

L'âge du Rag'Narok Confrontation



L'armée du Minotaure

Army book



RACKHAM
© 1996-2007

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

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

Dans quel esprit ce livre a-t-il été revu?

Nos différentes batailles ont montré que l'armée du Minotaure était une armée tellement peu résistante qu'elle ne terminait généralement pas les 6 tours. A combien de tables rases avons-nous assisté?

Par ailleurs leur don, très puissant sur le papier n'est en réalité pas des plus utiles. Si il est efficace pour des troupes de rang 1 au corps à corps il devient inutile pour la grosse cavalerie en charge. Frapper avec une force supérieure à 20 ne sert pas à grand-chose. La plus grande résistance du jeu est de 13 (hors Titans). Une force de 19 suffit pour effectuer des dommages colossaux.

De toute manière la plus part du temps, l'adversaire ne laisse pas le temps au joueur Minotaure de venir au corps à corps. Entre les tirs et les sortilèges à distance il ne reste plus rien avant le corps à corps.

Le nouveau don de l'armée ne s'applique plus qu'en charge.

1

Nous avons donc choisi de revoir les profils des rangs 2 et 3. Les troupes de rang 1, peu couteuses restent intéressantes, nous n'y avons donc pas touché. Maintenant que nous avons le Grimoire élémentaire il existe des litanies permettant d'augmenter la résistance des combattants.

Pour rester cohérent avec l'esprit de l'armée, les valeurs de résistance restent en dessous de la moyenne. Ainsi les nouveaux centaures n'ont qu'une résistance de 7. ils sont de rang 3 mais coûtent également plus cher.

Drac Mac Syrö redevient une grosse légende vivante.

Tantah revient dans l'armée et il est le champion des chasseurs. On a enfin une unité d'éclaireur qui peut charger des unités effrayante sans rater son test de courage.

Les guerriers du Danu sont revus à la hausse. Il peuvent accueillir Koren qui facilitera leur transformation en guerriers spasmes.

Maintenant il ne nous reste plus qu'à tester. Des améliorations sont donc à prévoir régulièrement.

Emmanuel LAURET STEPLER

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.

-Unité d'infanterie (*) !

-Unité d'infanterie (*)

-Unité d'infanterie (*/**/**)

-Unité d'infanterie ou de cavalerie (***)

-Unité d'infanterie ou de créature (*/**/**)

-Unité de créature ou de cavalerie (**/**)

-Unité d'infanterie (*/**)

!: unité prioritaire, elle doit être choisie en premier.

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 combat-

tants spéciaux autorisé.

• **Combattant supplémentaire** : Cette valeur indique le coût en P.A. de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

DON DU MINOTAURE.

Chaque unité du minotaure peut avoir recours à ce don une fois par tour. Lors des combats au corps à corps les combattants du Minotaure rentrent dans une rage sanguinaire sans pareil. Pour chaque blessure infligée à l'unité adverse, le joueur a droit à autant d'attaque supplémentaires. Le bonus de charge ne s'applique pas. Ce don ne s'applique qu'une fois et s'effectue après le retrait des troupes. Ce qui signifie que le don ne peut s'appliquer que si il reste des combattants au corps à corps après la première salve de blessure.

EXPLOIT DES INCARNÉS.

Les incarnés de la compagnie du Minotaure peuvent utiliser l'exploit « Rage de la Déesse ». Pour un point d'élixir l'Incarné peut obtenir autant de dé supplémentaire sur ses tests de force que de 1 obtenus. Les 1 restent cependant des échecs.

MARKHAN.



4

FORMATTON D'UNE UNITÉ

Markhan ne peut être recruté que dans une unité de guerriers.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Markhan: 140 PA

Résurrection / duel: 3.

ATTRIBUTS.

Markhan dispose d'1 point pour acheter ses artefacts.



FORMATTON D'UNE UNITÉ

Drac Mac Syrö peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de l'armée du Minotaure.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Drac Mac Syrö: 425 PA
Résurrection / duel: 10.

COMPÉTENCES.

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.

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



ATTRIBUTS.

Drac Mac Syrö dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts.

L'Épée de Fiann (3): Chaque combattant de l'unité du porteur bénéficie d'un dé de combat de plus au corps à corps. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut donc faire l'objet de relances. L'Épée de Fiann est réservée à Drac Mac Syrö.

