

L'âge du Rag'Narok Confrontation



L'armée des AKKYSHAN



Army book

Ce livre d'armée n'est pas un livre officiel de

INTRODUCTION

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une compagnie.

Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les bannières, elles-mêmes divisées en unités. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces choix sont notés sur une feuille de compagnie (cf. Annexes).

Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition. Une unité peut compter un Incarné au maximum.

Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger. L'Incarné dont l'Autorité est la plus élevée est le Commandeur de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux.

ORDRE DES BANNIÈRES

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise : l'ordre des bannières.

L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de sept choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « ! », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie, cavalerie, créature, machine de guerre ou titan) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.

Une bannière qui comporte les cinq choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière. Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

Infanterie * (!)

Infanterie **/ ou Créature *

Infanterie **

Infanterie **/ ou ***

infanterie *** ou Cavalerie ***

Infanterie **/ ou Créature **/

Unité de créature **/ ou ***

(!): cette unité doit être recrutée obligatoirement

pour commencer une bannière.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités de la toiles Akkys-han sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et ses tactiques de jeu, puis les informations techniques utiles pour la jouer. La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux qu'elle peut comporter.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en points d'armée, ou P.A.) en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de ses éventuels combattants spéciaux.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

- **Catégorie** : Indique la nature (et le Rang) de l'unité. Ces informations sont utiles pour respecter l'ordre des bannières.

- **Effectif** : Indique la quantité standard, double (le cas échéant) et maximum de combattants dans l'unité.

- **Équipement** : Il est compris dans le coût de l'unité. À l'exception des Incarnés, tous les combattants de l'unité en sont dotés.

- **Combattants spéciaux** : Précise la nature des combattants spéciaux auxquels l'unité a droit. Chaque combattant spécial remplace un combattant normal de l'unité pour le coût indiqué dans le tableau. Le nombre de combattants spéciaux autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

TABLEAU « COÛT D'UNE UNITÉ »

- **Effectifs standard et maximum** : Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en PA de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.

- **Combattant supplémentaire** : Cette valeur indique le coût en PA de chaque combattant

éventuellement ajouté à l'effectif standard.

LES AKKYSHANS

Totem : Araignée

Alliance : Méandres des Ténèbres

LES ORIGINES

Pays d'origine : Ashinân

Langue : Akkyshan

LES COMPAGNIES

Élément primaire des magiciens : Ténèbres

Culte des fidèles : Culte de Lilith

Don des Akkysnaks : au début du tour, après le jet d'Autorité et avant le début de la phase d'attribution des ordres, les unités Akkyshan peuvent se déplacer de 10 cm en direction d'un Incarné ou d'une unité de rang strictement supérieur.

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

Un incarné akkyshan peut, pour un point d'Elixir, répandre sur les combattants ennemis à son contact le poison de la Lilith. Ces derniers encaissent une blessure de FOR 6.

MÉCANISME DE CRÉATION D'UNITÉ.

Rang 1:

Pour 5 PA on a une équivalence entre

5 cm

2 points de caractéristique

1 dé au corps à corps

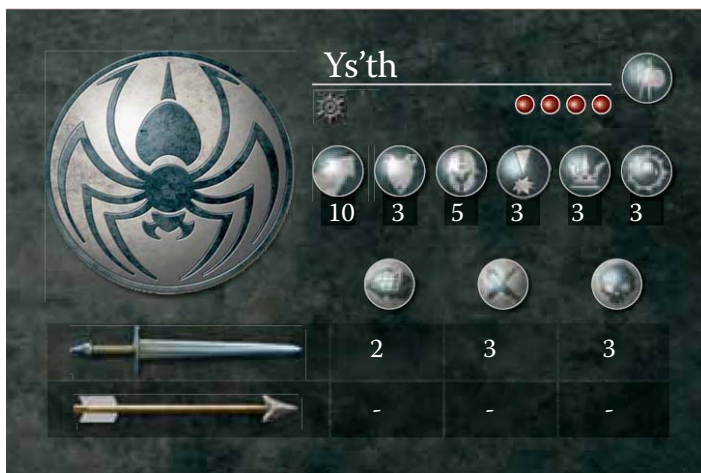
1 effet de jeu

1 en RES + allonge

5 PA.

Base des unités de rang 1, les gardes Alahan.

