

L'ÂGE DU RAG'NAROK
CONFRONTATION®



ARMY BOOK

LE BÉLIER D'ACHÉRON

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 **/

Cavalerie **/ ou Infanterie **/

Créature *** ou Cavalerie ***

Infanterie **/ ou Créature

Machine de guerre

(!): cette unité doit être recrutée obligatoirement

pour commencer une bannière.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités de la baronnie d'Achéron 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.

LE BÉLIER D'ACHÉRON

Quartier général : La cité d'Achéron

Dirigeant : Feyd Mantis

Totem : Bélier

Alliance : Les Méandres des Ténèbres

Factions : Maison Brisis, Maison Hestia, Maison Mantis,
Maison Vanth

Ennemi juré : Le royaume d'Alahan.

LES ORIGINES

Pays d'origine : Achéron (assemblée d')

Langue : Barhan

LES COMPAGNIES

Don du Bélier : Le combattant doté de ce Don réussit automatiquement ses tests de Courage. Lors d'un assaut, sa valeur de Peur est toujours considérée comme la plus élevée pour déterminer quelle unité effectue le test de Courage. Ce don est inefficace face aux Hypériens.

Élément primaire des magiciens : Ténèbres

Culte des fi dèles : La Trinité des Abysses

AZAËL L'INFIDÈLE

« *Injustice sera bientôt faite.* »

Incarnation

Azaël fut danseuse dans une taverne de Kalienne. Son physique avenant et son goût pour l'art lui promettaient une vie confortable. Dotée d'une grande intelligence et d'une ambition au moins aussi importante, Azaël ne pouvait se satisfaire de ces médiocres perspectives.

Un de ses amants l'initia aux bases de la magie, par jeu, et eut la surprise de voir que la jeune femme était remarquablement douée. Malheureusement, un soir de dispute, l'homme accusa Azaël de lui être infidèle et lui dit qu'elle méritait une fin abjecte, avant de lever la main sur elle. Azaël, dans un réflexe malheureux, abattit son compagnon d'un sortilège mal maîtrisé. Craignant de finir à la potence, elle se réfugia dans les bas quartiers, où sa détresse attira l'attention des puissants des bas-fonds qui cherchaient justement une jeune femme intelligente pour des missions délicates.

Azaël, qui se trouvait à court d'expédients, accepta cette offre d'autant plus volontiers que ses mystérieux employeurs lui offrirent en prime l'occasion d'explorer plus avant les arcanes de la magie. Sans le savoir, elle venait de se lier aux Ténèbres : ses commanditaires étaient des espions professionnels et travaillaient pour le Divin Baron lui-même.

Azaël se révéla aussi bonne espionne que magicienne. Ses dons pour la magie et son insatiable curiosité éveillèrent même l'intérêt de certains Pères. Il fut décidé de confier une dernière mission à la jeune magicienne. En cas de succès, Azaël serait appelée en Achéron pour y suivre une formation plus approfondie. Feyd Mantis désigna un de ses plus fidèles lieutenants pour observer le déroulement de cette épreuve : Melmoth, le guerrier Crâne.

Azaël fut introduite dans le palais royal sous l'identité d'une danseuse afin d'obtenir des informations sur le placement des troupes barhanes.

La mission connut des débuts fructueux, puis tout bascula lorsqu'Agonn (cf. *Army Book : Lahmars*) fit son apparition à la cour. Azaël tomba immédiatement amoureuse de lui et se mit à négliger ses devoirs. Il n'était plus question de fréquenter des militaires de haut rang. Cela aurait mis en péril son idylle naissante avec le jeune héros.

Feyd Mantis pesta et menaça de punir cette femme adultère mais Melmoth le convainquit d'attendre car il percevait un proche dénouement. Il en fut ainsi. Azaël proposa sans détour au soldat de devenir son amant. À sa grande surprise, Agonn refusa. Elle put même lire dans son regard un peu de mépris qui l'emplit d'une rage démesurée. Incapable de contenir sa fureur, elle lança une des malédictions qu'elle connaissait, se démasquant sans le vouloir. Encore une fois, Agonn l'étonna grandement en refoulant sa peur. Il sortit son épée et porta un coup mortel à la tête de la jeune femme.

Au lieu de mourir, l'apprentie nécromancienne sentit son âme qui explosait en d'innombrables fragments tandis qu'une force formidable l'incarnait. Comprenant ce à quoi il assistait, Melmoth fit ouvrir une porte de l'enfer et décida de sauver la jeune femme. Les informations qu'Azaël avait glanées lui achetèrent le pardon du Divin Baron. Ses exploits au côté de Melmoth lui offrirent une place de choix parmi les autarques.

L'ascension de l'infidèle fut extraordinairement rapide, comme si le Vice lui-même l'appelait pour accomplir de grandes choses. Nul doute qu'un destin encore plus grandiose attend Azaël au cours du Rag'narok !



Tactique

Azaël est une nécromancienne de talent doublée d'une combattante douée. Elle est aussi un honnête commandant. Le précieux mélange de magie et de capacité martiale lui permet d'affronter victorieusement n'importe quel adversaire, y compris un Incarné. Accompagnée d'un ou deux spécialistes magiciens, elle peut se transformer en une véritable plaie pour l'ennemi en lançant plusieurs fois des Rituels comme Malédiction, Regrets éternels et Rituel de chair. Avec le Compagnon du sépulcre, elle a même accès à n'importe quel rituel, ce qui lui offre un choix extraordinairement large !

Formation d'une unité

Azaël peut rejoindre n'importe quelle unité de Rang 1 ou 2 du Bélier. Elle ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

N'étant associée à aucune faction, Azaël peut rejoindre n'importe quelle compagnie du Bélier.

Recrutement de l'Incarné

Azaël : 200 PA

Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir

Azaël et Melmoth : La nécromancienne Azaël et le guerrier Crâne Melmoth peuvent rejoindre la même unité. Le joueur choisit lequel des deux est le meneur.



Attributs

Azaël dispose de 1 point pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Le Compagnon du sépulcre (1) : Azaël obtient un Rituel de Valeur 1 ou 2 tiré de n'importe quel Army Book. Elle obtient également la voie de magie nécessaire pour le lancer.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.



LE GRAND CRÂNE

« *Le but de toute vie est de s'achever. En voici la preuve !* »

Incarnation

Le Grand Crâne est l'illustre commandeur des Crânes, le meneur de tous les meneurs, celui dont le seul nom fait naître la peur dans le cœur des plus valeureux guerriers. C'est un être dont la puissance inquiéterait les Pères d'Achéron, s'il n'était pas inféodé aux Ténèbres.

À la tête des légions obscures, le Grand Crâne a versé le sang d'innombrables victimes à travers les siècles. Son ignoble épopée remonte si loin que nul ne sait plus rien des origines de ce guerrier légendaire, pas même le Grand Crâne lui-même. Il est le plus ancien incarné du Vice, animé par une soif de sang et de carnage sans égal. On entend parfois même dire que cette légende vivante serait le tout premier être incarné par les puissances supérieures qui dirigent Aarklash en secret. Les imbéciles et les fous croient voir dans ce discours l'ombre de Salaüel, le dieu majeur de la trinité des Abysses.

Un mort-vivant qui arpente Aarklash depuis des siècles n'a plus rien à prouver à personne. Sa survie même est la meilleure preuve de sa valeur. Derrière cet orgueil démesuré se cache un secret terrifiant, suffisamment monstrueux pour faire ressentir l'emprise de la peur au Grand Crâne, un secret qu'il tente de dissimuler derrière sa puissance.

Le Grand Crâne est incarné depuis si longtemps qu'il a compris quel sinistre tour les puissances supérieures, quelles qu'elles soient, lui ont joué dans la confrontation qui verra l'effondrement de toutes les civilisations. Il ne sera qu'un pantin de plus, doublement dupé puisqu'il sait que la victoire n'est pas possible et qu'il livrera tout de même bataille.

La guerre est tout ce qui lui reste. En échange de l'immortalité, il a tout abandonné, sa famille, son peuple, jusqu'à son identité, oubliés au fil des âges, au nom de sa survie et de son amour du combat. Incarné quelques années après l'an zéro, le Grand Crâne n'a cessé de hanter les champs de bataille, accumulant les morts et les malédictions comme pour combler ce qu'il avait perdu en s'incarnant, sans jamais le regagner. Lorsque la guerre cesse, lorsque le temps des batailles cède la place à une ère de paix, il disparaît et attend dans une retraite secrète qu'une époque plus propice advienne.

Le Grand Crâne a rejoint la baronnie d'Achéron pour participer à la première bataille de Kaïber et offert son allégeance à Feyd Mantis qui l'a acceptée. Une forme de respect s'est établie entre eux et ne s'est jamais démentie. L'un et l'autre partagent un secret bien lourd et trouvent dans leur présence réciproque un certain réconfort : tous deux ont découvert le prix amer de l'éternité et de la damnation, un secret connu de ceux qui ont échangé le pouvoir contre une part de leur âme. Tous deux ont compris que le Rag'narok ne connaîtra pas de vainqueur, seulement la destruction et la mort pour ceux qui ont eu la folie ou la témérité de choisir un camp. Le Grand Crâne a fait son choix jeune alors qu'il craignait la mort ; le Divin Baron a choisi son camp parce qu'il aspirait à un pouvoir qui n'est pas accessible aux mortels.



Quelque temps après son ascension à la tête des armées d'Achéron, le Grand Crâne a aussi reçu le titre d'exécuteur pour le compte des Maison obscures. Les missions qu'il a accomplies au nom de ses nouveaux maîtres n'ont connu aucune publicité. Le Grand Crâne agit avec une telle brutalité que les mémoires elles-mêmes sont tuées et que nul ne peut se souvenir ou même commenter son action.

Au fil des années, la baronnie d'Achéron l'a paré de riches présents, aussi monstrueux que puissants, comme si Feyd Mantis tentait d'adoucir quelque peu le calvaire d'un être dont la souffrance est telle que même le cœur desséché du Divin Baron peut y compatir.

Tactique

Il n'existe pas de combattant plus dangereux et plus efficace que le Grand Crâne. Il est l'un des meilleurs commandants qu'une armée puisse avoir. Doté d'une résistance hors norme et équipé d'une armure noire, il est peu probable qu'il soit blessé. Les qualités du Grand Crâne ne s'arrêtent pas là : c'est un Tueur-né doté d'un caractère implacable, dont la grande force est encore magnifiée par une arme noire. Lorsqu'elle s'équipe de ses artefacts réservés, cette légende vivante devient le symbole même de l'inéluctable victoire d'Achéron !



Formation d'une unité

Le Grand Crâne peut rejoindre une unité d'undead thralls ou de black paladins. Il ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

N'étant associé à aucune faction, le Grand Crâne peut rejoindre n'importe quelle compagnie du Bélér. 

Recrutement de l'Incarné

Le Grand Crâne : 370 PA

Résurrection/Duel : 7 points d'Élixir

Arme noire : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance du combattant sont relancés une fois de plus.

Armure noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre du combattant sont relancés une fois de plus.

Escorte : Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

Guerrier Crâne : Le Grand Crâne est un guerrier Crâne. Le Grand Crâne bénéficie en permanence des effets du sortilège « Drain de vie » à chaque fois qu'un ennemi est éliminé par son unité. Un combattant éliminé de l'unité du Grand Crâne revient en jeu et en formation, hors du contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible, Drain de vie est sans effet.

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.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps, le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

Attributs

Le Grand Crâne dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Crépuscule (2) : Le Grand Crâne peut librement répartir les blessures qu'il inflige, sans respecter les règles de contact, tant qu'elles sont distribuées à des combattants partageant le même profil que ceux à son contact.



La Toge Hurlante (1) : Aucun combattant n'est immunisé à la Peur du Grand Crâne. Les tests de Courage doivent être effectués à chaque tour. Les compétences qui permettent de réussir automatiquement ces tests sont ignorées.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

RHÉA DE BRISIS

« Scellons notre pacte dans le sang. »

Incarnation

La Maison Brisis était l'une des plus prestigieuses du royaume d'Alahan. Ses membres s'étaient distingués par leurs talents au cours des générations successives. Art, commerce, diplomatie ou magie, les Brisis étaient réputés pour leur intelligence et leur capacité à exceller dans les domaines qui les passionnaient. Leur famille était originaire d'Achéron mais s'était dispersée à travers tout le royaume par le jeu des mariages.

Rhéal de Brisis et son frère jumeau Armariel naquirent en 932 au château de Brisis, d'une mère et d'un père qui n'avaient jamais eu d'enfants et ne croyaient plus qu'un tel miracle soit possible. Leur naissance inespérée fut accueillie comme une véritable bénédiction. La nature leur avait en outre fait don d'une éblouissante beauté.

Les deux enfants, portés par l'amour infini de leurs parents, se révélèrent à la hauteur de leur héritage. Promis à la gloire et au succès, ils montrèrent très tôt une affinité particulière avec le mana et embrassèrent la carrière des arcanes. Armariel, le plus réservé des deux héritiers, intégra très tôt l'académie de magiciens d'Achéron pendant que sa sœur Rhéal, dont le père ne cessait de chanter les louanges, choisissait de rester dans le grand monde et d'étudier la magie auprès des meilleurs précepteurs.

Les années passèrent et tous deux devinrent des membres éminents de l'Ordre de la Chimère. Armariel, qui gérait les affaires familiales, était pressenti pour devenir le successeur de Kaïan Draghost, le doyen de l'académie d'Achéron. La beauté de Rhéal faisait d'elle une ambassadrice de choix. Le temps faisait cependant son œuvre et la peur enserra peu à peu le cœur vaniteux de Rhéal de Brisis : elle avait atteint le sommet de sa beauté et craignait à présent de la perdre. La peur de la vieillesse vira bientôt au cauchemar puis à l'obsession. Le conte de fées touchait à sa fin et devait céder la place à l'horreur.

Rhéal avait depuis longtemps attiré l'œil de Feyd Mantis, le baron d'Achéron, et se laissa bientôt séduire par cet homme à la réputation sulfureuse. Tout comme son père autrefois, seul le Divin Baron parvenait à lui faire oublier ses peurs par ses attentions et par ses flatteries.

La lente déchéance dans les Ténèbres, entamée des années plus tôt dans le secret de sa chambre, s'accéléra avec de nouvelles révélations. Elle rallia bientôt la secte des Toges Noires, à laquelle appartenait également son frère, et succomba à tous ses vices. Rhéal découvrit de sanglants rituels qui permettaient de tromper, voire d'inverser, le passage du temps sur son enveloppe charnelle. C'est au cours de cette période qu'elle fit la connaissance de Maldegen Dirz, un alchimiste akkylannien, avec qui elle vécut une aventure passionnée (cf. *Army Book : Créatures de Dirz*).