Le torque de Neraidh (1): l'unité de Drac Mac Syrö acquiert la compétence acharné. Lorsque le combattant perd son dernier point de vie, il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

Le ceinturon de Siobhan (1): Drac Mac Syrö perd deux points de vie de moins, avec un minimum de un, lorsqu'il subit un test de Force.

BRAGH-AN-SCÂTHAR



Bragh-An-Scâthar tue un combattant il gagne un marqueur (maximum 6 marqueurs). À chaque jet de FOR qu'il effectue, Bragh-An-Scâthar peut défausser autant de marqueurs qu'il le souhaite. Sa force, pour le jet en cours, est augmentée d'autant de points que de marqueur défaussés.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Bragh-An-Scâthar ne peut être recruté que dans une unité de géants barbares.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Bragh-An-Scâthar: 230 PA

Résurrection / duel: 4.

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.

EQUIPEMENT.

Hallebarde: Bragh-An-Scâthar peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS.

Bragh-An-Scâthar est dispose de 2 points pour acheter ses artefacts

Le héros du Scâth (1): la hallebarde de Bragh-An-Scâthar est une armée sacrée. Les blessures sont lues une colonne plus à droite.

La vouge d'Ogmios (1): A chaque fois que

ENOCH



ter ses artefacts et rituels.

Lance de Malachite (1): La lance de Malachite est ornée d'une gemme imposante. A la phase de récupération de mana, la lance récupère de la mana. Son score de pouvoir est égal à 1. Le joueur ne lance qu'un seul dé pour la lance. La réserve de mana de la lance et celle d'Enoch ne font qu'une. Seul Enoch peut être équipé de la lance de Malachite.

Masque de contemplation (1): A chaque début de tour et avant le jet d'initiative lancez 1D6.

Sur un résultat de

-1 ou 2 Vision: la portée du magicien est augmentée de 20 cm

-3 ou 4 Quiétude: Lors de la phase de récupération le joueur lance 3 dés au lieu de 2.

-5 ou 6 Apogée: le score de pouvoir d'Enoch est de 7.

Par ailleurs sur un score de 1 ou 6, le joueur peut décider de ne pas appliquer l'effet du Masque de contemplation pour relancer le dé. Cependant, sur un nouveau 1 le Masque ne confèrera aucun effet durant le tour.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Enoch peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de l'armée du Minotaure.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Enoch: 210 PA

Résurrection / duel: 4.

COMPÉTENCES.

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

EQUIPEMENT.

Lance d'Ogmios: Enoch attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS.

Enoch est un magicien de la voie du shamanisme. Il maîtrise les éléments air, eau, feu et terre. Enoch dispose de deux points pour ache-

GWENLAEN L'ORGUEILLEUSE.



Gwenlaen				
10	3	3	5	3
	3	5	5	
	-	-	-	

8

FORMATION D'UNE UNITÉ

Gwenlaen peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1 de l'armée du Minotaure.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Gwenlaen: 140 PA
Résurrection / duel: 3

ATTRIBUTS

Gwenlaen possède 1 point d'attribut pour acheter ses artefacts.



contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS.

Baal possède 3 points d'attributs pour acheter ses artefacts.

Hache vorpale (1): Les 1 sur les tests d'attaque au corps à corps permettent d'obtenir des dés supplémentaires. Les 1 restent cependant des échecs.

La Gesa démon (1): Les tests ratés sur les jets de blessures de Baal sont relancés.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Baal peut être recruté dans n'importe quelle unité de cavalerie de l'armée du Minotaure.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Baal le conquérant (cavalerie légère): 435 PA
Résurrection / duel: 9.

COMPÉTENCES.

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.

Feinte: L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests d'Attaque au corps à corps à l'encontre des combattants dotés de feinte.

EQUIPEMENT.

Hache: Baal peut attaquer les adversaires à son

VIRAË.



COMPÉTENCES.

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

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.

EQUIPEMENT.

Marteau de guerre: Viraë peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS

Viraë est une fidèle du culte de Danu. Elle maîtrise les aspects Altération, Création et Destruction. Elle dispose de 3 points pour acheter ses litanies et ses artefacts.