YS'TH



FORMATION DE L'UNITÉ.

Ys'th peut rejoindre n'importe quelle unité de rang 1 ou 2.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Ys'th: 150 PA

Résurrection / duel: 3.

ATTRIBUTS.

Ys'th est une magicienne de la voie de la magie noire. Elle maîtrise l'élément Ténèbres. Elle dispose d'un point pour acheter ses artefacts et rituels.

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

Nécrose: la force inscrite sur la carte de référence de l'unité ennemie au contact de l'unité de Ys'Th est réduite de deux points. Ce sortilège coûte 5 points de mana

SHINAË



FORMATION DE L'UNITÉ.

Shinaë eut rejoindre n'importe quelle unité de rang 1 ou 2.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Shinaë: 130 PA

Résurrection / duel: 2.

ATTRIBUTS.

Shinaë est une fidèle du culte de Lilith. Elle maîtrise l'aspect altération et la destruction. Elle dispose d'un point pour acheter ses artefacts et litanies.

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

LITH



EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Lith peut rejoindre n'importe quelle unité de rang 1 ou 2.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Lith: 230 PA

Résurrection / duel: 5.

EQUIPEMENT.

Hallebarde: Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

ATTRIBUTS.

Lith dispose de 2 points d'attributs pour acheter ses artéfacts.

L'éventreuse (1): Lors des jets de blessures, les 6 occasionnent deux blessures au lieu d'une seule.

YROS



EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Yros peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie Akkyshan.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Yros: 280 PA

Résurrection / duel: 7.

COMPÉTENCES.

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

ATTRIBUTS.

Yros est une magicienne de la voie de la magie noire. Elle maîtrise les éléments Ténèbre et Eau. Yros dispose de 2 points pour acheter ses artéfact et rituels.

Lames noires: Les lames d'Yros deviennent toxiques. Ce sortilège coûte 5 mana.

MALKHAL

INCARNÉ. FIDÈLE RG 2



Diversión: Pour 5 points de foi, Malkhal peut enlever un point dans une caractéristique de DEF ou d'ATT de l'unité ennemie à son contact et la rajouter à son unité dans une caractéristique d'ATT ou de DEF au choix. Cette incantation ne peut pas cibler deux fois de suite une même unité ennemie.

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Malkhal ne peut rejoindre qu'une unité de guerrière venin.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Malkhal: 240 PA

Résurrection / duel: 7.

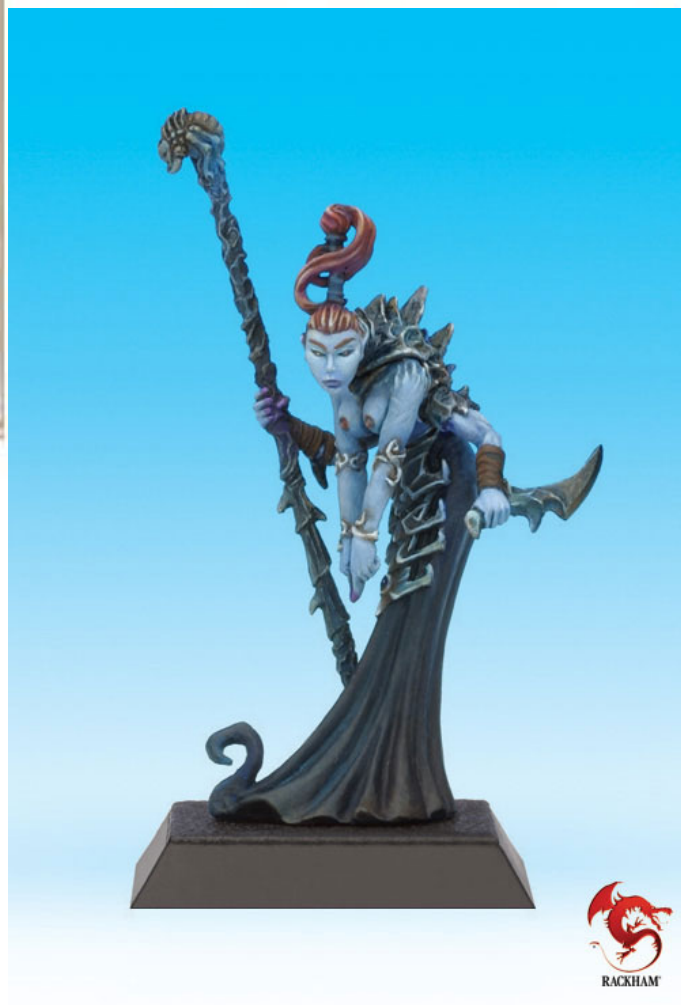
COMPÉTENCES.

