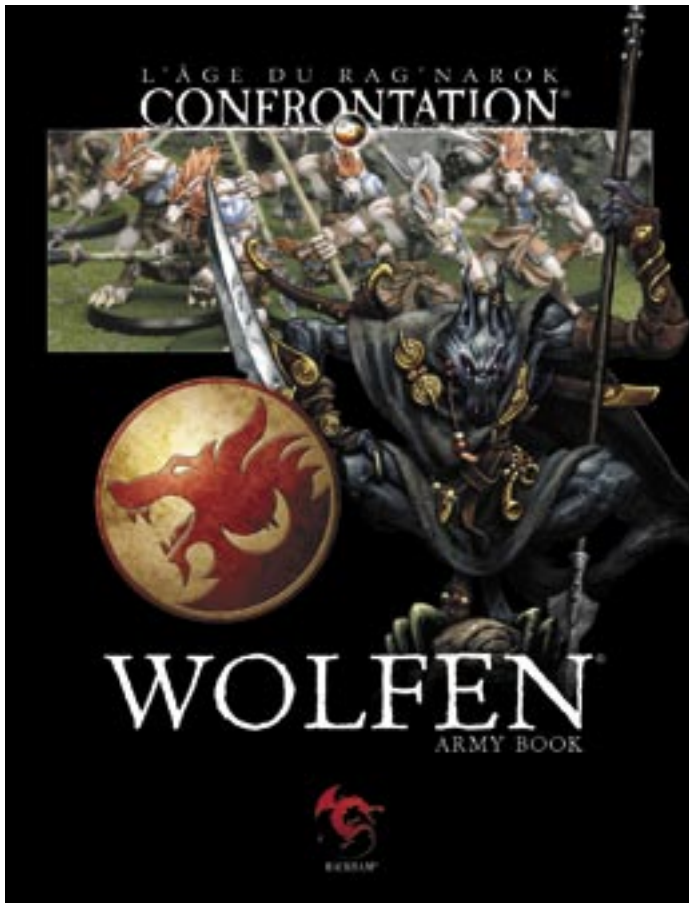


THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU LOUP






AVERTISSEMENT


Cette Aide de jeu requiert l'Army Book présenté ci-dessus.

COMPÉTENCES






Brutal : Le combattant bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'il a réussi un assaut.

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.

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

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.

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.

Maîtrise des arcanes : Les résultats ,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Pouvoir  réalisés par les maîtres des arcanes.

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

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 » et « +2 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.

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.

Ashan'Tyr : 2

Irix : 3

Kassar : 1

Killyox : 3

Ophyr : 2

Varghar : 1

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 :

Irix : Magicien (Murmures/Air, Eau et Feu)

Ophyr : Magicien (Murmures/Air et Eau)

Orhain : Culte d'Yllia/Altération et Destruction (voir armée du Minotaure)

Syriak : Culte d'Yllia/Altération et Destruction (voir armée du Minotaure)

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.

Ashan'Tyr : 5
Irix : 7
Kassar : 6
Killyox : 8
Ophyr : 5
Varghar : 4

ARTEFACTS

FRAGMENT DE LUNE

Valeur : 1

A chaque fois qu'un Incarné possédant un fragment de lune lance un sortilège ou un rituel, réduisez la dépense de mana de 5 points. Toutefois, cela ne peut abaisser le coût en mana en dessous de 1.

BANDELETTES CHUCHOTANTES

Valeur : 2

Les rituels de l'Incarné ne peuvent être contrés.

GRIMOIRE

RAGE SANGUINAIRE

Voie : Murmures.

Élément : Eau.


Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants auxquels sont attribués un marqueur « Point de dégât » disposent d'un dé supplémentaire sur leurs tests d'Attaque .

ESPRIT DE LA MEUTE

Voie : Murmures

Élément : Eau

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 4

Cible : Unité

Durée : Instantanée

L'unité ciblée est vaillante.