Icône de la Déesse Terre (1): Une de ses litanies de rang 1 peut être remplacée par l'icône de la Déesse Terre. L'unité de Viraë bénéficie de la compétence instinct de survie.

FORMATION D'UNE UNITÉ

- 10 Viraë peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie du Mino-taure.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Viraë: 350 PA
Résurrection / duel: 7.





Envoutement de Fian (1): Les fianas de l'unité de Viraë acquièrent la compétence Acharnée.

VIRAË, LA REINE DES FIANA.

II

Lorsque la Viraë est en présence d'un porte étendard et d'une musicienne fiana, son unité confère un bonus de +4 au lieu de +2 pour les tests de courage;

SHIRAË

RECRUTEMENT DE SHIRAË.

Shiraë ne peut être recruté que dans l'unité de Viraë pour 100 PA.

Tant que Sinshera est présent dans son unité, Viraë peut, une fois par tour, appeler gratuitement le miracle « Rage de Danu ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque des combattants de son unité sont relancés une fois de plus.

COMPÉTENCES:

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

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.



12

FORMATION D'UNE UNITÉ

Kyran peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1 ou 2 de la compagnie du Minotaure.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Kyran: 120 PA
Résurrection / duel: 2.

ATTRIBUTS

Kyran est un magicien de la voie du shamanisme. Il maîtrise les éléments air, eau, feu et terre. Kyran dispose d'1 point pour acheter ses artefacts et rituels.



RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

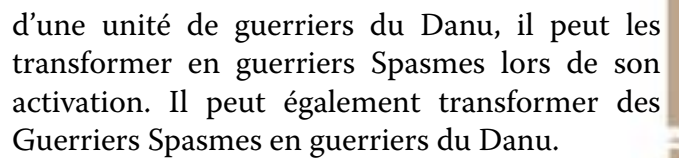
COMPÉTENCES.

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.

Allonge: Koren peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

Koren est dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts.

Cœur de fureur (1): Lorsque Koren est à la tête





FORMATION D'UNE UNITÉ

Tanath peut rejoindre n'importe quelle unité de rang 1 ou 2. Sa compétence éclaireur est cependant sans effet si il rejoint une unité ne possédant pas cette compétence.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Tanath: 230 PA

Résurrection / duel: 4.

COMPÉTENCES.

Eclaireur: Une unité composée de combattants tous éclaireurs peuvent se déployer sur tout le champ de bataille. Une unité adverse ne peut pas se déployer à une distance de charge d'un éclaireur. Par ailleurs, tant qu'elle 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.

Gesa: Tanath peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS.

Tanath est dispose de 2 points pour acheter ses artefacts

Hurleur (2): les caractéristiques de tir de de Tanath sont remplacées par celle-ci:

	2	6	8

ARCHER



COÛT D'UNE UNITÉ D'ARCHERS.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	250	350	+30

(1): 8 archers.

(2): 12 archers



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 8 à 12.

Equipement: arc, épée courte.

Combattant spéciaux: aucun.

FIANNA



Musicienne: En présence de la musicienne, les tactiques coutent 1 point de moins (le coût minimum reste cependant de 1).



COÛT D'UNE UNITÉ DE FIANNA.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	525	+35
1 combattant spécial	300	550	+35
2 combattants spéciaux	325	575	+35
3 combattants spéciaux	350	600	+35
4 combattants spéciaux	375	625	+35

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 8 à 16.

Equipement: Epée longue.

Combattant spéciaux: Musicienne, porte étendard, oracle du Danu.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Oracle du Danu (FOI 3): L'oracle de Danu peut appeler le miracle « Rage de Danu ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque des combattants de son unité sont relancés une fois de plus. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Tous les Incarnés fidèles du Minotaure peuvent appeler ce miracle, même s'ils ne sont pas oracles de Danu.

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

(1): 8 Fiannas dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 2 Oracles du Danu.

(2): 16 Fiannas dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 2 Oracles du Danu.

GUERRIER



RACKHAM
©1996-2005

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1.

Effectif: 8 à 16.

Équipement: épée courte, bouclier.

