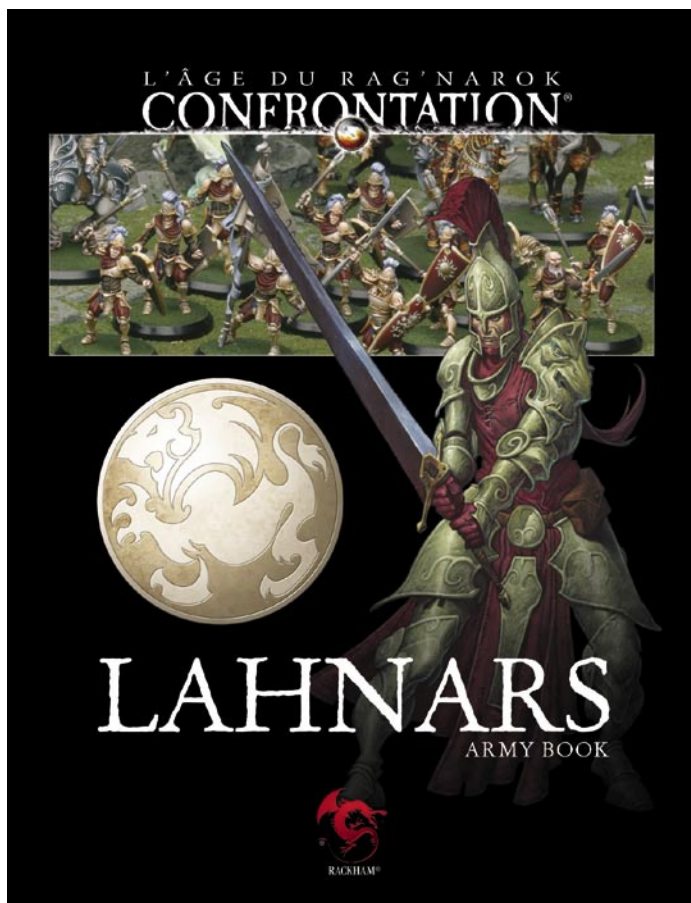


THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU LION



AVERTISSEMENT

Cette Aide de jeu requiert l'Army Book présenté ci-dessus.

COMPÉTENCES

Catalyseur : Les tests de Pouvoir  des catalyseurs sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Éclaireur : Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Enchaînement : Chaque  ou  obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps  réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Hypérien : Une unité comprenant au moins un hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage . En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir  des magistères sont relancés une fois de plus.

Soins : Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force . Il adresse pour cela à haute et intelligible voix une prière au dieu tutélaire de son armée. Il jette un dé pour chaque point de dégât infligé aux combattants de l'unité. Chaque  ou  annule un point de dégât.

Stratège : Les tests d'Autorité  des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Tireur d'élite : Les résultats ,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Force  → des tireurs d'élite.

LES UNITÉS

La liste d'armée indique, pour chaque troupe, l'effectif standard et maximum d'une unité, et le coût en P.A. de celle-ci. Elle indique également le coût de chaque combattant supplémentaire que le joueur désire ajouter à l'effectif standard de l'unité, sans pour autant atteindre l'effectif maximum.

Les unités pour lesquelles un coût est indiqué dans les colonnes « +1 combattant spécial » et « +2 combattants spéciaux » peuvent incorporer de tels combattants, dont les caractéristiques sont données à la suite de la troupe standard. Chaque combattant spécial remplace un combattant standard de l'unité.

Toutes les unités peuvent accueillir un Incarné. Celui-ci peut s'ajouter à l'effectif maximal d'une unité.



LES INCARNÉS

Chaque Incarné dispose d'un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter ses artefacts et, le cas échéant, ses rituels et ses communions. Le coût de chaque artefact est égal à sa valeur.

Alahel : 2

Aldenyss : 2

Arakan : 2

Dragan d'Orianthe : 2

Migaïl : 1

Mirvilis d'Allmoon : 3

En outre, certains Incarnés sont magiciens, ou fidèles. Dans le premier cas, ils disposent d'une voie et d'éléments, dans l'autre cas, d'un culte et d'aspects. Ces informations sont données dans la liste suivante :

Migaïl : Magicien (Hermétisme/Lumière)

Mirvilis d'Allmoon : Magicien (Hermétisme/Air, Eau et Lumière)

Enfin, le coût de résurrection de chaque Incarné est le suivant. Il s'agit également du nombre de points gagnés par l'adversaire si l'Incarné est tué par un Incarné adverse.

Alahel : 4

Aldenyss : 3

Arakan : 3

Dragan d'Orianthe : 9

Migaïl : 4

Mirvilis d'Allmoon : 7

ARTEFACTS

ARMURE D'ALLMOON

Valeur : 1

L'incarné et son unité acquièrent Insensible. Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

GRIMOIRE

MASQUE SÉLÉNITE

Voie : Hermétisme

Élément : Eau

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Tous les tirs dirigés vers l'unité ciblée subissent une interférence.

MUR DE GLACE

Voie : Hermétisme

Élément : Eau.

