

L'âge du Rag'Narok

Confrontation



L'armée de

L'HYDRE

Army book



Ce livre d'armée n'est pas une production de Rakham.



LEVER UNE ARMÉE

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

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 cinq choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « ! », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie, cavalerie, créatures, machines de guerre ou titans) 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.

Une compagnie est constituée de bannières. Une bannière regroupe 7 unités.

Infanterie * (!)

Infanterie ou créature */**

Créature */**/**

Cavalerie **/**

Infanterie ou cavalerie */**/**

Infanterie ***

Machine de guerre

(!): cette unité doit être recrutée obligatoirement pour commencer une bannière.

LES UNITÉS.

Dans cette section, les unités sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, 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. Note : Chaque troupe est indiquée en français puis en anglais car sur les cartes Confrontation leur nom est en anglais.

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 minimum 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 P.A. 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 P.A. de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

DON DE L'HYDRE

Don de l'Hydre : Une unité ou un Incarné de l'Hydre subit un point de dégât de moins que prévu à chaque fois qu'un test de Force est réalisé à son encontre.

3 EXPLOIT DES INCARNÉS.

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire coutant un point à toute son unité.

ARAQSALIL



FORMATION DE L'UNITÉ.

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

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Araqsalil: 165 PA

Résurrection / duel: 3.

ATTRIBUTS.

Araqsalil dispose d'un point pour acheter ses artefacts.

EXPLOIT: .

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

NILARAKH



FORMATION DE L'UNITÉ.

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

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Nilarakh: 155 PA

Résurrection / duel: 3.

ATTRIBUTS.

Nilarakh dispose d'un point pour acheter ses artefacts

EXPLOIT: .

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

AKKADHALET

6



RACKHAM
©1996-2003



nienne. Il maîtrise l'élément Ténèbres. Il dispose d'un point pour acheter ses artefacts et rituels.

Chaos intérieur (réservé à Akkadhalet)

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 6

Difficulté : 5

Cible : une unité ennemie

Durée : Tour

Ce rituel est lancé après le jet d'autorité et avant que le premier ordre soit attribué (à sa compagnie ou à la compagnie adverse). L'adversaire ne pourra pas utiliser la tactique « annulation ».

EXPLOIT: .

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

FORMATION DE L'UNITÉ.

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

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Akkhadalet: 175 PA

Résurrection / duel: 4.

ATTRIBUTS.

Akkadhalet est un magicien de la Voie Chto-

NERÂN



Valeur : 1

Foi : 6

Difficulté : 6

Cible : Unité de Nerân.

Durée : Tour

La valeur de peur de Nerân est augmentée de deux points et son unité acquiert la compétence abominable. Lors d'un test de courage à l'encontre de l'unité possédant la compétence abominable le joueur lance deux dés et retiendra le moins bon.

FORMATION DE L'UNITÉ.

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

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Nerân: 190 PA

Résurrection / duel: 4.

ATTRIBUTS.

Nerân est un fidèle du Culte de Mid Nor. Il maîtrise les aspects Altération, Création et Destruction. Il dispose d'un point pour acheter ses artefacts et litanies.

La pelisse de l'ombre (1):

A chaque fois que Nerân effectue une blessure sa valeur de résistance augmente de 1 point. Nerân ne peut pas obtenir plus de trois points de résistance au cours de la partie.

Chant des possédés (Réservé à Nerân)

Culte : Mid-Nor

Aspect : Création

EXPLOIT:

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

AKARENSETH



8

FORMATION DE L'UNITÉ.

Akarenseth peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie de l'Hydre.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Akarenseth: 190 PA

Résurrection / duel: 4.

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.

ATTRIBUTS.

Akarenseth dispose de deux points pour acheter ses artéfacts

Suc de vivacité (1): l'unité de l'incarné a une valeur de mouvement de 10 au lieu de 7.

EXPLOIT:

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

AZAHIR



Azahir				
	7	5	9	5
		2	5	5
		-	-	-

FORMATION DE L'UNITÉ.

Azahir peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie de l'Hydre.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Azahir: 195 PA

Résurrection / duel: 4.

COMPÉTENCES.

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

ATTRIBUTS.

Azahir dispose de deux points pour acheter ses artefacts

Protection de la poupée (2): l'unité d'Azahir acquiert la compétence Insensible.

EXPLOIT:

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

KANIZHAR

10



Bave corrosive (1): Kanizhar acquiert la compétence toxique.

EXPLOIT:

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Kanizhar peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie de l'Hydre.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Kanizhar: 195 PA

Résurrection / duel: 2.

COMPÉTENCES.