Combattant spéciaux: Musicienne, porte étendard, druide.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Druide (POU 3): Le druide peut lancer le sortilège « Onguent de soin » lors d'un test de Force réalisé à l'encontre de son unité. Il annule 1 point de dégâts. Ce sortilège coûte 4 points de mana. Tous les Incarnés magiciens du Minotaure peuvent lancer ce sortilège, même s'ils ne sont pas druides.

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

Musicien: le musicien confère la compétence

bravoure à l'unité de guerrier.



COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIER.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	525	+35
1 combattant spécial	300	550	+35
2 combattants spéciaux	325	575	+35
3 combattants spéciaux	350	600	+35
4 combattants spéciaux	375	625	+35

(1): 8 Guerriers dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 2 druides.

(2): 16 Guerriers dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 2 druides.

CHASSEUR

18



la chasse peut appeler le sortilège « Arme chasseresse ». Jusqu'à la fin du tour, les échecs de l'unité réalisés sur les tests de Force peuvent être relancés une fois de plus. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

COMPÉTENCES.

Eclaireur: Une unité composée de combattants tous éclaireurs peuvent se déployer sur tout le champ de bataille. Une unité adverse ne peut pas se déployer à une distance de charge d'un éclaireur. Par ailleurs, tant qu'elle 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...)

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHASSEURS.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 6 à 9.

Équipement: épée, sagaie.

Combattant spéciaux: Seigneur de la chasse.

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Seigneur de la chasse (POU 3): Le seigneur de

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	375	575	+70
1 combattant spécial	400	600	+70
2 combattants spéciaux	425	625	+70

(1): 6 chasseur dont 0 à 2 seigneur de la chasse.

(2): 9 chasseur dont 0 à 2 seigneur de la chasse.

GÉANT



COÛT D'UNE UNITÉ DE GÉANTS.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	400	+70

(1): 6 géants barbare

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2.

Effectif: 6.

Équipement: Hallebarde.

Combattant spéciaux: Aucun.

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

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.

ARCHER CENTAURE



COMPÉTENCES.

Tir instinctif : Les combattants dotés de Tir instinctifs peuvent tirer sur des ennemis engagés au corps à corps.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ARCHERS CENTAURES.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	420	+140



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie légère rang 2.

Effectif: 3.

Équipement: Arc.

Combattant spéciaux: Aucun.

GUERRIER DU DANU



COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIER DU DANU.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	250	+65

(1): 4 guerrier du Danu

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3.

Effectif: 4.

Équipement: Hache.

Combattant spéciaux: Aucun.

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

COMPÉTENCES.

Bravoure : Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

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.

GUERRIER SPASME



SPASME DE FURIE

Spasme de furie (1)

Culte : Danu

Aspect : Altération

Foi : 5

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Instantané

Spasme de furie prend pour cible une unité de guerriers de Danu ou de guerriers spasmes du même camp que le fidèle. Ses membres adoptent instantanément la forme de guerriers de Danu ou de guerriers spasme.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Il n'est pas possible de recruter des guerriers spasmes. Les guerriers du Danu (page 13) peuvent se transformer en guerrier spasme si ils sont ciblés par la litanie Spasme de furie:

Catégorie: infanterie rang 3.

Equipement: Hache.

Combattant spéciaux: Aucun.

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

COMPÉTENCES.

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

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.

FILS D'OGMIOS



COÛT D'UNE UNITÉ DE FILS D'OGMIOS.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	200	+200

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3.

Effectif: 1.

Équipement: Massue, épée.

Combattant spéciaux: Aucun.

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

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.

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

MINOTAURE



COÛT D'UNE UNITÉ DE MINOTAURE.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	175	+175

(1): 1 minotaure

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature rang 3.

Effectif: 1.

Equipement: Hache massive.

Combattant spéciaux: Aucun.

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

COMPÉTENCES.

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.

CENTAURE SESSAIR

25



COÛT D'UNE UNITÉ DE CENTAURES SESSAIRS

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	675	+225

(1): 3 centaures Sessairs

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie légère rang 3.

Effectif: 3

Équipement: Hache lourde.

Combattant spéciaux: Aucun

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

COMPÉTENCES.

Feinte: L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests d'Attaque au corps à corps à l'encontre des combattants dotés de Feinte.

