

# THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

## L'ARMÉE DU BÉLIER



### EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

**Don du Bélier :** Le combattant doté de ce Don réussit automatiquement ses tests de Courage 🗡️. Lors d'un assaut, sa valeur de Peur 🗡️ est toujours considérée comme la plus élevée pour déterminer quelle unité effectue le test de Courage. Ce don est inefficace face aux Hypériens.

**Acharné :** Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

**Aimé des dieux :** Les résultats 🎲+, 🎲, et 🎲 sont interprétés comme des 🎲+ lors des tests de Ferveur 🗡️ des combattants aimés des dieux.

**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.

**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.

**Éthéré :** Les résultats 🎲+, 🎲+ et 🎲 sont interprétés comme des « 4+ » 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.

**Furie guerrière :** Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque 🗡️ des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

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

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

**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.

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

**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.

**Arme sacrée :** Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

**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 » 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.

## ORDRE DES BANNIÈRES

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

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

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

**Banshee :** L'unité acquiert Abomination. Les tests de Courage (🏳️) ennemis contre la Peur (🏳️) des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

**Fiancée du caveau :** La fiancée du caveau est considérée comme un porte-étendard.

**Fossoyeur :** Le fossoyeur peut appeler le miracle « Faux de Bélial ». Un ennemi au contact de l'unité subit un point de dégât. Ce miracle coûte 10 points de foi.

**Questeur :** Le questeur peut appeler le sortilège « Résurrection du Bélier ». Celui-ci ramène en jeu et en formation un combattant (sauf Incarné) de l'unité qui a été éliminé. Ce sortilège coûte 7 points de mana.

**Revenant :** Le revenant peut appeler le sortilège « Faim éternelle ». Le joueur jette un dé de plus pour les tests de Régénération de l'unité. Ce sortilège coûte 2 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.

**Alderan :** 2  
**Asura de Sarlath :** 3  
**Azaël :** 1  
**Chagall :** 2  
**Coryphée (Le) :** 2  
**Croquemitaine (Le) :** 1  
**Ejhin de Vanth :** 2  
**Gorgone (La) :** 2  
**Grand Crâne (Le) :** 3  
**Janos :** 2  
**Kaïn :** 3  
**Lo'Nua :** 1  
**Melmoth :** 2  
**Sophet Drahas :** 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 :

**Asura de Sarlath :** Magicien (Nécromancie/Air, Feu et Ténèbres)  
**Azaël :** Magicienne (Nécromancie/Ténèbres)  
**Coryphée (Le) :** Magicien (Nécromancie/Air et Ténèbres)  
**Croquemitaine (Le) :** Fidèle (Culte de la Trinité obscure/Altération)  
**Ejhin de Vanth :** Fidèle (Culte de la Trinité obscure/Altération et Création)  
**Gorgone (La) :** Magicienne (Nécromancie/Feu et Ténèbres)  
**Janos :** Magicien (Nécromancie/Terre et Ténèbres)  
**Kaïn :** Fidèle (Culte de la Trinité obscure Altération, Création et Destruction)  
**Lo'Nua :** Magicienne (Nécromancie/Ténèbres)  
**Sophet Drahas :** Magicien (Nécromancie/Feu, Terre 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.

**Alderan :** 5  
**Asura de Sarlath (cavalier) :** 10  
**Asura de Sarlath (fantassin) :** 6  
**Azaël :** 4  
**Chagall :** 4  
**Coryphée (Le) :** 5  
**Croquemitaine (Le) :** 4  
**Ejhin de Vanth :** 4  
**Gorgone (La) :** 4  
**Grand Crâne (Le) :** 10  
**Janos :** 5  
**Kaïn :** 10  
**Lo'Nua :** 3  
**Melmoth :** 4  
**Sophet Drahas :** 7

## ARTEFACTS


### ARME NOIRE

**Valeur : 1**

Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps  et à distance  du combattant sont relancés une fois de plus.

### ARMURE NOIRE

**Valeur : 1**

Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force  à l'encontre du combattant sont relancés une fois de plus.

### BLASON DES OBSCURS

**Valeur : 1**

L'Incarné dispose de deux points de vie supplémentaires.

### CORNES DE DAMNATION

**Valeur : 1**

Le combattant est considéré comme un porte-étendard.

