

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU MINOTAURE



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

Don du Minotaure : Les combattants du Minotaure ajoutent leur Courage 🗡️ / Peur 🗡️ à leur Force au corps à corps ➡️ jusqu'à la fin du tour lorsque leur unité est libre et qu'elle effectue un assaut.

Bravoure : Les échecs obtenus sur les tests de Courage 🗡️ des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

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 ➡️.

Dévotion : Les échecs obtenus sur les tests de Ferveur 🗡️ du combattant sont relancés une fois de plus.

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.

Féal : Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

Force en charge : Lorsqu'il a réussi une charge, le combattant ajoute son Attaque 🗡️ à sa Force 🗡️ lors des tests de Force réalisés au corps à corps ➡️.

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.

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.

Inébranlable : Lors d'un combat contre ce combattant, les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge. Cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir 🗡️ des magistères sont relancés une fois de plus.

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

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.

ÉQUIPEMENT

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

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

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



COMBATTANTS SPÉCIAUX

Druide : Le druide peut lancer le sortilège « Onguent de soin » lors d'un test de Force (🏳️) réalisé à l'encontre de son unité. Il annule 1 point de dégâts. Ce sortilège coûte 4 points de mana.

Tous les Incarnés magiciens du Minotaure peuvent lancer ce sortilège, même s'ils ne sont pas druides.

Oracle de Danu : L'oracle de Danu peut appeler le miracle « Rage de Danu ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque (🏳️) des combattants de son unité sont relancés une fois de plus. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Tous les Incarnés fidèles du Minotaure peuvent appeler ce miracle, même s'ils ne sont pas oracles de Danu.

Seigneur de la chasse : Le seigneur de la chasse peut appeler le sortilège « Arme chasseresse ». Jusqu'à la fin du tour, les échecs de l'unité réalisés sur les tests de Force (🏳️) peuvent être relancés une fois de plus. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

CAS PARTICULIERS

Sinshera : Sinshera est unique et peut rejoindre l'unité de Viraë. Tant que Sinshera est présent dans son unité, Viraë peut, une fois par tour, appeler gratuitement le miracle « Rage de Danu ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque (🏳️) des combattants de son unité sont relancés une fois de plus.

Guerriers spasme : Plusieurs effets de jeu peuvent transformer des combattants du Minotaure en guerriers spasme. Les guerriers spasme conservent les effets de jeu qui les affectent au fil de leurs transformations.

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.

- Baal** : 2
- Bragh-An-Scàthar** : 1
- Drac Mac Syrö** : 3
- Enoch** : 2
- Gwenlaen** : 1
- Hogarth** : 1
- Kelen** : 2
- Koren** : 3
- Kyran** : 1
- Markhan** : 1
- Orhain** : 2
- Viraë** : 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 :

- Enoch** : Magicien (Shamanisme/Air, Eau, Feu et Terre)
- Kelen** : Magicien (Shamanisme/Air, Eau, Feu et Terre)
- Kyran** : Magicien (Shamanisme/Air, Eau, Feu et Terre)
- Orhain** : Fidèle (Culte de Danu/Altération et Destruction)
- Viraë** : Fidèle (Culte de Danu/Altération, Création 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.

- Baal** : 7
- Bragh-An-Scàthar** : 3
- Drac Mac Syrö** : 5
- Enoch** : 4
- Gwenlaen** : 3
- Hogarth** : 3
- Kelen** : 4
- Koren** : 5
- Kyran** : 2
- Markhan** : 3
- Orhain** : 3
- Viraë** : 6

ARTEFACTS


GESA-TORNADE

Valeur : 1

L'unité du porteur acquiert Désengagement. Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

IDOLE DE DANU

Valeur : 1

Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force  à l'encontre des combattants de l'unité sont relancés une fois de plus.


RUNE DE MÉTAMORPHOSE

Valeur : 1

Le joueur désigne une unité de guerriers de Danu ou de guerriers spasme de son camp lors de l'activation du porteur. Ses membres adoptent instantanément la forme de guerriers de Danu ou de guerriers spasme.