Force en charge: Lorsqu'il effectue un assaut, le combattant ajoute sa valeur d'attaque à sa valeur de force pour effectuer ses tests de force au corps à corps.

CARNET DE VOYAGE

ARTÉFACTS

Gesa-tornade (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.

Idole de Danu (1)

Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants de l'unité sont relancés une fois de plus.

Rune de métamorphose (1)

Le joueur désigne une unité de guerriers de Danu ou de guerriers spasme de son camp lors de l'activation du porteur. Ses membres adoptent instantanément la forme de guerriers de Danu ou de guerriers spasme.

Talisman du zéphyr (1)

L'unité du porteur acquiert Esquive. Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque à distance à l'encontre des combattants dotés d'Esquive sont relancés une fois de plus.

Torque du loup (1)

L'unité du porteur acquiert Férocité. Les résultats 5+, 6 et ceux de la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

Larme de Danu (2)

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

Pierre de légèreté (2)

L'unité du magicien équipé de cet artefact acquiert Mouvement 20.

Talisman du Scâth (2)

Le Courage de l'unité du porteur est considéré comme de la Peur. 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.

Marque de Neraidh (3) (*format réunion*)

Les résultats pour toucher le porteur avec une attaque au corps à corps ou à distance sont toujours lu deux colonnes à gauche.

GRIMOIRE

Fondrière (1)

Voie : Shamanisme

Élément : Terre

Mana : 10

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité subit Mouvement -5.

Glyphe difforme (1)

Voie : Shamanisme

Élément : Eau

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

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

Pacte de l'Air (1)

Voie : Shamanisme

Élément : Air

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Mouvement +5.

Pacte de l'Eau (1)**Voie** : Shamanisme**Élément** : Eau**Valeur** : 1**Mana** : 8**Difficulté** : 6**Cible** : Unité**Durée** : Tour

Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégâts.

Pacte de la Terre (1)**Voie** : Shamanisme**Élément** : Terre**Mana** : 8**Difficulté** : 6**Cible** : Unité**Durée** : Tour

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

Pacte du Feu (1)**Voie** : Shamanisme**Élément** : Feu**Mana** : 8**Difficulté** : 6**Cible** : Unité**Durée** : Tour

Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque des combattants de l'unité sont relancés une fois de plus.

Don de l'Air (2)**Voie** : Shamanisme**Élément** : Air**Mana** : 10**Difficulté** : 8**Cible** : Unité amie**Durée** : Instantanée

Si l'unité est engagée, elle se désengage sans subir de perte. Elle est ensuite déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi. Une fois déplacée, l'unité ne peut plus agir. Lorsque sa carte est activée elle ne fait rien et c'est au tour du joueur adverse de jouer. L'unité ciblée ne peut pas être placée à plus de 60 cm du mystique.

Don de l'Eau (2)**Voie** : Shamanisme**Élément** : Eau**Valeur** : 2**Mana** : 10**Difficulté** : 8**Cible** : Unité**Durée** : Tour

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 de l'unité.

Don du Feu (2)**Voie** : Shamanisme**Élément** : Feu**Mana** : 10**Difficulté** : 8**Cible** : Unité**Durée** : Tour

Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force réalisés par l'adversaire à l'encontre de l'unité.

Don de la Terre (2)**Voie** : Shamanisme**Élément** : Terre**Mana** : 10**Difficulté** : 8**Cible** : Unité**Durée** : Tour

Les résultats 3+, 2+ et 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.

LITANIE**Couronne de Cernunnos (1)****Culte** : Danu**Aspect** : Création**Foi** : 5**Difficulté** : 6**Cible** : Un Incarné**Durée** : Tour

L'Incarné est considéré comme un porte-étendard.



Faveur de Danu (1)

Culte : Danu

Aspect : Création

Foi : 10

Difficulté : 8

Cible : Unité

Durée : Tour

Le joueur lance un dé de plus à chacun des tests des combattants de l'unité. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

« Nous combattons nus car nous ne craignons pas la mort ! » (1)

Culte : Danu

Aspect : Altération

Foi : 10

Difficulté : 8

Cible : Unité

Durée : Tour

Le Courage ou la Peur des combattants de l'unité s'ajoute à leur Résistance .