### CRÂNE D'OBSDIENNE

**Valeur : 1**

L'usage de Crâne d'obsidienne est déclaré lors de l'activation de n'importe quelle unité amie. Un combattant choisi par le joueur au sein de l'unité active est éliminé ; l'Incarné en possession de Crâne d'obsidienne est soigné d'un point de dégât.



### CODEX DE SALAÛEL

**Valeur : 2**

Le fidèle doté de cet artefact acquiert une communion de valeur 3.

### DIAMANT NOIR

**Valeur : 2**

L'Incarné peut dépenser jusqu'à 3 points de mana juste après l'opposition d'Autorité. Le résultat de son test d'Autorité est augmenté d'autant de points que de points de mana dépensés.


### LIBER NECROMANTIA

**Valeur : 2**

Le magicien doté de cet artefact acquiert un rituel de valeur 3.

### ARME DES ABYSSES

**Valeur : 3**

Le joueur a la possibilité de ne pas résoudre les tests de Force au corps à corps  effectués avec le porteur. Dans ce cas, leur(s) victime(s) est instantanément éliminée(s).

### LIBER TYPHONIS

**Valeur : 3**

L'usage de Liber Typhonis est déclaré une fois par tour. Le porteur lance avec succès n'importe quel rituel de nécromancie de valeur 2, même s'il n'est pas magicien. Aucun point de mana n'est dépensé. Le rituel ne peut donc pas être contré.

## GRIMOIRE

### ASSEMBLAGE MACABRE

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

La moitié (arrondi à l'inférieur) des combattants éliminés de l'unité du magicien reviennent en jeu, en formation et hors du contact de l'ennemi. Les Incarnés ne peuvent pas revenir en jeu de la sorte. Les combattants qui n'ont pas été remis en jeu sont écartés : ils ne pourront plus bénéficier des effets de ce rituel.

### LINCEUL MORTUAIRE

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres






Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Éthéré. Les résultats  3+,  2+ et  sont interprétés comme des  lors des tests d'Attaque  réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

### MALÉDICTION

Voie : Nécromancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 5


Cible : Unité

Durée : Tour

Le joueur choisit une caractéristique. L'unité ciblée relance une fois de plus les réussites obtenues avec la caractéristique désignée.

## REGRETS ÉTERNELS

Voie : Nécromancie  
Élément : Ténèbres  
Valeur : 1  
Mana : 8  
Difficulté : 5  
Cible : Unité  
Durée : Spéciale

L'unité est soumise à un test de Courage  dont la valeur d'action est égale à 5. En cas d'échec, elle est en Déroute.

## RITUEL DE CHAIR

Voie : Nécromancie  
Élément : Ténèbres  
Valeur : 1  
Mana : 5  
Difficulté : 5  
Cible : Unité  
Durée : Tour


L'unité acquiert 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.



## IN PULVERUM REVERTIS\*

\*Tu retourneras à la poussière

Voie : Nécromancie  
Élément : Ténèbres  
Valeur : 2  
Mana : 15  
Difficulté : 9  
Cible : Unité  
Durée : Instantanée

Chacun des combattants de l'unité subit un test de Force  dont la valeur d'action est égale à 6.

## INVOCATION MACABRE

Voie : Nécromancie  
Élément : Ténèbres  
Valeur : 2  
Mana : 10  
Difficulté : 7  
Cible : Spéciale  
Durée : Spéciale

Le magicien invoque une unité de 6 anges morbides ou 8 guerriers squelettes ou 8 pantins morbides. Celle-ci ne comprend aucun combattant spécial.

## PORTE DE L'ENFER

Voie : Nécromancie  
Élément : Ténèbres  
Valeur : 2  
Mana : 10  
Difficulté : 7  
Cible : Unité amie  
Durée : Instantanée

L'unité est déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi. Le cas échéant, elle se désengage sans subir de perte.

## ARMÉE DES MORTS

Voie : Nécromancie  
Élément : Ténèbres  
Valeur : 3  
Mana : 15  
Difficulté : 9  
Cible : Spécial  
Durée : Spécial

Le magicien invoque une unité du Bélier de Rang inférieur ou égal au sien. Elle peut comprendre des combattants spéciaux (l'unité possède un nombre de points de mana/foi égal à la somme de leurs caractéristiques Pouvoir/Ferveur) et son effectif est au maximum.