TALISMAN DU ZÉPHYR

Valeur : 1

L'unité du porteur acquiert Esquive. Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque à distance  à l'encontre des combattants dotés d'Esquive sont relancés une fois de plus.

TORQUE DU LOUP

Valeur : 1

L'unité du porteur acquiert Férocité. Les résultats ,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Force au corps à corps  réalisés avec les combattants féroces.




LARME DE DANU

Valeur : 2

L'unité du porteur acquiert Mutation. Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, avant n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le rang de l'unité.





PIERRE DE LÉGÈRETÉ

Valeur : 2

L'unité du magicien équipé de cet artefact acquiert Mouvement  20.


TALISMAN DU SCÂTH

Valeur : 2

Le Courage  de l'unité du porteur est considéré comme de la Peur . L'unité acquiert également Abomination. Les tests de Courage  ennemis contre la Peur  des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

L'ÉPÉE DE FIANN




Valeur : 3

Chaque combattant de l'unité du porteur bénéficie d'un dé de combat de plus au corps à corps . Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut donc faire l'objet de relances.

L'Épée de Fiann est réservée à Drac Mac Syrö.

MARQUE DE NERAIDH

Valeur : 3

Les résultats pour toucher le porteur avec une attaque au corps à corps  ou à distance  sont toujours lu dans la colonne Défi .

GRIMOIRE

FONDRIÈRE

Voie : Shamanisme

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité subit Mouvement  -5.

GLYPHE DIFFORME

Voie : Shamanisme

Élément : Eau

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Mutation. Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, avant n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le rang de l'unité.

PACTE DE L'AIR

Voie : Shamanisme

Élément : Air

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

L'unité acquiert Mouvement  +5

PACTE DE L'EAU

Voie : Shamanisme

Élément : Eau



Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 6

Cible : Unité

Durée : Tour

Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants avant le retrait des pertes. Chaque  ou  annule un point de dégâts.

PACTE DE LA TERRE

Voie : Shamanisme

Élément : Terre

Valeur : 1

Mana : 8

Difficulté : 6


Cible : Unité

Durée : Tour

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

PACTE DU FEU

Voie : Shamanisme
Élément : Feu
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Tour

Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque  des combattants de l'unité sont relancés une fois de plus.






DON DE L'AIR

Voie : Shamanisme
Élément : Air
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité amie
Durée : Instantanée

Si l'unité est engagée, elle se désengage sans subir de perte. Elle est ensuite déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi.






DON DE L'EAU

Voie : Shamanisme
Élément : Eau
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

Les résultats ,  + et  sont interprétés comme des  + lors des tests d'Attaque  réalisés par l'adversaire à l'encontre de l'unité.

DON DU FEU






Voie : Shamanisme
Élément : Feu
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

Les résultats ,  + et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Force  de l'unité.



DON DE LA TERRE

Voie : Shamanisme
Élément : Terre
Valeur : 2
mana : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

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



LITANIE

COURONNE DE CERNUNNOS

Culte : Danu
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 6
Cible : Un Incarné
Durée : Tour

L'Incarné est considéré comme un porte-étendard.

FAVEUR DE DANU

Culte : Danu
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

Le joueur lance un dé de plus à chacun des tests des combattants de l'unité. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

« NOUS COMBATTONS NUS CAR NOUS NE CRAIGNONS PAS LA MORT ! »

Culte : Danu
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

Le Courage  ou la Peur  des combattants de l'unité s'ajoute à leur Résistance .

PRÉSAGE DE CIANATH

Culte : Danu
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 6
Cible : Spécial
Durée : Instantané

Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque (X) à l'encontre des combattants de l'unité sont relancés une fois de plus.

SPASME DE FURIE

Culte : Danu
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Instantané

Spasme de furie prend pour cible une unité de guerriers de Danu ou de guerriers spasmes du même camp que le fidèle. Ses membres adoptent instantanément la forme de guerriers de Danu ou de guerriers spasme.

BÉNÉDICTION DE FIANN

Culte : Danu
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Tour

Les échecs obtenus sur les tests de Force (F) de l'unité sont relancés une fois de plus.