Enchaînement : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

ATTRIBUTS.

Malkhal est une Moine guerrière du culte de Lilith. Elle maîtrise les aspects altération et création. Malkhal dispose de deux points pour acheter ses artéfacts et litanies.

LA SOUFFRE TOILE



SOUFFRE-TOILE.

La souffre-toile peut lancer le miracle « Frappedouleur ». Juste après un test de Force au corps à corps résolu avec son unité et avant la répartition des points de dégât. Le nombre de points de dégât infligé est augmenté de 1. Ce miracle coûte 5 points de foi et ne peut être appelé qu'une fois par test de Force.

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

FORMATION DE L'UNITÉ.

La souffre toile Peut rejoindre n'importe quelle unité de rang 1 ou 2.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Souffre toile: 210 PA

Résurrection / duel: 5.

COMPÉTENCES.

Illumination : Un fidèle doté d'Illumination jette autant de dés de plus que sa Ferveur à chaque fois qu'il effectue un test de Ferveur. Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

ATTRIBUTS.

La souffre toile est une fidèle du culte de Lilith. Elle maîtrise les aspects altération et destruction. La souffre toile dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et litanies.

ISSAN'TYR



Issan'Tyr					
15	6	7	7	5	
3	6	5			
-	-	-			

Infamie (1): Issan'Tyr acquiert la compétence implacable. Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Ceux-ci ne bénéficient pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

L'Intrépide (1): Issan'Tyr peut, une fois par tour, annuler une réussite sur un test d'ATT ou de DEF d'un membre de l'unité ennemie au contact de son unité.

Masque de Nerlith (1): Si elle accompagne une unité de Lathros, Toute son unité acquiert la compétence éclaireur. Si elle accompagne une unité de Veuve noire, Isan'Tyr acquiert la compétence vol

FORMATION DE L'UNITÉ.

Issan'Tyr peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie akkyshan.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Issan'Tyr: 340 PA

Résurrection / duel: 8.

COMPÉTENCES.

Toxique : Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5 ou plus. Les réussites obtenues s'ajoutent aux premières.

Assassin : Les résultats 5+, 6+ et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

EQUIPEMENT.

Lames Isyph: les 1 sur les tests d'attaque au corps à corps sont considérés comme des réussites. Ils ne peuvent pas faire l'objet de relance.

ATTRIBUTS.

Isan'Tyr dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts.

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

VYLIAD



et Eau. Vyliad dispose de 3 points pour acheter ses artéfact et rituels.

Elle ne peut cependant pas acquérir des rituels de rang 3.

Sang de la Veuve: Les lames de Vyliad deviennent toxique. Vyliad acquiert la compétence toxique. Ce sortilège coute 5 mana.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Vyliad peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie ou de créature de rang 1 ou 2 Ak-kyshan.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Vyliad: 390PA

Résurrection / duel: 10.

COMPÉTENCES.

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des durs à cuire.

Brute épaisse : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une Brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

ATTRIBUTS.

Vyliad est une magicienne de la voie de la magie noire. Elle maîtrise les éléments Ténèbres, terre

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

VELÿS L'ÉCORCHÉE

10



FORMATION DE L'UNITÉ.

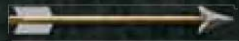
Le joueur peut recruter Velÿs dans version à pied ou créature. En version à pied, Velÿs peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie. En version créature elle ne peut rejoindre qu'une unité d'Epeire.

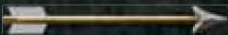
TRANSFORMATION DE VELÿS.