## ORDRE DU BÉLIER

Voie : Nécromancie  
Élément : Ténèbres  
Valeur : 3  
Mana : 10  
Difficulté : 9  
Cible : La compagnie  
Durée : Tour

Toute la compagnie peut gagner et dépenser des points d'Élixir (sauf pour ressusciter).

## LITANIE

### ABSOLUTION DES OBSCURS

**Culte** : Trinité obscure  
**Aspect** : Altération  
**Valeur** : 1  
**Foi** : 5  
**Difficulté** : 5  
**Cible** : Unité  
**Durée** : Tour

L'unité acquiert Insensible. Insensible. Lorsqu'elle 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.



## DÉCHÉANCE

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 8  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

Le joueur choisit une compétence ou une capacité de combattant spécial au sein de l'unité ciblée. Elle ne peut plus être utilisée.

## ÉVEIL DU DÉMON

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 8  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

L'unité ajoute son Attaque  à sa Force  pour les tests de Force.

## MAUVAIS ŒIL

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 8  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Instantanée

Mauvais œil est appelé juste après un test ennemi. Les réussites sont relancées une fois de plus.


## SABBAT

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 5  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

Tous les combattants de l'unité acquièrent Féal. Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

## BRASIER DE LA DAMNATION

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Destruction  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 5  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Un combattant  
**Durée :** Instantané

Le combattant ciblé subit un test de Force  dont la valeur d'action est égale à 10.

## APPEL DES ABYSSES

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Création  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 10  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Champ de bataille  
**Durée :** Tour

La difficulté des tests de Courage  des unités ennemies est lue une colonne vers la droite dans le tableau de résolution.



## DANSE MACABRE

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 10  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

L'unité acquiert 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.

## POSSESSION

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 3  
**Foi :** 8  
**Difficulté :** 9  
**Cible :** Un Incarné  
**Durée :** Tour

L'Incarné désigné, quel que soit son Rang, devient l'avatar de la Trinité obscure. Il regagne alors tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé supplémentaire pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps  et à distance . En outre, la réserve mystique de son unité gagne immédiatement 15 points de mana et 15 points de foi. Cette communion est sans effet sur un Incarné qui est déjà l'avatar d'un dieu.

## ULTIME CORRUPTION

**Culte :** Trinité obscure  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 3  
**Foi :** 15  
**Difficulté :** 9  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

