

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DE LA HYÈNE



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

Don de la Hyène : Les combattants ennemis ne bénéficient pas des effets de jeu susceptibles de leur donner des dés en plus, des dés supplémentaires, des relances ou d'améliorer le résultat de leurs tests sur leur caractéristique Attaque (🔪) à l'encontre des unités de la Hyène.

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

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 (🗡️).

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.

Ethéré : Les résultats 🎲+, 🎲+ et 🎲 sont interprétés comme des 🎲+ lors des tests d'Attaque (🔪) réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

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.

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

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.

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.

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.

ÉQUIPEMENT

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

Perforant : Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il y a de tireurs.

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 d'infanterie (🏳️🏳️ / 🏳️🏳️🏳️)
- Unité d'infanterie (🏳️🏳️ / 🏳️🏳️🏳️)

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

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.

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

Seigneur des carnages : 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.

CAS PARTICULIERS

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 ». 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.

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.

- Ashkasa : 1
- Bysra : 3
- Kalyar : 2
- Managarm : 2
- Nekhar : 3
- Némétis : 2
- Scrupule : 2
- Shurat : 3
- Velrys : 4
- Zeïren : 2

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 :

- Bysra :** Magicien (Hurlements/Eau et Feu).
- Némétis :** Fidèle (Culte de Vile-Tis/Altération et Destruction).
- Velrys :** Magicien (Hurlements/Air, Eau 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.

- Ashkasa : 4
- Bysra : 5
- Kalyar : 6
- Managarm : 5
- Nekhar : 10
- Némétis : 6
- Scrupule : 6
- Shurat : 8
- Velrys : 7
- Zeïren : 6



ARTEFACTS

ANNEAUX D'ABSENCE

Valeur : 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

Valeur : 1

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

Valeur : 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

Valeur : 1

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

TALISMAN DES TYRANS

Valeur : 1

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

ARMURE DES ENCHAÎNÉS

Valeur : 2

Les résultats 🏳️+, 🏳️+, 🏳️+ et 🏳️ sont interprétés comme des 🏳️+ lors des tests de Force (🏳️) réalisés par l'adversaire à l'encontre de l'Incarné.

TALISMAN AUX CINQ LAMES

Valeur : 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

Valeur : 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

Valeur : 3

Le combattants de la compagnie 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.

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.

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.



LITANIE

CONFORMISME

Culte : Vile-Tis.
Aspect : Altération.
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité.
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  +,  + et  sont interprétés comme des  + 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 jeu.

