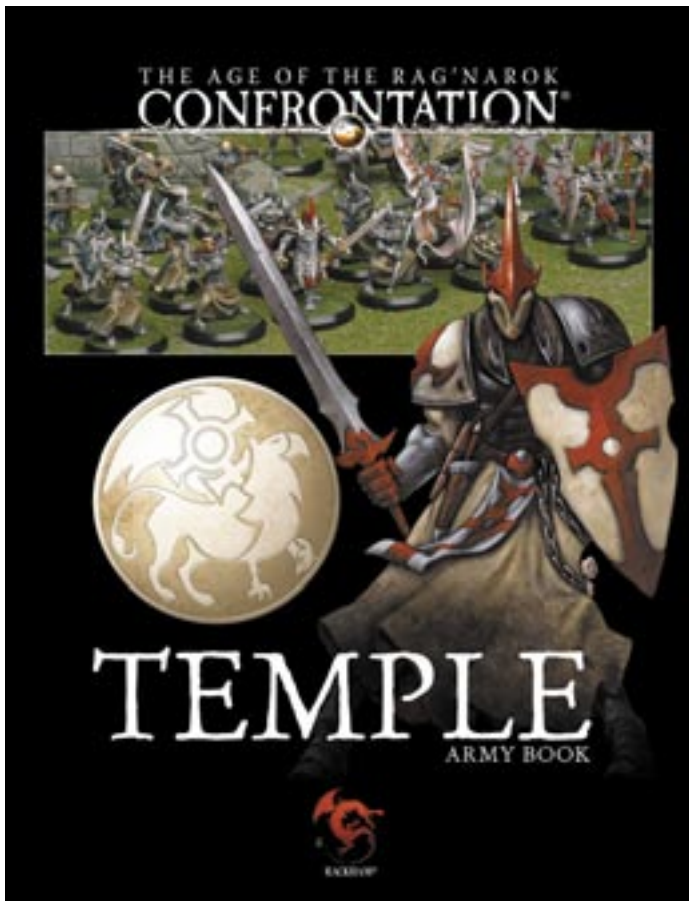


THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU GRIFFON



AVERTISSEMENT

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

COMPÉTENCES

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.

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.

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.

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 instinctifs 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.



NOUVEAU SORTILÈGE

Chasseur de sorcières : Le chasseur de sorcières peut lancer le sortilège « Balle ignée » avant de résoudre un test de Force  à distance . Celui-ci bénéficie alors de l'effet « arme sacrée ». Le résultat à obtenir sur le test est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution. 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.

Aerth : 3
Ambrosius : 2
Eschélius : 2
Garell : 1
La prêtresse de fer : 1
L'exécuteur : 3
Miséricorde : 3
Phidias de Basarac : 3
Saphon : 2
Shanys : 3
Tibérius : 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 :

Aerth : Fidèle (Culte de Merin/Altération, Création et Destruction)
Ambrosius : Fidèle (Culte de Merin/Création et Destruction)
Eschélius : Magicien (Théurgie/Feu et Lumière)
La prêtresse de fer : Fidèle (Culte de Merin/Destruction)
Miséricorde : Fidèle (Culte de Merin/Altération, Création et Destruction)
Saphon : Fidèle (Culte de Merin/Altération 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.

Aerth : 9 (à pied)/12 (à cheval)
Ambrosius : 5
Eschélius : 6
Garell : 3
La prêtresse de fer : 4
L'exécuteur : 5
Miséricorde : 9
Phidias de Basarac : 6
Saphon : 5
Shanys : 4
Tibérius : 6