Lorsqu'elle est activée, l'unité ciblée est contrôlée par le joueur mais reste considérée comme une unité ennemie. Elle ne peut pas quitter volontairement le champ de bataille.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FOI	Compétences
Ange morbide	Infanterie	2	1	15	3	3	3	1	5	5							(Don du Bélier) Vol.
Cerbère	Créature	3	2	15	3	7	5	3	5	7							(Don du Bélier) Régénération. Tueur-né.
Charognard	Cavalerie	2	2	15	5	4	5	2	5	6							(Don du Bélier) Régénération. (Cavalerie légère. Allonge.)
Gargouille	Créature	2	2	15	3	5	3	2	7	7							(Don du Bélier) Immortel. Vol.
Goule	Infanterie	2	1	10	3	4	3	2	5	5							(Don du Bélier) Contre-attaque.
Goule / Banshee	Infanterie	2	1	10	3	4	3	2	5	5							(Don du Bélier) Contre-attaque.
Guerrier squelette	Infanterie	1	1	7	3	5	3	1	5	5							(Don du Bélier)
Guerrier squelette / Fiancée du caveau	Infanterie	1	1	7	3	5	3	1	5	5							(Don du Bélier)
Loup noir	Créature	2	2	15	3	6	3	1	7	9	1	2	5				(Don du Bélier) Acharné.
Paladin noir	Infanterie	3	1	10	7	7	5	1	7	5							(Don du Bélier) Contre-attaque, Enchaînement. (Arme sacrée.)
Pantin morbide	Infanterie	1	1	7	3	3	3	1	5	7							(Don du Bélier) (Allonge)
Pantin morbide / Questeur	Infanterie	1	1	7	3	3	3	1	5	7					4		(Don du Bélier) (Allonge)
Spectre	Créature	3	2	15	3	7	5	1	7	11							(Don du Bélier) Ethéré. Vol. (Allonge.)
Wolfen zombie	Créature	2	2	15	3	5	3	1	7	9							(Don du Bélier) Régénération. (Allonge.)
Zombie	Infanterie	2	1	7	5	5	3	1	5	5							(Don du Bélier) Régénération.
Zombie / Fossoyeur	Infanterie	2	1	7	3	5	3	1	5	5						3	(Don du Bélier) Régénération.
Zombie / Revenant	Infanterie	2	1	7	3	5	3	1	5	5					4		(Don du Bélier) Régénération.
Alderan	Infanterie	2	4	10	3	8	5	3	5	7				3			(Don du Bélier) Régénération.
Asura de Sarlath (cavalier)	Cavalerie	3	4	15	3	5	9	3	5	8				5	8		(Don du Bélier) Régénération. Stratège. (Cavalerie légère.)
Asura de Sarlath (fantassin)	Infanterie	3	4	10	3	5	7	2	5	7				5	8		(Don du Bélier) Régénération. Stratège.
Azaël	Infanterie	1	4	10	3	5	5	2	5	5				3	4		(Don du Bélier)
Chagall	Infanterie	2	4	10	3	4	5	3	5	5				3			(Don du Bélier) Contre-attaque.
Coryphée (Le)	Infanterie	2	4	10	3	6	5	2	5	7				3	6		(Don du Bélier) Stratège.
Croquemitaine (Le)	Infanterie	1	4	10	3	3	5	2	5	5				3		3	(Don du Bélier)
Ejhin de Vanth	Infanterie	2	4	10	3	4	5	2	5	5				3		5	(Don du Bélier) Aimé des dieux.
Gorgone (La)	Infanterie	2	4	10	3	3	5	2	5	5				3	6		(Don du Bélier) Maîtrise des arcanes.
Grand Crâne (Le)	Infanterie	3	4	15	5	10	9	3	7	9				5			(Don du Bélier) Régénération. Tueur-né.
Janos	Infanterie	2	4	10	3	5	5	2	5	7				3	6		(Don du Bélier) Régénération.
Kaïn	Infanterie	3	4	10	7	9	7	3	7	5				5		7	(Don du Bélier) Contre-attaque, Enchaînement. (Arme sacrée.)
Lo'Nua	Infanterie	1	4	10	3	4	5	2	3	3				3	4		(Don du Bélier)
Melmoth	Infanterie	2	4	10	3	8	5	2	5	9				3			(Don du Bélier) Régénération.
Sophet Drahas	Infanterie	3	4	7	3	5	7	2	5	9				5	8		(Don du Bélier) Régénération. 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
Ange morbide	6	275			6					Ange morbide
Cerbère	1	200			2	400				Cerbère d'Achéron
Charognard	3	475			3					Charognard d'Achéron
Gargouille	3	425			3					Gargouille d'Achéron
Goule	6	325	350	375	9	475	500	525	55	Goule d'Achéron
Goule / Banshee										Banshee d'Achéron
Guerrier squelette	8	300	325	350	15	575	600	625	40	Lancier squelette. Guerrier squelette. Squelette en armure.
Guerrier squelette / Fiancée du caveau										Banshee d'Achéron
Loup noir	3	350			3					Loup noir
Paladin noir	4	325			4					Paladin noir d'Achéron
Pantin morbide	8	300	325	350	15	575	600	625	40	Pantin morbide
Pantin morbide / Questeur										Questeur d'Achéron
Spectre	2	300			2					Spectre d'Achéron
Wolfen zombie	3	325			3					Wolfen zombie
Zombie	6	250	275	300	9	375	400	425	45	Guerrier zombie. Nain dégénéré. Zombie d'Achéron. Zombie en armure. Zombie disloqué.
Zombie / Fossoyeur										Fossoyeur de Salaüel
Zombie / Revenant										Questeur d'Achéron
Alderan	1	245								
Asura de Sarlath (cavalier)	1	515								
Asura de Sarlath (fantassin)	1	320								
Azaël	1	195								
Chagall	1	175								
Coryphée (Le)	1	255								
Croquemitaine (Le)	1	175								
Ejhin de Vanth	1	205								
Gorgone (La)	1	210								
Grand Crâne (Le)	1	510								
Janos	1	235								
Kaïn	1	480								
Lo'Nua	1	165								
Melmoth	1	210								
Sopht Drahas	1	345								