Rhéal mit également à jour le terrible secret de sa naissance : ses parents avaient pactisé avec les Ténèbres pour avoir des enfants ; les violences qu'elle avait subies n'étaient que le tribut réclamé par Dhalilia, la puissante reine-démon qui avait possédé sa mère. De là venait leur beauté ; de là venait leur pouvoir. Armariel avait été écarté parce qu'il avait eu l'audace de tenter de la protéger.

La déchéance fut complète lorsque Rhéal de Brisis réalisa qu'elle n'était que la poupée du Divin Baron ; le cœur de Feyd Mantis appartenait à Scaëlin, princesse des Daïkinees et future matriarche des Akkyschans. Prenant la mesure de la tristesse et du non-sens de sa vie, la belle magicienne abandonna son âme meurtrie à Dhalilia, la Reine du Vice ; le Vice, en guise de récompense, fit d'elle une Incarnée. Le pacte passé bien des années plus tôt avec les Brisis révélait enfin son ampleur machiavélique. La victime devint le bourreau : Rhéal tua son père et fit de lui un mort-vivant qui, aujourd'hui, la sert toujours.

Le cœur de Rhéal de Brisis appartiendrait désormais aux Ténèbres.



La magicienne mena l'armée de morts-vivants qui déferla sur les forces de la Lumière lors de la première bataille de Kaïber. Elle rassembla autour d'elle les membres de sa famille, protégea avec l'instinct d'une mère ceux qui acceptèrent de la rejoindre et corrompit tous les autres sans remords. Elle consolida enfin la fortune déjà colossale de sa Maison et devint l'ambassadrice principale d'Achéron.

Feyd Mantis et Kaïan Draghost firent d'elle la Mère de sa Maison obscure et lui confièrent le Sceau d'Erebus, l'un des plus puissants artefacts d'Achéron. En 1000, elle assista au Rituel de l'Aube, qui sonna l'heure du Ragnarok, depuis le sommet de la Tour alchimique qui consacrait le triomphe de Dirz, son ancien amant.

La mort d'Armariel sous les griffes de la Chimère (cf. *Army Book : Lahners*) a porté un coup terrible à Rhéa de Brisis. Désormais séparée du seul homme qui lui fut toujours fidèle et sincère, la Mère de la Maison Brisis est devenue une femme infiniment cruelle et avide de carnage. Bélial lui-même la considère désormais avec un intérêt croissant et Rhéa le sait. Au nom du Vice, arrivera-t-elle à conquérir le cœur d'un démon pour mieux le lui briser ?

Stratégie

Rhéa de Brisis est faite pour lancer les plus puissants rituels du Bélier. Elle n'a pas sa place au corps à corps et préfère laisser cette besogne à ses suivants, qu'elle préfère si possible nombreux.

Formation d'une unité

Rhéa de Brisis peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Rhéa de Brisis : 295 PA

Résurrection/Duel : 6 points d'Élixir.

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

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

Attributs

Rhéa de Brisis dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et rituels.

Rhéa de Brisis est une magicienne de la voie de la nécromancie qui maîtrise les Éléments Air, Eau et Ténèbres.

Beauté de Dhalilia : Rhéa de Brisis possède la compétence « Escorte ». Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

Sceau d'Erebus (3) : Rhéa de Brisis acquiert 3 points en Valeur de rituels. Les rituels qu'elle lance ignorent les effets de la compétence « Insensible ».

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.



CHAGALL

« *Chagall tue pour vivre et vit pour tuer.* »

– Rhéa de Brisis

Incarnation

Celui que l'on surnomme « l'Affamé » ou « le Chien des Ténèbres » est l'un des champions les plus voraces d'Achéron. On le dit gouverné par son appétit de chair humaine et sa perversité. Certains le croient dégénéré, mais il n'en est rien. Son intelligence se développe avec le temps et surtout avec le nombre de ses victimes !

Chagall ne parle pas beaucoup, bien qu'il sache parfaitement le faire. Il en ressent rarement le besoin et se limite toujours au minimum. Le tueur bestial n'évoque jamais ses origines et pour cause : il s'en souvient à peine.

Chagall a débuté son existence au sein d'une colonie de goules dissimulée dans les profondeurs de Cadwallon. Les charognards utilisaient les vastes souterrains de la Cité des Voleurs pour piller les cimetières et tendre de mortelles embuscades aux aventuriers qui osaient descendre aux alentours de leur repaire. L'agilité et la malice de Chagall étaient déjà remarquables : il disposait les trésors pris à ses précédentes victimes à des endroits stratégiques pour appâter ses futures proies et restait insaisissable en toutes circonstances. Affronter sa bande dans le labyrinthe des égouts était une épreuve terrifiante et son secteur était réputé maudit par les égoutiers.

La colonie de Chagall fut un jour repérée par les séides de la guilde des Usuriers, secrètement commandée par le nécromancien Sophet Drahas. Le Roi des Cendres détacha plusieurs émissaires pour placer les goules sous sa coupe mais aucun ne revint. Chagall, chien pervers et sanguinaire, refusait de se soumettre à un quelconque maître. Excédé, Drahas envoya un groupe solidement armé placé sous le commandement d'un de ses apprentis nécromanciens pour éradiquer les rebelles. Là encore personne ne revint mais les goules avaient disparu. Sophet Drahas en fut satisfait même si la victoire lui avait coûté cher.

Les souvenirs de Chagall débutent pourtant avec cette bataille. Les guerriers des Usuriers furent pris au piège comme leurs prédécesseurs et livrèrent un combat féroce pour leur propre survie. Ils tombèrent un par un, emportés dans les ténèbres par les goules avides de chair fraîche. Le nécromancien fut le dernier à mourir sous les lames de Chagall lui-même.

Le tueur emporta sa proie dans sa tanière et commençait son festin lorsqu'il trouva les gemmes de Ténèbres du nécromancien. Excité par la fureur du combat, l'odeur du sang frais et l'énergie qui semblait se dégager de ces trésors, il brisa les gemmes et s'empressa de les avaler comme un guerrier primitif mangerait le cœur de ses ennemis : pour s'approprier leur force.

L'influence corruptrice des Ténèbres ne se fit pas attendre : Chagall sentit aussitôt les gemmes lui dévorer les entrailles et devint fou de douleur. Devenu frénétique, il tenta d'apaiser





l'appétit de destruction des Ténèbres en mangeant le nécromancien, puis tous les cadavres des Usuriers. Aussitôt consommés, les lambeaux sanguinolents étaient désintégrés par les Ténèbres qui le dévorait à nouveau. Chagall se jeta alors sur les siens et les dévora tous, parfois sans attendre de les avoir préalablement tués. Son périple meurtrier continua avec tous les êtres vivants qui passaient à sa portée jusqu'à ce que, épuisée et blessée par ses nombreux combats, la goule maudite commence à se dévorer elle-même. Chagall s'arracha ainsi les deux mains.

Le périple sanguinaire de Chagall n'avait pas échappé au Vice, qui observait depuis quelque temps déjà la goule brutale, vicieuse et, depuis peu, outrageusement gourmande. La divinité fit de Chagall un Incarné avant de savoir qui, de son appétit ou de l'hémorragie, allait l'emporter le premier.

Chagall a, au cours des décennies suivantes, parcouru Aarklash de long en large en quête de victimes à dévorer. Ses techniques de chasse et son sadisme ont évolué en même temps que son intelligence. Même s'il a conservé l'apparence d'un monstrueux boucher dont les mains sont des armes, Chagall est capable de raisonner et même d'élaborer des stratégies de plus en plus complexes.

Chagall, autrefois autarque forcené, a rejoint la Maison Brisés dans les premières années du Rag'narok. Il y joue le rôle de bourreau, de tueur et de chien de guerre prêté aux autres nations des Ténèbres. Son existence ne change guère mais il dispose désormais d'appuis majeurs. Lentement, inexorablement, le temps fait de lui un seigneur de guerre comme Aarklash n'en a jamais connu.

Stratégie

Grâce à ses trois dés de combat au corps à corps et la compétence « Enchaînement », Chagall est le cauchemar des unités nombreuses et peu protégées. Équipé des Crocs des Ténèbres, son artefact, Chagall déchire les armures les plus lourdes comme du papier mâché. L'avalanche de coups qu'il délivre lui permet alors d'éliminer en un clin d'œil des adversaires dotés d'une forte Résistance et de plusieurs points de vie, comme les Créatures et les Incarnés.

Chagall, cependant, se défend mal et n'est pas très résistant. Lui attribuer un Blason des Obscurs ou un Crâne d'obsidienne augmente son espérance de vie et fait de lui un infatigable boucher.

Formation d'une unité

Chagall peut intégrer n'importe quelle unité de goules. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Chagall : 175 PA

Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.

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.

Attributs

Chagall dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Crocs des Ténèbres (1) : Chagall acquiert la compétence « Férocité ». Les résultats +, et sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.



GANZHYZ D'HESTIA

« Ma colère me donne mon pouvoir. Mon pouvoir me donne ma force. Ma force me donne la victoire. Le feu de ma colère est inextinguible, que sonne l'heure de ma victoire ! »

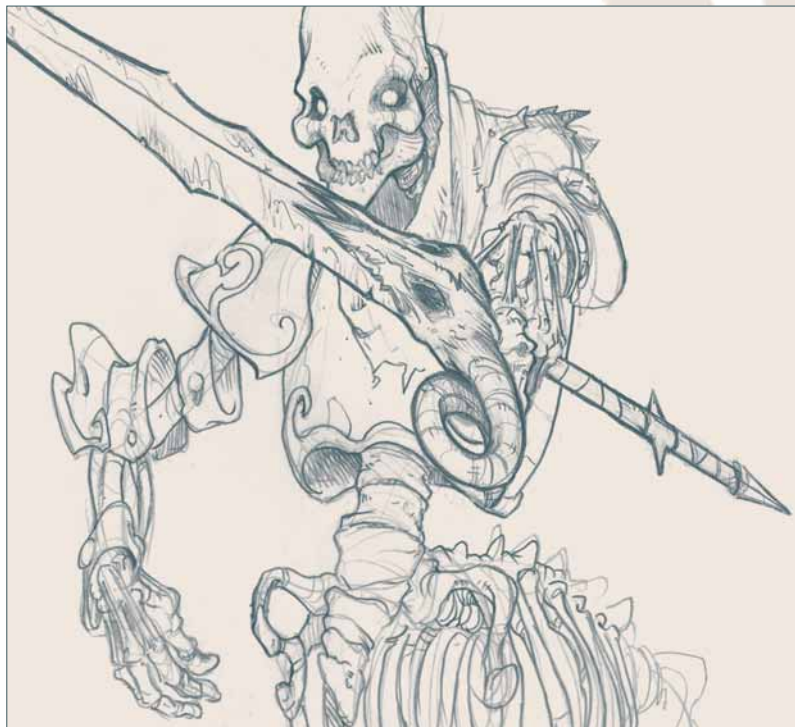
Incarnation

Ganzhyr d'Hestia était un chevalier à la cour de Kallienne (cf. *Army Book : Lahmars*) à l'époque où la secte des Toges Noires commençait à étendre son influence en Achéron et dans les autres baronnies. Les Hestia étaient alors comptés parmi les sujets les plus loyaux de la couronne d'Alahan. Ils avaient depuis longtemps déjà l'oreille de la Maison royale. Feyd Mantis voyait en cette prestigieuse famille des amis fidèles mais aussi des ennemis potentiels qu'il faudrait tôt ou tard éliminer... ou corrompre.

Les Hestia n'étaient pas entièrement satisfaits de la manière dont les rois d'Alahan avaient régné. Alahan était la plus puissante des nations humaines, son armée était nombreuse et parfaitement entraînée. Les stratégies Hestia ne comprenaient pas pourquoi le royaume n'en profitait pas pour agrandir son territoire car, tôt ou tard, ses voisins frapperaient les premiers. Les guerriers de cette famille, pour leur part, languissaient d'inscrire leur nom dans les annales d'Alahan. La réponse qui était donnée à leur requête, roi après roi, était invariable : « Ce n'est pas la voie de la vertu. » L'ensemble de la Maison Hestia se regroupa derrière Ganzhyr, cousin des dirigeants de la famille, pour faire valoir une fois encore leur point de vue et tenter de convaincre le Roi Michaelis de partir à la conquête d'Aarklash.

Ganzhyr d'Hestia était un infatigable guerrier et un farouche défenseur de la couronne. À trente ans à peine, il avait déjà participé à plusieurs campagnes militaires des Voies de la Lumière et en était revenu ceint des lauriers de la gloire. Son armure sombre, tolérée en Achéron, et sa combativité lui avaient valu le surnom de « chevalier d'Arakin », le dieu de la guerre des Barhans, auprès de ses pairs. Même les plus proches membres de sa famille ne soupçonnaient pas, cependant, que le cœur de Ganzhyr brûlait d'orgueil et d'ambition.

Le charisme et le discours enflammé de Ganzhyr d'Hestia ne suffirent pas à convaincre le Roi Michaelis. En entendant la réponse maintes fois faite, le chevalier d'Arakin sentit son sang bouillonner. Lui qui n'avait connu que la victoire devait à son tour échouer dans la croisade ancestrale de sa Maison. Ne pouvant accepter sa défaite personnelle, l'orgueilleux Ganzhyr quitta le service du roi. C'est le moment que Feyd Mantis, qui avait assisté à l'humiliation publique de Ganzhyr, choisit pour agir. Il accompagna le chevalier colérique lors de son retour en Achéron. Il lui adressa des paroles de soutien et lui révéla l'existence des Toges Noires. Sitôt l'aveu fait, le baron crut un instant que le chevalier allait dégainer son arme et le provoquer en duel ; après un instant d'hésitation, Ganzhyr renonça



à défendre la Lumière. Le roi n'était qu'un faible et l'avenir des Hestia, pensait-il, était de conquérir Aarklash. Ganzhyr devint un Incarné du Vice au moment où il choisit de servir l'ambition plutôt que la vertu.

Ganzhyr d'Hestia devint le gardien du Sceau d'Hadès et l'un des alliés les plus fidèles des Toges Noires. Il développa le pouvoir de la Flamme infernale et étudia la nécromancie sous la tutelle de Kaïan Draghost. Il dressa les plans de la conquête militaire du territoire d'Achéron par les Toges Noires avec Feyd Mantis. Lors de la révolte d'Achéron, il revendiqua la direction de sa Maison et assassina ses opposants.