Valeur : 1

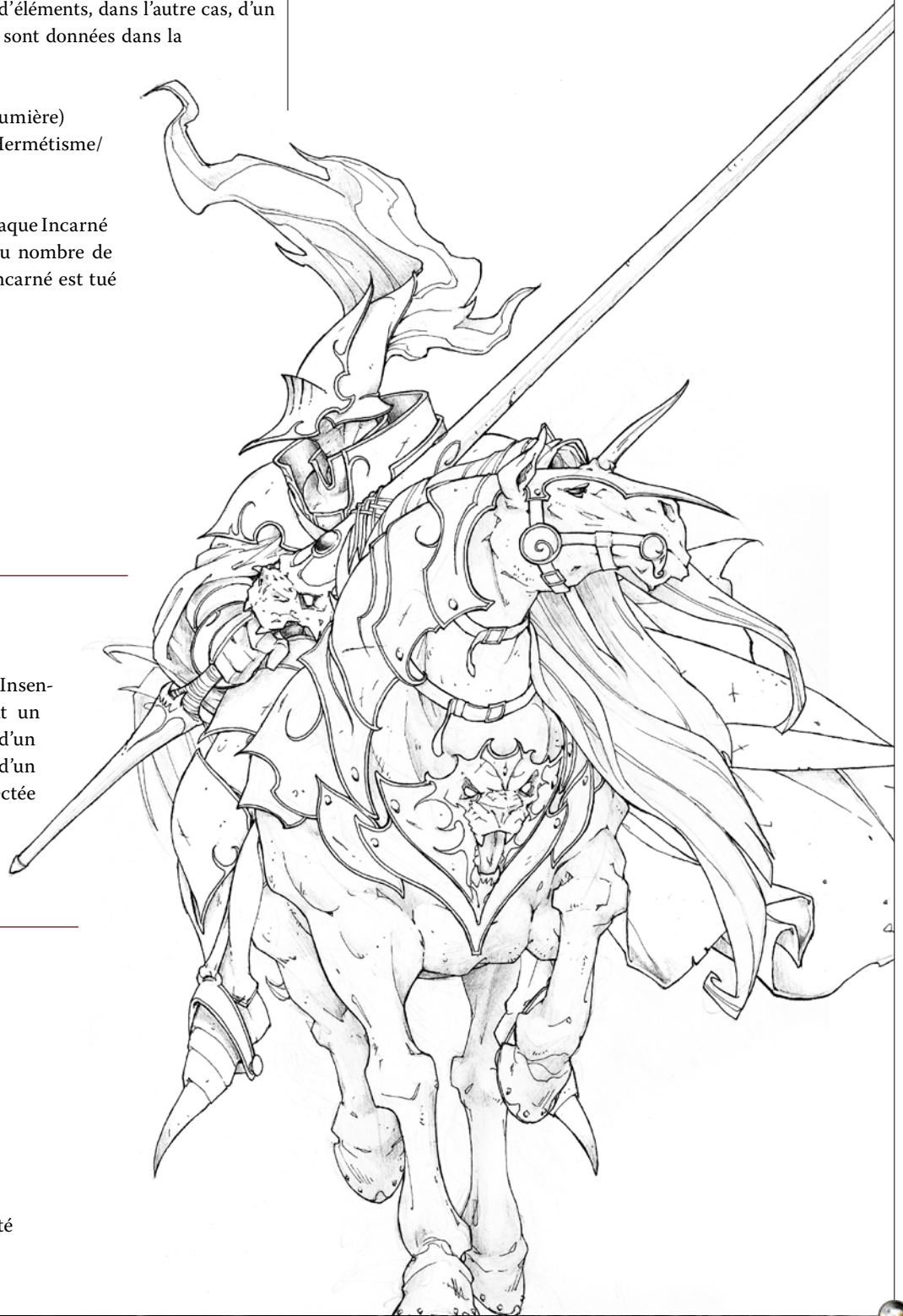
Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Spécial

Durée : Tour

Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille visible par le magicien. Cette carte représente un mur de glace. Celui-ci est un obstacle qui bloque les lignes de vue et ne peut être franchi.



MOT DE CONFUSION

Voie : Hermétisme
Élément : Eau
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Spéciale
Durée : Instantanée

Aucune cible n'est nécessaire à l'incantation de ce rituel. Le joueur intervertit la première et la dernière carte de la séquence d'activation de son adversaire ou remplace la carte de réserve de son adversaire dans la séquence d'activation.

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.

ORACLE DE LUMIÈRE

Culte : Parangon
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 4
Difficulté : 5
Cible : Spéciale
Durée : Tour

Aucune cible n'est nécessaire à l'appel de cette communion. Le joueur place la carte de son choix en premier dans sa séquence d'activation.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FOI	Compétences
Émissaire de la Lumière	Créature	2	1	10	3	3	3	1	3	3					4		(Don du Lion), Soins, (Immortel)
Licorne	Créature	3	2	15	7	5	5	2	7	6					6		(Don du Lion), Hypérien, Soins, (Immortel)
Migaïl	Infanterie	1	4	10	3	3	5	2	5	7				3	4		(Don du Lion)
Alahel	Infanterie	2	4	10	3	5	5	3	5	5	1	5	4	3			(Don du Lion), Tireur d'élite
Aldenyss	Infanterie	2	4	10	3	4	6	2	5	5	1	3	4	3			(Don du Lion), Eclaireur
Arakan	Infanterie	2	4	10	5	4	5	2	5	5	1	5	4	3			(Don du Lion), Eclaireur, (Pistolet sacré)
Dragan d'Orianthe	Cavalerie	3	4	15	5	9	9	3	5	8				5			(Don du Lion, cavalerie lourde), Enchaînement, Hypérien, Stratège
Mirvilis	Infanterie	3	4	10	5	7	7	2	7	5				5	8		(Don du Lion), Hypérien, Magistère

Nom	Effectif minimum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	Effectif maximum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Émissaire de la Lumière	6	350			9	550			65	Émissaire de la Lumière
Licorne	1	200								Licorn
Migaïl	1	180								Migaïl le sélénite
Alahel	1	195								Alahel le messenger
Aldenyss	1	155								Aldenyss le discret
Arakan	1	175								Arakan le dueliste
Dragan d'Orianthe	1	475								Dragan d'Orianthe
Mirvilis	1	340								Mirvilis, baron d'Allmoon