ENTRAVE

Voie : Murmures.

Élément : Eau


Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée relancent leurs succès sur leurs tests d'Attaque  une fois de plus.

MURMURE DES DOULEURS

Voie : Murmures.

Élément : Eau.

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Acharné ». Lorsqu'ils perdent leur dernier point de vie, ils ne sont pas immédiatement éliminés. Ils ne sont retirés du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

PURIFICATION

Voie : Murmures.

Élément : Eau.

Valeur : 1

Mana : 3

Difficulté : 4

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Tous les combattants de l'unité regagnent un point de vie.

RITE DU CROC SANGLANT

Voie : Murmures.

Élément : Eau.




Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée ajoutent leur Attaque  à leur Force  lors des tests de Force au corps à corps .

COURSE TEMPÊTE

Voie : Murmures.

Élément : Eau

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence Bond. Ils ignorent les obstacles et les unités lorsqu'ils se déplacent. Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.

APPEL DU SANG

Voie : Murmures.

Élément : Eau.

Valeur : 2

Mana : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée doublent leur Puissance.

ILLUSIONS TROMPEUSES

Voie : Murmures.

Élément : Eau.



Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée ne sont touchés que sur  lorsqu'ils sont pris pour cible par des Tirs. Les  ne peuvent donner lieu à des dés supplémentaires.

COLÈRE DE MNÉMOSYNE

Voie : Murmures.

Élément : Eau


Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force  dont la valeur d'action est égale à 8.

ERRATA

Gardien des runes : Tous les gardiens des runes devraient avoir, entre parenthèses, à la suite de leur nom, la mention « (Foi 3) ».

Spécialistes : Lorsqu'il est possible d'ajouter de 0 à 3 spécialistes dans une unité, chaque spécialiste ne peut l'être qu'en un seul exemplaire. Une Attachment Box dédiée à un type d'unité permet donc de répondre à ces critères de constitution de l'unité.

Y'anrylh : Ce Personnage peut se joindre à n'importe quelle unité du Loup.

Isakar : Une unité de traqueur dirigée par Isakar peut utiliser la tactique « tir d'assaut » juste après avoir réussi une charge. L'unité effectue un tir à portée 0 avant de résoudre le combat.

Sentier d'Opale

Les armes du Sentier d'Opale sont bien des armes sacrées.

Karnyrax

Ce personnage n'a pas accès à « Condamnation du chasseur » mais à « Psyché divine ».

Markhan

Sa caractéristique Attaque au corps à corps est bien de 5.

Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Arbalétrier	Infanterie	3	2	15	5	5	5	1	7	5	1	4	8				(Don du Loup), Tir instinctif, Tir perforant
Ashan'Tyr	Infanterie	2	4	20	3	5	5	2	7	9				1			(Don du Loup), Contre-attaque
Irix	Infanterie	3	4	15	5	5	7	2	9	7				3	7		(Don du Loup), Focus, Maîtrise des arcanes
Kassar	Infanterie	1	4	20	3	5	5	3	7	7				1			(Don du Loup)
Killyox	Infanterie	3	4	15	3	8	7	3	7	9				3			(Don du Loup), Brutal, Implacable
Ophyr	Infanterie	2	4	15	3	5	5	2	7	7				1	5		(Don du Loup), Dur à cuire
Varghar	Infanterie	1	4	15	3	5	5	2	7	7				1			(Don du Loup)

Nom	Effectif standard	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	Effectif maximum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Arbalétrier	3	400			3	400			135	Arbalétrier Wolfen
Ashan'Tyr	1	245			1	245				Ashan'Tyr
Irix	1	370			1	370				Irix la sélénée
Kassar	1	285			1	285				Kassar le fugitif
Killyox	1	375			1	375				Killyox, Chef de meute
Ophyr	1	250			1	250				Ophyr le gardien
Varghar	1	185			1	185				Varghar