La puissance martiale et politique de Ganzhyr d'Hestia n'a cessé de croître en trois siècles. Le Père de la Maison Hestia est le sénéchal de Feyd Mantis et le général des armées d'Achéron. Il mène dès que possible les expériences nécromantiques les plus épouvantables pour devenir un invincible guerrier. Aujourd'hui, le chevalier des Ténèbres ne fait plus qu'un avec sa monture et incarne tout ce qu'il combattait autrefois. Depuis l'ouverture des Portes de l'enfer, Ganzhyr d'Hestia passe de moins en moins de temps en Achéron : il réalise son rêve de grandeur et de terreur en embrasant Aarklash !

Stratégie

Ganzhyr d'Hestia est avant tout un guerrier d'exception, fort et solide. Sa place est au combat, au milieu d'une unité de cavalerie qu'il aura soin de rendre terrifiante grâce à ses capacités de magicien. Équipé du Sceau d'Hadès, il inflige des dégâts considérables à ses opposants et devient un foudre de guerre grâce des rituels comme « In Pulverum Revertis », « Linceul mortuaire » ou « Rituel de chair ». Il est également possible d'en faire un excellent chasseur d'Incarnés en l'équipant d'une Arme des abysses, ou un commandeur impitoyable avec un Diamant noir et le rituel « Malédiction ».



Formation d'une unité

Ganzhyr d'Hestia peut intégrer n'importe quelle unité de cavalerie du Bélier. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Ganzhyr d'Hestia : 500 PA (cavalerie lourde)

Résurrection/Duel : 10 points d'Elixir.

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

Armure noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Attributs

Ganzhyr d'Hestia dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Ganzhyr d'Hestia est un magicien de la voie de la nécromancie. Il maîtrise les Éléments Feu et Ténèbres.

Faux d'Hadès : Ganzhyr d'Hestia peut lancer ce sortilège sur toute unité qu'il voit. L'unité ciblée acquiert Allonge. Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires situés à 3 cm ou moins de lui. Les combattants déjà dotés d'une arme d'allonge et qui bénéficient de ce sortilège peuvent attaquer les adversaires à 6 cm ou moins d'eux. Faux d'Hadès coûte 5 points de mana.

Blason des Hestia (1) : L'unité de Ganzhyr d'Hestia ignore les effets de la compétence « Hypérien ».

Sceau d'Hadès (3) : Ganzhyr d'Hestia acquiert 3 points en Valeur de rituels. Le résultat des Tests de Force réalisés avec lui, quelle que soit leur origine, est lu une colonne plus à droite sur le Tableau des Blessures.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Elixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.



LA GORGONE

« Les yeux sont le miroir de l'âme. »

Incarnation

À l'instar de quelques rares seigneurs d'Achéron, l'histoire de la Gorgone commence bien avant la révolte de la dixième baronnie. À vrai dire, la naissance de la Gorgone remonte à la création d'Aarklash, lorsque deux dieux s'unirent dans les Ténèbres pour engendrer les Atrocités, des êtres infiniment maléfiques. Les Atrocités, aussi variées dans leur apparence que dans leurs monstrueux pouvoirs, furent lâchées sur Aarklash pour semer le chaos et ruiner l'œuvre des autres dieux.

De nombreux héros se dressèrent contre les Atrocités au cours des âges mais seuls les Alahaars, fondateurs d'Alahan et ancêtres des Barhans (cf. *Army Book : Lahmars*) parvinrent à écarter durablement la menace que les Atrocités représentaient. Araxe, une Atrocité maîtrisant la magie des Ténèbres et capable de pétrifier ses victimes d'un regard, fut parmi les dernières à être neutralisée. Un magicien alahaar baptisé Verion parvint à l'enfermer dans un ancien tombeau keltois des falaises d'Algérande grâce à un puissant rituel.

Le sceau de Verion maintint Araxe dans sa prison pendant six siècles, jusqu'à ce qu'un magicien baptisé Méliador (cf. *Army Book : Lahmars*) le brise par mégarde. L'Atrocité affaiblie par sa captivité sortit de sa cachette après le départ du magicien. Araxe se rebaptisa Gorgone pour ne pas éveiller de soupçons ; elle demeura dans les ténèbres pendant quelques années pour étudier le monde et recouvrer une partie de ses pouvoirs. Un projet d'une infinie malice germa dans son esprit : chercher la trace des autres Atrocités et réveiller celles qui, tout comme elles, avaient été neutralisées mais pas détruites. Ainsi réunies, elles pourraient asseoir leur domination et instaurer le règne des Ténèbres.

La Gorgone chercha avant tout à éliminer Méliador, le dernier mortel à avoir vu le Sceau de Verion et être capable de le reconstituer. Son pouvoir lui permit facilement de répliquer les effets de la nécromancie et de se faire passer pour une achéronienne ; à la tête d'une petite compagnie de morts-vivants, elle tendit un piège à Méliador dans un village déserté. Le mage avait mûri lui aussi et son pouvoir rivalisait sans peine avec celui de son adversaire. La confrontation entre la Lumière et les Ténèbres fut si violente qu'elle attira le regard du Vice et de la Vertu. Le Vice, voyant qu'une Atrocité avait survécu et qu'elle tenait un des champions de son jumeau en échec, incarna immédiatement la Gorgone. Le soudain regain de puissance de l'abominable magicienne renversa le combat et Méliador dut fuir pour ne pas être emporté dans un tourbillon de Ténèbres.

La Gorgone ne put suivre son adversaire emporté par des vents magiques. Réalisant qu'elle ne pourrait plus surprendre son adversaire et qu'une nouvelle confrontation pourrait entraîner sa propre défaite, elle entra dans la clandestinité la plus absolue, y compris à l'égard des Achéroniens, et entreprit de retrouver coûte que coûte les autres Atrocités. Son périple la mena tout d'abord à un arbre déformé par les Ténèbres gardé par un champion de la Lumière. Elle défit le champion d'un regard pétrifiant et arracha l'une des branches de l'arbre des Atrocités. Elle en fit un sceptre et le symbole de sa quête.





La Gorgone reparut quelques mois plus tard à Tycho, au milieu d'une bataille opposant des Lahmars aux derniers séparatistes Ylliaars (cf. *Army Book : Barhans*). Le carnage lui permit de libérer Briareus, la Maladie des dieux, du glacier dans lequel il était figé. L'île fut engloutie et la tragédie sema les germes d'un profond conflit idéologique en Alahan.

La Gorgone et Briareus ont ainsi délivré de nombreuses Atrocités des prisons dans lesquelles elles étaient enfermées. Les indices de la présence d'autres Atrocités se trouvent dans les bibliothèques d'Achéron ; la Gorgone a rejoint la Maison Hestia, dont l'effectif restreint encourage un recrutement peu regardant sur le passé de ses membres. Elle a senti la présence d'une Atrocité d'une incroyable puissance en Erebus, le Royaume central des Ténèbres, et cherche désormais à la réveiller. Bientôt les humains, fussent-ils Akkylanniens, Barhans, Keltois et même Achéroniens, plieront sous le joug des véritables héritiers des Ténèbres.

Stratégie

La Gorgone n'est pas seulement une magicienne talentueuse cachant plus d'un tour dans son sac : elle est capable de délivrer des assauts magiques destructeurs ou d'accroître les capacités des unités de sa compagnie. Très mal équipée pour le corps à corps, mieux vaut la laisser en retrait et la doter de rituels destructeurs ou stratégiques comme « In Pulverum Revertis », « Invocation macabre » ou « Porte de l'enfer », typiques des Hestia.

Il est également possible de changer l'ordre des bannières de la compagnie de la Gorgone grâce au Sceptre des Atrocités, son artefact réservé. La Gorgone est alors rejointe par des créatures abominables !



Formation d'une unité

La Gorgone peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

La Gorgone : 210 P.A.

Résurrection/Duel : 4 points d'Elixir.

Abomination : Les tests de Courage ennemis contre la Peur des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

Attributs

La Gorgone dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

La Gorgone est une magicienne de la voie de la nécromancie. Elle maîtrise les Éléments Feu et Ténèbres.

Éternelle torpeur : La Gorgone peut lancer ce sortilège au moment où un ennemi qu'elle voit est éliminé. La figurine de ce dernier ne peut revenir en jeu d'aucune manière (invocation, résurrection ou autre). Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Sceptre des Atrocités (1) : Jusqu'à deux choix de l'ordre des bannières de la compagnie de la Gorgone peuvent être remplacés par   (   ). Il peut s'agir du choix obligatoire.

L'unité ainsi recrutée représente des Atrocités. Ses membres acquièrent la compétence « Abomination ». Les tests de Courage ennemis contre la Peur des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Elixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

FEYD MANTIS

« Le vice ? Vous ne savez pas ce qu'est le vice. Le vice est décadent, noble et pur ! »

Incarnation

Feyd Mantis fut, dès son adolescence, le mouton noir de sa famille. Héritier d'une Maison noble d'Achéron, il montra très tôt une intelligence hors du commun et des capacités physiques exceptionnelles. Il semblait néanmoins possédé par un irrésistible besoin de repousser les limites morales et religieuses de la société de son époque et se forgea, au fil des années, une réputation des plus discutables. Sa soif de connaissances, son esprit éclairé et son charisme ne manquèrent pas d'attirer l'attention des philosophes des baronnies.

Après avoir tourné en ridicule certains notables du royaume et accompli d'invraisemblables prouesses, le jeune Mantis devint rapidement la coqueluche des membres de la cour. Partout où il allait, il ne laissait personne indifférent. Il entretenait des relations tumultueuses avec sa famille mais ne manquait jamais, lorsque son père lui coupait les vivres, de trouver un mécène pour l'héberger. La vie de Feyd Mantis connut un premier bouleversement après l'une de ces disputes : il fut accueilli par Khalaal, doyen du culte d'Arin et dignitaire de la Maison Vanth. Le jeune homme développa une véritable fascination pour le culte qui suspendit temporairement ses provocations publiques.

Feyd Mantis utilisa son intelligence et son intuition au service de sa famille au cours des vingt années suivantes. Arsenal, commerce, marine, trésor et même littérature, son influence personnelle connut une telle expansion qu'il devint naturellement baron d'Achéron. En privé, cependant, Feyd Mantis avait peu ou pas changé : l'ivresse de l'interdit était toujours plus forte et avec la maturité étaient apparus des excès toujours plus sophistiqués. Parce qu'il prétendait que ses vices étaient inspirés par les dieux eux-mêmes, Feyd Mantis acquit bientôt le surnom de Divin Baron. Flatté, il l'adopta et en fit l'emblème de sa noblesse dissolue.

Incapable de sacrifier ses ambitions et ses vices sur l'autel de la vie sacerdotale, Feyd Mantis trouva avec les Toges Noires le moyen de concilier ses vocations. Il en prit la tête avec Kaïan Draghost puis, guidé par son ami Khalaal de Vanth, s'engagea avec délice dans la spirale de la dépravation et du pouvoir à travers le culte de la Trinité des Abysses.

La conjuration des Toges Noires connut un véritable âge d'or sous le règne du Divin Baron. L'influence et la richesse de Feyd Mantis lui permirent de séduire et de corrompre l'élite d'Alahan et même d'ailleurs. Le paroxysme fut atteint lors de la nuit des Toges Écarlates, au cours de laquelle Feyd Mantis mena sa première purge et ouvrit un portail vers les Abysses avec le sang de ceux qu'il jugeait indignes de satisfaire ses vices.

Là, au cœur des Ténèbres, Feyd Mantis ne se contenta plus de toucher ses rêves les plus insensés ; il leur parla et les caressa. Il entra en contact avec le prince-démon Bélial et lui promit, en échange de sa sinistre bénédiction, de l'adorer et de le libérer sur Aarklash. Lorsqu'il retraversa le portail de Ténèbres, Feyd Mantis était l'un des Incarnés les plus puissants qu'ait connu le continent.



Feyd Mantis règne sur Achéron et ses Maisons obscures depuis plus de trois siècles sans que rien n'ait jamais menacé sérieusement son pouvoir. Son esprit libre et éclairé par le vice voit à travers les intrigues des autres Pères et Mères sans difficulté.

Le Divin Baron a conquis l'immortalité, atteint l'Harmonie (cf. *Règles du jeu*, p. 115) et changé la face d'Aarklash. Sa quête de pouvoir semble sans limite et pourtant, son regard porte au-delà du simple pouvoir temporel, bien au-delà du Destin, de la Lumière et des Ténèbres : sa voie est celle du libre-arbitre, le principe qui a gouverné toute sa vie, trompé les dieux des Ténèbres eux-mêmes et rendu son existence si remarquable. Feyd Mantis, le philosophe, est libre. Il méprise en réalité ceux qui s'abandonnent au mal. Il sait, au plus profond de son cœur, que chacun révèle sa véritable nature lorsqu'il est confronté à l'horreur la plus absolue. En devenant l'incarnation du vice, Feyd Mantis engage chacun, du roi au serf, à se confronter à lui et à devenir un homme meilleur.



Stratégie

Feyd Mantis cumule les titres de meilleur fidèle et de meilleur stratège d'Achéron. Comme tous les fidèles, il trouve sa place dans des unités nombreuses et si possibles résistantes, capables de lui donner un nombre optimal de points de foi et de survivre à l'ennemi. Libre à lui, alors, de déchaîner la puissance des Abysses à travers les communions les plus destructrices du Bélial.

Feyd Mantis est également un bon combattant. Doté de la communion « Appel de Bélial », il accompagne une unité d'élite au front et disparaît, dès le troisième tour, pour laisser la place à Bélial, Incarné titan. Que le massacre commence !

Formation d'une unité

Feyd Mantis peut intégrer n'importe quelle unité du Bélial. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Feyd Mantis : 405 PA

Résurrection/Duel : 8 points d'Élixir.

Arme noire : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Armure noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

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

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

APPEL DE BÉLIAL

Culte : Trinité obscure

Valeur : 3

Difficulté : 9

Durée : Fin du jeu

Aspect : Réservé à Feyd Mantis

Foi : 15

Cible : Le fidèle

Appel de Bélial peut être appelé à partir du troisième tour de jeu. Feyd Mantis est retiré du jeu sans aucun bénéfice pour l'adversaire. La figurine de Bélial est déployée à 15 cm ou moins de l'endroit où se trouvait Feyd Mantis, hors du contact de tout ennemi. Bélial arrive en jeu indemne et équipé de ses artefacts réservés.

L'appel de cette communion échoue si le déploiement de Bélial entraîne la manipulation d'une autre figurine que celle de Feyd Mantis.