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

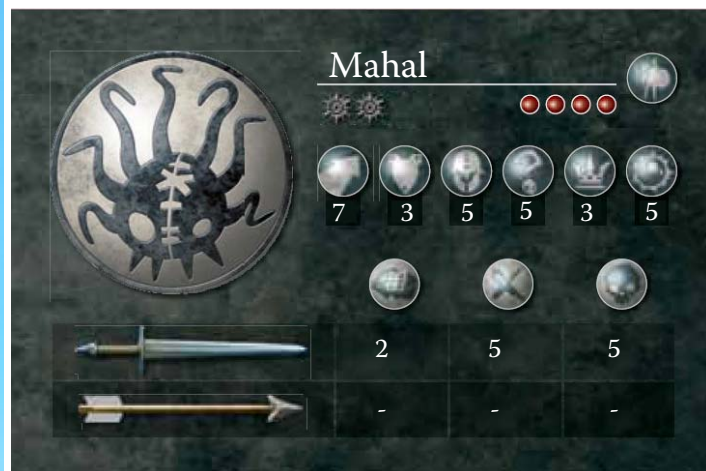
ATTRIBUTS.

Kanizhar dispose de deux points pour acheter ses artefacts.

MAHAL



RACKHAM
©1996-2003



Orgie sanguinaire (1): L'unité de Mahal ignore les effets de la peur.

EXPLOIT: .

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Mahal peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie de l'Hydre.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Mahal: 205 PA

Résurrection / duel: 4.

COMPÉTENCES.

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

ATTRIBUTS.

Mahal est un magicien de la Voie Chthonienne. Il maîtrise les éléments Eau et Ténèbres. Il dispose de deux points pour acheter ses artefacts et rituels.

IH-IBENSETH

12



Aralith (1): l'incarné acquiert la compétence bretteur (pour chaque réussite sur ses tests de DEF il obtient des dés d'attaques à utiliser après les jets de blessure de l'adversaire).

Le masque du Tortionnaire (2): Lorsqu'Ih-Ibenseth place tous ses dés en attaque il gagne un dé de plus au corps à corps (max 3 dés au total) par combattant à son contact. Si il se bat contre des profils différents il doit répartir ses dés obtenus par le masque du tortionnaire contre chacun des profils de manière équitable.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Ih-Ibenseth peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie ou de créature de la compagnie de l'Hydre.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Ih-Ibenseth: 345 PA

Résurrection / duel: 7.

COMPÉTENCES.

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

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.

ATTRIBUTS.

Ih-Ibenseth dispose de trois points pour acheter ses artéfacts.

EXPLOIT:

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

KELZARAL



RACKHAM
©1996-2005

FORMATION DE L'UNITÉ.

Kelzaral peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie ou de créature de la compagnie de l'hydre.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Kelzaral: 340 PA
Résurrection / duel: 7.



COMPÉTENCES.

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

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

ATTRIBUTS.

Kelzaral est un fidèle du Culte de Mid Nor. Il maîtrise les aspects altérations, Création et destruction.

Chaplin des gouffres (1): Kelzaral acquiert la compétence iconoclaste.

EXPLOIT: .

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

YH-SABAHAL

14



FORMATION DE L'UNITÉ.

Yh-Sabahal peut rejoindre n'importe quelle unité de cavalerie de la compagnie de l'Hydre. Il peut également former une unité à lui tout seul. Yh-Sabahal fait partie des unités de cavalerie lourde.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Yh-Sabahal: 555 PA

Résurrection / duel: 11.

COMPÉTENCES.

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.

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.

(Allonge): Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou



situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS.

Yh-Sabahal dispose de trois points pour acheter ses artefacts.

L'armure de asservis (1): A chaque fois qu'un combattant (allié ou ennemi) situé à 10 cm ou moins de Yh-Sabahal est éliminé l'Incarné gagne autant de marqueurs que de points de vie du ou des combattants éliminés (maximum 6 marqueurs). A n'importe quelle activation Yh-Sabahal peut dépenser jusqu'à 4 marqueurs pour augmenter sa valeur de résistance d'autant de points. L'effet dure jusqu'à sa prochaine activation.

La poupée fleau (1): lorsqu'il accompagne une unité de rodeur des abîmes, toute son unité acquiert la compétence vol.

Sephra la démoniaque (1): Si à l'issue d'un combat Yh-Sabahal se trouve encore au corps à corps il a le droit d'effectuer un nouveau combat avec autant de dés que de blessures qui ont été infligées précédemment.

EXPLOIT:

Pour un point d'élixir, un incarné peut donner une tactique supplémentaire à un point à toute son unité.

GUERRIER DES GOUFFRES

15



COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIER DES GOUFFRES.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1

Effectif: 8 à 16

Equipement: Epées, boucliers

Combattants spéciaux: musiciens, porte étendard, collecteur des gouffres.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Collecteur des gouffres (FOI 4): Le collecteur peut appeler le miracle « Volonté de Mid-Nor ». Celui-ci peut ramener en jeu et en formation un combattant de l'unité éliminé ce tour qui ne soit pas un Incarné. Ce miracle coûte 5 points de foi. Ce miracle ne peut pas être appelé plus de trois fois de suite lors d'un même tour de jeu.

