

L'âge du Rag'Narok Confrontation



L'armée de la Hyène



Army book

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

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 */**

Infanterie */**/**

Infanterie */**/**

Infanterie **

Infanterie ***

Infanterie */**

(!): 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.

LES COMPAGNIES

Don de la hyène : Lorsqu'une unité ennemie doit effectuer un test d'attaque au corps à corps ou à distance contre une unité de la Hyène, elle ne peut pas relancer ses échecs ou disposer de dés supplémentaires sur les tests d'attaque.

Ce don annule donc les compétences comme furie guerrière, enchainement, mutation ou le don du scorpion lorsque ce dernier est appliqué » sur les tests d'attaque.

Ce don n'annule pas celui du Dragon.

2

EXPLOIT DES INCARNÉS DE LA HYÈNE:

Pour un point d'Elixir, un Incarné de la hyène en contact d'une unité ennemie peut lui ôter une tactique.



ASHKASA



RACKHAM
© 1996-2007

FORMATION DE L'UNITÉ.

Ashkasa peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la hyène de rang 1 ou 2 de même taille que lui (taille 2 socle 30 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Ashkasa: 180 PA

Résurrection / duel: 4.

COMPÉTENCES.

Éclaireur: Une unité composée de combattants tous éclaireurs peuvent se déployer sur tout le 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...) 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.

ATTRIBUTS.

Ashkasa dispose de deux points pour acheter ses artefacts.

Insigne du sang (2): Les guerriers de sang de l'unité d'Ashkasa acquièrent la compétence enchainement.

BYSRA

4



FORMATION DE L'UNITÉ.

Bysra peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la hyène de même taille que lui (taille 3 socle 40 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Bysra: 270 PA
Résurrection / duel: 5.



COMPÉTENCES.

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

ATTRIBUTS.

Bysra est un magicien de la voie des Hurllements. Il maîtrise les éléments Eau et Feu. Il dispose de deux points pour acheter des artefacts et rituels.

Marque de la bête (2): A chaque 1 obtenu par Bysra (à l'exception d'un Jet de Pouvoir ou d'Autorité la nature destructrice du Shaman Noir prend le dessus : Augmentez une des caractéristiques (ATT, FOR, DEF, RES) de 2 points. En contrepartie, le Shaman ne peut plus effectuer de Jet de Pouvoir, y compris pour récupérer de la Mana. Il peut cependant continuer d'Absorber les sortilèges ennemis. Retirez 10 mana de la réserve de Bysra à la fin de chaque tour de jeu où la Marque de la Bête est active. Ses effets s'estompent lorsque la réserve est inférieure ou égale à 0.

Bysra ne peut pas augmenter que de 2 point une même caractéristique.

LES DISCIPLES DE LA BÊTE

Totem : Hyène.

Pays : Forêt de Caer Laen, nord de l'Akkylannie, fleuve Ynkarô.

Peuple : Les Dévoreurs.

Nation : Les disciples de la Bête.

Langues : Akkyshan, akkylannien, cynwäll, daïkinee, wolfen.

Capitale : La forêt de Caer Laen.

Alliance : Les Méandres des Ténèbres.

Alliés : Araignée, Bélier, Scorpion, Serpent.

Culte : Vile-Tis.

Élément primaire des magiciens : Eau.



KALYAR

6



Kalyar						
	15	3	9	5	2	
	3	7	7			
	-	-	-			

FORMATION DE L'UNITÉ.

Kalyar peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la hyène de même taille que lui (taille 3 socle 40 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Kalyar: 310 PA

Résurrection / duel: 6.

COMPÉTENCES.

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

ATTRIBUTS.

Kalyar dispose de deux points pour acheter ses artéfacts.



MANAGARM



7

FORMATION DE L'UNITÉ.

Managarm ne peut rejoindre qu'une unité d'éclipsante.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Managarm: 270 PA

Résurrection / duel: 5.

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.

EQUIPEMENT.

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

ATTRIBUTS.

Managarm dispose de deux points pour acheter ses artéfacts.

Le Rictus de Y'Anryll (1): Au moment où elle reçoit un ordre d'action ou de réaction, Managarm gagne des avantages jusqu'à la fin du tour. Le joueur qui la contrôle doit alors choisir la valeur associée à cette Compétence (celle-ci doit être comprise entre 4 et 6) : plus le risque encouru sera grand, plus les bonus apportés par le masque seront importants.