Attributs

Feyd Mantis dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

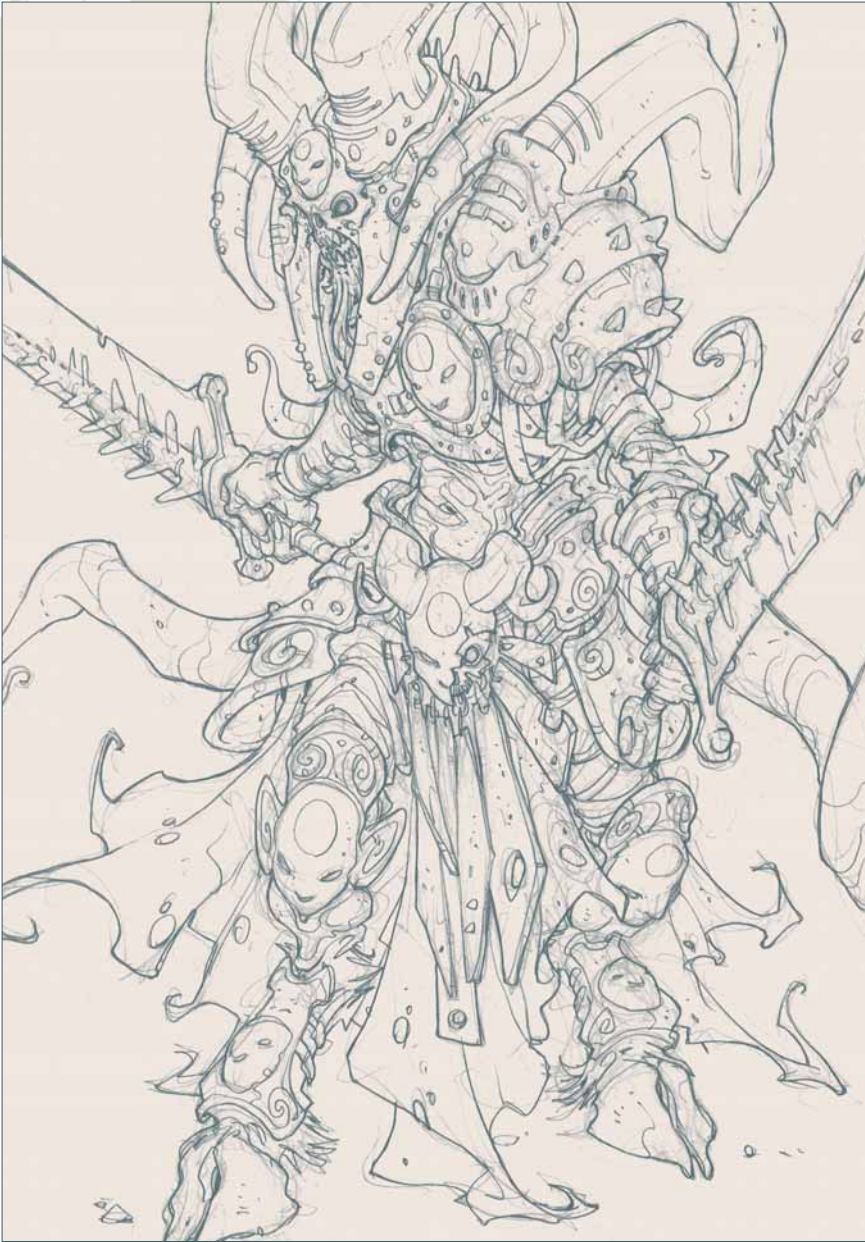
Feyd Mantis est un fidèle du culte de la Trinité des Abysses. Il maîtrise les aspects Altération, Création et Destruction.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

FEYD MANTIS				
10	5	7	7	5
2	7	5	9	
-	-	-	-	-

BÉLIAL				
20	3	10	10	6
3	7	11		
-	-	-	-	-



MELMOTH

« Tu ne peux pas me tuer. La mort ne veut pas de moi. »
– Melmoth

Incarnation

La tribu de Melmoth, inféodée aux Sessairs, formait une grande famille de mercenaires humains qui préférait souvent arpenter les Chemins du Destin plutôt que rester dans les Voies de la Lumière. Chacun, homme ou femme, était instruit dans l'art du combat.

Arrivé à la force de l'âge, Melmoth faisait figure de mémoire vivante de son clan. Il avait connu l'âge d'or des mercenaires et avait fait sauter les deux héritiers actuels, les jumeaux Lenaïc et Malal, sur ses genoux avant de leur apprendre à se battre. Le fier maître d'armes se tenait aux côtés de Lenaïc lors de son couronnement à la tête du clan.

À l'initiative de Lenaïc, la tribu de Melmoth proposa une alliance à une autre tribu Sessairs. Le jeune roi souhaitait fonder une petite nation et rejoindre définitivement les rangs de la Lumière. L'heure, disait-il, était venue de quitter les âges barbares pour entrer dans l'ère de la civilisation. Cette décision entraîna une discorde grandissante entre les frères régnants et divisa profondément le clan. Lors du banquet qui devait sceller l'alliance des deux clans et leur indépendance des Sessairs, Malal et ses partisans assassinèrent leurs invités et menacèrent leurs frères. Une terrible guerre tripartite éclata alors. Les partisans de Lenaïc, opposés aux insurgés de Malal, durent faire face au courroux de leurs anciens alliés.

Melmoth prit une fois encore ses armes et endossa son armure pour protéger les siens. Il se battit tour à tour aux côtés des deux frères. Lorsqu'il réalisa que les horreurs commises de part et d'autre rendait toute réconciliation impossible, le vénérable guerrier sombra dans la folie. Appelant de toute son âme la mort par les armes, il se livra à une orgie de violence comme son clan n'en avait jamais connue. Il fut à plusieurs reprises l'unique survivant de batailles de cette guerre et reçut d'horribles blessures. Ses exploits et sa terrible réputation attirèrent l'attention du Vice, dont le toucher corrompteur avait déjà souillé l'âme de Malal.

Lorsque la guerre s'acheva, Malal et Melmoth étaient Incarnés et régnaient sur la ville-fantôme de leur tribu. Les terres de leurs ancêtres étaient désormais les Plaines des larmes. Les Ténèbres

avaient réclamé le sang de leurs frères en gage des pouvoirs accordés à Malal. Le prince, paranoïaque, tua Melmoth sur les marches du palais où il célébrait, désormais seul, son absurde victoire. L'ancien maître d'armes était la mémoire de sa tribu, il avait vécu et était mort avec elle.

La mort ne vint pourtant pas mettre fin à l'histoire de Melmoth. Il fut ressuscité bien des années plus tard par les Mantis et devint un guerrier Crâne.

Melmoth sert la Maison Mantis depuis maintenant trois siècles et a tué au moins une personne chaque nuit. Seule sa soif de carnage parvient à éclipser temporairement les souvenirs qui le hantent, aussi part-il le plus souvent possible au combat partout sur Aarklash. Son extraordinaire résistance aux dégâts et sa faculté d'absorber l'énergie vitale de ses ennemis à travers Calvaire, sa lame de carnage, ont largement contribué à la réputation d'invincibilité des légions d'Achéron avant et pendant le Rag'narok. Melmoth est l'émissaire en armes d'Achéron.



Le sinistre guerrier Crâne a trouvé une partenaire dans le vice en Azaël, qu'il a sauvée d'une mort certaine sous la lame du champion Agonn. L'autarque nécromancienne semble exercer une singulière fascination sur Melmoth, qui se comporte avec elle en véritable protecteur.

Stratégie

Melmoth est une brute. Sa grande Force et son endurance exceptionnelle face aux dégâts lui permettent d'aller en première ligne et d'affronter des ennemis qui sembleraient bien plus impressionnants que lui au premier abord. Grâce à Calvaire, son épée, et sa faculté de Régénération naturelle, on peut compter sur lui pour faire face à des troupes très nombreuses. Attention cependant aux ennemis capables d'infliger une importante quantité de dégâts en peu de temps, comme la cavalerie par exemple.



Formation d'une unité

Melmoth peut intégrer n'importe quelle unité d'undead thralls. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Melmoth : 235 PA

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

Guerrier Crâne Melmoth est un guerrier Crâne. Melmoth donne Régénération à son unité. Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque  ou  annule un point de dégâts.

Azaël et Melmoth : La nécromancienne Azaël et le guerrier Crâne Melmoth peuvent rejoindre la même unité. Le joueur choisit lequel des deux est le meneur.

Attributs

Melmoth dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

Calvaire (1) : Melmoth régénère un point de vie pour chaque point de dégâts qu'il fait perdre à un ennemi.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.



EJHIN DE VANTH

« Écoutez le chant du Vice, comme il ravive votre âme ! »

Incarnation

Depuis quelques années, la Maison Vanth se distingue par le rythme soutenu auquel se succèdent ses chefs. Khalaal de Vanth, fidèle ami de Feyd Mantis, a ainsi disparu pour laisser sa place à la démoniste Irin de Vanth, qui vient elle-même de céder sa place à Ejhin, sa filleule. Jamais Achéron n'a possédé une Mère si jeune, si vive et si prometteuse.



Personne n'a revendiqué sa paternité et personne ne l'a connue enfant, ce qui ne manque pas de susciter de nombreuses interrogations au sein des autres Maisons obscures. Et pour cause : l'égérie des Vanth n'est ni tout à fait humaine, ni tout à fait démoniaque.

Depuis sa mystérieuse apparition au sein de l'Ordre du Bélier, Ejhin de Vanth est une icône aux yeux de sa famille. Elle est le fruit d'une communion au cours de laquelle tous les dynastes de la Maison Vanth ont invoqué le pouvoir de Salaüel à travers un portail ténébreux ouvert dans une fontaine de leur propre sang. Ejhin, fille de tous les Vanth, en a émergé dans toute sa macabre splendeur. Incarnée dès sa conception, elle était prête à répandre la parole du Vice sur Aarklash.

La concentration de sang démoniaque dans ses veines est si élevée que les Immortels des Ténèbres la considèrent comme l'une des leurs et ils la laisse les invoquer sans menacer d'emporter son âme. Ejhin est « l'enfant du Vice », messagère d'une éternité de Ténèbres dont la venue fut annoncée aux premiers Vanth par les démons.

Les mystiques des Maisons obscures connaissent pour la plupart la prophétie de l'enfant du Vice, transmise à Feyd Mantis par Khalaal de Vanth dans les premiers mois de leur amitié. Le consensus veut que ce messenger du Rag'narok soit Sariel, l'Immortel ailé dont la découverte permit aux Toges Noires d'exploiter leurs premières gemmes de Ténèbres. La prophétie est en discrédit depuis la fuite de Sariel à travers Aarklash ; les Achéroniens estiment que l'âge de l'enfant du Vice est désormais passé et qu'ils sont eux-mêmes les hérauts de l'âge de la destruction.

Ejhin rit en secret de la vanité de ses pairs et estime que l'Âge des Ténèbres n'en est qu'à ses balbutiements. Elle est une visionnaire, un mauvais génie qui veut faire d'Aarklash un enfer que même les plus pervers des Achéroniens ne peuvent imaginer. L'enfant du Vice encourage les Vanth à mettre de côté leurs préoccupations temporelles. Ils doivent embrasser leur véritable nature et accomplir leur suprême destinée : faire du Rag'narok la fin



d'un monde. Seuls les Vanth les plus puissants peuvent porter le poids d'un tel secret et ils soutiennent Ejhin de manière inconditionnelle. Nombreux sont ceux qui utilisent son sang pour leurs célébrations et leurs invocations. Il est en effet le fluide des Ténèbres dont émergent les démons les plus fantastiques. Ces derniers lui ont accordé leur sombre bénédiction : tout mal qui lui est destiné se détourne d'elle pour frapper les individus les plus proches.

Le rituel d'éternité n'est pas seulement sensé arrêter le temps et permettre aux Achéroniens de remporter la victoire. Son accomplissement permettra aussi de briser le cycle de la vie en permettant aux mortels d'échapper à la mort naturelle. Les ressources viendront rapidement à manquer et sans la mort, le vice régnera partout en maître. Parvenue au faite de sa puissance, Ejhin donnera alors les clés de la Création aux êtres qui rôdent dans les Ténèbres.

Les prières d'Ejhin de Vanth annoncent l'anéantissement total, un cataclysme où personne, pas même les Achéroniens, ne survivra. L'enfant du Vice rêve d'un chaos primordial d'où émergera une nouvelle Création.



Stratégie

Ejhin de Vanth peut rejoindre une unité nombreuse, où le nombre de points de foi générés et la compétence « Aimé des dieux » lui permettra d'appeler sans mal les communions réputées les plus difficiles. Au sein d'une escorte peu nombreuse, elle peut utiliser le Sceau des corrompus pour sacrifier des combattants amis et ainsi gagner des points de foi. Elle appelle alors des communions plus modestes mais censure sans mal les fidèles ennemis.

Ejhin de Vanth brille également par sa durée de vie. Le miracle « Bénédiction du Mal » la protège d'une élimination prématurée en détournant les dégâts qu'elle reçoit sur les combattants les plus proches, y compris les ennemis !

Formation d'une unité

Ejhin de Vanth peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Ejhin de Vanth : 205 PA.

Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.

Aimé des dieux : Les résultats +, et sont interprétés comme des lors des tests de Ferveur des combattants aimés des dieux.

Attributs

Ejhin de Vanth dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

Ejhin de Vanth est une fidèle du culte de la Trinité des Abysses. Elle maîtrise les aspects Altération et Destruction.

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.