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



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Archer	Infanterie	1	1	10	3	4	3	1	5	5	1	5	4				(Don de la Hyène)
Carnassier (doupleur)	Infanterie	2	2	15	3	8	3	2	7	7							(Don de la Hyène) Enchaînement.
Carnassier (endurance)	Infanterie	2	2	15	3	8	3	2	7	7							(Don de la Hyène) Instinct de survie.
Carnassier (force)	Infanterie	2	2	15	5	8	3	1	7	7							(Don de la Hyène) Coup de maître.
Chasseur de têtes	Infanterie	1	2	20	3	7	3	1	7	7	1	2	5				(Don de la Hyène)
Chasseur de têtes/ Seigneur des carnages	Infanterie	1	2	20	3	7	3	1	7	7	1	2	5		3		(Don de la Hyène)
Eclipsante	Infanterie	2	2	15	3	6	3	2	7	7							(Don de la Hyène) Etheré.
Eventreur	Infanterie	3	1	10	7	5	5	2	7	5							(Don de la Hyène) Assassin. Eclaireur.
Eventreur/ Seigneur des carnages	Infanterie	3	1	10	7	5	5	2	7	5					3		(Don de la Hyène) Assassin. Eclaireur.
Guerrier de sang	Infanterie	2	1	10	5	5	3	2	5	5							(Don de la Hyène) Eclaireur.
Guerrier de sang/ Seigneur des carnages	Infanterie	2	1	10	5	5	3	2	5	5					3		(Don de la Hyène) Eclaireur.
Hyène monstrueuse (Managarm)	Créature	2	2	15	3	5	3	1	5	5							(Don de la Hyène) Tueur-né.
Maraudeur	Infanterie	1	2	15	5	7	3	1	7	7							(Don de la Hyène)
Maraudeur/ Maître d'armes	Infanterie	1	2	15	5	7	3	1	7	7							(Don de la Hyène)
Maraudeur/ Seigneur des carnages	Infanterie	1	2	15	5	7	3	1	7	7					3		(Don de la Hyène)
Tyran	Infanterie	3	2	15	3	11	5	1	7	11							(Don de la Hyène) Implacable. Tueur-né. (Allonge)
Vandale	Infanterie	1	1	10	5	4	3	1	5	5							(Don de la Hyène)
Vandale/Profanateur	Infanterie	1	1	10	5	4	3	1	5	5						3	(Don de la Hyène)
Vandale/Musicien	Infanterie	1	1	10	5	4	3	1	5	5							(Don de la Hyène)
Vandale/Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	5	4	3	1	5	5							(Don de la Hyène)
Veneur	Infanterie	2	2	15	3	8	3	1	5	5	1	4	6				(Don de la Hyène) Visée. (Perforant)
Vorace	Infanterie	2	2	15	3	7	3	2	7	7							(Don de la Hyène) Enchaînement.
Vorace/Maître d'armes	Infanterie	2	2	15	3	7	3	2	7	7							(Don de la Hyène) Enchaînement.
Vorace/ Seigneur des carnages	Infanterie	2	2	15	3	7	3	2	7	7					3		(Don de la Hyène) Enchaînement.
Ashkasa	Infanterie	2	4	10	5	5	5	3	5	5				2			(Don de la Hyène) Eclaireur.
Bysra	Infanterie	2	4	15	3	7	5	2	7	7				2	5		(Don de la Hyène)
Kalyar	Infanterie	2	4	15	3	9	5	3	7	7				2			(Don de la Hyène) Enchaînement.
Managarm	Infanterie	2	4	15	3	6	5	3	7	7				2			(Don de la Hyène) Etheré. (Allonge)
Nekhar	Infanterie	3	4	15	3	12	7	3	7	9				4			(Don de la Hyène) Instinct de survie. Tueur-né.
Németis	Infanterie	2	4	15	3	8	5	2	7	9				2		5	(Don de la Hyène) Iconoclaste. (Allonge)
Scrupule	Infanterie	3	4	10	7	5	7	3	7	5				4			(Don de la Hyène) Assassin. Eclaireur
Shurat	Infanterie	3	4	15	3	11	7	2	7	13				2			(Don de la Hyène) Implacable. Tueur-né. (Allonge)
Velrys	Infanterie	3	4	10	5	7	7	2	9	7				4	7		(Don de la Hyène) Focus.
Zeiren	Infanterie	2	4	15	3	10	5	2	7	11				0			(Don de la Hyène) Tueur-né. (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
Archer	8	350				12	525				45	Archer drune
Carnassier (douleur)	3	450				3						Carnassier (la douleur)
Carnassier (endurance)	3	450				3						Carnassier (l'endurance)
Carnassier (force)	3	350				3						Carnassier (la force)
Chasseur de têtes	3	375	400	425	NA	7	850	875	900	NA	120	Chasseur de têtes
Chasseur de têtes/ Seigneur des carnages											125	Loup noir
Eclipsante	3	400				3						Eclipsante
Eventreur	4	375	400	425	NA	6	550	575	600	NA	90	Guerrier de sang
Eventreur/ Seigneur des carnages												Seigneur des carnages
Guerrier de sang	6	325	350	375	NA	9	500	525	550	NA	60	Eventreur
Guerrier de sang/ Seigneur des carnages												Assassin cadwë
Hyène monstrueuse (Managarm)	1	75										Le Korgan
Maraudeur	4	400	425	450	NA	9	900	925	950	NA	100	Maraudeur de Vile-Tis
Maraudeur/Maitre d'armes												Carnassier 2
Maraudeur/ Seigneur des carnages												Maitre des carnages 2
Tyran	2	350				2						Tyran de Vile-Tis
Vandale	8	300	325	350	375	15	550	575	600	625	40	Guerrier de Caer Maed, persécuteur
Vandale/Profanateur												Gwernydd, mangeur d'âmes, syhé ophidien
Vandale/Musicien												Musicien de Caer Maed
Vandale/ Porte-étendard												Porte-étendard de Caer Maed
Veneur	3	375				3						Veneur de Vile-Tis
Vorace	3	425	450	475	NA	5	700	725	750	NA	145	Vorace
Vorace/Maitre d'armes												Carnassier 1
Vorace/ Seigneur des carnages												Maitre des carnages 1
Ashkasa	1	180										
Bysra	1	270										
Kalyar	1	310										Révélation : la Rébellion
Managarm	1	270										
Nekhar	1	475										Révélation : l'Extase
Németis	1	315										
Scrupule	1	285										
Shurat	1	395										Révélation : le Carnage
Velrys	1	325										Révélation : l'Impur
Zeiren	1	300										