

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DE L'HYDRE



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

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.

Charge bestiale : Les résultats ,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests d'Attaque au corps à corps  réalisés avec les combattants dotés de Charge bestiale.

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

Éclaireur : Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

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

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.

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.

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.

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.

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

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

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.

ÉQUIPEMENT

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

Tir à aire d'effet : Les tirs des crache-feu et de la tour démoniaque affectent une Aire d'effet de 3 cm de rayon. Le gabarit AT-43 permet de représenter facilement cette superficie.

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.

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.

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.

Note : Les profils correspondent à la version Confrontation : l'âge du Rag'narok des combattants. L'équipement qui a servi à les coder peut être différent de celui représenté sur la figurine.



LES UNITÉS

La liste d'armée indique, pour chaque troupe, l'effectif standard et maximum d'une unité, et le coût en P.A. de celle-ci. Elle indique également le coût de chaque combattant supplémentaire que le joueur désire ajouter à l'effectif standard de l'unité, sans pour autant atteindre l'effectif maximum.

Les unités pour lesquelles un coût est indiqué dans les colonnes « +1 combattant spécial », « +2 combattants spéciaux » et « +3 combattants spéciaux » peuvent incorporer de tels combattants, dont les caractéristiques sont données à la suite de la troupe standard. Chaque combattant spécial remplace un combattant standard de l'unité.

Toutes les unités peuvent accueillir un incarné. Celui-ci peut s'ajouter à l'effectif maximal d'une unité.

ORDRE DES BANNIÈRES

- Unité d'infanterie  () !
- Unité d'infanterie  ( / )
- Unité d'infanterie  ( /  / )
- Unité cavalerie ou de créature   (  / )
- Unité de créature ou de machine de guerre   ( / )

! : Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Collecteur, moissonneur de chagrin et équarrisseur purulent : Ces fidèles peuvent 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 ou rendre un point de vie à un Incarné toujours présent. Ce miracle coûte 3 points de foi.

Marionnettiste du Despote, maître des poupées et psychopompe putrescent : Ces magiciens peuvent lancer le sortilège « Nécrose ». Les combattants de l'unité ciblée voient leur Force  réduite de 2 points jusqu'à la fin du tour. Ce sortilège coûte 3 points de mana.

LES INCARNÉS

Chaque Incarné dispose d'un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter ses artefacts et, le cas échéant, ses rituels et ses communions. Le coût de chaque artefact est égal à sa valeur.

Akarenseth : 2
Akkadhalet : 1
Araqsalil : 1
Azahir : 2
Kanizhar : 2
Kelzaral : 3
Mahal : 2
Nilarakh : 1
Nerân : 1
Yh-Ibenseth : 3
Yh-Sabahal : 3

En outre, certains Incarnés sont magiciens, ou fidèles. Dans le premier cas, ils disposent d'une voie et d'éléments, dans l'autre cas, d'un culte et d'aspects. Ces informations sont données dans la liste suivante :

Akkadhalet : Magicien (Chthonien/Ténèbres)
Kelzaral : Fidèle (Culte de Mid-Nor/Altération, Création et Destruction)
Mahal : Magicien (Chthonien/ Eau, Ténèbres)
Nerân : Fidèle (Culte de Mid-Nor/Altération, Création et Destruction)

Enfin, le coût de résurrection de chaque Incarné est le suivant. Il s'agit également du nombre de points gagnés par l'adversaire si l'Incarné est tué par un Incarné adverse.

Akarenseth : 4
Akkadhalet : 4
Araqsalil : 3
Azahir : 4
Kanizhar : 3
Kelzaral : 7
Mahal : 4
Nilarakh : 3
Nerân : 4
Yh-Ibenseth : 7
Yh-Sabahal : 11

ARTEFACTS

CIMETERRE DES GOUFFRES

Valeur : 1

Le cimenterre 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

Valeur : 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

Valeur : 1

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 mana : ceux-ci donnent automatiquement  et .