Sceau des corrompus (1) : L'usage du Sceau des corrompus est déclaré lorsque Ejhin de Vanth puise dans la réserve de foi de son unité. Le joueur désigne autant de combattants amis dans la ligne de vue d'Ejhin de Vanth qu'il le souhaite. Les combattants désignés sont éliminés et l'unité d'Ejhin de Vanth gagne un nombre de points de foi égal à la somme de leurs points de vie (ou de structure) restants.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

CMYR DE VANTH

« *Mauvais sang ne saurait mentir !* »

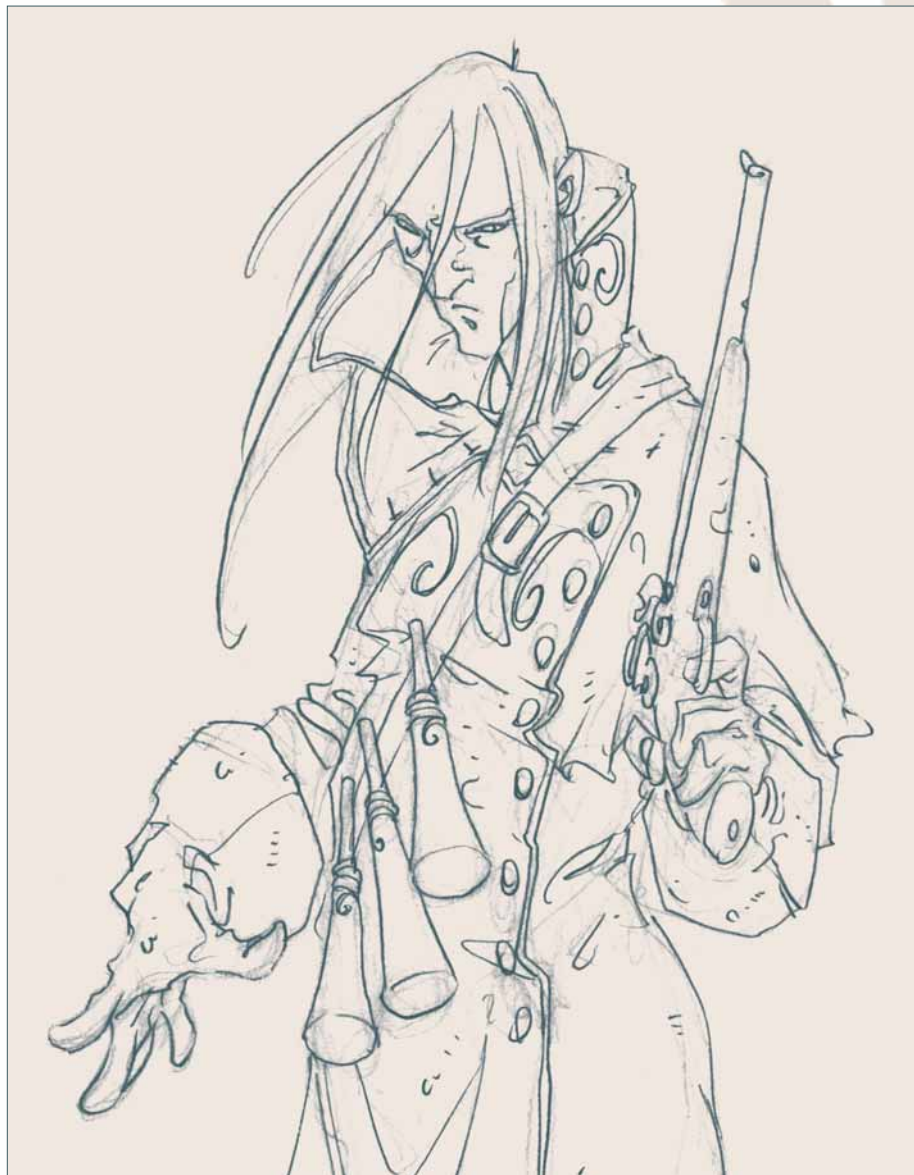
Incarnation

Comme toutes les Maisons obscures, les Vanth menèrent une purge au sein de leurs rangs au moment du soulèvement d'Achéron. Il n'était pas question d'éliminer des fidèles à la couronne d'Alahan, car tous les Vanth étaient déjà damnés, mais d'éliminer les éléments incontrôlables, gênants ou rétifs. Et, comme toutes les Maisons obscures, les Vanth déclarèrent avoir éliminé les indésirables jusqu'au dernier alors que ce n'était pas le cas : plusieurs d'entre eux étaient parvenus à s'échapper. Une modeste famille se réfugia ainsi dans la baronnie de Kallienne. Le couple et leurs trois enfants abandonnèrent leur ancien mode de vie, se convertirent au culte solaire d'Arin et changèrent de nom pour oublier le passé. Le passé, lui, ne les oublia pas.

Les membres de la famille Dinasyn, inconscients de leur origine, rendirent de grands services à la couronne d'Alahan au fil des générations. Personne n'expliquait l'étrange pouvoir de leur sang, capable de leur donner tour à tour la beauté du diable ou la laideur du vice, mais qui leur permettait toujours d'accomplir des prouesses. Bien des années après le soulèvement d'Achéron, Gadraan Dinasyn couvrit ainsi sa famille d'honneur en devenant le meilleur agent du baron Kelgar (cf. *Army Book : Lahmars*).

Cmyr Dinasyn, fils de Gadraan, était un rebelle qui ne pardonnait pas à son père ses trop nombreuses absences. Il devint Faucheur, tout comme lui, et voulut se forger une réputation capable d'éclipser la sienne. De Kallienne à Kaïber, de Laverne à Manilia, Cmyr devint la bête noire de ses officiers. Les faucheurs étaient réputés pour leur insolence mais Cmyr était un individu à part. Cynique et sinistre, il n'avait pas son pareil pour traquer les êtres maléfiques et sentir le vice, où qu'il soit et quelle que soit son apparence. « Le démon me parle. » disait-il.

Cmyr fit mine de s'assagir avec la maturité. Il entra au service de son père et devint rapidement l'un de ses meilleurs limiers. Le jeune homme dénonça plusieurs conspirations majeures et punit leurs instigateurs sans aucune pitié. Cmyr et ses hommes acquirent bientôt une réputation plus intimidante encore que celle des inquisiteurs d'Akkyllannie.



Le passé rattrapa Cmyr lentement et patiemment. Le Faucheur étudia d'abord les ouvrages de référence des Ténèbres pour mieux accomplir sa tâche, puis par intérêt grandissant. Ses méthodes d'investigation firent bientôt appel au pouvoir des Abysses. Mois après mois, l'influence maléfique se fit de plus en plus forte et Cmyr devint aussi vicieux que les monstres qu'il traquait. Le démon, dont il sentait la présence grandissante dans les rues de Kallienne, était à la fois son meilleur ami et son pire ennemi. Son âme se noircit et sa quête de justice devint peu à peu le prétexte à des démonstrations de violence. Les querelles qui le séparaient autrefois de son père reprirent avec une intensité inégalée. Un jour, Cmyr défia Gadraan en duel... et perdit.

Étendu sur le pavé et mortellement blessé, Cmyr refusa de mourir. Pris de colère et de dépit, il adressa une prière aux Ténèbres afin qu'il puisse se venger et atteindre la grandeur dont il rêvait tant. Il vendit son âme en échange d'un pouvoir si grand qu'il revint d'entre les morts. Investi d'une puissance nouvelle, le jeune homme se releva et vainquit Gadraan, le Vice terrassant la Vertu.



Un portail de Ténèbres, bientôt suivi de dizaines d'autres, s'ouvrit devant les portes de Kallienne et déversa un flot de morts-vivants. La bataille de Kallienne venait de débuter. Cmyr emprunta l'un de ces portails pour se rendre en Achéron.

L'ambitieux Cmyr, désormais incapable de servir la Lumière, s'est perdu dans les Méandres des Ténèbres et a rejoint l'Ordre du Bélér. Là, Ejhin de Vanth lui a dévoilé le secret de sa famille et l'a autorisé à reprendre son nom véritable : Cmyr de Vanth.

Après avoir reformé son unité de Faucheurs avec de nouvelles recrues, Cmyr est devenu le démon qu'il combattait autrefois. Tel l'ombre de son père, il est le principal agent de renseignement d'Achéron. Il ne dédaigne pas pour autant de prendre les armes et sème le chaos où il passe.

Stratégie

Cmyr de Vanth offre deux ressources stratégiques intéressantes au Bélér : des éclaireurs et des tireurs. Sa présence permet de recruter des faucheurs d'Alahan inféodés aux Ténèbres et d'utiliser leurs talents si particuliers. Cmyr est en outre un tireur d'élite capable d'abattre des cibles à une distance bien supérieure à celle des autres faucheurs. Il est un excellent chasseur d'Incarnés !



Formation d'une unité

Cmyr de Vanth peut intégrer n'importe quelle unité du Bélér. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Cmyr de Vanth : 165 PA

Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.

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

Les faucheurs de Cmyr : La présence de Cmyr permet de recruter des faucheurs (cf. *Army Book : Lahmars*) au sein de la compagnie.

S'il rejoint ses faucheurs, Cmyr perd 1 point d'attribut au profit de la compétence « 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.

Attributs

Cmyr de Vanth dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

INCARNÉS

ASURA DE SARLATH.



Les haillons du revenant (1): Asura acquiert Éthérée. Les résultats 3+, 2+ et ceux lus dans la colonne privilège sont interprétés comme des « 4+ » lors des tests d'Attaque réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

Sceptre de sombre absolution (1): Les jets de courage ennemis à l'encontre de l'unité d'Asura sont décalés d'une colonne vers la gauche.

Le sceau de Phobos (1): Asura acquiert un rituel de valeur 1, un rituel de valeur 2 et un rituel de valeur 3. Quelque soit les autres artefacts dont il s'équipe, Asura ne peut pas être en possession de 2 rituels de rang 3.

EXPLOIT: VICE CACHÉ.

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Asura à pied peut rejoindre n'importe quelle unité du Bélier. Asura à cheval ne peut rejoindre qu'une unité de cavalerie du Bélier.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Asura à pied: 320 PA

Résurrection / duel: 6.

Asura à cheval (cavalerie légère): 400 PA.

Résurrection / duel: 10.

COMPÉTENCES.

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 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.

ATTRIBUTS.

Asura est un magicien de la voie de la nécromancie. Il maîtrise les éléments air, feu et ténèbres. Il possède 3 points d'attributs pour acheter ses artefacts et rituels.



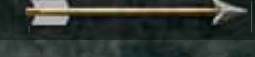


Asura à cheval

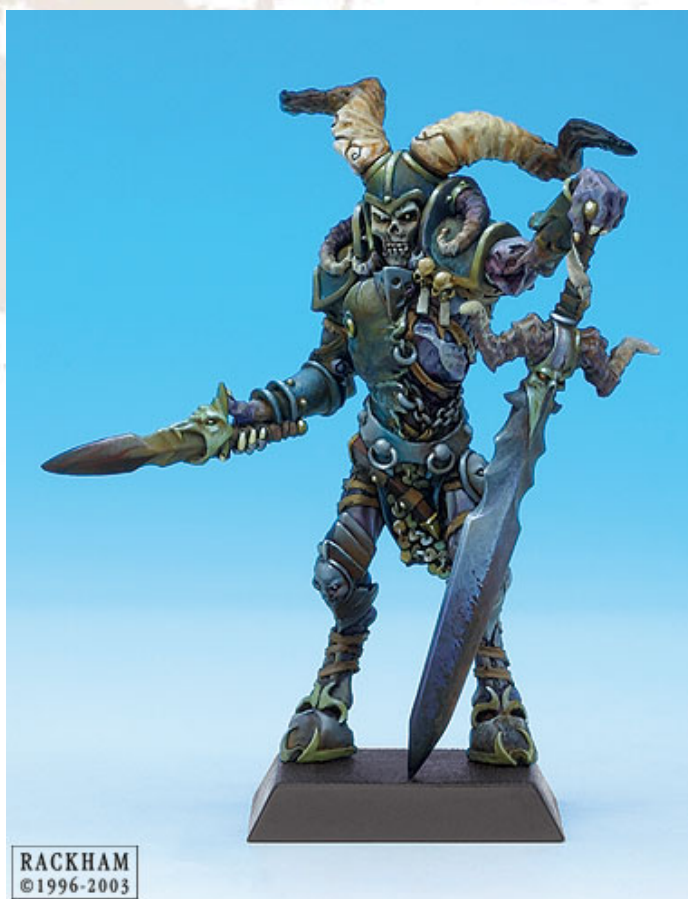






 15	 3	 5	 7	 5	 8
					
 3	 5	 8			
 -	 -	 -			

ALDÉRAN.



ATTRIBUTS.

Aldéran dispose de deux points pour acheter ses artefacts.

L'épée de Käer Méloth(1): Cette épée confère à Aldéran la compétence toxique.

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 6. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

EXPLOIT: VICE CACHÉ.

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Aldéran peut intégrer une unité d'infanterie de rang 1 ou 2.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Aldéran: 285 PA

Résurrection / duel: 5.

COMPÉTENCES.

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 ou annule un point de dégât.

Aldéran est un guerrier crâne. Il possède la compétence escorte.

Escorte : Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».



FORMATION DE L'UNITÉ.

Kain peut intégrer une unité d'infanterie de la compagnie du Bélier

EQUIPEMENT

Arme noire : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance du combattant sont relancés une fois de plus.

Escorte : Tous les paladins Crâne disposent de la compétence « Escorte ». Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « escorte » sont automatiquement transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts en surnombre sont effectivement infligés au combattant doté de la compétence « escorte ».

Lance : Un paladin Crâne toxique doté d'une



lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Kain: 420 PA

Résurrection / duel: 9.

COMPÉTENCES.

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.

Contre-attaque : Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

ATTRIBUTS.

Kain dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts et litanies

EXPLOIT: VICE CACHÉ.

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

LES GUERRIERS CRÂNE

46

INFANTERIE



Les guerriers Crâne sont le symbole de la puissance d'Achéron. Les enchantements qui animent leur chair putréfiée et leur os corrompus sont un secret bien gardé. Les nécromanciens achéroniens capables de les réaliser sont aussi rares qu'ils sont puissants.

Contrairement à la masse de morts-vivants du gros de l'armée d'Achéron, un guerrier Crâne est doté à la fois d'intelligence et de libre-arbitre. Il est le meneur idéal d'une unité de mort-vivants dépourvus d'intelligence. En l'absence de volonté pour les guider, ces derniers se contentent en effet d'attaquer inlassablement tout ce qui vit. Afin de répondre aux besoins militaires de la baronnie, les nécromanciens relèvent pourtant d'innombrables morts, bien plus qu'ils n'en peuvent diriger. La création d'une caste de guerriers capable de guider ces légions de cadavres nécroanimés était indispensable.

LES MEILLEURS DES GUERRIERS

Dans l'esprit des Achéroniens, un chef doit être fort et rapide. Lorsqu'il est relevé, un guerrier Crâne bénéficie d'enchantements particuliers qui le rendent plus rapide ; quant à la force, l'inépuisable vigueur que les Ténèbres insufflent dans les corps nécroanimés suffit amplement.

Si la qualité de ces enchantements éclaire la supériorité individuelle de ces combattants, elle n'y suffit pas tout à fait : un guerrier Crâne est trop vif, trop rapide, trop puissant pour un simple mort-vivant, même soumis à des enchantements particuliers. Tous ceux qui ont eu l'occasion d'affronter ces terribles combattants ont été unanimes à le reconnaître. Il y a quelque chose de plus dans ces guerriers, une férocité qu'aucun autre mort-vivant ne possède.