Porte étendard: Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur valeur de peur.

Musicien: Lors que l'unité est en formation compacte au moment où elle effectue un assaut elle lit ses tests d'attaque une colonne plus à droite.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	600	+40
1 combattant spécial	325	625	+40
2 combattants spéciaux	350	650	+40
3 combattants spéciaux	375	675	+40
4 combattants spéciaux	400	700	+40

(1): 8 guerriers des gouffres dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 collecteurs.

(2): 16 guerriers des gouffres dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 collecteurs.

HALLEBARDIER

16



qu'une seule fois par tour.

COÛT D'UNE UNITÉ DE HALLEBARDIERS

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	675	+45
1 combattant spécial	350	700	+45
2 combattants spéciaux	375	725	+45
3 combattants spéciaux	400	750	+45
4 combattants spéciaux	425	775	+45

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1

Effectif: 8 à 16

Equipement: Hallebarde

Combattants spéciaux: Marionnettiste, moissonneur de chagrin

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Moissonneur de chagrin (FER 4): Le collecteur peut appeler le miracle « Volonté de Mid-Nor ». Celui-ci peut ramener en jeu et en formation un combattant de l'unité éliminé ce tour qui ne soit pas un Incarné. Ce miracle coûte 5 points de foi. Ce miracle ne peut pas être appelé plus de trois fois de suite lors d'un même tour de jeu.

Marionnettiste (POU 3): Le marionnettiste peut lancer le sortilège « Nécrose ». Les combattants lisent leurs tests de force une colonne plus à droite. Ce sortilège coûte 5 points de mana et ne peut être lancé

(1): 8 Hallegardiens dont 0 à 2 marionnettiste, 0 à 2 moissonneur de chagrin.

(2): 16 Hallegardiens dont 0 à 2 marionnettiste, 0 à 2 moissonneur de chagrin.

CRACHE FEU



17

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1

Effectif: 3

Équipement: Crache feu

Combattants spéciaux: Aucun.

Crache feu: tir à aire d'effet.

Tir à air d'effet: Les tirs de à effet de zone affectent une Aire d'effet de 3 cm de rayon. Certaines armes à distance sont capables d'affecter toute une zone plutôt qu'une cible unique. Les armes à aire d'effet peuvent éliminer plus de cibles qu'il n'y a de dés d'attaque à distance. Elles peuvent également éliminer des cibles hors de vue des tireurs. Un seul gabarit est utilisé par salve, quelque soit le nombre de tireurs.

Les tests d'attaque à distance réussis augmentent l'aire d'effet de l'arme ; les échecs font dévier l'attaque à distance. Pour savoir qui est touché par le tir à aire d'effet d'une unité, le joueur place le gabarit sur le combattant de son choix parmi ceux que le tireur voit dans l'unité ciblée. Les combattants situés même partiellement sous le gabarit subissent le test de Force.

Si au moins un échec est obtenu sur le test d'attaque à distance, le tir dévie. Pour résoudre cela, lancez un dé : son résultat indique la direction de la déviation (le gabarit présente six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test d'Attaque à distance. Si tous les tests d'Attaque à distance sont réussis, le gabarit reste en place.

Si les dés ne donnent que des échecs, le tir dévie dans les mêmes conditions mais avec un minimum de 10 cm (dix graduations).

Après avoir placé le gabarit, le joueur détermine la zone affectée par l'attaque à distance. L'aire d'effet indique quelle graduation lire sur le gabarit. Tout combattant à l'intérieur de cette graduation est affecté.

L'aire d'effet est déterminée de la manière suivante :

- Si le résultat « Attaque à distance – portée » est un défi , le tir se perd dans la nature et ne touche rien ;
- Si tous les tests d'Attaque à distance sont des échecs, l'aire d'effet est celle de l'arme utilisée ;
- Si au moins un test d'Attaque à distance est réussi, l'aire d'effet est celle de l'arme multipliée par le nombre d'attaques à distance réussies. Si ce résultat dépasse 10, l'aire d'effet est égale à 10 et les combattants affectés subissent deux tests de Force au lieu d'un.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CRACHE FEU.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	240	+80

(1): 3 crache feu

INCUBE

18



COÛT D'UNE UNITÉ D'INCUBES.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	300	+50

(1): 6 incubes

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2

Effectif: 6

Équipement: Vouge

Combattants spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

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

MOISSONNEUR



COÛT D'UNE UNITÉ DE MOISSONNEURS

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	325	+115

(1): 6 Moissonneurs

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2

Effectif: 6

Équipement: Faux du tourment

Combattants spéciaux: Aucun

COMPÉTENCES.

