


THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU CERF









EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES


Don du Cerf : Ce don peut être employé à chaque fois qu'un combattant du Cerf assaille un ennemi. Les combattants du Cerf de son unité et libres de tout adversaire ont droit à un déplacement gratuit de Mouvement  cm pour engager des ennemis.

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.

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






Brute épaisse : Chaque  ou  obtenu sur un test de Force au corps à corps  réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.


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 .

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


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.






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



Férocité : Les résultats ,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Force au corps à corps  réalisés avec les combattants féroces.

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.


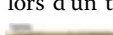

Iconoclaste : Les combattants ennemis au contact des figurines de l'unité du mystique sont comptés lorsque la réserve de point de foi est constituée.


Illumination : Un fidèle doté d'Illumination jette autant de dés de plus que sa Ferveur  à chaque fois qu'il effectue un test de Ferveur. Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

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 un dé pour chaque point de dégâts infligé 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.

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  +. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.



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

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 de créatures  ( /  /  / )
- Unité d'infanterie  ( / )
- Unité d'infanterie ou de cavalerie  /  ( /  /  / )
- Unité d'infanterie ou de créatures  /  ( /  /  / )


! : 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.

Mangeur d'âmes : Le mangeur d'âmes peut appeler le sortilège « Prison de l'âme » lorsqu'un combattant de son unité vient d'être éliminé. Le combattant reste en jeu avec un point de vie. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

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.

Sorcière des bois noirs : La sorcière des bois noirs peut appeler le sortilège « Rage des Lanyfhs » juste avant un test de Force au corps à corps  effectué avec son unité. Les échecs obtenus sur ce test sont relancés une fois de plus. 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.

Ardokath : 3

Balkrón : 3

Brenthyr : 1

Corwyn : 2

Damralh : 2

Feylhin : 2

Gwahyr : 2

Gwerydd : 1

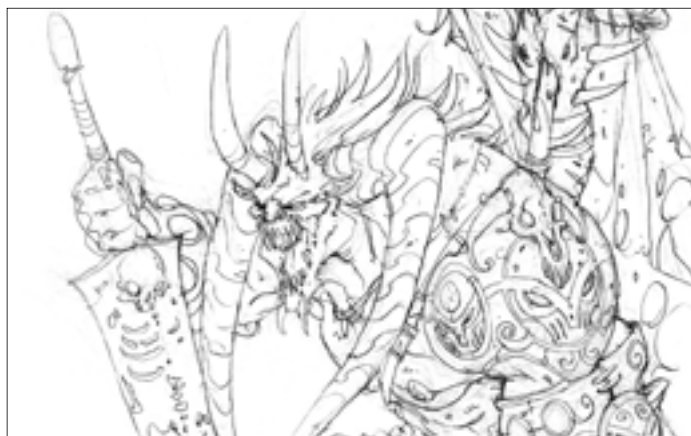
Morgwen : 2

Tanath : 3

Tyramon : 3

Wandyr : 1

Ychor : 0



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 :

Ardokath : Fidèle (Culte de Cernunnos/Altération, Création et Destruction)

Corwyn : Magicien (Supplices/Eau et Ténèbres)

Damralh : Magicien (Supplices/Eau et Ténèbres)

Gwerydd : Fidèle (Culte de Cernunnos/Destruction)

Tyramon : Magicien (Supplices/Terre, Feu 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.

Ardokath : 7

Balkrón : 9

Brenthyr : 3

Corwyn : 4

Damralh : 4

Feylhin : 4

Gwahyr : 3

Gwerydd : 3

Morgwen : 5

Tanath : 6

Tyramon : 9

Wandyr : 4

Ychor : 5

ARTEFACTS

CŒUR DE DOULEUR

Valeur : 1

L'Incarné dispose d'un point de vie supplémentaire.