Rictus / 6 : ses test de FOR sont lus une colonne

Managarm				
	15	3	6	5
	-	-	-	-

Korgan				
	15	3	5	3
	-	-	-	-

plus à droite.

Rictus / 5 : ses les tests de FOR et d'ATT sont lus une colonne plus à droite.

Rictus / 4 : ses tests de FOR et d'ATT et les attaques qu'elle subit sont lus une colonne plus à gauche.

A la fin du tour, le joueur lance 1D6, si le résultat est supérieur ou égal à la valeur choisie au départ, Managarm subit 1 blessure.

KORGAN LA HYÈNE MONSTRUEUSE.

La hyène monstrueuse est unique et peut rejoindre l'unité de Managarm. Tous les combattants de l'unité de Managarm acquièrent la compétence « Éclaireur » et les règles liées à la catégorie « Créature ». Korgan coûte 75 PA et dispose de la compétence Tueur né.

NEKHAR

8



RACKHAM
©1996-2003

FORMATION DE L'UNITÉ.

Nekhar peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la Hyène de même taille que lui (taille 3 socle 40 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Nekhar: 450 PA

Résurrection / duel: 10.

COMPÉTENCES.

Instinct de survie : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

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.

Nekhar dispose de trois points pour acheter ses artefacts.

Arche des tourments (2): Au début du tour, avant le jet d'autorité, disposez 3 marqueurs sur dans l'arche puis ajoutez un marqueur pour chaque combattant, ami ou ennemi, tué dans un rayon de 15 cm autour du porteur de l'artefact. Le nombre de marqueurs contenus dans l'Arche ne peut excéder 20.

Au début de chaque phase tour de jeu, Nekhar peut défausser des marqueurs pour utiliser les pouvoirs ci-dessous.

Écho de la Bête/1 : donnez 1 point de F.T. à un Fidèle de Vile-Tis (Incarné ou non) situé dans l'aire d'effet de l'Arche.

Aura de la Bête/3 : augmentez le rayon d'effet de l'Arche de 2,5 cm jusqu'à la fin de la partie.

Sang de la Bête/4 : le porteur de l'Arche ou un Dévoreur situé dans l'aire d'effet de l'artefact est soigné d'un cran de Blessures. Un même combattant ne peut pas bénéficier de cet effet plus de deux fois de suite.

Esprit de la Bête/5 : le porteur de l'Arche ou un personnage Dévoreur situé dans l'aire d'effet de l'artefact acquiert la Compétence Fléau à l'encontre du Rang de son choix (Régulier, Vétéran, etc...) jusqu'à la fin du tour.

Fléau : le combattant lit ses tests de FOR une



colonne plus à droite face au combattant dont le rang a été désigné.

L'Esprit de la Bête ne peut être acquis qu'une fois par personnage.

L'Alviram (1): l'Alviram permet à Nekhar de relancer les Jets de FOR ratés.

Le Masque de Sauvagerie (2): Sous l'effet de cet artefact, Nekhar acquiert les Compétences Furie Guerrière et Acharné. Toutefois, la volonté du Masque est telle que son porteur doit obligatoirement effectuer un assaut vers l'unité la plus proche même si celle-ci est à plus du double du mouvement du porteur du Masque de Sauvagerie.

Nekhar peut cependant tenter de renoncer à ce pouvoir au cours de la partie en faisant un test de Autorité / 6. S'il y parvient, il arrache le Masque et ne bénéficiera plus de ses effets jusqu'à la fin de la partie.

NEMETIS



RACKHAM
©1996-2005

FORMATION DE L'UNITÉ.

Nemetis peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la Hyène de même taille que lui (taille 3 socle 40 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Nemetis: 385 PA

Résurrection / duel: 8



COMPÉTENCES.

Iconoclaste : Les combattants ennemis au contact des figurines de l'unité du mystique sont comptés lorsque la réserve de point de foi est constituée.

EQUIPEMENT.

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

ATTRIBUTS.

Nemetis dispose de deux points pour acheter ses artéfacts.

L'Astérion (1): Si Zerein a subi une attaque, sa FOR est augmentée de 1 pour chaque attaque adverse ratée avec un maximum de +3.

SHURAT



RACKHAM
© 1996-2006

FORMATION DE L'UNITÉ.

Shurat peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la Hyène de même taille que lui (taille 3 socle 40 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Shurat: 415 PA

Résurrection / duel: 8

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.

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.

EQUIPEMENT.

Allonge: Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact



ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS.