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

PORTEUR DE FLÉAU



au corps à corps une colonne plus à gauche. Ce sortilège coûte 5 manas et ne peut être lancé qu'une seule fois sur une même unité adverse au cours du tour.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2

Effectif: 6 à 9

Équipement: Arme d'hast - Chaines -Acolytes de la Désolation

Combattants spéciaux: porte étendard, musicien, maître des poupées

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.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Porte étendard: Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur valeur de peur.
Musicien: Lors que l'unité est en formation compacte au moment où elle effectue un assaut elle lit ses tests d'attaque une colonne plus à droite.

Maître des poupées (POU 3): Le maître des poupées peut lancer le sortilège « décomposition » sur une unité ennemie au contact de son unité. Aucune ligne de vue n'est nécessaire. L'unité ennemie lira ses tests de force

COÛT D'UNE UNITÉ DE PORTEURS DE FLÉAU

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	450	+50
1 combattant spécial	325	475	+50
2 combattants spéciaux	350	500	+50
3 combattants spéciaux	375	525	+50
4 combattants spéciaux	400	550	+50

(1): 6 porteurs de fléau dont 0 à 1 musicien, 0 à 1 porte étendard, 0 à 2 maître des poupées

(2): 6 porteurs de fléau dont 0 à 1 musicien, 0 à 1 porte étendard, 0 à 2 maître des poupées

LARVE CHTONIENNE



21

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature rang 2

Effectif: 2

Equipement: tentacules

Combattants spéciaux: Aucun

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 5 ou 6 annule un point de dégât.

COÛT D'UNE UNITÉ DE LARVES CHTONIENNES

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	230	+115

(1): 2 larves

LES LARVES CHTONIENNES.

Une fois par tour, une unité dont au moins un membre se trouve à 10 cm ou moins d'une unité de larve Chtonienne bénéficie de la compétence régénération.

RODEUR DES ÂBÎMES



COÛT D'UNE UNITÉ DE RODEURS DES ABIMES

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie légère rang 3

Effectif: 3 à 6

Équipement: Lame abyssale, Masque de tourmenteur.

Combattants spéciaux: Aucun

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	625	1300	+215

COMPÉTENCES.

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

Force en charge : Lorsqu'il a réussi une charge, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps.

(1): 3 rôdeurs des abîmes

(2): 6 rôdeurs des abîmes

GUERRIER DE L'HYDRE

23



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3

Effectif: 4 à 6

Équipement: Armure lourde, hachoir tentacule

Combattants spéciaux: Equarrisseur purulent, Psychopompe putrescent.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Equarrisseur purulent (FER 4): L'équarrisseur peut appeler le miracle intrépidité démoniaque. Lors d'un assaut les membres de son unité peuvent se déplacer d'une valeur maximale de 25 cm. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Psychopompe putrescent (POU 3): Le psychopompe peut lancer le sortilège « inversion trompeuse ». Le joueur peut intervertir deux combattants de l'unité (incarné compris).

COMPÉTENCES.

Implacable : Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat.

Ceux-ci ne bénéficient pas du bonus de charge.

Cette compétence peut être utilisée une fois par

tour.

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.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIERS DE L'HYDRE.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	600	+100
1 combattant spécial	425	625	+100
2 combattants spéciaux	450	650	+50

(1): 6 guerriers de l'hydre dont 0 à 1 équarrisseur purulent, 0 à 1 psychopompe putrescent

(1): 9 guerriers de l'hydre dont 0 à 1 équarrisseur purulent, 0 à 1 psychopompe putrescent

SENTINELLES



RACKHAM
©1996-2003



champ de bataille. Tant qu'une unité éclaireur se trouve à plus de 20 cm de toute unité ennemie, l'unité éclaireur ne peut faire l'objet d'aucune action offensive.

Une unité d'éclaireur peut être prise pour cible par la compagnie adverse dès lors que:

- Une unité ennemie se trouve à 20 cm ou moins de l'éclaireur (une unité qui se trouvait à plus de 20 cm de l'éclaireur ne peut pas charger une unité d'éclaireur encore non révélée).
- qu'elle réalise une action mystique.
- qu'elle est prise pour cible par une action mystique amie.
- qu'elle entreprend une action offensive (tir, magie, foi, charge...)

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3

Effectif: 4 à 6

Équipement: Armure lourde, hachoir tentacule

Combattants spéciaux: Aucun.

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.

Eclaireur: Une unité composée de combattants tous éclaireurs peuvent se déployer sur tout le

COÛT D'UNE UNITÉ DE SENTINELLES

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	600	+100

(1): 4 sentinelles

(2): 6 sentinelles

CYCLOPE

25



COÛT D'UNE UNITÉ DE CYCLOPE

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	275	+275

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Créature rang 3

Effectif: 1

Equipement: la broyeuse, la faucheuse.