Velÿs peut se transformer en l'une ou l'autre de ses version sur le champ de bataille.

Lorsqu'elle est recrutée en version à pied, sa transformation nécessite l'appel d'une litanie qui ne coute aucun point d'attribut.

Elle coute 7 points de foi et est de difficulté 7. la figurine de Velÿs à pied est remplacée par celle de sa version créature au contact de son unité de départ. Lors de l'activation de l'unité de Velÿs, cette dernière peut quitter son unité pour former une unité à elle seule ou rejoindre une unité d'Epeire. Afin de maintenir sa forme créature elle doit appeler cette litanie au début de chacune de ses activation. En cas d'échec elle re-

	Velÿs					
						
						
	10	5	7	7	5	8
						
	2	7	5			
	-	-	-			

	Velÿs					
						
	20	4	9	9	5	6
						
	4	5	7			
	-	-	-			

prend sa forme infanterie. Si pour une raison quelconque Velÿs se retrouve seule ou au sein d'une unité d'Epeire alors qu'elle est en version infanterie, elle devra, lors de l'activation de son unité, rejoindre l'unité d'infanterie la plus proche ou la plus intéressante pour le joueur en cas de possibilités multiples.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Velÿs infanterie: 320 PA

Résurrection / duel: 9.

Velÿs créature: 510

Résurrection / Duel: 12

COMPÉTENCES.

Dévotion (version infanterie): Les échecs obtenus sur les tests de Ferveur du combattant sont relancés une fois de plus.

Instinct de survie : Les réussites ennemies ob-

tenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

Enchaînement (version créature) : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Valeur : 3

Foi : 10

Difficulté : 8

Cible : une zone du champ de bataille

Durée : spécial (règle d'invocation)

Velys invoque une unité de 8 larves éruptives.

EXPLOIT: TOILE DE LA TARENTULE.

ATTRIBUTS.

Velys est une fidèle du culte de Lilith. Elle maîtrise les aspects altération, création et destruction. Velys dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et litanies.

La tourmenteuse (1): Velys acquiert la compétence iconoclaste. Les combattants ennemis au contact des figurines de l'unité du mystique sont comptés lorsque la réserve de point de foi est constituée.

Invocation de larves (réservée à Velys)

Culte : Lilith

Aspect : Création



LARVE ÉRUPTIVE

Format réunion



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature rang 1.

Effectif: 8 à 16

Équipement: aucun.

Combattant spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

Explosif : Un combattant doté d'Explosif peut être sacrifié au moment où ses attaques au corps à corps sont résolues. Il est immédiatement éliminé et ses attaques au corps à corps sont perdues. Chaque combattant à son contact subit un test de Force (8).

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	425	+40

(1): 8 larves éruptives

(2): 12 larves éruptives

COÛT D'UNE UNITÉ DE LARVES

HYPTIOTE

Format réunion



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 8 à 16

Equipeement: aucun.

Combattant spéciaux: Aucun.

Allonge: Un combattant doté d'une arme d'alonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COÛT D'UNE UNITÉ D'HYPTIOTES

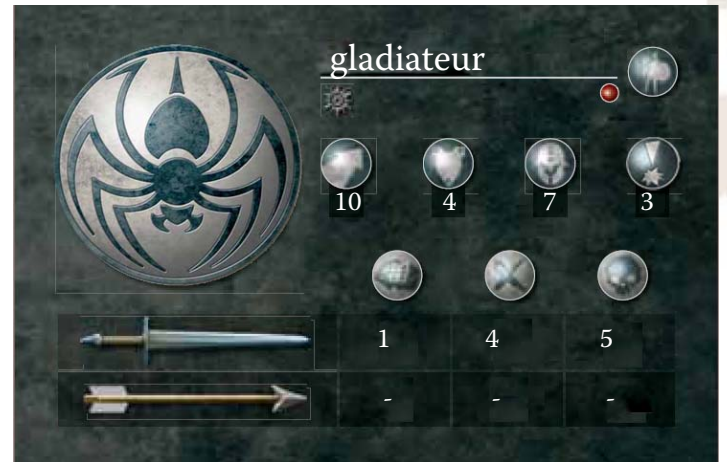
Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	650	+45

(1): 8 hyptiotes

(2): 16 hyptiotes

GLADIATEURS

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE GLADIATEUR

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 8 à 16

Équipement: ronde hache et épée.