En outre, le rituel de nécroanimation des guerriers Crâne n'explique en rien le lien particulier qui les unit à leur escorte. Pourquoi des mort-vivants qui d'ordinaire se contentent d'attaquer stupidement les vivants deviennent-ils soudainement des gardes du corps attentifs si ce n'est intelligents ?

Un secret se dissimule au cœur du secret. Les guerriers Crâne ne sont pas de simples guerriers morts que l'on a relevés avec un soin particulier. Ce sont des Incarnés qui ont été définitivement tués par un de leur pairs. Les Achéroniens prisent par-dessus tout ces dépouilles car elles conservent une part de l'étincelle divine qui leur a été insufflée. Rien ne peut effacer cette marque sinon la destruction complète du corps, ce qui arrive rarement car ces grands héros, souvent tombés pour défendre leur peuple, sont généralement embaumés et enterrés avec tous les égards. Dès lors, les nécromanciens d'Achéron n'ont qu'à engager une équipe de pilliers de tombes grassement payés afin de voler ces corps demeurés en assez bon état, même après des siècles d'oubli !

REVENIR D'ENTRE LES MORTS

La transformation d'un Incarné défunt en guerrier Crâne n'est ni une résurrection, ni la naissance d'un nouveau combattant : c'est une déchéance. La conscience qui anime ce corps conserve du passé de l'ex-Incarné des souvenirs lacunaires, voilés par les Ténèbres qui ont remplacé la vie comme principe moteur. Les sentiments les plus puissants se maintiennent parfois quelque temps mais l'influence des Ténèbres finit toujours par en avoir raison et par transformer en envie, en haine ou en mépris même l'amour le plus sincère. Quant aux sensations moins intenses, telles la faim, la soif ou le sommeil, elles sont remplacées par un désir avide de meurtre, de sang et de violence.

En outre, si le libre-arbitre est le privilège de ces puissants combattants, l'influence du mana obscur les pousse naturellement à rejoindre les armées des Ténèbres. Ils furent peut-être des champions des Voies de la Lumière ou des Chemins du Destin, mais il ne reste pas assez de sentiments en eux pour qu'ils en aient plus qu'une vague nostalgie, vite transformée en une haine viscérale.

Au sein des armées des Méandres des Ténèbres, la simple logique convainc aisément les guerriers Crâne de choisir l'armée qui les a animés : Achéron et Pandemonium. Elle est, après tout, la seule qui puisse les relever encore s'ils venaient à être abattus et la seule qui puisse les accepter durablement tels qu'ils sont.

LES MAÎTRES DES MORTS

Dans les armées de vivants, les Incarnés inspirent une loyauté sans faille à leurs troupes. Chaque soldat devient un garde du corps prêt à sacrifier sa vie pour sauver celle de ces héros si admirés.

Dans les armées de morts, les guerriers Crâne génèrent la même dévotion, mais auprès de leurs suivants mort-vivants. Ils sont toujours accompagnés de quelques zombies et squelettes qui les suivent et leur obéissent, faisant rempart de leur corps en cas de danger.

Les nécromanciens d'Achéron ont mis cette particularité à profit en permettant aux guerriers Crâne de se nourrir des énergies qui animent leurs sbires mort-vivants. Dès qu'un guerrier Crâne est blessé, son corps aspire le mana ténébreux contenu dans n'importe quel membre de son escorte afin de refermer ses blessures. Le serviteur est détruit dans le processus mais cela n'a guère d'importance. Les morts apparaissent bien vite dans le sillage d'un guerrier Crâne !

Il ne s'agit d'ailleurs pas d'un processus volontaire : tout au plus les guerriers Crâne peuvent-ils choisir lequel de ces fidèles serviteurs lui offrira son existence.

DES FIDÈLES, DES GUERRIERS ET DES MAGICIENS

De leur vivant, certains Incarnés furent des fidèles ou des magiciens. Lorsque la dépouille d'un Incarné est nécroanimée, le savoir-faire dont il disposait de son vivant ne disparaît pas. Un ex-Incarné magicien ne perd pas sa capacité à manipuler le mana et un ex-Incarné fidèle revenant d'entre les morts pourra encore intercéder auprès des dieux. Comme dans tous les autres domaines, l'influence corruptrice des Ténèbres agit cependant sur ces capacités. Les guerriers Crâne utilisent avec une aisance surnaturelle le mana ténébreux et leurs suppliques ne parviennent plus qu'aux divinités les plus sombres.

Quant aux guerriers, ils se transforment de manière plus subtile mais non moins radicale. Au fil des siècles, les nécromanciens d'Achéron ont déterminé qu'un guerrier Crâne qui était un combattant de son vivant pouvait affronter son nouvel état de deux manières.

Certains considèrent leur état de mort-vivant comme une chance de poursuivre leur existence et le combat malgré leur trépas. Leur volonté de ne pas retourner à la tombe est si forte qu'elle galvanise les sombres énergies qui ont remplacé leur force vitale et se diffuse aux serviteurs qui les accompagnent : en leur présence, les morts régénèrent de leurs blessures de manière surnaturelle.

D'autres conservent une aigre nostalgie de la vie qui les animait, sans pourtant souhaiter revenir à l'immobilité de la mort. Le souvenir de leur existence passée les rend amers et empoisonne lentement leur esprit d'une haine tenace pour ceux qui ont la chance de vivre encore. La haine alimente les Ténèbres, qui génèrent une aura empoisonnée autour de ces guerriers Crâne. Leurs corps et celui des serviteurs mort-vivants qui les accompagnent se met à suinter d'un poison acide capable de ronger n'importe quelle matière.

L'ESCORTE DES GUERRIERS CRÂNE

Les zombies et les squelettes qui accompagnent un guerrier Crâne sont appelés des « thralls ». Ils forment à la fois l'escorte et la matière première des pouvoirs de leur maître. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls à pouvoir leur offrir ces extraordinaires capacités mystiques. Les paladins noirs sont connus pour alimenter ces pouvoirs à la seule force de leur ferveur fanatique – et de leur sang, répandu pour défendre les guerriers Crânes.

Tant qu'il est entouré par sa garde rapprochée, un guerrier Crâne ne craint rien. Même si ses serviteurs n'interceptent pas les coups qui lui sont destinés, il peut encore aspirer leur essence afin de se régénérer.

Escorte : Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

UNDEAD THRALLS

« Ho... non ! Ils se relèvent ! »

– Entendu lors d'une confrontation

L'essentiel des armées d'Achéron est composé de cadavres semés par le Rag'narok à travers Aarklash et ressuscité par les nécromanciens.

Certains sont les dépouilles de soldats morts il y a bien longtemps, des squelettes dont les os ne tiennent que par la grâce des Ténèbres. D'autres sont des zombies créés à partir de cadavres dont la décomposition n'a pas encore rongé les chairs et mis les os en évidence.

L'équipement hétéroclite de ces morts-vivants asservis regroupe n'importe quelle arme encore en état de blesser et des fragments d'armure à l'utilité douteuse ; les morts-vivants ne craignant plus la douleur, ils peuvent encaisser des dommages terrifiants sans jamais tomber.

Les morts-vivants asservis sont animés par la soif de tuer, comme s'ils devaient tirer des vivants une éclatante vengeance pour l'affront qu'ils subissent dans la mort. Comment tolérer la présence des vivants à leurs côtés ? Seuls les Achéroniens, bénis par le Bélier, semblent échapper à leur mortelle vindicte.

Avec un ou plusieurs guerriers Crâne pour les diriger et leur conférer des pouvoirs surnaturels, les morts-vivants asservis deviennent une armée bien ordonnée, soutenus par des capacités mystiques redoutables

STRATÉGIE

Les morts-vivants asservis avancent, sans craindre la mort. Lorsqu'ils atteignent un adversaire, ils le frappent, encore et encore, jusqu'à ce qu'il soit en état de les rejoindre dans la mort.

Déjà dangereux seuls, les morts-vivants asservis n'atteignent pourtant leur pleine puissance que lorsqu'un ou plusieurs guerriers Crâne les mènent. Le Crâne abyssal leur permet, grâce à son miracle, de courir plus vite que les chevaux. Avec le Crâne régénérant, leurs blessures se referment à vue d'œil. Les cadavres de leurs ennemis se relèvent pour combattre à leurs côtés grâce au sortilège du Crâne nécromancien. Leurs coups suintent d'un poison mortel avec le Crâne toxique. Tout change, mais toujours pour le même résultat : une mort inéluctable.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 5 à 16.

Équipement : Variable mais sans intérêt.

Combattants spéciaux : Guerrier Crâne abyssal, guerrier Crâne nécromancien, guerrier Crâne régénérant et guerrier Crâne toxique.

Escorte : Tous les guerriers Crâne disposent de la compétence « Escorte ». Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

Lance : Un guerrier Crâne toxique doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COÛT D'UNE UNITÉ D'UNDEAD THRALLS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif double (2)	Effectif maximum (3)	Combattant supplémentaire
Standard	225	425	625	+35

(1) : 4 undead thralls et 1 guerrier Crâne (2) : 8 undead thralls et 2 guerriers Crâne (3) : 14 undead thralls et 2 guerriers Crâne



COMBATTANTS SPÉCIAUX

Guerrier Crâne abyssal (Ferveur 3) : Le guerrier Crâne abyssal peut appeler le miracle « Déplacement infernal » sur une unité juste avant qu'elle se déplace. Il doit disposer d'une ligne de vue vers sa cible. Quel que soit le mouvement choisi, l'unité se déplace de 25 cm ou moins. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Guerrier Crâne nécromancien (Pouvoir 4) : Le guerrier Crâne nécromancien peut lancer le sortilège « Drain de vie » à chaque foi qu'un ennemi est éliminé par son unité. Un combattant éliminé de l'unité du guerrier Crâne (hors Incarné) revient en jeu et en formation, hors du contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible, Drain de vie est sans effet. Ce sortilège coûte 5 point de mana.

Guerrier Crâne régénérant : L'unité du guerrier Crâne régénérant acquiert la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégâts.

Guerrier Crâne toxique : L'unité du guerrier Crâne toxique acquiert la compétence « 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 +. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.



GOULES

« À table ! »

– Cri de guerre des goules



Ces humanoïdes contrefaits et nécrophages ne vivent que pour dévorer les cadavres des vaincus. D'une agilité redoutable, les goules sont capables de gravir un mur escarpé en un clin d'œil et de rester des heures sans bouger, à observer une proie. D'un comportement inégal, parfois léthargique, souvent agressif, les goules ont développé un culte des Ténèbres : elles vénèrent leur kriss, un poignard à lame ondulée à qui elles attribuent leur propre férocité et leur soif de carnage. Une goule ne se déplace jamais sans sa lame, sans laquelle elle deviendrait un prédateur faible et stupide, dépourvu de cet instinct du combat qui fait toute sa puissance.

STRATÉGIE

Contrairement aux autres mort-vivants, les goules courent vite. Cela leur permet de se porter rapidement au contact de la chair délectable de leurs ennemis. Une fois à pied d'œuvre, elles réservent une mauvaise surprise à leurs adversaires : non seulement les goules courent vite, mais elles débitent leurs proies avec l'efficacité gourmande d'un dévoreur affamé lâché dans un couvent akkylanien par une nuit de pleine lune.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 6 à 15.

Équipement : Armure de cuir, couteaux de boucher x2.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

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.



COÛT D'UNE UNITÉ DE GOULES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	650	+55

(1) : 6 goules. (2) : 12 goules.



PALADINS NOIRS

« Je suis le code d'honneur du Fléau, et ta mort y est inscrit en première page ! »

– Un paladin noir.



Les paladins noirs d'Achéron sont entourés d'une macabre aura de prestige. Ces guerriers marqués par les Ténèbres sont loyaux, au-delà de toute raison, aux idéaux de leur baronnie. Les paladins noirs forment une élite particulière parmi les troupes humaines d'Achéron. Ces combattants légendaires honorent une forme de spiritualité pervertie et un code moral aux préceptes très stricts qui ne cessent d'attirer les guerriers les plus puissants et les plus infâmes d'Aarklash. Les paladins noirs ne se reconnaissent pas de chef ; pour eux, seule la maîtrise de la guerre apporte la respectabilité. La mort ne leur fait pas peur, tant qu'elle n'est pas inutile.

Le Codex du Fléau est le pilier des doctrines de leur ordre. La ténacité et la force y tiennent une place essentielle, tout comme une certaine forme d'honneur : un paladin noir honore un ennemi jugé digne de lui en l'anéantissant.

STRATÉGIE

Les paladins noirs sont l'invulnérable écueil sur lequel se brisent toutes les offensives ennemies. Retranchés derrière leur bouclier, ils sont impossibles à toucher et tous les coups qui les manquent donnent lieu à une impitoyable riposte, rendue d'autant plus meurtrière par leurs armes noires. En dehors des effets mystiques et des armes à distance, les paladins ne craignent rien.

Lorsqu'ils reçoivent le soutien d'un ou plusieurs paladins Crânes, on jurerait que l'inéluctabilité du trépas s'est incarnée et a entrepris de démontrer sa toute-puissance sur un champ de bataille !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Catégorie : Infanterie (Rang 3).

Effectif : 4 à 6.

Équipement : Armure noire, bouclier et épée noire.

Combattants spéciaux : Paladin Crâne abyssal, paladin Crâne nécromancien, paladin Crâne régénérant, paladin Crâne toxique.

Arme noire : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance du combattant sont relancés une fois de plus.

Escorte : Tous les paladins Crâne disposent de la compétence « Escorte ». Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « escorte » sont automatiquement transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts en surnombre sont effectivement infligés au combattant doté de la compétence « escorte ».

Lance : Un paladin Crâne toxique doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COÛT D'UNE UNITÉ DE PALADINS NOIRS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	475	+80
1 combattant spécial	450	600	+80
2 combattants spéciaux	575	725	+80

(1) : 4 paladins noirs dont 0 à 2 paladins Crâne

(2) : 6 paladins noirs dont 0 à 2 paladins Crâne.

COMPÉTENCES



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

Contre-attaque : Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encounter. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Paladin Crâne abyssal (Ferveur 3) : Le paladin Crâne abyssal peut appeler le miracle « Déplacement infernal » sur une unité juste avant qu'elle se déplace. Il doit disposer d'une ligne de vue vers sa cible. Quel que soit le mouvement choisi, l'unité se déplace de 25 cm ou moins. Ce miracle coûte 5 point de foi.