CORNES DE CERNUNNOS

Valeur : 1

Le résultat à obtenir sur les tests de Courage de l'Incarné est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

MASQUE DU CORBEAU

Valeur : 1

La carte de l'unité de l'Incarné peut toujours être mise en réserve, même si elle est donnée par un adversaire. Cette réserve s'ajoute à celle à laquelle le joueur a droit.

MASQUE DU HIBOU

Valeur : 1

L'unité de l'Incarné acquiert la compétence « 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.


SÉBILE FORMOR

Valeur : 1

L'Incarné compte deux fois son score de Ferveur lors du décompte des points de foi, pendant la phase d'intendance.


ARME FORMOR

Valeur : 2

Aucune effet de jeu ennemi ne peut affecter le test de Force  de l'Incarné équipé de cet artefact.

BOUCLIER FORMOR

Valeur : 2

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 encounter. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

GRIMOIRE DE LA GNOSE

Valeur : 2

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

ÉPÉE DU DÉSESPOIR

Valeur : 3

L'Incarné est soigné d'un point de vie pour chaque point de dégât qu'il inflige.

ABRAHD AN LYFH SCATHÂCH

Valeur : 3

Le fidèle doté d'Abrahd An Lyfh Scathâch acquiert une communion de valeur 1, une communion de valeur 2 et une communion de valeur 3.

GRIMOIRE

AUGURE SANGLANT

Voie : Supplices

Élément : Ténèbres


Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité ennemie

Durée : Tour

L'unité ciblée relance une fois de plus ses succès lors de son prochain test d'Attaque .

FESTIN SACRÉ

Voie : Supplices

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Combattant

Durée : Instantanée

Le combattant ciblé est soigné d'un point de dégât.



FRAPPE DU DÉMON

Voie : Supplices

Élément : Ténèbres




Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert la compétence « 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 .

RÉSURRECTION DES MORTS

Voie : Supplices

Élément : Ténèbres

Valeur : 1

Mana : 7

Difficulté : 5



Cible : Unité

Durée : Spécial

Un combattant éliminé, sauf un Incarné, revient en jeu et en formation dans son unité. S'il ne peut pas revenir en formation ou si son unité a été anéantie, ce rituel est sans effet.

TÉNACITÉ DES MÂNES

Voie : Supplices
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert 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.





FESTIN D'ÂMES

Voie : Supplices
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 15
Difficulté : 7
Cible : Champ de bataille
Durée : Tour

La compagnie gagne un point d'Élixir à chaque fois qu'une unité (amie ou ennemie) est anéantie.

FUREUR DE L'ÉCORCHÉ

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

Le résultat à obtenir lors du prochain test de Force  de l'unité ciblée est lu dans la colonne Privilège .


RAGE DES BANNIS

Voie : Supplices
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Fin du tour

Une unité au contact d'un ennemi et qui n'a pas encore été activée l'est immédiatement après celle du magicien. Sa carte est révélée et ôtée de la séquence.

AURA DE LA HORDE

Voie : Supplices
Élément : Ténèbres
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Compagnie
Durée : Tour

Chaque unité de la compagnie bénéficie de Peur  8. Cette valeur remplace celle inscrite sur la carte de référence. Aura de la horde est sans effet sur les unités dont la Peur est supérieure à 8.

ÉMEUTE CARMINE

Voie : Supplices
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

AURA DE PROFANATION

Culte : Cernunnos
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Lors de la phase d'intendance, l'unité gagne 2 points de foi par combattant ennemi à son contact.



ENDURANCE DU CORNU

Culte : Cernunnos
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Les combattants de l'unité acquièrent la compétence « 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.



MALVEILLANCE DU FORMOR

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

Le Courage  des combattants de l'unité devient de la Peur .


MORT DANS L'ÂME

Culte : Cernunnos
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 10
Difficulté : 5
Cible : Unité ennemie
Durée : Instantanée

Jetez autant de dés que de combattants de l'unité ciblée. Chaque  ou  inflige un point de dégât.

SOUFFLE DU CORNU

Culte : Cernunnos
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité amie
Durée : Tour

Les tests de Force  infligés à l'unité ne peuvent pas infliger plus de 3 points de dégât chacun. L'excédent est ignoré.