Combattant spéciaux: Aucun.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	650	+40

(1): 8 gladiateurs

(2): 16 gladiateurs

FAUCHEUSES

Format réunion



Une unité peut accueillir au maximum deux faucheuses. Si une unité est déjà affiliée, la faucheuse doit également être affiliée et payer le cout de l'affiliation.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: spécial

Equipement: faux.

Combattant spéciaux: aucun.

Allonge: Un combattant doté d'une arme d'al-longe peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES.

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.

EQUIPEMENT.

Arme noire: les échecs sur les tests de force au corps à corps sont relancés une fois de plus.

LES FAUCHEUSES.

Les faucheuses ne forment pas d'unité à elles seules. Elles peuvent intégrer des unités d'infanterie déjà formées, même à effectif maximum.

Faucheuse « Méta» (POU 3):

La méta peut lancer le sortilège « soin de la toile » lors d'un test de Force réalisé à l'encontre de son unité. Il annule 1 point de dégâts. Ce sortilège coûte 4 points de mana.

Faucheuse « ségestre » (FOI 3): Pour 5 points de foi la ségestre peut l'incantation *le poison de la veuve*. Les combattants au contact de l'unité encaissent une blessure de force 6. une même unité ne peut être la cible de cette incantation qu'une fois par tour.

COÛT D'UNE UNITÉ DE FAUCHEUSES.

Une faucheuse coûte 85 PA.

SCYTODIDE

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE SCYTODIDE

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	250	+50
1 combattant spécial	275	+50

(1): 6 scytodides dont 0 à 1 argiope

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 6

Equipelement: deux arcs.

Combattant spéciaux: argiope.

COMPÉTENCES.

Visée : Lors des tests de Force réalisés à distance, le combattant ajoute son Attaque à sa Force si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation.

COMBATTANT SPÉCIAL.

Argiope (POU 3): L'unité peut répartir ses tirs sur deux unités différentes. Le nombre de dés alloués aux deux tirs doit être le même (à un dé près) pour les deux unités. Ce sortilège coûte 5 mana.

GUERRIÈRE VENIN

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIÈRES VENIN

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	475	+55
1 combattant spécial	350	500	+55

(1): 6 guerrières venin dont 0 à 1 lycose

(2): 9 guerrières venin dont 0 à 1 lycose

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 6 à 9

Equipement: épée à deux mains.

Combattant spéciaux: Lycose.

COMPÉTENCES.

Féal : Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

COMBATTANT SPÉCIAL.

Lycose (FOI 3): L'unité gagne 1 dé supplémentaire dans sa réserve de dés pour le corps à corps. Cette communion coute 5 points de foi.

MAXIMA

Format réunion

17B



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 6 à 9

Équipement: épée hachoir et bouclier.

Combattant spéciaux: Anansi

COMPÉTENCES.

Inébranlable : Lors d'un combat contre ce combattant, les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge. Cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

COMBATTANT SPÉCIAL:

Anansi (POU 3): Une anansi peut lancer le sortilège « venin galvanisant ». Si tous les combattants de l'unité (Incarné éventuel inclus) placent des dés en défense lors d'un combat au corps à corps, ils peuvent relancer les échec sur leurs tests de défense ratés. Ce sortilège coûte 5 manas.

COÛT D'UNE UNITÉ DE MAXIMA

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	475	+55
1 combattant spécial	350	500	+55
2 combattants spéciaux	375	525	+55

(1): 6 maximas dont 0 à 2 anansi.

(2): 9 maximas dont 0 à 2 anansi.

VEUVES NOIRES

Format réunion



18

COÛT D'UNE UNITÉ .

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	230	450	+115

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature rang 2.

Effectif: 2 à 4

Equipement: aucun.

Combattant spéciaux: aucun.

(1): 2 veuves noires

(2): 4 veuves noires

COMPÉTENCES.

Vol : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

EPEIRE

Format réunion



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature rang 3.