POUPÉE D'ÉVASION

Valeur : 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

Valeur : 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

Valeur : 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

Valeur : 2

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

MASQUE DE PEAU

Valeur : 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

Valeur : 3

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

POUPÉE CYCLOPE

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

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 : 3

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Instantanée

L'unité ciblée subit une touche de Force  13.

HUMUS PRIMORDIAL

Voie : Chtonienne

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Spéciale

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

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 DÉSOLOCATION

Voie : Chtonienne
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

Les résultats  +,  + et  sont interprétés comme des  + 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 régénérer 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 : 6
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.

IMPACT DES NEUF

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

Si l'unité charge ou engage une unité ennemie, cette dernière passe en formation dispersée. Toute tactique en cours ayant la formation compacte pour condition est annulée.

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.

RÉSURRECTION DES POSSÉDÉS

Culte : Mid-Nor
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
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.

APPEL DES GOUFFRES

Culte : Mid-Nor
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité visée ne peut pas se déplacer.

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 : 15
Difficulté : 8
Cible : Spécial
Durée : Spécial

Un cyclope éliminé en cours de partie est ramené à la vie. Il est déployé à 5 cm maximum de l'unité du fidèle.

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.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Crache-feu	Infanterie	1	2	7	3	8	3	1	3	3	1	2	7				(Don de l'Hydre), (Artillerie de zone)
Cyclope	Créature	3	2	10	3	9	5	2	7	9							(Don de l'Hydre), Enchaînement, Implacable
Guerrier des Gouffres	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5							(Don de l'Hydre)
Guerrier des Gouffres/Collecteur	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5						4	(Don de l'Hydre)
Guerrier des Gouffres/Musicien	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5							(Don de l'Hydre)
Guerrier des Gouffres/Porte-étendard	Infanterie	1	1	7	5	5	3	1	5	5							(Don de l'Hydre)
Guerrier de l'Hydre	Infanterie	3	1	7	5	8	5	2	7	5							(Don de l'Hydre), Implacable, Mutation
Guerriers de l'Hydre/Psychopompe putrescent	Infanterie	3	1	7	5	8	5	2	7	5					5		(Don de l'Hydre), Implacable, Mutation
Guerriers de l'Hydre/Équarisseur purulent	Infanterie	3	1	7	5	8	5	2	7	5						6	(Don de l'Hydre), Implacable, Mutation
Hallebardier	Infanterie	1	1	7	3	5	3	1	5	7							(Don de l'Hydre), (Allonge)
Hallebardier/ Marionnettiste	Infanterie	1	1	7	3	5	3	1	5	7					3		(Don de l'Hydre), (Allonge)
Hallebardier/ Moissonneur de chagrin	Infanterie	1	1	7	3	5	3	1	5	7						4	(Don de l'Hydre), (Allonge)
Incube	Infanterie	2	1	7	3	7	3	1	5	7							(Don de l'Hydre), Toxique
Larve chthonienne	Créature	2	2	7	3	9	3	2	5	5							(Don de l'Hydre), Régénération
Moissonneur	Infanterie	2	1	15	2	2	2	1	4	3							(Don de l'Hydre), Vol
Porteur de fléau	Infanterie	2	1	7	3	5	3	1	5	7							(Don de l'Hydre), Dur à cuire
Porteur de fléau/ Maître des poupées	Infanterie	2	1	7	3	5	3	1	5	7					3		(Don de l'Hydre), Dur à cuire
Porteur de fléau/ Musicien	Infanterie	2	1	7	3	5	3	1	5	7							(Don de l'Hydre), Dur à cuire
Porteur de fléau/ Porte-étendard	Infanterie	2	1	7	3	5	3	1	5	7							(Don de l'Hydre), Dur à cuire
Rôdeur des abîmes	Cavalerie	2	2	15	3	5	5	2	5	8							(Don de l'Hydre), Furie guerrière, (Cavalerie légère)
Satyre démoniaque	Infanterie	1	1	15	3	3	2	1	5	4							(Don de l'Hydre), Vol
Sentinelles	Infanterie	3	1	10	5	7	5	1	7	5							(Don de l'Hydre), Éclaireur, Charge bestiale
Tour démoniaque	Machine de guerre	3	2	10	3	10	5	1	5	7	1	4	10				(Don de l'Hydre), Régénération, Tueur né, (Artillerie de zone)
Akarenseth	Infanterie	2	4	7	3	5	5	3	5	7				3			(Don de l'Hydre), Dur à cuire
Akkadhalet	Infanterie	1	4	7	3	5	5	2	5	5				3	3		(Don de l'Hydre)
Araqsalil	Infanterie	1	4	7	3	5	5	3	5	5				3			(Don de l'Hydre)
Azahir	Infanterie	2	4	7	5	9	5	2	5	5				3			(Don de l'Hydre), Mutation
Kanizhar	Infanterie	2	4	7	3	7	5	2	5	7				3			(Don de l'Hydre), Toxique
Kelzaral	Infanterie	3	4	7	5	7	7	2	7	7				5		8	(Don de l'Hydre), Régénération, Illumination, (allonge)
Mahal	Infanterie	2	4	7	3	5	5	2	5	5				3	5		(Don de l'Hydre), Mutation
Nilarakh	Infanterie	1	4	7	5	5	5	2	5	5				3			(Don de l'Hydre)
Nerân	Infanterie	1	4	7	3	6	5	2	5	5				3		4	(Don de l'Hydre)
Yh-Ibenseth	Infanterie	3	4	7	5	9	7	3	7	5				5			(Don de l'Hydre), Mutation, Implacable
Yh-Sabahal	Cavalerie	3	4	15	5	9	9	3	7	8				7			(Don de l'Hydre), Vol, Tueur né, (Cavalerie lourde), (Allonge)