Shurat dispose de trois points pour acheter ses artefacts.

Fureur (1): Fureur donne un dé de combat supplémentaire à Shurat. Toute Unité ennemie avec laquelle il se trouve en contact est considérée comme étant en formation dispersée. Si Shurat fait partie d'une unité, il est le seul à pouvoir pénétrer l'unité adverse en formation compacte via la tactique « brisez les rangs »

La cuirasse du destructeur (1): Pour chaque cran de Blessures en caissé, Shurat lit les résultats de ses tests 1 colonne à droite (maximum deux colonnes). Si Shurat est soigné, ce bonus s'ajuste en conséquence.

La marque du carnage (1): Shurat acquiert Immunité / Peur. Les dévoreurs/Unités de dévoreurs amis bénéficient également de cette compétence tant qu'ils se trouvent à 20 cm ou moins de lui.

SCRUPULE



RACKHAM
© 1996-2007

FORMATION DE L'UNITÉ.

Scrupule peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la Hyène de même taille que lui (taille 2 socle 30 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Scrupule: 285 PA

Résurrection / duel: 6



COMPÉTENCES.

Assassin : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

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

EQUIPEMENT.

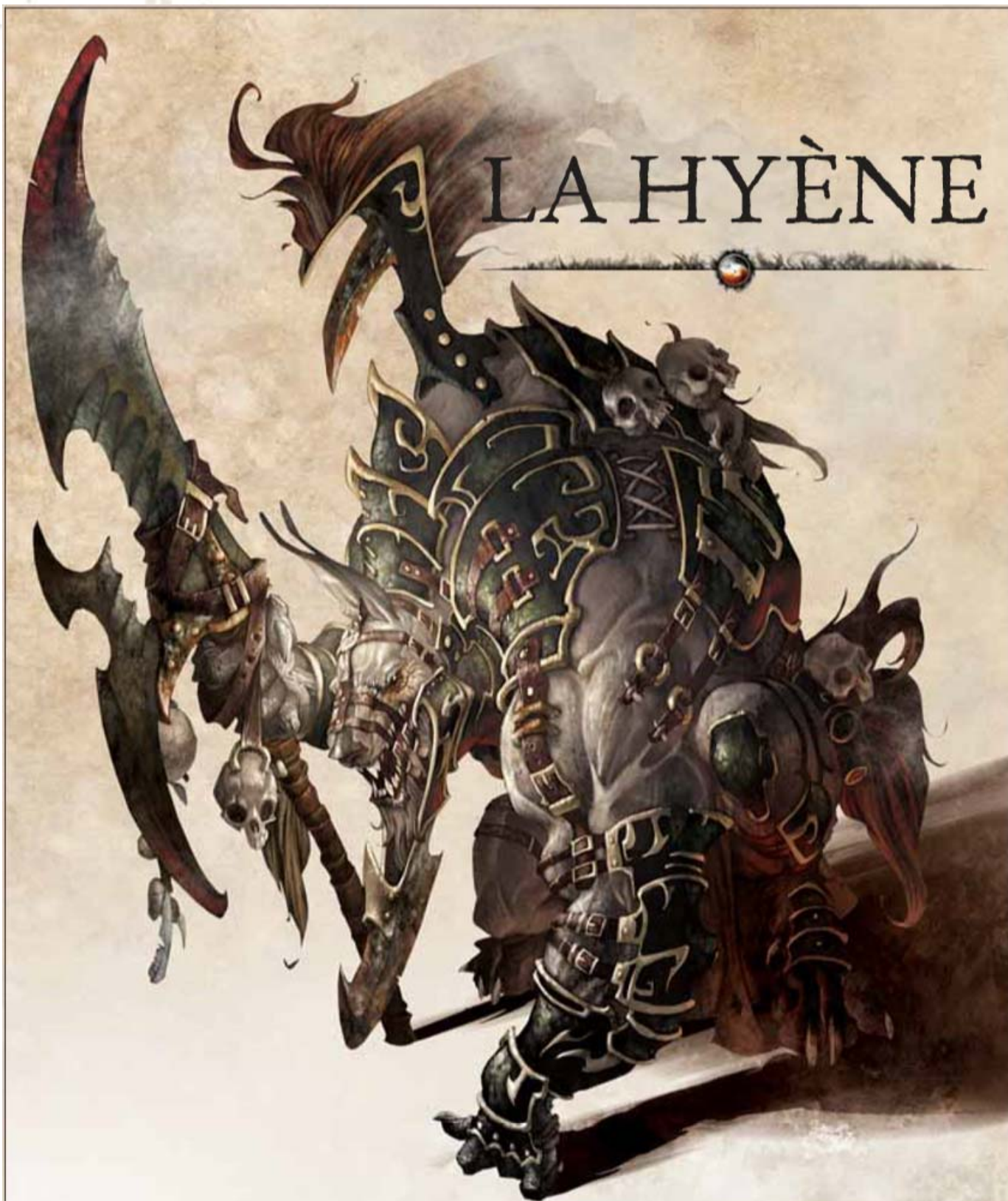
Allonge: Un combattant doté d'une arme d'longe peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS.