Effectif: 1 à 2

Equipement: aucun.

Combattant spéciaux: aucun.

COMPÉTENCES.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

Régénération : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

COÛT D'UNE UNITÉ D'EPEIRE.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	550	+275

(1): 1 Epeire

(2): 2 Epeires

LATHROS

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE LATHROS

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	525	+90

(1): 4 Lathros
(2): 6 Lathros

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Infanterie de rang 3.

Effectif: 4 à 6

Équipement: Deux lames manchon.

Combattant spéciaux: aucun.

COMPÉTENCES.

Toxique : Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5 ou plus. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

Assassin : Les résultats 5+, 6+ et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

ATRAX

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ D'ATRAX

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	350	+90

(1): 4

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Infanterie de rang 3.

Effectif: 4

Équipement: Sabre et pioche de guerre.

Combattant spéciaux: aucun.

COMPÉTENCES.

Brutal : Le combattant bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'il a réussi un assaut.

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des durs à cuire.

ABÉRATIS

Format réunion



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie lourde 3.

Effectif: 2

Équipement: lance.

Combattant spéciaux: aucun.

Allonge: Un combattant doté d'une arme d'alonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES.

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.

Implacable : Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ABÉRATIS

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	560	+280

(1): 2 abératis

CRÉATION DES PROFILS

Format réunion

CRÉATION DES HYPTIOTES

Base d'un lancier griffon avec allonge auquel j'enlève 2 points de caractéristique et dont le coût est diminué de 5 PA.



ajoute 25 PA pour lui donner une valeur de foi ou de mana + son effet à la manière d'un combattant spécial et encore 5 points pour allonge.



CRÉATION DES SCYTODIDES

Je suis parti des profils des Chasseur Azur du Dragon.

J'ai enlevé des points en force de tir pour rajouter un dé de tir.

CRÉATION DES GLADIATEURS

La base est celle des clones de Dirz.

Comme pas de combattant spécial (les clones ont un biopsiste) je rajoute 2 points dans les caractéristiques.



CRÉATION DE LA FAUCHEUSE

La base est celle des sentinelles de Dirz ou des paladins d'Alahan.

Coût de base 55 PA avec un effet de jeu (épées haches pour les uns, armes sacrées pour les autres). Les caractéristiques se valent.

L'effet de jeu est remplacé par l'arme noire. On

CRÉATION DES GUERRIÈRES VENIN

Je suis parti des profils chasseur des paladins d'Alahan. J'ai enlevé les armes sacrées et mis 2 points de plus dans les caractéristiques. L'idée est d'en faire une unité de rang 2 un peu plus résistante que la moyenne. Du fait de leur appartenance aux elfes ils sont également de meilleurs attaquant que la moyenne des rangs 2.



CRÉATION DES EPEIRES

Le profil de base était celui de l'aberration des Scorpions.

J'ai basculé un point de RES vers la DEF afin d'en faire une créature au profil défensif un peu différent de ce qu'on a l'habitude de voir.

Par ailleurs, afin de rendre compte des pattes dorsales je suis passé à 4 dés et 2 en moins en ATT.



CRÉATION DES LATHROS

Le nom vient de Latrodectus (RedBack ou araignée tueuse d'homme que l'on trouve en Australie)

Profil des gardes royaux / kératis / gardes prétoriens.



CRÉATION DE L'ABÉRATIS

Profil de référence les cavaliers du crépuscule.

L'écart de coût entre les cavaliers du crépuscule et les cavaliers d'Alahan ou du Griffon est de 60 PA (240 pièce le cavalier d'Alahan). Les cavaliers du crépuscule ont 1 point de plus en force et 2 point de plus en résistance. Cependant les cavaliers du crépuscule ont un score de peur contre un score de courage chez les lion ou les griffons. De plus il est possible de prendre un seul cavalier du crépuscule alors que les cavaliers d'Alahan ou du Griffon sont par trois au minimum.

Pour cette cavalerie Akkyshan j'ai enlevé 3 point à la résistance des cavaliers du crépuscule pour en fait 1 dé de plus au corps à corps pour essayer de coller au côté arachnide. Le fait de devoir en prendre deux minimum j'ai légèrement baissé le coût et suis passé à 280 pièce soit 560 les deux.



