

L'ÂGE DU RAG'NAROK

CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU DRAGON



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

Don du Dragon : Chaque compagnie du Dragon peut avoir recours à ce don une fois par tour, à l'occasion d'un test de caractéristique. Le résultat à obtenir sur les dés est lu dans la colonne 🎲.

Assassin : Les résultats 🎲+, 🎲, et 🎲 sont interprétés comme des 🎲+ lors des tests de Force au corps à corps 🗡️ des assassins.

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

Construct : Les constructs peuvent être affectés par des effets de jeu particuliers.

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.

Désengagement : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

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

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.

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 🗡️.

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.

Hypérien : Une unité comprenant au moins un hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage 🎲. En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.

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

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.

Juste : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence réussit toujours ses tests de Courage 🎲.

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

Tir instinctif : Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

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 dragons et des wyrms 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. Un seul gabarit est utilisé par salve, quel que soit le nombre de tireurs.

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

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

Si tous les tests d'Attaque à distance sont réussis, le gabarit reste en place.

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 de cavalerie ou de machine de guerre  /  ( / )
- Unité de créature ou de titan  /  ( /  / )

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Guerrier équanime : Le guerrier équanime peut appeler le miracle « *Lame de justice* » juste avant un test de Force au corps à corps  résolu avec son unité. Le résultat à obtenir sur le test est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Synchronime : Le synchronime peut lancer le sortilège « *Accélération* » lors d'une marche, une course ou un assaut de son unité. La distance du déplacement est augmentée de 2 cm. Ce sortilège coûte 5 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.

Galhyan : 2
Lens Mendkenn : 2
Maelÿn : 1
Menerän : 1
Nelphaëll : 2
Söim : 2
Syd de Kaiber : 3
Sÿlann : 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 :

Galhyan : Magicien (Solaris / Eau et Lumière)
Maelÿn : Magicienne (Solaris / Lumière)
Söim : Fidèle (Noësis / Création et Destruction)
Syd de Kaiber : Magicien (Solaris / Lumière et Ténèbres)

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.

Galhyan : 5
Lens Mendkenn : 6
Maelÿn : 3
Menerän : 3
Nelphaëll : 3
Söim : 4
Syd de Kaiber : 6
Sÿlann : 5

CAS PARTICULIER

Le trièdre de Kaïber : Nelphaëll, Soïm et Syd de Kaïber peuvent former une unité de trois Incarnés s'ils font partie de la même compagnie du Dragon. Le joueur choisit qui, parmi eux, est le meneur. Ils acquièrent alors les compétences suivantes :

- **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.
- **Hypérien :** Une unité comprenant au moins un hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage . En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.

ARTEFACTS

ARME HÉLIANTHE

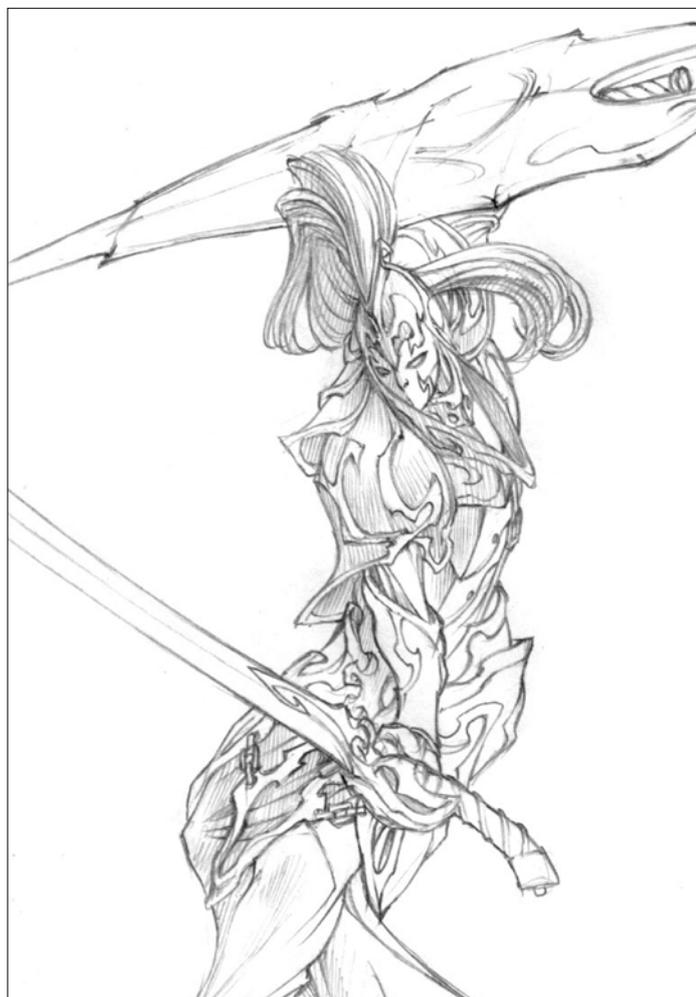
Valeur : 1

Le résultat à obtenir sur les tests d'Attaque au corps à corps  sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

ARMURE HÉLIANTHE

Valeur : 1

Le résultat à obtenir sur les tests d'Attaque au corps à corps  à l'encontre des combattants équipés d'une armure sacrée sont lu une colonne plus à gauche sur la table de résolution.