Présage de Cianath (1)

Culte : Danu

Aspect : Création

Foi : 5

Difficulté : 6

Cible : Spécial

Durée : Instantané

Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque à l'encontre des combattants de l'unité sont relancés une fois de plus.

Spasme de furie (1)

Culte : Danu

Aspect : Altération

Foi : 5

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Instantané

Spasme de furie prend pour cible une unité de guerriers de Danu ou de guerriers spasmes du même camp que le fidèle. Ses membres adoptent instantanément la forme de guerriers de Danu ou de guerriers spasme.

Bénédiction de Fiann (2)

Culte : Danu

Aspect : Destruction

Foi : 10

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

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

Bénédiction de Neraidh (2)

Culte : Danu

Aspect : Altération

Foi : 10

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Acharné. Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

Bénédictio de Siobhan (2)

Culte : Danu

Aspect : Création

Foi : 10

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

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

Bénédictio de Danu (3)

Culte : Danu

Aspect : Création

Valeur : 3

Foi : 10

Difficulté : 8

Cible : Unité amie

Durée : Tour

Le joueur choisit une caractéristique parmi les suivantes :

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

La valeur de la caractéristique correspondante de l'unité est remplacée par la Ferveur du fidèle.

Spasme suprême (3)

Culte : Danu

Aspect : Altération

Foi : 15

Difficulté : 10

Cible : La compagnie

Durée : Tour

Le joueur choisit, au sein de sa compagnie, des unités appartenant aux types ci-dessous :

- Archer sessairs
- Fianna
- Gardien de la lande
- Guerrier de Danu
- Guerrier Sessairs

Les combattants non-Personnages qui les composent adoptent les caractéristiques de guerriers spasme. Ils conservent leurs compétences mais n'acquièrent pas celles des guerriers spasmes. Les mystiques conservent leurs capacités et leurs caractéristiques de Ferveur / Pouvoir.



TRIBUS D'AVAGDDU

TRIBU KEL-AN-THIRAIIDH

Chef : Cromlan, le Roi taureau.

Tribu/Guerriers de la déesse-terre (5 P.A.) :

Les combattants de la tibu de Kel-An-Thiraid acquièrent la compétence Acharné.

Solo/Cerf de Kel-An-Tiraidh (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné possédant une armée de tir. Il acquiert Tir d'assaut. Le combattant doté de tir d'assaut effectue un tir sur du 3+ au moment où il effectue un assaut réussi contre une unité ennemi. Il peut ainsi cibler un Incarné sans avoir à dépenser d'Elixir si il arrive à son contact. Ce tir a lieu avant d'effectuer le combat au corps à corps.

Tribu /Fille de Danu (5 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quelle fianna. Elle acquiert Féal. Cette capacité ne peut être attribuée qu'à une unité de fianna par bannière même incomplète.

TRIBU L'AUTRE MONDE.

L'armée de l'Autre monde parcourt les royaumes élémentaires et livre des batailles dont les enjeux échappent au commun des mortels.

Chef : Meghan l'Ensorceleuse et Kelen.

Tribu/ l'autre monde (5 P.A.) : Toute unité associée à l'autre monde bénéficie de + 2 dans une caractéristique (voir ci-dessous) tant qu'elle se trouve à 30 cm ou moins d'un Incarné magicien même non affilié à la tribu de l'autre monde.

Si par ailleurs elle se trouve également à portée d'un élémentaire elle ajoute +1 à une caractéristique X.

X indique la caractéristique affectée et varie selon l'Elément de l'élémentaire.

Air : ATT

Eau : DEF

Feu : FOR

Terre : RES

Plusieurs caractéristiques peuvent être augmentées si des élémentaires d'Eléments différents sont à portée. Une caractéristique donnée ne peut être augmentée que de +2 grâce à cette ca-

pacité, même si plusieurs élémentaires du même Elément sont à portée.

Solo/Inspiration shamanique (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel mystique Sessair associé à l'Autre monde. Avant chaque jet d'AUT de son camp, il gagne 5 points de foi / 5 mana.

Solo/Parent-esprit (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Sessair associé à l'Autre monde. Il acquiert Concentration / 2. Un combattant doté de concentration / 2 peut ajouter, au moment de son activation 2 points dans l'une des caractéristiques suivantes

ATT / DEF / RES / FOR / COU.

