unité de cavalerie ou d'infanterie (**/***)
- Unité de machines de guerre
- Unité de machines de guerre ou de Titan /
- ! **Unité prioritaire. Elle doit**

être choisie en premier.

Temple du Sud.

- Unité d'infanterie (* /**) !
- Unité d'infanterie (**/**/ ***)
- Unité de cavalerie ou d'infanterie (**/**/ ***)
- Unité de cavalerie (**/**/ ***)
- Unité de machines de guerre ou de Titan /

Temple de l'Ouest

Ordre des bannières :

- Unité de cavalerie (**/**/ ***) !
- Unité d'infanterie (* /**)
- Unité d'infanterie (***)
- Unité d'infanterie (**/**/ ***)
- Unité de machines de guerre ou de titan

HYDRE.

Dévastation de la poupée

Voie : Chtonienne

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.

Déplacement chimérique

Voie : Hermétisme

Élément :

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'unité ciblée ne pas être placée à plus de 60 cm du mystique.

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 test mystiques une colonne plus à gauche et elle ne peut en aucun cas prendre pour cible (effet mystique 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.

Rajouter: 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.

Irix: peut former une unité à elle seule.

Asghar: peut former une unité à lui seul.

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 animae sylvestres.

Modifier : voire 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:

Culte: Yllia

Aspect : Destruction

Valeur : 3

Foi : 15

Diffi culté : 9

Cible : Compagnie

Durée : Tour

Le résultat à obtenir sur tous les tests

de caractéristiques réalisés avec la compagnie

est lu une colonne plus à droite

sur le tableau universel de résolution.

Modifier: Cette lithanie ne coute plus que 10 points de foi.

—
Par ailleurs on rajoute deux nouvelles lithanie aux Loups dont l'une (murmure des douleurs se trouve également dans la section magie du livret pdf loups complémentaire)

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 retirée 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 lu dans la colonne Défi.

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

Don de l'Air

Voie : Shamanisme

Élément : Air

Valeur : 2

Mana : 10

Diffi culté : 8

Cible : Unité amie

Durée : Instantanée

Si l'unité est engagée, elle se désengage sans subir de perte. Elle est ensuite déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi.

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'unité ciblée ne pas être placée à plus de 60 cm du mystique.

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'unité ciblée ne pas être placée à plus de 60 cm du mystique.

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 : voire 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 privilège.

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.

Séisme

Voie : Tellurique

Élément : Terre

Valeur : 3

Mana : 20

Difficulté : 9

Cible : Champ de bataille

Durée : Tour

Les combattants dépourvus du Don du Sanglier ne peuvent pas se déplacer de plus de 10 cm.

Modifier: Les combattants dépourvus du Don du Sanglier ne peuvent pas se déplacer de plus leur valeur de mouvement.

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 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.

Sasia et sa cape:

Elle peut former une unité à elle seule.