Paladin Crâne nécromancien (Pouvoir 4) : Le paladin Crâne nécromancien peut lancer le sortilège « Drain de vie » à chaque foi qu'un ennemi est éliminé par son unité. Un combattant éliminé de l'unité du paladin Crâne revient en jeu et en formation, hors du contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible, Drain de vie est sans effet. Ce sortilège coûte 5 point de mana.

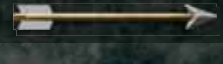
Paladin Crâne régénérant : L'unité du paladin Crâne régénérant acquiert la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque  ou  annule un point de dégâts.

Paladin Crâne toxique : L'unité du paladin Crâne toxique acquiert la compétence « 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 +. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

BLACK PALADIN

				
				
	1	7	5	
	-	-	-	

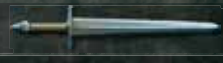
ABYSSAL PALADIN SKULL

					
					
	2	7	7		
	-	-	-		

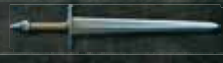
TOXIC PALADIN SKULL

					
					
	2	7	9		
	-	-	-		

UNDYING PALADIN SKULL

					
					
	2	7	9		
	-	-	-		

NECROMANCER PALADIN SKULL

					
					
	2	7	7		
	-	-	-		



! GARGOYLES !

GARGOUILLES



« Capitaine ! La cathédrale ! Elle... Elle bouge ! »

– Dernières paroles de Sýll, *selsým* cynwall.

Sinistres créatures jaillies des profondeurs de la nuit et des cauchemars des hommes, les gargouilles sont les gardiennes des mausolées d'Achéron.

Ces créatures démoniaques sont dotées d'une peau très épaisse et de griffes capables de déchirer le métal comme un simple parchemin. Elles peuvent se présenter sous bien des formes en fonction de leur origine. Dotées d'une intelligence inégale, variant de l'instinct le plus primitif aux capacités les plus développées, les gargouilles savent se montrer aussi dociles envers leurs maîtres qu'elles sont impitoyables envers leurs ennemis. Leurs qualités de gardiennes discrètes et dissuasives sont universellement reconnues. On trouve parfois des gargouilles en dehors des armées d'Achéron, des forêts d'Allyvie jusqu'aux canyons de Bran-Ô-Kor. Elles sont souvent la propriété de magiciens isolés, assez forts pour les invoquer et assez subtils pour ne pas se laisser posséder par les Ténèbres.

STRATÉGIE

Il existe peu de combattants plus sauvages, plus brutaux et plus mortellement efficaces qu'une gargouille. Solides, terrifiantes, incroyablement rapides, ces créatures forment la troupe de choc d'Achéron. En tant que créatures volantes, elles ignorent les obstacles et s'abattent comme une avalanche de haine sur l'ennemi qu'elles lacèrent avec une férocité inhumaine. Leur solidité les met à l'abri de toute riposte, quand il reste des adversaires pour la porter !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 2).

Effectif : 2 à 4.

Équipement : Aucun.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES



Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

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.



COÛT D'UNE UNITÉ DE GARGOUILLES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	575	+140

(1) : 2 gargouilles. (2) : 4 gargouilles.

WAMPHYR



« Il y a pire que des vautours planant sur le champ de bataille... »

– Diction du Béhémoth.

Les wamphyr sont des créatures nées des Ténèbres, de la même « famille » que les goules. Au sein des forces achéoniennes, les wamphyr volent en avant des armées de morts, portés par la puissance du mana ténébreux bien plus que par leurs ailes décharnées. Ils planent au-dessus du champ de bataille en attendant que sonne leur heure... L'heure du dîner !

Ils s'abattent en nuées sauvages sur leurs ennemis. Ils en déchirent la chair chaude et goûteuse à l'aide des ergots acérés qui ornent leurs ailes. Ils enfouissent leur visage dans les plaies béantes qu'ils viennent d'ouvrir, se gorgeant de sang et de viande fraîche.

Les wamphyr sont une abomination avide lâchée à la surface d'Aarklash. Ils sont si monstrueux qu'aucun des Pères, pourtant toujours en quête d'une horreur à commettre, n'a osé en revendiquer la paternité. Et pour cause, les wamphyr sont les enfants difformes mais naturels des goules, transformés sous l'influence du mana ténébreux.



STRATÉGIE

Les wamphyr sont à la fois rapides, puissants et mortellement dangereux. Ils n'ont pas l'endurance d'un guerrier en armure lourde mais ils compensent cette apparente faiblesse par le nombre et la férocité de leurs attaques. Face à leur appétit follement avide, une armure de plates est comme une chemise de toile : un emballage qu'il convient de déchirer pour accéder à cette chair si convoitée. Grâce à leurs ailes, aucun obstacle ne saurait les ralentir lorsqu'ils se mettent en quête de viande vivante, la seule qui leur importe.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 3).

Effectif : 4 à 8.

Équipement : Aucun.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Férocité : Les résultats +, et sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

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.

COÛT D'UNE UNITÉ DE WAMPHYRS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	800	+100

(1) : 4 wamphyr

(2) : 8 wamphyr.

CENTAURES LOURDS

« Des centaures lourds d'Achéron ! Ô Arin, pourquoi nous as-tu abandonnés ? »

– Extrait d'une chanson de geste bahrane



Les centaures lourds sont depuis toujours les plus puissants serviteurs mort-vivants que la nécromancie permet d'animer. Les Achéroniens offrent des fortunes pour des fragments de squelettes de centaures et accumulent patiemment les ossements afin de reconstituer un de ces combattants de légende.

Le centaure mort-vivant n'est pas lent, bien au contraire : il galope avec l'aisance d'une abomination nécroanimée pour qui la fatigue n'est même plus un souvenir. En outre, il est doté de la puissance maléfique des enchantements qui le font se mouvoir. Enfin, ce qu'il perd en souvenirs de sa vie passée et en capacité de réflexion est compensé par la haine des vivants et par une ruse infernale.

Reste la grande question que tous les spécialistes des Ténèbres se sont posés : pourquoi les squelettes de centaures ont-ils des propriétés si extraordinaires en nécromancie ? Ce secret demeure. Peut-être les hommes originaires de Kel le savent-ils.

STRATÉGIE

À la manière de n'importe quelle unité de cavalerie lourde, les centaures d'Achéron sont un énorme marteau destiné à briser n'importe quelle coquille, si résistante soit-elle. Il ajoute cependant une touche de terreur qui leur garantit d'avoir une bonne chance de combattre des adversaires affaiblis par la peur. En outre, ce sont des prodiges d'endurance, que seuls les coups les plus puissants peuvent atteindre. Quant à les abattre... On dit que seule l'artillerie de Kaïber est parvenue à accomplir ce prodige !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Cavalerie lourde (Rang 3).

Effectif : 2

Équipement : Armure noire, bouclier et lance (allonge).

Combattants spéciaux : Aucun.

Armure Noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre du combattant sont relancées une fois de plus.

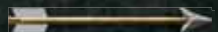
Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.



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.

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

HEAVY CENTAUR				
				
	15	5	8	7
				
	2	5	9	
				
	-	-	-	

COÛT D'UNE UNITÉ DE CENTAURES LOURDS

Composition	Effectif standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	325	+165

(1) : 2 centaures lourds.

PORTE DES ENFERS

« Qu'est-ce que cette porte fait au milieu de la cour de ma forteresse ? »

– Le chevalier Artamel, avant sa mort.

La porte des enfers est un portail de Ténèbres employé par les Achéroniens et certains de leurs alliés afin d'envoyer leurs troupes là où l'ennemi ne les attend pas. Aarklash les a découvertes avec stupéfaction lors de la bataille de Kalienne, lorsque des hordes de morts-vivants les empruntèrent pour se déployer au cœur même du territoire ennemi.

STRATÉGIE

Les portes des enfers ont une faible valeur stratégique, aussi leur destruction est sans grande importance. Elles ont en revanche un formidable potentiel tactique : en reliant la zone de déploiement de leur compagnie à un objectif ou à celle de l'ennemi, elles offrent de fascinantes perspectives de victoire !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Machine de guerre.

Effectif : 2.

Équipement : Aucun.

Combattants spéciaux : Aucun.



COMPÉTENCES

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.

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.

COÛT D'UNE UNITÉ DE PORTES DES ENFERS

Composition	Effectif standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	100	+55

(1) : 2 portes des enfers

RÈGLES SPÉCIALES

- **Déplacement :** La porte des enfers ne peut pas se déplacer.
- **Engagement :** La porte des enfers ne représente aucune menace au contact. Elle ne peut pas engager d'ennemis bien qu'elle puisse être engagée. Les combattants qui se désengagent d'elle ne sont pas éliminés.
- **Incarné :** Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité de porte des enfers.
- **Pas de formation :** Les portes des enfers n'ont pas à respecter les règles de formation.

ZOMBIES

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE ZOMBIES

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	700	+45
1 combattant spécial	375	725	+45
2 combattants spéciaux	400	750	+45

(1): 8 zombies dont 0 à 2 fossoyeurs.

(2): 16 zombies dont 0 à 2 fossoyeurs.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 8 à 16

Équipement: Epée longue rouillée et pavois.

Combattant spéciaux: Fossoyeurs.

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Fossoyeurs (FOI 4): Le premier fossoyeur donne régénération à l'unité. Si un deuxième fossoyeur est présent, le joueur peut dépenser des points de foi supplémentaires afin d'obtenir des dés de régénérations supplémentaires. 3 points de foi permettent d'obtenir 1 dé supplémentaires.

WOOZ

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE WOОZ

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	360	+120

(1): 3 woоз

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature rang 2.

Effectif: 3

Equipement: aucun.

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.

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 ou annule un point de dégât.

CHAROIGNARD

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE CHAROIGNARS

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	400	+135

(1): 3 charognards

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie légère rang 2.

Effectif: 3

Équipement: aucun.

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.

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 ou annule un point de dégât.



SPECTRE

Format réunion



COMPÉTENCES.

Éthéré : Les résultats 3+, 2+ et ceux lus dans la colonne privilège sont interprétés comme des « 4+ » lors des tests d'Attaque réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

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.

COÛT D'UNE UNITÉ DE SPECTRES.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	380	+190

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature rang 3.

Effectif: 2

Équipement: 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.

(1): 2 spectres.

CARNETS DE VOYAGE



La quête du pouvoir et du savoir anime les nobles d'Achéron jusqu'à leur mort. Ils sont prêts à toutes les horreurs pour suivre la piste d'un artefact légendaire ou reconstituer les fragments d'un rituel perdu. Peu importe si les seigneurs d'outre-tombe sont déjà assis sur des montagnes de trésors : seule compte leur inextinguible soif de domination !

Les artefacts, rituels et communions peuvent être acquis par les Incarnés lors de la constitution des compagnies. Chaque Incarné dispose pour cela d'un nombre de points indiqué dans sa description. Les artefacts, rituels et communions de Rang 3 sont uniques, ils ne peuvent être acquis que par un seul Incarné de la compagnie.

ARTEFACTS

Les nobles d'Achéron collectionnent les artefacts comme on collectionne les œuvres d'art : pour la passion et le prestige. L'art qu'ils convoitent est cependant interdit et seuls les damnés reconnaissent la valeur de telles œuvres. La plupart de ces objets ont été enchantés dans les forges des Griffes de la Terreur ; d'autres ont été volés dans les tombes d'anciennes civilisations avant d'être corrompus par les Ténèbres.

La valeur de chaque artefact est indiquée entre parenthèses.

Arme des Abysses (3) : ~~Chaque touche au corps à corps élimine un combattant ennemi.~~

Arme noire (1) : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Armure noire (1) : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Blason des Obscurs (1) : L'Incarné dispose d'un point de vie supplémentaire.

Cornes de damnation (1) : Le porteur peut contrôler une unité invoquée choisie par le joueur, même s'il n'est ni fidèle ni magicien. S'il est fidèle ou magicien, il peut contrôler une unité de plus.

Crâne d'obsidienne (1) : L'usage de Crâne d'obsidienne est déclaré lors de l'activation de n'importe quelle unité amie. Un combattant choisi par le joueur au sein de l'unité active est éliminé ; l'Incarné en possession de Crâne d'obsidienne est soigné d'un point de dégâts.

Codex de Salaüel (2) : Le fidèle doté de cet artefact acquiert une communion de valeur 3.

Diamant noir (2) : ~~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.

Liber Necromantia (2) : Le magicien doté de cet artefact acquiert un rituel de valeur 3.

Liber Typhonis (3) : L'usage du Liber Typhonis est déclaré une fois par tour. Le porteur lance avec succès n'importe quel rituel de nécromancie de valeur 2, même s'il n'est pas magicien. Aucun point de mana n'est dépensé. Le rituel ne peut donc pas être contré.

GRIMOIRE

La nécromancie est née de la magie hermétique d'Alahan et des savoirs magiques corrompus par le vice. Elle détourne et exploite les énergies ténébreuses qui accompagnent les morts dans leur voyage vers l'au-delà. Les nécromanciens l'emploient pour réveiller les esprits des défunts en esclavage et faire passer leurs ennemis de vie à trépas.

Armée des morts

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Spécial
Durée : Instantané

~~Le magicien invoque une unité du Bélier de Rang inférieur ou égal au sien. Le joueur choisit son effectif (à partir du standard) et les éventuels spécialistes qu'elle contient.~~

Assemblage macabre

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 10
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantané

La moitié (arrondi à l'inférieur) des combattants éliminés de l'unité du magicien reviennent en jeu, en formation et hors du contact de l'ennemi. Ce rituel n'est pas assez puissant pour faire revenir un Incarné en jeu. Les combattants qui n'ont pas été remis en jeu sont écartés : ils ne peuvent plus bénéficier des effets de ce rituel.

Champion de la mort

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Un Incarné éliminé
Durée : Instantané

L'Incarné ciblé est ressuscité sans dépenser de point d'Elixir, même s'il a été éliminé par un autre Incarné. Il rejoint la compagnie du Bélier et intègre une unité choisie par le joueur.





In Pulverum Revertis*

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 15
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Chaque combattant de l'unité subit un test de Force dont la valeur d'action est égale à 6.

Invocation macabre

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Spéciale
Durée : Instantané

~~Le magicien invoque une unité de Rang 1 à effectif standard et qui ne comprend aucun spécialiste.~~

Linceul mortuaire

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert Éthéré. Les résultats +, + et sont interprétés comme des + lors des tests d'Attaque réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

Malédiction

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Le joueur choisit une caractéristique. L'unité ciblée relance une fois de plus les réussites obtenues avec la caractéristique désignée.

*Tu retourneras à la poussière

Porte des enfers

~~Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Spécial
Durée : Tour~~

Le magicien invoque ~~une porte~~ des enfers (cf. p. 57).