Scrupule dispose de trois points pour acheter ses artéfacts.

Clemence (1): les tests d'attaques ratés sont relancé une fois de plus.

Pitié (1): les tests d'attaques réussis à l'encontre de Scrupule sont relancé une fois de plus.



VELRYS



RACKHAM
©1996-2004

FORMATION DE L'UNITÉ.

Velrys peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la Hyène de même taille que lui (taille 2 socle 30 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Velrys: 385 PA

Résurrection / duel: 7

COMPÉTENCES.

Focus : Un magicien doté de Focus jette autant de dés de plus que son Pouvoir à chaque fois qu'il effectue un test de Pouvoir.



Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

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

ATTRIBUTS.

Velrys est un magicien de la voie des Hurlements. Il maîtrise les éléments Ténèbres, air et eau. Il dispose de trois points pour acheter ses artefacts.

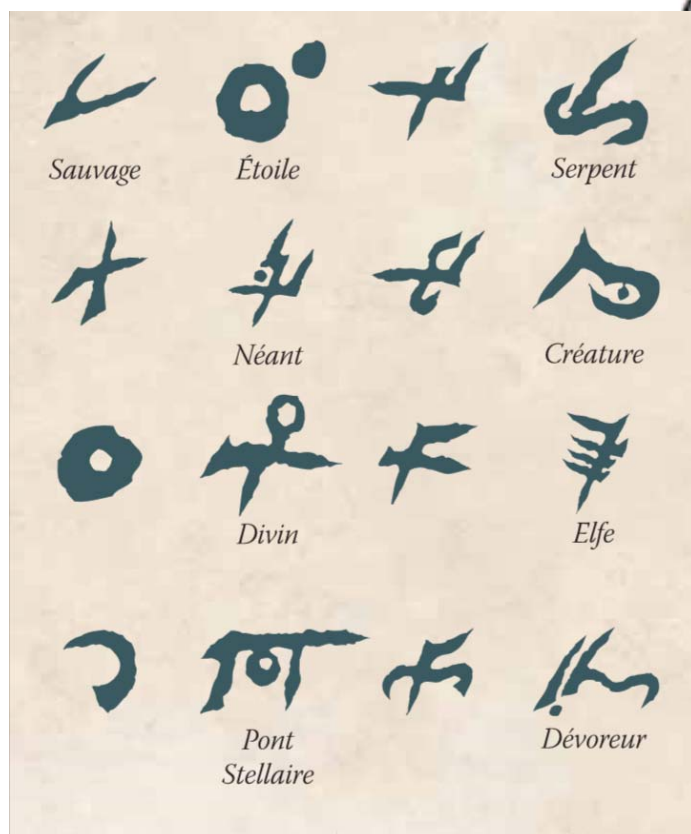
La fureur d'Ynkâro (1): Velrys peut diminuer sa DEF de deux points pour augmenter sa FOR d'autant de points. Cet échange ne dure que le temps du combat qui s'ensuit. A la fin du combat, après le mouvement de poussée, les valeurs des caractéristiques de DEF et de FOR de Velrys sont celles inscrites sur sa carte de référence.

Cependant, Velrys peut utiliser la fureur d'Ynkarô plusieurs fois lors du même tour de jeu. Il déclencher son effet au début de n'importe quelle activation.

Le voleur d'Âme (1): Velrys dispose de 3 urnes canopes en début de partie. Lorsqu'il élimine un combattant ennemi, quel que soit le moyen employé, une de ces urnes peut être utilisée pour dupliquer l'une des caractéristiques de sa victime, telle qu'elle est inscrite sur sa carte de références (MOU, ATT, FOR, DEF ou RES).

La caractéristique dupliquée et sa valeur sont conservées jusqu'à ce que Velrys utilise l'urne.