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 Béhémot

Goreth le Massif

Balkron

Chien de Scathach

Fenggar 2

Larve chtonienne

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

<p style="text-align: center;">ANNULATION</p> <p>Condition: L'unité n'a pas encore été activée.</p> <p>Avantage: le joueur n'active pas la première carte de sa séquence d'activation et passe son tour de jeu. Il n'est pas possible d'utiliser deux fois de suite cette tactique.</p> <p>Inconvénient: aucun</p> <p>Coût: 2 PT</p>	<p style="text-align: center;">TENEZ BON!</p> <p><small>Cumul: 2</small></p> <p>Condition: L'unité n'a pas encore effectué de combat au corps à corps.</p> <p>Avantage: Les tests d'attaque au corps à corps à l'encontre de l'unité disposant de cette tactique sont lus une colonne plus à gauche.</p> <p>Inconvénient: Les réussites sur les tests d'attaques au corps à corps de l'unité qui dispose de cette tactique sont également lus une colonne à gauche.</p> <p>Coût: 1 PT</p>	<p style="text-align: center;">INCASSABLE</p> <p><small>Cumul: 2</small></p> <p>Condition: L'unité n'a pas encore effectué de combat au corps à corps.</p> <p>Avantage: Les tests de force au corps à corps à l'encontre de l'unité qui dispose de cette tactique sont lus une colonne plus à gauche.</p> <p>Inconvénient: L'unité disposant de cette tactique lit ses tests de force au corps à corps une colonne plus à gauche.</p> <p>Coût: 1 PT</p>
<p style="text-align: center;">STRATÈGE</p> <p>Condition: aucune</p> <p>Avantage: le joueur remplace la carte du haut de sa séquence d'activation par une autre carte de la séquence et la joue immédiatement.</p> <p>Inconvénient: Aucun.</p> <p>Coût: 2 PT</p>	<p style="text-align: center;">MARCHEZ PRUDEMMENT</p> <p><small>Cumul: 2</small></p> <p>Condition: l'unité est libre de tout adversaire et ne s'est pas encore déplacée.</p> <p>Avantage: L'unité disposant de cette tactique jette un dé par réussite à un test d'attaque à distance à son encontre. Chaque 5 ou 6 annule une réussite adverse. Si les test de tir de l'unité adverses sont lus dans la colonne 2+ ou la colonne la plus à droite, l'avantage de la tactique n'est plus valable</p> <p>Inconvénient: L'unité disposant de cette tactique ne peut se déplacer de plus de sa valeur de mouvement et doit passer en formation dispersée.</p> <p>Coût: 1 PT</p>	<p style="text-align: center;">RETRAITE</p> <p>Condition: l'unité est libre de tout adversaire et ne s'est pas encore déplacée.</p> <p>Avantage: Cette tactique est déclarée lorsque l'unité subit un assaut ou une charge. Elle recule de son mouvement dans la direction opposée au sens de la charge adverse (même si elle doit quitter le champs de bataille). L'unité qui a déclaré l'assaut peut maintenir son assaut, ou rester sur place.</p> <p>Inconvénient: L'unité est en déroute.</p> <p>Coût: 3 PT</p>
<p style="text-align: center;">RÉCEPTION DE CHARGE</p> <p><small>Cumul: 2</small></p> <p>Condition: valable uniquement pour les unités d'infanterie</p> <p>Avantage: L'unité double sa puissance.</p> <p>Inconvénient: l'unité effectue une marche.</p> <p>Coût: 1 PT</p>	<p style="text-align: center;">CONTRE CHARGE</p> <p>Condition: L'unité n'a pas encore été activée.</p> <p>Avantage: Lorsqu'un assaut est déclaré sur l'unité elle peut tenter une contre charge. Pour cela l'unité effectue un test. Elle soustrait sa valeur de MOU à celle de l'unité qui la charge.</p> <p>Résultat = 0, réussite sur 4+</p> <p>Résultat = 5, réussite sur 3+</p> <p>Résultat = 10 ou plus réussite sur 2+</p> <p>Résultat = -5, réussite sur 5+</p> <p>Résultat = -10 et moins réussite sur 6+</p> <p>Note: Les troupes de MOU 7 ont un MOU de 5 pour le calcul.</p> <p>Inconvénient: lorsque le joueur révèle la carte de l'unité il passe son tour.</p> <p>Coût: 3 PT</p>	<p style="text-align: center;">BRISEZ LES RANGS!</p> <p>Condition: l'unité a effectué un assaut réussi face à une unité en formation dispersée.</p> <p>Avantage: une fois que les socles sont placés, les rangs des combattants eu corps à corps sont inversés et les figurines légèrement déplacés afin d'augmenter le nombre de contact.</p> <p>Inconvénient: à la fin de l'activation de l'unité qui a chargé, tous les combattants ayant pénétré les rangs ennemis encore au contact de combattants adverses encaissent une blessure. Il en est de même si le combattant est seul.</p> <p>Coût: 1 PT</p>