Combattants spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

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

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

TOUR DÉMONIAQUE

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: machine de guerre rang 3

Effectif: 1 machine

Équipement: canon démon lourd

Combattants spéciaux: Aucun.

Servants: aucun

Tir à effet de zone.



LA TOUR DÉMONIAQUE.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Déplacement** : La tour démoniaque peut marcher et tirer ou tirer et marcher lors du tour en cours. Si elle cours elle ne peut cependant pas tirer lors du tour en cours et lors du tour suivant.
- **Engagement** : La tour démoniaque 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.
- **Tir sur l'unité** : La tour peut être prise pour cible par tous les effets de jeu à distance comme le tir ou les effets mystiques
- **Incarné** : Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité du casse montagne.

COMPÉTENCES.

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

Désengagement : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence peut se désengager dans effectuer de tests de désengagement.

COÛT D'UNE UNITÉ DE TOUR DÉMONIAQUE

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	275	+275

TIR À EFFET DE ZONE

Tir à air d'effet: Les tirs de à effet de zone affectent une Aire d'effet de 3 cm de rayon. Certaines armes à distance sont capables d'affecter toute une zone plutôt qu'une cible unique. Les armes à aire d'effet peuvent éliminer plus de cibles qu'il n'y a de dés d'attaque à distance. Elles peuvent également éliminer des cibles hors de vue des tireurs. Un seul gabarit est utilisé par salve, quelque soit le nombre de tireurs.

Les tests d'attaque à distance réussis augmentent l'aire d'effet de l'arme ; les échecs font dévier l'attaque à distance. Pour savoir qui est touché par le tir à aire d'effet d'une unité, le joueur place le gabarit sur le combattant de son choix parmi ceux que le tireur voit dans l'unité ciblée. Les combattants situés même partiellement sous le gabarit subissent le test de Force.

Si au moins un échec est obtenu sur le test d'at-



RACKHAM
© 1996-2007

10 et les combattants affectés subissent deux tests de Force au lieu d'un.

attaque à distance, le tir dévie. Pour résoudre cela, lancez un dé : son résultat indique la direction de la déviation (le gabarit présente six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test d'Attaque à distance. Si tous les tests d'Attaque à distance sont réussis, le gabarit reste en place.

Si les dés ne donnent que des échecs, le tir dévie dans les mêmes conditions mais avec un minimum de 10 cm (dix graduations).

Après avoir placé le gabarit, le joueur détermine la zone affectée par l'attaque à distance. L'aire d'effet indique quelle graduation lire sur le gabarit. Tout combattant à l'intérieur de cette graduation est affecté.

L'aire d'effet est déterminée de la manière suivante :

- Si le résultat « Attaque à distance – portée » est un défi, le tir se perd dans la nature et ne touche rien ;
- Si tous les tests d'Attaque à distance sont des échecs, l'aire d'effet est celle de l'arme utilisée ;
- Si au moins un test d'Attaque à distance est réussi, l'aire d'effet est celle de l'arme multipliée par le nombre d'attaques à distance réussies. Si ce résultat dépasse 10, l'aire d'effet est égale à

HYDRE

RACKHAM
© 1996-2008

WORK IN PROGRESS, Hydre de Mid-Nor Taille Titan (Titan size)



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Créature de rang 3

Effectif: 1

Equipement: aucun

Combattants spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

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

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.

L'HYDRE.

Goût du sang: Avec son cou gigantesque l'Hydre peut éliminer les combattants qui ne sont pas à son contact. Les combattants éliminés doivent appartenir à l'unité avec laquelle elle est en contact.

Chien de guerre: La présence de l'hydre galvanise les unités de la compagnie. Toutes les unités à 10 cm ou moins de l'hydre peuvent utiliser sa valeur de peur pour effectuer un test de courage.

COÛT D'UNE UNITÉ D'HYDRE

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

(1): Une hydre

CARNET DE VOYAGE

ARTÉFACTS.

Appendice tentaculaire (1)

L'appendice tentaculaire est réservé à un Incarné non mystique.

Lors de son activation, l'incarné peut puiser des points de foi et (ou) de mana dans les unités qui sont au moins à 10 cm de lui (maximum une combinaison de 5 points de foi et mana).

Il peut utiliser une fois un effet de l'appendice tentaculaire parmi trois effets décrits ci-dessous en dépensant la combinaison de 5 points de foi / mana.

Agression: Le porteur acquiert la compétence furie guerrière.

Souveraineté: la peur du porteur est augmentée de deux points.

Évitement: Le porteur acquiert la compétence régénération.