LA HORDE DE MURGAN

Les conteurs de la horde de Murgan prônent les lois de Danu, de Cernunnos et du plus fort. Il n'est donc guère étonnant que la horde rassemble les géants, les centaures et les minotaures dont l'existence est menacée par l'expansion humaine. Ces barbares aux mœurs mercenaires sont les héritiers de Kel et, en tant que tel, se sont battus aux côtés des Drunes comme des Sessairs. A l'heure du Rag'Narok, cependant, ils glorifient la seule vraie déesse, Danu, et fustigent les représentations ténébreuses de l'invincible chasseur Cenunnos.

Chef : Velkanos.

Tribu/Légendes (0 P.A.) : le joueur peut remplacer un type d'unité dans la bannière par Centaure **/** ou Créature ***.

Solo/Conteur (15 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné centaure centaure keltois, barbare géant ou minotaure non-Incarné associé à la horde de Murgan. Il acquiert POU 3, Guerrier-mage et Initié (druidisme) d'un Elément choisi lors de la constitution des armées entre Air, Eau, Feu et Terre. Ces informations sont comptées comme inscrites sur sa carte. Cette capacité ne peut être

attribuée qu'à un combattant par unité Sessairs associés à la horde de Murgan. Le combattant acquiert le sortilège « Onguent de soin » : lors d'un test de Force réalisé à l'encontre de son unité. Il annule 1 point de dégâts. Ce sortilège coûte 4 points de mana.

Solo/Sang d'Ogmios (15 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel barbare géant Incarné ou fils d'ogmios associé à la horde de Murgan. Il acquiert + 2 COU, et est considéré comme un porte étendard.

LE CLAN DU CORBEAU.

Après s'être illustré à Kaïber au côté des forces de la Lumière, le clan du Corbeau revient en Avagddu pour défendre sa terre natale.

Chefs : Culwain Mac Cormailh et la mystérieuse Morrigan.

Tribu/Guerriers du Corbeau (5 P.A.) : Les tactiques coutent un point de moins.

Solo/Serre du rapace (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Sessairs associé au clan du Corbeau. Elle s'applique si les conditions suivantes sont respectées lors d'un jet de Blessures au corps à corps effectué par le combattant.

L'adversaire ne peut pas gagner de dé supplémentaire sur ses tests de FOR.

Solo/Tête brûlée (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné sessairs associé au clan du Corbeau. Il acquiert +1 en RES par adversaire en contact avec lui (maximum +4).

LES GARDIENS DU SCATH.

En revenant du royaume des ombres, Bragh-an-Scâthar a créé une brèche entre le monde des vivants et celui des morts. Sa tribu et lui en sont à présent les gardiens.

Chef : Bragh An Scâthar.

Tribu/Tribu des ombres (5 P.A.) : Chaque gardien du Scâth bénéficie des effets de l'armure sacrée jusqu'à la fin du tour. Armure sacrée : les tests de FOR à l'encontre d'un combattant vêtu de l'armure sacrée sont lus une co-

lonne plus à gauche.

Solo/héros du Scâth (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné ou associé aux gardiens du Scâth. Aucun porte étendard ne peut se joindre à lui, en contrepartie son unité acquiert immunité peur..

Solo/Hurlements d'outre-tombe (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Sessairs associé aux gardiens du Scâth. Il acquiert Cri de guerre. Lorsqu'il effectue un assaut la valeur de COU de l'Incarné est remplacée par de la PEUR.

LES LOUPS D'AVAGDU.

Les loups d'Avagddu, adorateurs de la lune et du loup, sont connus pour leur franchise et leur incroyable férocité.

Chef : Irhad Lune-croc.

Tribu/Instinct prédateur (5 P.A.) : L'usage de cette capacité est déclaré à n'importe quelle activation. Le joueur choisit une unité Sessair associé aux loups d'Avagddu. Chaque combattant de l'unité désignée gagne un dé de plus corps à corps mais ne peut pas utiliser le don du minotaure. Cet échange est valable jusqu'à la fin du tour.