Au début du tour, Velrys peut ouvrir une ou plusieurs de ses urnes. Jusqu'à la fin du tour, ses propres valeurs dans les caractéristiques sélectionnées deviennent alors celles qui ont été dupliquées. Elles peuvent ensuite être modifiées de façon normale. Les urnes vidées sont ensuite prêtes pour une nouvelle utilisation.



ZEÏREN

16



RACKHAM
©1996-2003



EQUIPEMENT.

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

ATTRIBUTS.

Zeïren dispose de deux points pour acheter ses artefacts.

FORMATION DE L'UNITÉ.

Zeïren peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie de la Hyène de même taille que lui (taille 3 socle 40 mm).

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Zeïren: 340 PA

Résurrection / duel: 6

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.

CHASSEUR DE TÊTE

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE CHASSEUR DE TÊTE.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	375	725	+125

(1): 3 chasseurs de tête.

(2): 6 chasseurs de tête.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 3 à 6

Équipement: faucheuse.

Combattant spéciaux: Aucun.

MARAUDEURS

Format réunion



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 4 à 9

Équipement: griffes du carnage.

Combattant spéciaux: Maître d'armes, seigneur des carnages.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Maître d'armes : Les combattants bénéficient de la compétence « Bravoure » tant qu'un maître d'armes est présent dans leur unité. Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Seigneur des carnages (POU 3): Le seigneur des carnages peut lancer le sortilège « Bain de sang ». Jusqu'à la fin du tour, chaque 6 obtenu sur un test de Force avec l'unité inflige un point de dégât supplémentaire à la cible. Ce sortilège coûte 6 points de mana.

COÛT D'UNE UNITÉ DE MARAUDEURS.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	900	+100
1 combattant spécial	425	925	+100
2 combattants spéciaux	450	950	+100

(1): 4 maraudeurs dont 0 à 1 et maître d'arme et 0 à 1 seigneur du carnage.

(2): 9 maraudeurs dont 0 à 1 et maître d'arme et 0 à 1 seigneur du carnage.

VORACE

Format réunion



Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	475	700	+125
1 combattant spécial	500	725	+125
2 combattants spéciaux	525	750	+125

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 4 à 6

Equipement: Griffes

Combattants spéciaux: Maître d'armes, seigneur des carnages.

(1): 4 maraudeurs dont 0 à 1 et maitre d'arme et 0 à 1 seigneur du carnage.

(2): 6 maraudeurs dont 0 à 1 et maitre d'arme et 0 à 1 seigneur du carnage.

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.

Seigneur des carnages (POU 3): Le seigneur des carnages peut lancer le sortilège « Bain de sang ». Jusqu'à la fin du tour, chaque 6 obtenu sur un test de Force avec l'unité inflige un point de dégât supplémentaire à la cible. Ce sortilège coûte 6 points de mana.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Maître d'armes : Les combattants bénéficient de la compétence « Bravoure » tant qu'un maître d'armes est présent dans leur unité. Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

CARNASSIER

Format réunion



20

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 3

Équipement: Épée de sang, bouclier, chaînes de carnage.

Combattant spéciaux: Aucun

LES CARNASSIERS.

Il existe trois profils de carnassiers. Les carnassiers « douleur », les carnassiers « endurance » et les carnassiers « force ». Les caractéristiques de ces carnassiers sont identiques, seules les compétences changent.

COMPÉTENCES.

CARNASSIER DOULEUR.

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.

CARNASSIER ENDURANCE.

Instinct de survie : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

CARNASSIER FORCE.

Coup de maître : 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.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CARNASSIERS.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	450	+150

(1): 3 carnassiers.

ECLIPSANTE

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ D'ÉCLIPSANTES.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	450	+150

(1): 3 éclipsantes.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 3

Équipement: Epée de sang, bouclier.

Combattant 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.

VENEUR DE VIL-TIS

Format réunion



COÛT D'UNE UNITÉ DE VENEURS

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	375	+125

(1): 3 Veneurs.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 3

Equipeement: Baliste. Poutres

Combattant spéciaux: Aucun

COMPÉTENCES.

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

GUERRIER DE SANG

Format réunion



gie, foi, charge...)

COMBATTANT SPÉCIAL.

Seigneur des carnages (POU 3): Le seigneur des carnages peut lancer le sortilège « Bain de sang ». Jusqu'à la fin du tour, chaque obtenu sur un test de Force avec l'unité inflige un point de dégât supplémentaire à la cible. Ce sortilège coûte 6 points de mana.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIERS DE SANG

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	500	+60
1 combattant spécial	375	525	+60

(1): 6 guerriers de sang dont 0 à 1 seigneur du carnage.