CRÉATION DES LARVES ÉRUPTIVES.

Profil des Phéméra de Dirz.



Moins rapides mais plus résistantes.

24 CRÉATION DES VEUVES NOIRES



Profil de base: les tigres de Dirz. Afin de coller avec l'esprit de l'armée je suis resté sur un profil à deux dés au corps à corps. Et 15 en mouvement.

CARNET DE VOYAGE

Format réunion

ARTEFACTS

Droque de vivacité (1):

L'incarné devient un bretteur. Chaque réussite sur les tests de DEF au corps à corps occasionne des dés d'ATT au corps à corps. Les dés d'attaques ainsi obtenus sont réalisés après le jet de FOR de l'adversaire.

Eclipse (1):

L'incarné équipé d'Eclipse acquiert la compétence Enchaînement.

Exosquelette (2):

L'incarné dispose de deux points de vie supplémentaires.

L'orbe des infidèles (1):

L'unité de l'Incarné gagne 7 points de foi à chaque phase d'intendance.

Toile d'évasion (1) :

L'unité acquiert la compétence désengagement.

GRIMOIRE

Accélération

Voie : Magie noire

Valeur: 1

Élément : Ténèbres

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Mouvement +5. Une unité ne peut être affecté par ce rituel que deux fois par tour.

Etreinte de la veuve

Voie : Magie noire

Élément : Ténèbre

Valeur : 2

Mana : 5

Difficulté : 6

Cible : Spécial

Durée : Tour

Une unité ennemie et une unité allié à 40 cm du

magicien ou moins sont désignées. L'unité ennemie ciblée perd un dé de sa réserve. L'unité alliée gagne ce dé. Une même unité ennemie ne peut pas être prise plus de deux fois de suite lors d'un même tour de jeu par ce rituel.

Excroissance difforme

Voie : Magie noire

Valeur: 1

Élément : Ténèbres

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Mutation. Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, avant n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le rang de l'unité.

Lames foudroyantes

Voie : Magie noire

Valeur: 1

Élément : Ténèbres

Mana : 7

Difficulté : 6

Cible : Une unité alliée

Durée : Tour

Les tests d'attaques ratés de l'unité ciblé sont relancés.

Prémonition

Voie : Magie noire

Valeur: 1

Élément : Ténèbres

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Mystique allié

Durée : Tour

Le mystique a toujours une ligne de vue sur le champ de bataille. La portée de ses sorts reste cependant de 40 cm.

Transe

Voie : Magie noire

Élément : Ténèbres

Valeur : 1**Mana : 5****Difficulté : 5****Cible : Unité****Durée : Tour**

Trois dés de plus sont lancés pour reconstituer la réserve de mana de l'unité à la phase d'intendance.

Vélocité**Voie : Magie noire****Élément : Ténèbre****Valeur : 1****Mana : 8****Difficulté : 5****Cible : Unité****Durée : Tour**

Si l'unité ciblée effectue une course ou un assaut elle ignore les obstacles et les combattants.

LITANIE

Baiser de la veuve de la Félicité

Culte : Lilith**Aspect : Création****Valeur : 1****Foi : 5****Difficulté : 5****Cible : Combattant****Durée : Instantanée**

Le combattant regagne tous ses points de vie.

Bénédictio de Vanus

Culte : Lilith**Aspect : Création****Valeur : 2****Foi : 10****Difficulté : 7****Cible : Unité****Durée : Tour**

Chaque combattant de l'unité ciblée bénéficie désormais d'un point de vie ou structure, selon (la nature du combattant) supplémentaire.

Un combattant ne peut bénéficier de cette communion qu'une fois par tour. Lors de la phase d'entretien, (dissipation du sort) ce point de vie ou de structure, peut, en se dissipant annuler un point de dégât reçu par les combattants de l'unité lors du tour en cours.

Dard purulent

Culte : Lilith**Valeur: 1****Aspect : Destruction****Foi : 8****Difficulté : 6****Cible : Unité****Durée : Tour**

L'unité acquiert la compétence toxique..