Cimeterre des Gouffres (1)

Le cimeterre des Gouffres octroie Coup de maître à son porteur. Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps.

Croc de l'Hydre (1)

La réserve de Foi de l'unité est conservée d'un tour sur l'autre. La contenance maximale de la réserve de foi de l'unité est fixée à 20 points de foi.

Poupée canope (1)

Le magicien dispose de deux poupées canope (il peut exceptionnellement utiliser deux fois le même artefact pour avoir 4 poupées canope). Il ne peut pas y avoir plus de 4 poupées canope dans la même compagnie.

Un magicien Incarné peut sacrifier une poupée canope lors de la phase d'intendance. Il ne jette pas les dés pour le calcul de la réserve de ma-

na :ceux-ci donnent automatiquement 6 et 6.

Poupée d'évasion (1)

L'unité du porteur acquiert Désengagement. Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

Talisman de l'hydre-dieu (1)

L'usage de cet artefact est déclaré une fois par partie. La réserve de Foi de l'unité est multipliée par 2.

Alliance démoniaque (2)

Le porteur de l'alliance démoniaque peut reporter les touches qu'il subit au corps à corps sur d'autres membres de son unité.

Jambières envoûtées (2)

L'unité du magicien équipé de cet artefact acquiert Mouvement 15.

Masque de peau (2)

La valeur de Peur de l'unité est augmentée de 2 points. L'unité acquiert également Abomination. Les tests de Courage ennemis contre la Peur des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

Fureur de l'Hydre (3)

Le fidèle ainsi marqué peut choisir un artefact et/ou n'importe quelle combinaison de communications, pour une valeur totale de 4.

Poupée cyclope (3)

Tant qu'un cyclope ami est sur le champ de bataille, le porteur de la poupée cyclope bénéficie de la valeur de Résistance du cyclope, ainsi que d'Enchaînement.

GRIMOIRE

Cruelle distraction

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité bénéficie de 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.

Dévastation de la poupée

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Instantanée

L'unité ciblée subit une touche de Force 6. Ce rituel ne peut pas être lancé plus de deux fois de suite sur la même unité ennemie.

Les galeries de l'hydre

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 6

Cible : spécial

Durée : partie

Le joueur place deux cartes confrontation sur la table à 40 cm maximum du magicien, à plus de 3 cm de tout combattant ennemi.

Ces cartes symbolisent les entrées et sorties de galerie.

A n'importe quel moment lors de son activation, une unité de l'hydre qui se trouve même partiellement sur la carte peut choisir de pénétrer dans la galerie. L'unité est enlevée de la table.

à la fin du tour et après la phase 4 de décompte des points l'unité est placée sur une autre carte confrontation et jusqu'à 3 cm des bords de celle-ci. Les combattants ne pouvant pas être placés

sont considérées comme des pertes (elles se sont perdues au centre de la terre)

Un magicien ne peut lancer que deux fois ce rituel par tour de jeu.

Il ne peut y avoir plus de 3 cartes en même temps sur la table de jeu.

Une unité ennemie ne peut pas se trouver à moins de 3 cm d'un bord de la carte.

La carte confrontation ne bloque pas les lignes de vue.

Humus primordial

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 4

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Spéciale

Chaque combattant de l'unité visée récupère 1 point de vie ou de structure.

Implosion sacrificielle

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 6

Difficulté : 6

Cible : le magicien

Durée : Tour

Le magicien lit ses tests d'attaque ou de force une colonne à droite. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par tour de jeu.

Levée des acolytes

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 6

Cible : Unité amie

Durée : Tour

L'unité bénéficie de Parade. Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque au corps à corps à l'encontre des combattants dotés de Parade sont relancés une fois de plus.

Urne-prison

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

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

Acolytes de la désolation

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 8

Cible : Unité

Durée : Tour

Les résultats 3+, 2+ ceux lus dans la colonne privilège sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force réalisés par l'adversaire à l'encontre de l'unité.

Héritier de l'Hydre

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 8

Cible : Cyclope

Durée : Tour

Héritier de l'Hydre octroie Défense + 2 au cyclope ciblé, ainsi que Parade. Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque au corps à corps à l'encontre des combattants dotés de Parade sont relancés une fois de plus.

Limon sépulcral

Voie : Chtonienne

Élément : Eau

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 8

Cible : Unité

Durée : Tour

La valeur de Peur de l'unité est augmenté de 2 points. En outre elle acquiert Régénération. Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régé-

nérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégâts.

LITANIE

Frénésie religieuse

Culte : Mid-nor

Aspect : Création

Valeur : 1

Foi : 10

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Féal. Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

Geyser purulent

Culte : Mid-Nor

Aspect : Création

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Spécial

Durée : Tour

Le joueur pose une carte à un endroit du champ de bataille visible par le fidèle. Cette carte représente le geyser purulent. Celui-ci est un obstacle qui bloque les lignes de vue et que nul ne peut traverser.