Nom	Effectif minimum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Effectif maximum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Crache-feu	4	325										Crache-feu
Cyclope	1	125										Cyclope
Guerrier des Gouffres	8	300	325	350	375	15	575	600	625	650	40	Guerrier des Gouffres
Guerrier des Gouffres/ Collecteur												Collecteur du despote 1
Guerrier des Gouffres/ Musicien												Musicien des Gouffres
Guerrier des Gouffres/ Porte-étendard												Porte étendard des Gouffres
Guerrier de l'Hydre	4	400	425	450		6	600	625	650		100	Guerrier de l'Hydre
Guerriers de l'Hydre/ Psychopompe putrescent												Ezalyth la reine des damnés
Guerriers de l'Hydre/ Équarisseur purulent												Ysilthan le fou de l'ymsur
Hallebardier	8	350	375	400		14	600	625	650		45	Hallebardier de Mid-Nor
Hallebardier/ Marionnettiste												Maitre des poupées 1
Hallebardier/ Moissonneur de chagrin												Collecteur du despote 2
Incube	6	300										Incube du despote
Larve chtonienne	2	225										Larve chtonienne
Moissonneur	6	225										Moissonneur
Porteur de fléau	6	250	275	300	325	9	375	400	425	450	45	Porteur de fléau
Porteur de fléau/ Maitre des poupées												Maitre des poupées 2
Porteur de fléau/ Musicien												Organiste de Mid-Nor
Porteur de fléau/ Porte-étendard												Porte-potence de Mid-Nor
Rôdeur des abimes	3	475										Rôdeur des abimes
Satyre démoniaque	6	250										satyre démoniaque
Sentinelles	4	275										Sentinelle
Tour démoniaque	1	150										Tour démoniaque
Akarenseth	1	190										Akarenseth
Akkadhalet	1	175										Akkadhalet
Araqsalil	1	165										Araqsalil l'écorcheur
Azahir	1	195										Azahir le dément
Kanizhar	1	170										Kanizar le cannibale
Kelzaral	1	370										Kelzaral le diabolique
Mahal	1	205										Mahal l'envouteur
Nilarakh	1	140										Nilarakh le malfaisant
Nerân	1	190										Nerân l'épouventable
Yh-Ibenseth	1	345										Yh-Ibenseth
Yh-Sabahal	1	555										Yh-Sabahal la fureur ailée