Regrets éternels

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantané

L'unité est soumise à un test de Courage (5). En cas d'échec, elle est en Déroute.

Rituel de chair

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Fin du tour

L'unité acquiert 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.

LITANIE

Le culte de la Trinité obscure apparaît parfois comme une simple contradiction des valeurs culturelles et morales des autres peuples d'Aarklash. Il n'en est rien : là où d'autres religions visent à élever l'âme vers un idéal spirituel, la Trinité obscure n'aspire qu'à en révéler les faiblesses et à faire du vice une force. Les fidèles d'Achéron aspirent à l'immortalité en s'abandonnant à tous leurs vices.

Absolution des Obscurs

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert Insensible. Lorsqu'elle 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.

Appel des Abysses

Culte : Trinité obscure
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Champ de bataille
Durée : Tour

La difficulté des tests de Courage des unités ennemies est lue une colonne ~~vers la droite~~ dans le tableau de résolution.

Brasier de la damnation

Culte : Trinité obscure
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 5
Difficulté : 7
Cible : Un combattant
Durée : Instantané

Le combattant ciblé subit un test de Force (8).



Danse macabre

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert 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.

Déchéance

Culte : Trinité obscure
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.

Éveil du démon

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité ajoute son Attaque à sa Force pour les tests de Force au corps à corps ou à distance.



Mauvais œil

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Mauvais œil est appelé juste après un test ennemi. Le test est annulé et relancé.

Possession

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 8
Difficulté : 9
Cible : Le fidèle
Durée : Tour

Le fidèle, quel que soit son Rang, devient l'avatar de la Trinité obscure. Il regagne alors tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé supplémentaire pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps et à distance. En outre, la réserve mystique de son unité gagne immédiatement 15 points de mana et 15 points de foi. Cette communion est sans effet sur un Incarné qui est déjà l'avatar d'un dieu.

Sabbat

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité est considérée comme étant dotée de Féal. Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

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. Elle est considérée comme une unité ennemie par toutes compagnies en présence. Elle ne peut pas quitter volontairement le champ de bataille.~~

ERRATA

Format réunion

ERRATA RACKHAM

• Melmoth (p. 40)

La compétence « Escorte » a été oubliée.

Escorte : Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont automatiquement transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts en surnombre sont effectivement infligés au combattant doté de la compétence « Escorte ».

• Tir contre des Undead thralls (p.48) ou Black Paladins (p.51)

Tir : Lorsqu'une unité composée de combattants standards et de guerriers ou de paladins Crâne est prise pour cible par un tir, la valeur de Résistance employée est celle des combattants standards, à moins que l'unité ciblée ne comprenne plus d'undead thralls ou de paladins noirs.

• Invocation macabre (p.59)

Le rituel « Invocation Macabre » permet d'invoquer une unité du Bélier à effectif standard, y compris si cet effectif comprend des combattants spéciaux.

• Porte des enfers (p.59)

Ce rituel permet d'invoquer une unité de Porte des Enfers.

• Appel des Abysses (p.59)

Cette communion décale la difficulté des tests de Courage vers la gauche et non pas vers la droite.

ERRATA FORMAT RÉUNION

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.

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 3. De plus. Le texte est modifié.

Le joueur choisit en début de partie quel type d'unité il souhaite invoquer.

Une unité de rang 3 à effectif minimum ou une unité de rang 1 ou 2 à effectif maximum.

PORTE DES ENFERS

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Spécial

Durée : tour

Le magicien invoque une unité de porte des enfers. Une fois que l'unité a été téléportée à l'autre porte des enfer, elle ne peut entreprendre aucune action jusqu'à la fin du tour.

CENTAURES LOURDS:

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

Les centaures lourds ne possèdent plus l'armure noire.

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....

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 à son contact.

GUERRIER CRÂNE ABYSSAL:

Le guerrier crâne abyssal ne peut utiliser son sortilège que sur son unité.

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.

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.

Le mouvement du grand crâne repasse à 15cm.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	525	+90
1 combattant spécial	400	575	+90
2 combattants spéciaux	450	625	+90

(1): 4 paladins noirs ont 0 à 2 paladins crânes

(2): 6 paladins noirs ont 0 à 2 paladins crânes

LYBER TYPHONIS.

Lors de la constitution des armées le joueur choisit deux rituels de la voie des ténèbres de rang même s'il n'est pas magicien. Le porteur lance avec un succès un des deux rituels une seule fois par tour. ce rituel ne peut être contré.

si il invoque une unité de porte des ténèbres, celle-ci disparaît en fin de tour.

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 effectuer de test.

PALADINS NOIRS.

Le coût des paladins noirs a été modifié.

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.

REGRETS ÉTERNELS

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantané

L'unité est soumise à un test de Courage (5). En cas d'échec, elle est en Déroute.

Modifier :

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 2

Mana : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantané

L'unité ciblée est en déroute. Par ailleurs, lors de son activation, le test de ralliement sera de difficulté 5 que l'unité soit libre de tout adversaire ou non.

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

MAISONS OBSCURES

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.

MAISON DE BRISIS.

Père et Mère : Armariel de Brisis et Rhéa de Brisis.

Maison/Charisme (5 P.A.) :

La valeur de MOU des unités de la maison Brisis est de 10 cm.

Solo/Diversité (10 P.A.) : Lors de la composition des armées, n'importe quel Incarné de Brisis voit sa portée mystique augmentée de 10 cm.

Solo/Prodige (10 P.A.) : Lors de la constitution des armées, n'importe quel Incarné magicien de Brisis doté de cette capacité peut échanger l'un des Éléments qu'il maîtrise (hors Ténèbres) contre l'Air, le Feu ou la Terre.

MAISON HESTIA

Maison / armée des morts (0 PA) : Lorsque les unités de zombie ou d'undead thrall sont recrutées à leur effectif maximum, le joueur peut recruter deux combattants de plus gratuitement dans ces unités à effectif maximum.

Solo / seigneur Embrassé (15 PA) : Seul un Incarné de la maison Hestia peut être affecté de l'effet « seigneur embrassé ». Il acquiert la compétence implacable. S'il dispose déjà de cette compétence son effet n'est pas cumulé. L'incarné doit obligatoirement rejoindre une unité de zombies ou d'undead.

Solo / Feu (15) : Lors de la constitution des ar-

mées, l'Incarné d'Hestia peut changer l'un des éléments qu'il maîtrise (hors ténèbres) contre le feu.

MAISON LAZARIAN.

Maison / Charnel (5 PA) : Un Lazarian doté de cette compétence acquiert mutation. Cependant, les unités de rang 2 ne peut bénéficier que d'un seul dé de mutation (au lieu de deux) et les unités de rang 3 que de deux dés (au lieu de 3).

Maison / mystique (5 PA) : Les combattants de l'unité peuvent agir normalement contre les unités éclaireurs. Ils ne permettent cependant pas aux unités non affilié à la capacité mystique d'agir normalement face aux éclaireurs.

Solo / Résurrection (10 PA) : une seule unité par tour doté de la compétence régénération se trouvant à 30 cm ou moins d'un Incarné Lazarian doté de Résurrection, relance ses échecs sur ses jets de régénération.

MAISON MANTIS.

Maison / Suprématie (5 PA) : Les combattants de la maison Mantis possède la compétence abomination. Par ailleurs règles de jets de courage effectués contre les combattants de la maison Mantis sont différentes. Lors d'un jet de courage contre les combattants de la maison Mantis le joueur ne peut pas dépenser de point d'élixir pour réussir automatiquement le jet de courage ou payer de point d'élixir pour relancer un test raté. En contre partie, si le jet est un échec, le joueur, n'est pas en déroute mais tous il ne pourra pas placer de dés en défense et n'obtiendra aucun dé supplémentaire sur tous ses tests jusqu'à ce que son jet de ralliement soit une réussite.

Solo / Prince des Ténèbres (10 PA) :

L'Incarné Mantis est considéré comme un porte étendard. Ainsi toute unité possédant une ligne de vue sur cet Incarné peut utiliser sa valeur de COU +2 pour effectuer ses tests de COU (face aux hypériens par exemple).

Solo / Evangile du mal (10 PA) : L'incarné

Mantis doté de la capacité Evangile du mal gagne 1 point de plus en FOI.

MAISON SARLATH.

Maison / paradoxe (5 PA) : 1 dé paradoxe est acquis par tranche même incomplète de 500 PA de combattant dotés de cette capacité. Les dés paradoxe sont lancés avant le déploiement et ne peuvent pas être relancés.

Le joueur peut choisir un de ses dés paradoxe avant la résolution d'un test d'ATT ou de FOR d'un combattant ennemi ou d'un combattant ami doté de la capacité paradoxe. Son résultat est celui qui doit être considéré comme retenu pour le test désigné. Le dé est ensuite défaussé. Un seul dé ne peut être utilisé par test.

Solo / Air (10 PA) : Lors de la constitution des armées, n'importe Incarné de la maison Sarlath doté de cette capacité peut échanger l'un des éléments qu'il maîtrise (hors ténèbres) contre l'Air.

Solo / démence prophétique (10 PA) : Cette capacité ne peut être attribuée qu'à un Incarné de Sarlath. Une fois par tour, une unité comportant un Incarné doté de cette compétence peut utiliser gratuitement la tactique « refus ». Le joueur passe son tour.

MAISON TANIT.

Maison / gardien (5 PA) : A chaque fois qu'un Tanith élimine un combattant il acquiert autant de marqueurs que de points de vie du combattant éliminé. Au début de l'activation d'une unité Tanit, des marqueurs acquis peuvent être défaussés afin que l'unité Tanit activée puisse bénéficier des effets ci-dessous. Une même unité Tanit peut bénéficier de plusieurs avantages simultanément.

Le premier chiffre indique le nombre de marqueur à défausser.

1 : l'unité acquiert 5 mana / point de foi à condition qu'elle contienne un combattant magicien / fidèle (maximum 15 foi ou mana ou combinaison des deux sur une même unité).

2 : Un combattant Tanit est soigné d'un cran de blessure (maximum 2 points de vie maximum).

2 : L'unité Tanit acquiert un dé de plus dans sa réserve de dé (maximum 3 dés).

2: L'unité peut relancer un test de FOR raté au corps à corps à distance ou lors d'un désengagement (maximum une relance).

Maison / Errance (5 PA) : cette capacité ne peut être attribuée qu'à des combattants dont la caractéristique de peur est inférieure ou égale à 5. L'unité est dotée de la compétence Eclairer. Il n'est possible d'affilier qu'une unité par bannière même incomplète à la Maison errance.

Solo / Terre (10 PA) : Lors de la constitution des armées, n'importe Incarné de la maison Tanit doté de cette capacité peut échanger l'un des éléments qu'il maîtrise (hors ténèbres) contre la Terre.

MAISON VANTH.

Maison / Pacte (5 PA) : Seuls les Incarné magiciens de la maison de Vanth peuvent acquérir cette capacité. Le cout en invocation des élémentaires est réduit de 5 mana.

Maison / Diabolique (5 PA) : Lors de son activation, les combattants de l'unité peuvent rajouter +1 à une des caractéristiques suivantes : ATT, DEF, RES ou FOR.

Solo / éminence grise (10 PA) : l'Incarné gagne +1 en AUT.

MISE À JOUR

Format réunion

31/05/2014:

Maison Tanit

Maison / Errance (5 PA) : cette capacité ne peut être attribuée qu'à des combattants dont la caractéristique de peur est inférieure ou égale à 5. L'unité est dotée de la compétence Eclaireur. Il n'est possible d'affilier qu'une unité par bannière même incomplète à la Maison errance.

Maison Lazarian

Solo / Résurrection (10 PA) : une unité se trouvant à 30 cm ou moins d'un Incarné Lazarian doté de Résurrection et doté de la compétence régénération, relance ses échecs sur ses jets de régénération.

Maison obscure Hestia.

Solo / seigneur Embrassé (15 PA) : Seul un Incarné de la maison Hestia peut être affecté de l'effet « seigneur embrassé ». Il acquiert la compétence implacable. S'il dispose déjà de cette compétence son effet n'est pas cumulé. L'incarné doit obligatoirement rejoindre une unité de zombies ou d'undead.

Solo / Feu (15) : Lors de la constitution des armées, l'Incarné d'Hestia peut changer l'un des éléments qu'il maîtrise (hors ténèbres) contre le feu.

Maison brisis.

Maison/Charisme (10 P.A.) :

La valeur de MOU des unités de la maisons Brisis est de 10 cm.

Solo/Diversité (10 P.A.) : Lors de la composition des armées, n'importe quel Incarné de Brisis voit sa portée mystique augmentée de 10 cm.

Solo/Prodige (10 P.A.) : Lors de la constitution des armées, n'importe quel Incarné magicien de Brisis doté de cette capacité peut échanger l'un des Éléments qu'il maîtrise (hors Ténèbres) contre l'Air, le Feu ou la Terre.

18/08/2014.

Maison Tanit.

Maison / gardien (5 PA) : A chaque fois qu'un Tanith élimine un combattant il acquiert autant de marqueurs que de points de vie du combattant éliminé. Au début d'une activation, plusieurs unités Tanith peuvent être désignés. Des marqueurs acquis sont ainsi défaussés pour afin qu'ils bénéficient des avantages ci-dessous.

Le premier chiffre indique le nombre de marqueur à défausser.

1 : l'unité acquiert 5 mana / point de foi à condition qu'elle contienne un combattant magicien / fidèle.

2 : Un combattant Tanit est soigné d'un cran de blessure.

3 : L'unité Tanit acquiert un dé de plus dans sa réserve de dé (maximum 3 dés).

4 : L'unité peut relancer un test de FOR raté (corps à corps ou désengagement).

14/08/2015:

Maison Lazarian

Solo / Résurrection (10 PA) : une seule unité par tour doté de la compétence régénération se trouvant à 30 cm ou moins d'un Incarné Lazarian doté de Résurrection, relance ses échecs sur ses jets de régénération.

11/09/2015:

Maison Mantis

Maison / Suprématie (5 PA) : Les combattants de la maison Mantis possède la compétence abomination. Par ailleurs règles de jets de courage effectués contre les combattants de la maison Mantis sont différentes. Lors d'un jet de courage contre les combattants de la maison Mantis le joueur ne peut pas dépenser de point d'élixir pour réussir automatiquement le jet de courage ou payer de point d'élixir pour relancer un test raté. En contre partie, si le jet est un échec, le joueur, n'est pas en déroute mais tous il ne pourra pas placer de dés en défense et n'obtiendra aucun dé supplémentaire sur tous ses tests jusqu'à ce que son jet de ralliement soit une réussite.

site.