Griffes du démon

Culte : Mid-Nor

Aspect : Destruction

Valeur : 2

Foi : 10

Difficulté : 6

Cible : Une unité ennemie

Durée : Tour

Les combattant de l'unité ciblée encaisse une blessure de force 6.

Impact des neuf**Culte :** Mid-Nor**Aspect :** Création**Valeur :** 1**Foi :** 5**Difficulté :** 6**Cible :** Unité**Durée :** Instantané

Une tactique de valeur 1 est enlevée.

Invocation de moissonneurs**Culte :** Mid-Nor**Aspect :** Création**Valeur :** 1**Foi :** 15**Difficulté :** 6**Cible :** Spécial**Durée :** Spécial

Le fidèle invoque une unité de 6 moissonneurs.

*Voir règles d'invocation.***Résurrection des possédés****Culte :** Mid-Nor**Aspect :** Création**Valeur :** 1**Foi :** 6**Difficulté :** 6**Cible :** Unité d'infanterie.**Durée :** Tour

Cette communion peut ramener en jeu et en formation deux combattants de l'unité éliminés ce tour qui ne soient pas Incarnés ou rendre deux points de vie à un Incarné toujours présent.

Illusion de Mid-Nor**Culte :** Mid-Nor**Aspect :** Altération**Valeur :** 2**Foi :** 10**Difficulté :** 7**Cible :** Unité**Durée :** Tour

La Puissance de l'unité est doublée.

Résurrection du cyclope**Culte :** Mid-Nor**Aspect :** Altération**Valeur :** 2**Foi :** 10**Difficulté :** 8**Cible :** Spécial**Durée :** Spécial

Un cyclope éliminé en cours de partie est ramené à la vie. Il est déployé à 40 cm maximum de l'unité du fidèle. Il effectue immédiatement son ordre et disparaît après avoir été activé.

Appel des Gouffres**Culte :** Mid-Nor**Aspect :** Altération**Valeur :** 2**Foi :** 15**Difficulté :** 9**Cible :** Unité**Durée :** Tour

L'unité visée ne peut pas se déplacer.

Elle 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 ».

Tourment abyssal**Culte :** Mid-Nor**Aspect :** Destruction**Valeur :** 3**Foi :** 10**Difficulté :** 8**Cible :** Unité**Durée :** Tour

Le joueur choisit une caractéristique parmi les suivantes :

- Mouvement
- Attaque au corps à corps /
- Force au corps à corps /
- Attaque à distance /
- Force à distance /
- Courage / Peur

Le fidèle dépense des points de foi supplémentaire pour diminuer d'autant la caractéristique choisie.



LES COLONNIES

34

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.

COLONNIE KHTAN.

Colonie / Héraut de la destruction (5): l'unité affiliée à la colonie Khtan augmente sa valeur de mouvement lorsqu'elle effectue un assaut (à condition que celui-ci soit possible après ajout du modificatif).

Les unités dont la valeur de MOU est 7 devient 10

Les unités dont la valeur de mouvement est 10 devient 15.

Les unités dont la valeur de MOU est 15 devient 17,5.

Solo / Aura de Puissance (10): L'incarné affilié à la colonie de Khtan gagne +2 en FOR.

Solo/ intimidation (10): La puissance de l'incarné est doublée et ce dernier possède toujours le bonus de charge.

COLONIE DE SABAHAL.

Colonie / Ruse maléfique (5): L'unité affiliée à la colonie de Sabahal peut être placée en réserve sans en payer le coût en point de tactique. Jusqu'à deux unités affiliées à la colonie de Sabahal peuvent être placées en réserve lors d'un même tour de jeu.

Colonie / Démon intérieur (5): les combattants de l'unité acquièrent la compétence furie guerrière. L'effet de cette colonie est sans effet sur un combattant possédant déjà cette compétence.

Solo / Nuée de gouffres (10): Seuls les incarnés de rang 1 ou 2 affiliés à la colonie Sabahal peuvent bénéficier de cette capacité solo. L'Incarné peut revenir en jeu en payant des points d'Elixir même si il a été éliminé par un autre incarné. Il ne peut cependant revenir en jeu qu'au contact d'un membre de son unité. Si cela est impossible il sera considéré comme définitivement éliminé.

COLONIE SANKURÛN.

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

Le joueur peut choisir un de ses dés Mauvais œil avant la résolution d'un test d'ATT ou de FOR d'un combattant ennemi ou d'un combattant ami doté de la capacité Mauvais œil. 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 / Corrupteur (10): Un Incarné magicien affilié à la colonie Sankurûn ajoute +1 à sa valeur de POU.