(2): 9 guerriers de sang dont 0 à 1 seigneur du carnage.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 6 à 9

Equipement: faucheuses

Combattant spéciaux: Seigneur des carnages

COMPÉTENCES.

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

EVENTREUR

Format réunion



ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

COMBATTANT SPÉCIAL.

Profanateur (FOI 3): Le profanateur peut appeler le miracle « Outrage » juste après un test de caractéristique réalisé avec son unité ou à son rencontre. Le joueur ajoute ou retranche une réussite au test. Ce miracle coûte 5 points de foi.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ÉVENTREURS

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3.

Effectif: 4 à 6

Équipement: Lames de douleurs

Combattant spéciaux: Profanateur.

COMPÉTENCES.

Assassin : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

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 rencontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	550	+90
1 combattant spécial	375	575	+60

(1): 4 éventreurs dont 0 à 1 profanateur.

(2): 6 éventreurs dont 0 à 1 profanateur.

TYRAN

Format réunion



25

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3.

Effectif: 2

Equipement: double lame

Combattant spéciaux: aucun.

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.

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.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	425	+220

(1): 2 Tyrans.

EQUIPEMENT.

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE TYRANS

CARNET DE VOYAGE

Format réunion

ARTÉFACTS.

Anneaux d'absence (1)

L'Incarné acquiert la compétence « Instinct de survie ». Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

Arme vorace (1)

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

Bannière du tourment (1)

Les réussites ennemies sur les tests de Courage réalisées face à la Peur de l'unité de l'Incarné sont relancées une fois de plus.

Chaîne des âmes (1)

Les Incarnés ennemis éliminés par l'unité du porteur rapportent le double de points d'Élixir à la compagnie.

Talisman des tyrans (1)

La Puissance de l'Incarné est augmentée de 5 points.

Armure des enchaînés (2)

Les résultats 4+, 3+, 2+ et ceux de la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force réalisés par l'adversaire à l'encontre de l'Incarné.

Talisman aux cinq lames (2)

Le porteur de cet artefact peut gratuitement censurer/contrer une communion ou un rituel par tour, même s'il n'est ni fidèle ni magicien.

Trophées macabres (2)

Les unités ennemies qui voient le porteur ne bénéficient plus des effets des porte-étendards et musiciens de leur camp.

Marque de la Bête Valeur (3)

L'Incarné acquiert Allonge et le nombre de dés de combat inscrit sur sa carte est doublé.

Pierre des étoiles (3)

Une fois par tour, à n'importe quel moment, une seule unité de la compagnie peut acquérir la compétence Insensible.

GRIMOIRE.

Bête intérieure

Voie : Hurlements

Élément : Eau

Valeur : 1

Mana : 7

Difficulté : 5

Cible : Combattant ami.

Durée : Instantanée.

Chaque ennemi au contact de la cible subit un test de Force (6).

Festin sacré

Voie : Hurlements.

Élément : Eau.

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Un combattant.

Durée : Instantanée.

Le combattant ciblé est soigné d'un point de dégât.

Morsure de l'âme

Voie : Hurlements.

Élément : Eau.

Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité.

Durée : Fin du tour.

La valeur de Résistance des combattants de l'unité ciblée est remplacée par leur valeur de Courage / Peur .

Oracle sanguinaire

Voie : Hurlements.

Élément : Eau.

Valeur : 1 Mana : 7

Difficulté : 5

Cible : Spécial.

Durée : Spécial.

27 Oracle sanguinaire est lancé lors de l'opposition d'Autorité. Le joueur jette un dé supplémentaire et retient le meilleur.

Sang de la Bête

Voie : Hurlements.

Élément : Eau.

Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité.

Durée : Tour.

L'unité bénéficie de 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 « 5+ ». Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

Appel du sang

Voie : Hurlements.

Élément : Eau.

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité amie.

Durée : Spécial.

L'unité ciblée est activée juste après celle du magicien. Sa carte est ôtée de la séquence. Le magicien peut lancer Appel du sang sur plusieurs unités

amies. Dans ce cas, le joueur choisit dans quel ordre elles sont activées.

Rage sanguinaire

Voie : Hurlements.

Élément : Eau.

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité.

Durée : Tour.

Chaque combattant de l'unité bénéficie d'un dé de combat de plus au corps à corps et à distance .