Solo/Collines du crépuscule (0 P.A.) : Une armée Sessairs dont tous les combattants sont associés aux loups d'Avagddu peut comporter (jusqu'à 15% de sa valeur) des combattants non-Personnages Wolfen d'Yllia. Si cette alliance est choisie, les Sessairs et les Wolfen ne peuvent pas avoir d'autres Alliés. Les Wolfen peuvent être associés uniquement à la meute des Collines du crépuscule. Ils ne sont pas considérés comme des Alliés ni comme des Sessairs, et n'ont pas accès aux capacités de cette carte.

Solo/Descendant des Yllians (10 P.A.) : Cette capacité peut être acquise par un Incarné magicien des loups d'Avagddu

L'Incarné acquiert Sélénite. Il maîtrise l'élément eau. Un Sélénite est doté d'un pouvoir mystérieux dont la nature dépend des phases d'Yllia, la lune du monde de confrontation. Tous les sélénites jettent un dé en début de » partie et un des effets suivant est appliqué jusqu' à la fin du jeu.

1-2 : Demi lune : la valeur de COU est augmentée de +2 et il devient un porte étendard.

tée de +2 et il devient un porte étendard.

3-4: Lune Gibbeuse : L'incarné acquiert la compétence Tueur né, s'il la possède déjà il acquiert à la place la compétence furie guerrière.

5-6 : Plein lune : Il gagne 1 dé de plus au corps à corps.

Solo/Sélection naturelle (5 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné sessairs associé aux loups d'Avagddu. Au début de chaque tour (et jusqu'à la fin du tour), il acquiert Fléau / X contre le type d'adversaire dont la Valeur en PA individuelle est la plus faible. Seule la valeur en P.A. inscrite sur la carte est retenue. Si plusieurs types d'adversaires ont la même valeur en P.A., le joueur choisit lequel est ciblé par cette capacité.

32

Fléau : le combattant lit ses tests de blessure une colonne plus à droite contre un type d'unité spécifique.



MISES À JOUR

14/04/2014:

Géants barbares.

Le coût des géants barbare est passé à +70 au lieu de +75 et le coût de base des 6 combattants est passé de 450 à 400.

21/06/2014:

Chef : Cromlan, le Roi taureau.

Tribu/Guerriers de la déesse-terre (5 P.A.) :

Les combattants de la tribu de Kel-An-Thiraid acquièrent la compétence Acharné.

Solo/Cerf de Kel-An-Tiraidh (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné possédant une armée de tir. Il acquiert Tir d'assaut. Le combattant doté de tir d'assaut effectue un tir sur du 3+ au moment où il effectue un assaut réussi contre une unité ennemi. Il peut ainsi cibler un Incarné sans avoir à dépenser d'Elixir si il arrive à son contact. Ce tir a lieu avant d'effectuer le combat au corps à corps.

Tribu /Fille de Danu (5 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quelle fianna. Elle acquiert Féal. Cette capacité ne peut être attribuée qu'à une unité de fianna par bannière même incomplète.

Tribu l'autre monde

Tribu/ l'autre monde (5 P.A.) : Toute unité associée à l'autre monde bénéficie de + 2 dans une caractéristique (voir ci-dessous) tant qu'elle se trouve à 30 cm ou moins d'un Incarné magicien même non affilié à la tribu de l'autre monde.

Si par ailleurs elle se trouve également à portée d'un élémentaire elle ajoute +1 à une caractéristique X.

X indique la caractéristique affectée et varie selon l'élémentaire de l'élémentaire.

Air : ATT

Eau : DEF

Feu : FOR

Terre : RES

Plusieurs caractéristiques peuvent être augmentées si des élémentaires d'Éléments différents sont à portée. Une caractéristique donnée ne

peut être augmentée que de +2 grâce à cette capacité, même si plusieurs élémentaires du même Élément sont à portée.

01/07/2014:

Drac Mac Syro: compétence contre attaque au lieu de stratégie

31/12/2014:

Les Lopups d'Avagdu

Tribu/Instinct prédateur (5 P.A.) : L'usage de cette capacité est déclaré à n'importe quelle activation. Le joueur choisit une unité Sessair associée aux loups d'Avagddu. Chaque combattant de l'unité désignée gagne un dé de plus corps à corps mais ne peut pas utiliser le don du minotaure. Cet échange est valable jusqu'à la fin du tour.