BÉNÉDICTION DE NERAIDH

Culte : Danu
Aspect : Altération
Valeur : 2
foi : 10
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert 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.

BÉNÉDICTION DE SIOBHAN




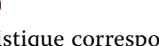

Culte : Danu
Aspect : Création
Valeur : 2
foi : 10
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Tour

Les échecs obtenus sur les tests de Courage (C) de l'unité sont relancés une fois de plus.

BÉNÉDICTION DE DANU

Culte : Danu
Aspect : Création
Valeur : 3
foi : 10
Difficulté : 8
Cible : Unité amie
Durée : Tour

Le joueur choisit une caractéristique parmi les suivantes :

- Attaque au corps à corps (X) / 
- Force au corps à corps (F) / 
- Attaque à distance (X) / 
- Force à distance (F) / 
- Courage (C) / Peur (P) 


La valeur de la caractéristique correspondante de l'unité est remplacée par la Ferveur du fidèle.

SPASME SUPRÊME

Culte : Danu
Aspect : Altération
Valeur : 3
foi : 15
Difficulté : 10
Cible : La compagnie
Durée : Tour

Le joueur choisit, au sein de sa compagnie, des unités appartenant aux types ci-dessous :

- Archer sessairs
- Fianna
- Gardien de la lande
- Guerrier de Danu
- Guerrier sessairs

Les combattants non-Personnages qui les composent adoptent les caractéristiques de guerriers spasme. Ils conservent leurs compétences mais n'acquièrent pas celles des guerriers spasmes. Les mystiques conservent leurs capacités et leurs caractéristiques de Ferveur (F) / Pouvoir (P) .