Force brute

Culte : Lilith**Valeur: 2****Aspect : Destruction****Foi : 8****Difficulté : 6****Cible : Unité****Durée : Tour**

Les échecs obtenus sur les tests de Force de l'unité sont relancés une fois de plus.

Confusion

Culte : Lilith**Aspect : Altération****Valeur : 1****Foi : 8****Difficulté : 5****Cible : Unité****Durée : Tour**

Le joueur choisit une compétence ou une capacité de spécialiste (miracle, sortilège ou effet spécial) au sein de l'unité ciblée. Elle ne peut plus être utilisée.

Imposture

Culte : Lilith**Aspect : Altération****Valeur : 2****Foi : 8****Difficulté : 7****Cible : Spécial****Durée : Tour**

Le fidèle cible une unité ennemie et une unité alliée toutes deux à 40 cm du magicien L'unité ennemie perd une compétence et l'unité alliée ciblée acquiert cette compétence.

Mucus

Culte : Lilith**Aspect : altération****Valeur : 1****Foi : 5****Difficulté : 5****Cible : une zone du champ de bataille****Durée : Tour**

Le joueur place une carte confrontation sur une zone du champ de bataille ne comportant aucune unité. Lorsque des troupes akkyshans traversent la carte, la longueur traversée sur la carte est ajoutée à la valeur de mouvement (maximum 10 cm) Inversement, les troupes n'appartenant pas à la compagnie akkyshan et qui traversent la carte considèrent que lon-

27



gueur de la zone traversée sur la carte est doublé.

Plusieurs cartes peuvent être accolées.

LES CRYPTES

Format réunion

Lors de la composition de son armée le joueur peut affilier tout ou partie de son armée à une faction en en payant le coût par combattant.

Un joueur doit affilier au moins 2000 PA de son armée avant de pouvoir affilier une autre partie de son armée à une autre faction.

Il ne peut pas y avoir plus de deux factions différentes dans une même armée.

Tous les combattants d'une même unité doivent être affiliés à la même faction.

Les capacités « solo » sont réservées aux Incarnés (sauf mention contraire). Le joueur doit également en payer le coût lors de la constitution de son armée.

CRYPTE LYTHIS

Crypte / Myrmarachane (5): L'unité affiliée à la Crypte Lythis relance ses tests de DEF ratés.

Crypte / Lycose (5PA): Le coût d'une tactique est réduite de 1 point pour l'unité.
Possibilité de descendre à 0.

Solo / La tisseuse (10): A chaque fois qu'un incarné de la Crypte Lythis élimine un combattant ennemi il acquiert autant de marqueurs de points de vie du combattant éliminé (maximum 4 marqueurs).

Lors de n'importe quelle activation il peut utiliser un ou plusieurs marqueurs.

-En dépensant 1 marqueur l'incarné regagne un point de vie. Utilisable une fois par activation au début ou à la fin de celle-ci.

En dépensant 1 marqueur il peut transformer un échec en une réussite. Utilisable une seule fois par activation et par test n'importe quand durant l'activation.

CRYPTE LOTH

Crypte Chélicère (5 PA): Les combattants de l'unité acquièrent la compétence acharné.

Solo / Carnage (10 PA): lorsqu'il est au corps à

corps, l'incarné peut puiser 1 dé dans la réserve de dés de l'unité adverse contre laquelle il est en contact et l'utiliser en attaque ou en défense. Il ne peut puiser de dés dans la réserve du type d'unité contre lequel il est en contact. Il faut pour cela que la réserve de dés de l'adversaire contiennent encore des dés.

Solo / Mimétisme (10 PA): l'Incarné de la Crypte de Loth peut utiliser une compétence qui a déjà été utilisée lors du tour en cours par l'armée adverse ou par sa compagnie.

CRYPTE DAËLITH

Crypte / Mangora (5PA): Les combattants de l'unité acquièrent la compétence toxique.

Solo / Grimoire oublié (10 PA): l'Incarné magicien de la Crypte de Daë lith peut échanger un élément qu'il maîtrise contre un autre élément autre que la Lumière.

Solo / Matriarche (10 PA): la valeur de courage de l'incarné de la Crypte de Daë lith est augmenté de +2.