Solo / Rongeur d'âme (10): Seul un fidèle affilié à la colonie Sankurûn peut bénéficier de la capa-

cité solo Rongeur d'âme. Les combattants de l'unité du fidèle situés à 3 cm ou moins de ce dernier acquièrent la compétence féal.

COLONIE VANGHOR.

Colonie / Bourreaux (5): A chaque fois qu'un combattant affilié à la colonie de Vanghor élimine un combattant ennemi le joueur gagne autant de marqueurs que de points de vie de l'unité éliminée. Au moment de donner un ordre à une unité de la colonie Vanghor, le joueur peut dépenser de 1 à 3 marqueurs et appliquer les effets suivants:

1: l'unité gagne 5 mana / point de foi à condition qu'elle dispose d'un magicien / fidèle

2: lors du prochain jet de blessure, que les résultats soient des échecs ou non, l'unité occasionnera une blessure de plus. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois pour une même unité et par tour.

4: l'unité acquiert la compétence assassin.

Solo / barbarie (10): L'incarné acquiert la compétence brute épaisse.

Solo / Hâte du démon (10): lors d'un engagement l'Incarné affilié à la colonie Vanghor peut utiliser le double de sa valeur de MOU. Si par ailleurs il se trouve au contact d'un combattant adverse, il pourra, lors de l'engagement, se désengager et se mettre en contact avec un autre combattant ennemi de la mêlée.

COLONIE AZAHIR.

Colonie / Horde des égarés (5): Seules les unités de rang 1 peuvent être affiliées à la colonie Azahir. Les combattants de l'unité acquièrent la compétence renfort. A la fin du tour, un seul combattant doté de la compétence renfort revient en jeu au contact de son unité en respectant les règles de cohésion de l'unité. Le combattant ne peut pas être mis en contact d'un adversaire. Si ce placement est impossible, le combattant ne peut pas revenir en jeu.

Solo / Horreur (10): l'incarné acquiert la compétence Abominable.

Colonie / Faux lépreux (5): Les combattants de l'unité acquièrent la compétence éclaiteur. Une bannière incomplète ne peut contenir qu'une seule unité de la colonie Faux Lépreux. Une bannière complète peut en contenir deux.

COLONIE IBENSETH.

Colonie / Croisade démoniaque (5): La première tactique coûte un point de moins lorsqu'elle est attribuée à une unité de la colonie Ibenseth. Les tactiques qui valaient un point sont gratuites.

Solo / Ferveur (10): le fidèle affilié à la colonie d'Ibenseth acquiert la compétence iconoclaste.

Solo / Zèle (10): Toutes les unités qui possèdent une ligne de vue sur l'Incarné doté de la capacité solo Zèle peuvent utiliser sa valeur d'autorité pour effectuer les tests de changement de formation.

MISES À JOUR

03/04/2017:

1-Les galeries de l'hydre.

valeur: 2

voie: celle de l'hydre

mana: 10

difficulté: 6

cible: spécial

durée : tour

Le joueur place deux cartes confrontation sur la table à 40 cm maximum du magicien, à plus de 3 cm de tout combattant ennemi.

Ces cartes symbolisent les entrées et sorties de galerie.

A n'importe quel moment lors de son activation, une unité de l'hydre qui se trouve même partiellement sur la carte peut choisir de pénétrer dans la galerie. L'unité est enlevée de la table.

à la fin du tour et après la phase 4 de décompte des points l'unité est placée sur une autre carte confrontation et jusqu'à 3 cm des bords de celle-ci. Les combattants ne pouvant pas être placés sont considérées comme des pertes (elles se sont perdues au centre de la terre)

Un magicien ne peut lancer que deux fois ce rituel par tour de jeu.

Il ne peut y avoir plus de 3 cartes en même temps sur la table de jeu.

Une unité ennemie ne peut pas se trouver à moins de 3 cm d'un bord de la carte.

La carte confrontation ne bloque pas les lignes de vue.

2-un artéfact pour Akarenseth (qui n'en a pas)

suc de vivacité (valeur 1): l'unité de l'incarné a une valeur de mouvement de 10 au lieu de 7.

3- un artéfact pour Azahir (qui n'en a pas)

Protection de la poupée (valeur 2) l'unité d'Azahir acquiert la compétence Insensible.

4-modification de l'artéfact d'Ibenseth

en effet ce dernier a la compétence Implacable et l'artéfact lui donne également cette compétence. je propose la chose suivante

Aralith (valeur 1): l'incarné acquiert la compétence bretteur (pour chaque réussite sur ses tests de DEF il obtient des dés d'attaques à utiliser après les jets de blessure de l'adversaire)

5-modification de l'artéfact d'Yh-sabal

pour les mêmes raisons que Ibenseth

la poupée fléau (valeur 1): lorsqu'il accompagne une unité de rodeur des abîmes, toute son unité acquiert la compétence vol.