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR/D	AUT	POU	FER	Compétences
Archer sessairs	Infanterie	1	1	10	3	3	5	1	3	3	1	3	4				(Don du Minotaure)
Fianna	Infanterie	1	1	10	3	3	3	1	5	7							(Don du Minotaure)
Fianna/Musicienne	Infanterie	1	1	10	3	3	3	1	5	7							(Don du Minotaure)
Fianna/Oracle de Danu	Infanterie	1	1	10	3	3	3	1	5	7						3	(Don du Minotaure)
Fianna/Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	3	3	3	1	5	7							(Don du Minotaure)
Gardien de la lande	Infanterie	1	1	10	3	3	3	1	5	7	1	3	4				(Don du Minotaure) (Allonge)
Guerrier sessairs	Infanterie	1	1	10	5	3	3	1	5	5							(Don du Minotaure)
Guerrier sessairs/Druide	Infanterie	1	1	10	5	3	3	1	5	5						3	(Don du Minotaure)
Guerrier sessairs/Musicien	Infanterie	1	1	10	5	3	3	1	5	5							(Don du Minotaure)
Guerrier sessairs/Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	5	3	3	1	5	5							(Don du Minotaure)
Archer centaure	Cavalerie	2	2	20	3	3	5	2	3	4	1	3	4				(Don du Minotaure) Tir instinctif. (Cavalerie légère)
Géant barbare	Infanterie	2	1	15	3	4	3	2	5	5							(Don du Minotaure) Enchaînement.
Géant avec hallebarde	Infanterie	2	1	15	3	4	3	1	5	7							(Don du Minotaure) Coup de maître. (Allonge)
Centaure sessairs	Cavalerie	2	2	20	3	4	5	2	5	8							(Don du Minotaure) Force en charge. (Cavalerie légère)
Chasseur sessairs	Infanterie	2	1	15	3	4	3	1	5	7	1	3	4				(Don du Minotaure) Eclaireur. (Allonge)
Chasseur sessairs/Seigneur de la chasse	Infanterie	2	1	15	3	4	3	1	5	7	1	3	4			3	(Don du Minotaure) Eclaireur. (Allonge)
Fils d'Ogmios	Infanterie	3	2	15	3	9	5	2	7	9							(Don du Minotaure) Enchaînement. Inébranlable.
Guerrier de Danu	Infanterie	3	1	10	5	4	5	1	7	7							(Don du Minotaure) Bravoure. Féal. (Allonge)
Guerrier de Danu / Spasme	Infanterie	3	1	10	3	6	5	1	5	9							(Don du Minotaure) Bravoure. Mutation. (Allonge)
Minotaure sessairs	Créature	3	2	15	3	8	5	1	7	11							(Don du Minotaure) Implacable. Tueur-né. (Allonge)
Sinshera (Viraë)	Créature	3	2	15	3	5	5	1	5	5							(Don du Minotaure) Féal. Tueur-né.
Baal	Cavalerie	2	4	20	3	4	7	3	5	8					3		(Don du Minotaure) Force en charge. (cavalerie légère)
Bragh-An-Scâthar	Infanterie	2	4	15	3	4	5	2	5	7					3		(Don du Minotaure) Coup de maître. Enchaînement. (Allonge)
Drac Mac Syrö	Infanterie	3	4	10	8	4	7	2	7	7					5		(Don du Minotaure) Stratège. Tueur-né.
Enoch	Infanterie	2	4	10	3	4	5	2	5	7					3	5	(Don du Minotaure) Magistère. (Allonge)
Gwenlaen	Infanterie	1	4	10	3	3	5	3	5	5					3		(Don du Minotaure)
Hogarth	Infanterie	1	4	10	3	4	5	2	5	7	1	3	4	3			(Don du Minotaure)
Kelen	Infanterie	2	4	10	3	5	5	2	5	7					3	5	(Don du Minotaure) Hypérien. (Allonge)
Koren	Infanterie	3	4	10	3	6	7	2	5	9					5		(Don du Minotaure) Bravoure. Mutation. (Allonge)
Kyran	Infanterie	1	4	10	3	3	3	2	3	3					3	3	(Don du Minotaure)
Markhan	Infanterie	1	4	10	3	3	5	3	5	5					3		(Don du Minotaure)
Orhain	Infanterie	2	4	10	3	3	5	2	5	5					1	5	(Don du Minotaure) Bravoure.
Viraë	Infanterie	3	4	10	5	4	7	2	7	7					5	7	(Don du Minotaure) Dévotion. Stratège. (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 sessairs	8	250				8						Archer sessairs
Fianna	8	275	300	325	350	15	500	525	550	575	35	Fianna keltoise
Fianna/Musicienne												
Fianna/Oracle de Danu												Oracle de Danu
Fianna/Porte-étendard												
Gardien de la lande	8	375				8						Gardien de la lande
Guerrier sessairs	8	275	300	325	350	15	500	525	550	575	35	Guerrier d'Avagddu
Guerrier sessairs/Druide												Druide keltois 1
Guerrier sessairs/Musicien												Musicien keltois, musicien sessairs
Guerrier sessairs/Porte-étendard												Porte-étendard keltois, porte-étendard sessairs
Archer centaure	3	425				3						
Géant barbare	6	375				6						Barbare géant avec épées ou haches
Géant avec hallebarde	6	325				6						Barbare géant avec hallebarde
Centaure sessairs	3	525				3						Centaure keltois, centaure sessairs
Chasseur sessairs	6	375	400	425	NA	9	575	600	625	NA	70	Chasseur keltois
Chasseur sessairs/Seigneur de la chasse												Druide keltois 2
Fils d'Ogmios	1	200				1						Fils d'Ogmios.
Guerrier de Danu	4	250				4						Guerrier de Danu
Guerrier de Danu / Spasme												Guerrier spasme
Minotaure sessairs	1	150				1						Minotaure sessairs
Sinshera (Viraë)	1	100										Sinshera
Baal	1	330										
Bragh-An-Scâthar	1	180										
Drac Mac Syrö	1	260										
Enoch	1	210										
Gwenlaen	1	140										
Hogarth	1	150										
Kelen	1	230										
Koren	1	250										
Kyran	1	120										
Markhan	1	140										
Orhain	1	175										
Viraë	1	325										Tribu : Kel-An-Tiraidh