Massacre

Voie : Hurlements

Élément : Eau

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité.

Durée : Tour.

L'unité bénéficie de la compétence « 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.

Émeute carmine

Voie : Hurlements

Élément : Eau

Valeur : 3

Mana : 10

Difficulté : 9

Cible : Compagnie.

Durée : Tour.

Toute la compagnie peut gagner et dépenser des points d'Élixir (sauf pour ressusciter).

Étoile rouge

Voie : Hurlements

Élément : Eau

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 7

Cible : Champ de bataille.

Durée : Tour.

La compagnie gagne un point d'Élixir à chaque fois qu'une compagnie ennemie dépense des points d'Élixir ou des points de foi.

LITANIES.

Conformisme

Culte : Vile-Tis.

Aspect : Altération.

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité.

28 **Durée** : Instantanée.

Le joueur intervertit deux figurines au sein de l'unité ciblée.

Cynisme

Culte : Vile-Tis.

Aspect : Altération.

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité.

Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Bravoure ». Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Scepticisme

Culte : Vile-Tis.

Aspect : Altération.

Valeur : 1

Foi : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité.

Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

Sophisme

Culte : Vile-Tis.

Aspect : Destruction.

Valeur : 1

Foi : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité.

Durée : Spécial.

Les réserves de foi et de mana de l'unité ciblée sont réduites à 0.

Stoïcisme

Culte : Vile-Tis.

Aspect : Altération.

Valeur : 1

Foi : 8

Difficulté : 5

Cible : Unité.

Durée : Tour.

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

Athéisme

Culte : Vile-Tis.

Aspect : Altération.

Valeur : 2 Foi : 8

Difficulté : 7

Cible : Compagnie.

Durée : Tour.

La compagnie ciblée ne peut plus dépenser de points d'Élixir.

Hédonisme

Culte : Vile-Tis

Aspect : Altération.

Valeur : 2

Foi : 8

Difficulté : 7

Cible : Unité.

Durée : Tour.

L'unité ciblée ne peut pas effectuer d'assaut.

Nihilisme

Culte : Vile-Tis

Aspect : Destruction.

Valeur : 2

Foi : 8

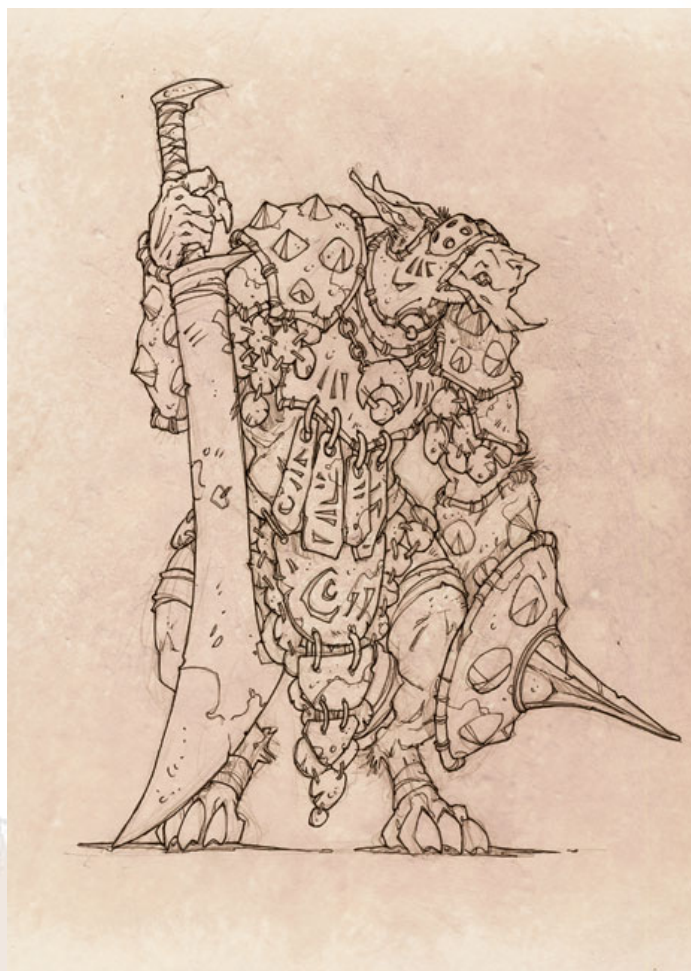
Difficulté : 7

Cible : Spécial.