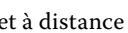

APPEL DE L'OBSCURITÉ

Culte : Cernunnos
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Champ de bataille
Durée : Tour

Aucune ligne de vue ne peut être tracée à plus de vingt centimètres.




LIBÉRATION DES MÂNES

Culte : Cernunnos
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Une unité
Durée : Tour

Tous les combattants de l'unité ciblée gagnent 1 dé  au corps  et à distance .

VENGEANCE

Culte : Cernunnos
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 15
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

Vengeance entre en action à chaque fois que l'unité subit des points de dégât de la part de l'ennemi. Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés. Chaque ,  ou  inflige en retour un point de dégât à l'unité qui l'a agressée.

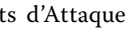

APPEL DE LA NÉCROPOLE

Culte : Cernunnos
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 20
Difficulté : 9
Cible : Spécial
Durée : Instantané

Le magicien invoque une unité de deux gardiens des nécropoles.

RETOUR DU CORNU

Culte : Cernunnos
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 20
Difficulté : 9
Cible : Un Incarné
Durée : Tour

L'Incarné devient l'incarnation de Cernunnos. Il regagne tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé de plus pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps  et à distance . Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

En outre, la réserve mystique de son unité gagne immédiatement 15 points de mana et 15 points de foi.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Archer	Infanterie	2	1	10	3	4	3	1	5	5	1	5	4				(Don du Cerf) Toxique.
Carnassier de Dun Scaith	Infanterie	2	2	15	5	8	3	1	7	7							(Don du Cerf) Coup de maître.
Chien de Scathâch	Créature	2	2	15	3	6	3	2	5	8							(Don du Cerf) Brutal.
Gardien des nécropoles	Créature	3	2	15	3	7	5	1	7	11							(Don du Cerf) Ethéré. Vol. (Allonge)
Guerrier	Infanterie	1	1	10	5	3	3	1	5	5							(Don du Cerf)
Guerrier/Musicien	Infanterie	1	1	10	5	3	3	1	5	5							(Don du Cerf)
Guerrier/Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	5	3	3	1	5	5							(Don du Cerf)
Karnagh	Infanterie	2	1	10	3	4	3	1	5	7							(Don du Cerf) Tueur-né.
Karnagh rouge	Infanterie	3	1	10	3	6	5	1	5	9							(Don du Cerf) Tueur-né. Brute épaisse.
Lanyfh	Infanterie	2	1	15	3	3	3	2	5	5							(Don du Cerf) Eclaireur.
Lanyfh/Musicienne	Infanterie	2	1	15	3	3	3	2	5	5							(Don du Cerf) Eclaireur.
Lanyfh/Sorcière	Infanterie	2	1	15	3	3	3	2	5	5					3		(Don du Cerf) Eclaireur.
Louve funeste	Infanterie	2	2	15	3	6	3	2	7	7							(Don du Cerf) Etheré.
Mâne	Infanterie	1	1	7	3	4	3	1	5	7							(Don du Cerf)
Mane/Mangeur d'âmes	Infanterie	1	1	7	3	4	3	1	5	7					3		(Don du Cerf)
Maraudeur de Dun Scaith	Infanterie	1	2	15	5	7	3	1	7	7							(Don du Cerf)
Maraudeur/Maitre d'armes	Infanterie	1	2	15	5	7	3	1	7	7							(Don du Cerf)
Maraudeur/Seigneur des carnages	Infanterie	1	2	15	5	7	3	1	7	7					3		(Don du Cerf)
Minotaure	Créature	1	2	15	3	5	3	1	5	9							(Don du Cerf)
Persécuteur	Infanterie	2	1	10	3	4	3	1	5	7							(Don du Cerf) Acharné.
Pillard cornu	Cavalerie	3	2	20	5	4	7	2	7	6							(Don du Cerf) Dur à cuir. Férocité. (Cavalerie légère)
Séide formor	Créature	3	1	10	5	7	7	1	7	9							(Don du Cerf) Furie guerrière. Régénération.
Ardokath	Infanterie	3	4	7	5	6	7	2	7	7				5		7	(Don du Cerf) Iconoclaste. Illumination.
Balkron	Créature	3	4	10	5	7	9	3	7	9				5			(Don du Cerf) Furie guerrière. Régénération. (Allonge) (Arme noire)
Brenthyr	Infanterie	1	4	10	3	3	5	3	5	5				3			(Don du Cerf)
Corwyn	Infanterie	2	4	10	3	4	5	2	5	5				3	5		(Don du Cerf) Stratège.
Damralh	Infanterie	2	4	10	3	3	5	2	5	7				3	5		(Don du Cerf) Maîtrise des Arcanes.
Feylhin	Infanterie	2	4	15	5	3	5	2	5	7				3			(Don du Cerf) Eclaireur.
Gwahyr	Infanterie	2	4	10	5	5	5	2	5	7				3			(Don du Cerf) Acharné.
Gwernydd	Infanterie	1	4	10	3	4	5	2	3	3				3		3	(Don du Cerf)
Morgwen	Infanterie	2	4	15	3	5	5	3	5	5				3			(Don du Cerf) Eclaireur.
Tanath	Infanterie	3	4	10	7	3	7	3	7	5	1	5	5	7			(Don du Cerf) Férocité. Stratège. (Allonge)
Tyramon	Créature	3	4	10	5	7	9	2	7	11				7	7		(Don du Cerf) Furie guerrière. Régénération. (Allonge) (Arme noire)
Wandyr	Infanterie	2	4	10	3	6	6	2	5	9				3			(Don du Cerf) Brute épaisse. Tueur-né.
Ychor	Créature	1	4	15	3	5	3	2	7	9				3			(Don du Cerf) Régénération. (Allonge)