COURONNE SOLAIRE

Valeur : 1

L'Incarné magicien équipé de cet artefact acquiert un rituel de Valeur 2.

ÉCAILLE DE DRAGON

Valeur : 1

L'Incarné acquiert la compétence « 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.

ORBE DE RÉSONNANCE

Valeur : 1

Les constructs de l'unité de l'Incarné acquièrent la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque  ou  annule un point de dégât.

AILE CÉLESTE

Valeur : 2

L'Incarné peut gratuitement censurer/contrer une communion ou un rituel par tour, même s'il n'est ni fidèle ni magicien. Aucun point de foi ou de mana n'est dépensé.

LAME SYNCHRONIQUE

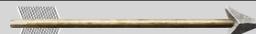
Valeur : 2

L'Incarné bénéficie d'un dé de combat au corps à corps  en plus par adversaire à son contact. Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent être l'objets de relances.

MYRAGIRE

Valeur : 2

L'Incarné acquiert les valeurs suivantes en :

			
	2	6	8

Ces valeurs remplacent celles dont il pourrait être doté. Myragire ne peut pas être attribué à un combattant doté d'une arme à distance à aire d'effet.

LA COURONNE CHRYSOPÉENNE

Valeur : 3

La compagnie 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

L'ÉCHYRION

Valeur : 3

L'Incarné acquiert un rituel de valeur 1, un rituel de valeur 2 et un rituel de valeur 3.

GRIMOIRE

AURA DE SAGESSE

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité amie
Durée : Tour

L'unité acquiert 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.

FORGE DES HÉLIASTES

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Les échecs obtenus sur les tests de Force  des constructs de l'unité ciblée peuvent être relancés une fois de plus.

LAMES SANS PITIÉ

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert la compétence « Férocité ». Les résultats +,  et  sont interprétés comme des + lors des tests de Force au corps à corps  réalisés avec les combattants féroces.

MALÉDICTION DES LÂCHES

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Le résultat à obtenir sur les tests de Courage de l'unité ciblée est lu une colonne vers la gauche dans le tableau de résolution.



REMPART DE LA LUMIÈRE

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Spéciale
Durée : Tour

Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille en vue de l'Incarné. Cette carte représente un obstacle qui bloque les lignes de vue et que nul ne peut traverser.

CHAÎNE DES AUTOMATES

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 2
Mana : 5
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

Le magicien peut dépenser 5 points de mana à chaque fois qu'un construct de l'unité ciblée perd un point de vie. La perte du point de vie est annulée.

ÉTOILE DU DRAGON

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 2
Mana : 15
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 6. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

VENGEANCE DU SOLEIL

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité ne peut plus tracer de ligne de vue.



PACTE DRACONIQUE

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 3
Mana : 20
Difficulté : 9
Cible : Spéciale
Durée : Instantanée

Le magicien invoque une unité de dragons. Celle-ci ne comprend aucun combattant spécial.

PRODIGE DE GALATÉE

Voie : Solaris
Élément : Lumière
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Spéciale
Durée : Instantanée

Le magicien invoque une unité de constructs du Dragon de Rang inférieur ou égal au sien. Elle ne comprend aucun spécialiste et son effectif est fixé au maximum.

LITANIE

IMPLACABLE VÉRITÉ

Culte : Noésis
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert 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.

VÉRITÉ BLESSANTE

Culte : Noésis
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 9
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Les tests de Force au corps à corps  et à distance  de l'unité ciblée infligent un point de dégât de plus.

VÉRITÉ ÉVASIVE

Culte : Noésis
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

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

VÉRITÉ INVISIBLE

Culte : Noésis
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 10
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité ne peut pas être prise pour cible par les effets de jeu (communions, miracles, rituels, sortilèges, tirs, etc.) déclenchés par les unités situées à 20 cm ou plus d'elle. Vérité invisible est dissipée si l'unité qui en bénéficie inflige ou reçoit au moins un point de dégât, ou si elle intervient dans un assaut.

VÉRITÉ PROPHÉTIQUE

Culte : Noésis
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité 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.

VÉRITÉ TRIOMPHANTE

Culte : Noésis
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

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

INSTANT DE VÉRITÉ

Culte : Noésis
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité du fidèle acquiert une compétence choisie parmi celles dont dispose l'unité ciblée.

MASCARADE

Culte : Noésis
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

Les  obtenus sur les tests de caractéristiques de l'unité lui donnent des dés supplémentaires.

QUATRE VÉRITÉS

Culte : Noésis
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 15
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 6. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

VÉRITÉ DU DRAGON

Culte : Noésis
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Fin du jeu

L'unité peut avoir recours au don du Dragon une fois de plus au cours du tour.

Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6/C	ATT/C	FOR/C	D6/D	ATT/D	FOR/D	AUT	POU	FOI	Compétences
Akhmiäl	Infanterie	1	1	10	4	6	3	1	3	2	1	4	4				(Don du Dragon) Construct.
Asadar	Infanterie	2	1	10	5	6	3	1	5	4							(Don du Dragon) Enchaînement.
Asadar / Guerrier équanime	Infanterie	2	1	10	5	6	3	1	5	4						3	(Don du Dragon) Enchaînement.
Chasseuse d'azur	Infanterie	2	1	10	3	5	3	1	3	2	1	4	6				(Don du Dragon) Tir instinctif.
Construct guerrier	Infanterie	2	1	10	3	7	3	2	5	5							(Don du Dragon) Contre-attaque. (Construct)
Dragon	Créature	3	2	20	3	10	7	2	7	10	3	1	10				(Don du Dragon) Tueur-né. Vol. (Tir à aire d'effet)
Echahim	Cavalerie	2	2	20	3	5	5	2	5	7							(Don du Dragon) Force en charge. (Allonge) (Cavalerie légère)
Epervier	Infanterie	2	1	10	3	3	3	1	5	4	1	4	4				(Don du Dragon) Désengagement.
Guerrier selsým	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	4							(Don du Dragon)
Guerrier selsým / Guerrier équanime	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	4						3	(Don du Dragon)
Guerrier selsým / Musicienne	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	4							(Don du Dragon)
Guerrier selsým / Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	4							(Don du Dragon)
Khidarým	Infanterie	3	1	10	5	8	5	1	5	6	1	4	4				(Don du Dragon) Bravoure. Enchaînement.
Lancier selsým	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	4							(Don du Dragon) (Allonge)
Lancier selsým / Synchronime	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	4						3	(Don du Dragon) (Allonge)
Nova	Infanterie	3	2	15	3	11	5	4	5	9							(Don du Dragon) Enchaînement. Juste. (Allonge) (Construct)
Pulsar	Cavalerie	3	2	20	3	11	5	2	5	10							(Don du Dragon) Implacable. Tueur-né. (Allonge) (Construct) (Cavalerie lourde)
Varsým	Infanterie	3	1	15	5	5	5	2	7	4							(Don du Dragon) Assassin. Eclaireur.
Wyrn	Titan	*	4	20	3	14	9	4	9	14	1	3	12				(Don du Dragon) Tueur-né. Vol. (Tir à aire d'effet) (Titan)
Galhyan	Infanterie	2	4	10	3	6	5	2	5	6				3	5		(Don du Dragon) Stratège. (Allonge)
Lens Mendkenn	Cavalerie	2	4	20	3	5	7	3	5	4				3			(Don du Dragon) Force en charge. (Allonge) (Cavalerie légère)
Maelÿn	Infanterie	1	4	10	3	2	5	2	3	2				3	3		(Don du Dragon)
Menerän	Infanterie	1	4	10	5	5	5	2	5	4				3			(Don du Dragon)
Nelphaëll	Infanterie	2	4	10	3	4	5	2	5	4	1	4	6	3			(Don du Dragon) Assassin.
Soïm	Infanterie	2	4	10	3	2	5	2	5	4				3		5	(Don du Dragon) Dévotion.
Syd de Kaïber	Infanterie	3	4	10	5	4	7	2	7	6				5	7		(Don du Dragon) Stratège. Tueur-né. (Allonge)
Sÿlann	Infanterie	3	4	10	5	8	7	2	5	6	1	4	4	5			(Don du Dragon) Bravoure. Enchaînement

Nom	Standard	P.A.	Spec x1	Spec x2	Spec x3	Maximum	P.A.	Spec x1	Spec x2	Spec x3	Sup.	Figurine métal
Akhamiäl	8	350				12	525				45	Akhamiäl cynwäll.
Asadar	6	250	275			9	400	425			50	Asadar cynwäll.
Asadar / Guerrier équanime												Guerrier équanime
Chasseuse d'azur	6	250				6						Chasseur d'azur.
Construct guerrier	6	400				6						Guerrier construct.
Dragon	1	325				1						Dragon cynwäll.
Echahim	3	525				3						Echahim cynwäll.
Epervier	6	250				6						Epervier selsým.
Guerrier selsým	8	300	325	350	375	15	550	575	600	625	40	Selsým cynwäll.
Guerrier selsým / Guerrier équanime												Guerrier équanime.
Guerrier selsým / Musicienne												Musicienne selsým.
Guerrier selsým / Porte-étendard												Porte-étendard selsým.
Khidarým	4	300				4						Khidarým cynwäll.
Lancier selsým	8	325	350			15	625	650			45	Vétéran selsým cynwäll.
Lancier selsým / Synchronime												Synchronime cynwäll.
Nova	2	700				2						Nova cynwäll.
Pulsar	2	550				2						Pulsar cynwäll.
Varsým	4	375				4						Varsým cynwäll.
Wyrm	1	1000				1						Wyrm cynwäll.
Galhyan	1	230										
Lens Mendkenn	1	310										
Maelÿn	1	130										
Menerän	1	130										
Nelphaëll	1	145										
Soïm	1	175										
Syd de Kaïber	1	320										
Sÿlann	1	250										