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Artificier	Infanterie	2	1	10	3	4	3	1	5	5	1	3	4				(Don du Griffon), Eclaireur
Cavalier Thallion	Cavalerie	2	2	20	3	5	5	2	5	6	1	3	4				(Don du Griffon), Eclaireur, (Cavalerie légère)
Chasseur de sorcières	Infanterie	2	1	10	3	3	3	1	3	3	1	3	4		3		(Don du Griffon), Eclaireur
Chevalier templier de Hod	Infanterie	2	1	10	3	7	3	2	5	5							(Don du Griffon), Furie guerrière
Conscrit	Infanterie	1	1	10	5	7	3	1	5	5							(Don du Griffon)
Conscrit/Musicien	Infanterie	1	1	10	5	7	3	1	5	5							(Don du Griffon)
Conscrit/Porte étendard	Infanterie	1	1	10	5	7	3	1	5	5							(Don du Griffon)
Duelliste	Infanterie	1	1	10	3	4	3	2	5	5							(Don du Griffon)
Répurgateur de Hod	Infanterie	3	1	10	5	5	5	2	7	5	2	5	4				(Don du Griffon), Feinte, tir instinctif
Thallion	Infanterie	2	1	10	3	5	3	1	5	5	1	3	4				(Don du Griffon), Eclaireur
Aerth	Infanterie	3	4	10	5	7	7	2	7	7	1	9	6	5		8	(Don du Griffon), Hypérien, Stratège
Aerth/cheval	Cavalerie	3	4	15	5	7	9	3	7	8	1	9	6	5		8	(Don du Griffon), Hypérien, Stratège, (cavalerie lourde)
Ambrosius	Infanterie	2	4	10	3	3	5	2	3	3	1	7	6	3		6	(Don du Griffon), Stratège
Eschélius	Infanterie	2	4	10	3	7	5	3	5	5				3	5		(Don du Griffon), Stratège
Garell	Infanterie	1	4	10	3	4	5	2	3	3	1	7	6	3			(Don du Griffon)
La prêtresse de fer	Infanterie	1	4	10	3	7	5	2	5	7				3		4	(Don du Griffon)
L'exécuteur	Infanterie	3	4	10	5	4	7	2	7	7				5			(Don du Griffon), Assassin, Éclaireur
Miséricorde	Infanterie	3	4	10	5	5	8	3	7	7	1	5	4	5		8	(Don du Griffon), Furie guerrière, Tir instinctif
Phidias de Basarac	Infanterie	3	4	10	5	5	7	3	7	5	2	5	4	5			(Don du Griffon), Feinte, Tir instinctif
Saphon	Infanterie	2	4	10	3	5	5	2	3	3	1	7	6	3		6	(Don du Griffon), Stratège
Shanys	Infanterie	3	4	10	5	4	7	2	7	7				5			(Don du Griffon), Acharné, Assassin
Tibérius	Infanterie	3	4	10	3	9	7	2	5	9				5			(Don du Griffon), Coup de maître, Hypérien Stratège

Nom	Effectif minimum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	Effectif maximum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Artificier	6	300			9	425			50	Artificier
Cavalier Thallion	3	550			6	1100			190	Cavalier thallion
Chasseur de sorcières	6	375			9	575			65	Chasseur de Ténèbres
Chevalier templier de Hod	6	400			9	600			70	Chevalier templier de Hod
Conscrit	8	375	400	425	15	700	725	750	50	Conscrit du Griffon
Conscrit/Musicien										Musicien du Griffon
Conscrit/Porte étendard										Porte étendard du Griffon
Duelliste	8	375			12	575			50	Duelliste du Griffon
Répurgateur de Hod	4	425								Répurgateur de Hod
Thallion	6	300			9	450			50	Thallion
Aerth	1	430								Le cardinal Aerth
Aerth/cheval	1	620								Aerth, prélat général
Ambrosius	1	235								Le vénérable Ambrosius
Eschélius	1	275								Eschélius le Fervent
Garell	1	140								Garell le Rédempteur
La prêtresse de fer	1	215								La prêtresse de fer
L'exécuteur	1	225								L'Éxecuteur
Miséricorde	1	440								Miséricorde
Phidias de Basarac	1	310								Phidias de Basarac
Saphon	1	245								Saphon le Purificateur
Shanys	1	225								Shanys l'Ombre
Tibérius	1	285								Diacre Tibérius