Durée : Fin du tour.

Le joueur choisit un attribut d'un Incarné ou une capacité de combattant spécial. Celui-ci est inutilisable jusqu'à la fin du tour.

29



REVELATIONS DE LA BÊTE

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.

RÉVÉLATION : L'ARMAGEDDON

Révélation / Instinct du guerrier (5 PA): Les combattants de l'unité affiliés à Armagédon acquièrent la compétence Bretteur.

Bretteur : pour chaque jet de défense réussi le joueur a droit à autant de dés d'attaques contre l'unité qui l'attaque. Les jets d'attaques sont à effectuer après les tests de dégât de l'adversaire.

Solo / Disciples de la bête (10 PA): l'Incarné a +1 à sa valeur d'autorité.

Solo / seigneur de l'apocalypse (10 PA): L'incarné relance les tests de force au corps à corps qui ont échoué.

RÉVÉLATION: L'ÉCLIPSE.

Révélation / Lames de Y'Anrhyll (5 PA): Au début de chaque tour de jeu, avant le jet d'autorité, le joueur désigne un type de rang. Les dévotés de l'Éclipse bénéficient de la compétence Fléau / X contre tous les ennemis du rang choisi. Les tests Fléau: les tests de force sont lus une colonne plus à droite.

Révélation / Acrobaties (5 PA): les membres de l'unité acquièrent la compétence bond.

Solo / Ombre chasserresse (10 PA): l'incarné

acquiert la compétence éclaireur mais ne peut intégrer qu'une unité de guerrier de sang.

RÉVÉLATION: L'EXTASE.

Révélation / Désaxés (5 PA): Les combattants de l'unité gagnent un point de vie supplémentaires.

Solo / Evasion de l'esprit (10 PA): L'Incarné peut ajouter +2 en ATT ou en DEF. Il annonce ce choix en début de partie.

Solo / Evasion de la chair (10 PA): L'incarné dispose de la compétence charge bestiale.

LA RÉBELLION.

Révélation / Insoumis (5 PA): Les combattants bénéficient de +2 en ATT ou en DEF lorsqu'au moins un membre de leur unité se trouve à 30 cm ou moins du commandeur. D'un tour à l'autre l'unité peut appliquer ce bonus à son ATT ou à sa DEF. Ce choix se fait à n'importe quel moment au cours de la partie et dure jusqu'à la fin du tour.

Révélation / Insaisissable (5PA): Les membres de l'unité acquièrent la compétence désengagement.

Solo / Révolté (10 PA): tout incarné ennemi situé à 20 cm ou moins de l'incarné bénéficiant de la capacité solo Révolté perd deux points à sa valeur d'autorité.

RÉVÉLATION: LE BLASPHEME.

Révélation / Anathème (5 PA): A chaque fois qu'un combattant élimine un combattant adverse, le joueur gagne autant de marqueur que de point de vie du combattant éliminé. A n'importe quel moment au début d'une activation, le joueur de la Hyène peut dépenser des marqueurs. Des unités affiliés à la révélation Anathème peuvent bénéficier des effets qui dépen-

dent du nombre de marqueurs dépensés.

-1 marqueur: l'unité gagne 5 points de foi ou de mana.

-2 marqueurs: Un combattant de l'unité est soigné d'un cran de blessure.

-3 marqueurs: l'unité rajoute 5 cm à la totalité de son déplacement si il effectue une charge ou un assaut (maximum deux fois de suite sur une même unité).

-4 marqueurs: Les combattants les combattants de l'unité peuvent relancer un test d'ATT ou de DEF raté.

Révélation / Apostat (5 PA): L'unité acquiert la compétence insensible. Deux unités par bannière même incomplète peuvent être affiliées à la révélation Apostat.

Solo / tueur d'Idole (10 PA): le nombre de points d'Elixir que récupère l'incarné lorsqu'il élimine un Incarné ennemi est doublé. Par ailleurs, lorsque cet Incarné est éliminé, même par un Incarné adverse, il peut revenir en jeu en dépensant des points d'élixir. Les règles de formation d'unité doivent cependant être respectées.

RÉVÉLATION: LE CARNAGE

Révélation / Vandale (5PA): Les membres de l'unité acquiert +2 en peur.

Révélation / Fureur (5 PA): Les combattants de l'unité acquiert la compétence furie guerrière.

Solo / Soif de sang (10 PA): l'Incarné acquiert la compétence Implacable.

MISES À JOUR

Format réunion