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
Archer	6	275			6					Archer drune
Carnassier de Dun Scaith	3	350			3					Carnassier
Chien de Scathâch	3	400			3					Chien de Scathâch
Gardien des nécropoles	2	300			2					Spectre
Guerrier	8	275	300	325	15	500	525	550	35	Guerrier de Caer Maed
Guerrier/Musicien										Musicienne de Caer Maed
Guerrier/Porte-étendard										Porte-étendard de Caer Maed
Karnagh	6	250			6					Karnagh drune
Karnagh rouge	4	250			4					Karnagh rouge
Lanyfh	6	375	400	425	9	550	575	600	60	Lanyfh des Bois Noirs
Lanyfh/Musicienne										Musicienne fianna
Lanyfh/Sorcière										Fianna
Louve funeste	3	400			3					Eclipsante
Mâne	8	275	300	325	15	525	530	550	40	Mane drune
Mane/Mangeur d'âmes										Mangeur d'âmes
Maraudeur de Dun Scaith	4	400	425	450	7	700	725	750	100	Maraudeur de Vile-Tis
Maraudeur/Maitre d'armes										Carnassier 2
Maraudeur/Seigneur des carnages										Maitre des carnages 2
Minotaure	3	275			3					Minotaure drune
Persécuteur	6	250			6					Persécuteur drune
Pillard cornu	3	625			3					Pillard cornu
Séide formor	2	275			2					Séide formor
Ardokath	1	335								Ardokath
Balkron	1	445								Balkron
Brenthyr	1	140								Brenthyr l'esclavagiste
Corwyn	1	200								Corwyn le bossu
Damralh	1	200								Damralh, Wyrdrune
Feylhin	1	215								Feylhin la sauvage
Gwahyr	1	160								Gwahyr l'impotoyable
Gwernydd	1	135								Gwernydd
Morgwen	1	225								Morgwen l'ensanglantée
Tanath	1	320								Tanath le jeune cornu
Tyramon	1	425								Moloch
Wandyr	1	185								Wandyr le sanguinaire
Ychor	1	225								Wolfen zombie