


# THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®




## L'ARMÉE DU SERPENT







### EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES




**Don du Serpent :** Lorsqu'une unité d'une compagnie du Serpent subit un test de Force , le joueur peut désigner une autre de ses unités de rang inférieur ou égal. Cette seconde unité subit le test de Force à la place de la première. Les points de dégât sont répartis parmi ses membres par le joueur qui résout le test de Force.


**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.


**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.

**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.

**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 .


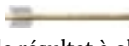

**Enchaînement :** Chaque  ou  obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps  réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

**Focus :** Les tests de Pouvoir  d'un magicien doté de Focus ont lieu avec autant de dés supplémentaires que son Pouvoir. Ces dés s'ajoutent aux autres dés supplémentaires dont ce test peut bénéficier.


**Illumination :** Les tests de Ferveur  d'un fidèle doté d'Illumination ont lieu avec autant de dés supplémentaires que sa Ferveur. Ces dés s'ajoutent aux autres dés supplémentaires dont ce test peut bénéficier.




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

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

**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.

**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.

**Visée :** Lors des tests de Force réalisés à distance , le combattant ajoute son Attaque  à sa Force  si son unité ne se déplace pas lors de son activation.

**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.

**Tir à effet de zone :** Les tirs des fils de Vortiris et des maldorés affectent une aire d'effet de 3 cm de rayon. Le gabarit AT-43 permet de représenter facilement cette superficie.

Certaines armes à distance sont capables d'affecter toute une zone plutôt qu'une cible unique. Les armes à aire d'effet peuvent éliminer plus de cibles qu'il n'y a de dés d'attaque à distance. Elles peuvent également éliminer des cibles hors de vue des tireurs. Un seul gabarit est utilisé par salve, quel que soit le nombre de tireurs.

Les tests d'attaque à distance réussis augmentent l'Aire d'effet de l'arme ; les échecs font dévier l'attaque à distance. Pour savoir qui est touché par le tir à aire d'effet d'une unité, le joueur place le gabarit sur le combattant de son choix parmi ceux que le tireur voit dans l'unité ciblée. Les combattants situés même partiellement sous le gabarit subissent le test de Force.

Si au moins un échec est obtenu sur le test d'attaque à distance, le tir dévie. Pour résoudre cela, lancez un dé : son résultat indique la

direction de la déviation (le gabarit présente six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test d'Attaque à distance.

Si les dés ne donnent que des échecs ou des échecs automatiques, le tir dévie dans les mêmes conditions mais avec un minimum de 10 cm (dix graduations).

Si tous les tests d'Attaque à distance sont réussis, le gabarit reste en place.

Après avoir placé le gabarit, le joueur détermine la zone affectée par l'attaque à distance. L'Aire d'effet indique quelle graduation lire sur le gabarit. Tout combattant à l'intérieur de cette graduation est affecté. L'Aire d'effet est déterminée de la manière suivante :

- Si le résultat « Attaque à distance – portée » est un défi 🎲, le tir se perd dans la nature et ne touche rien ;
- Si tous les tests d'Attaque à distance sont des échecs, l'Aire d'effet est celle de l'arme utilisée ;
- Si au moins un test d'Attaque à distance est réussi, l'Aire d'effet est celle de l'arme multipliée par le nombre d'attaques à distance réussies. Si ce résultat dépasse 10, l'Aire d'effet est égale à 10 et les combattants affectés subissent deux tests de Force au lieu d'un.

**Tir perforant :** Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il y a de tireurs.



## 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 d'infanterie ou de machine de guerre 🏹 / 🏰 (🎲/🎲/🎲/🎲)
- Unité de créature ou de titan 🐉 / 🐉 (🎲/🎲/🎲/🎲)

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

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

**Disciple de l'Enském :** Le disciple de l'Enském peut lancer le sortilège « Œil de serpent » juste avant la résolution d'un test d'Attaque au corps à corps 🗡️ à l'encontre de son unité. Le test est résolu avec un dé de moins. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

**Prophète vicié :** Le prophète vicié peut appeler le miracle « Force de Vortiris » juste avant un test de Force 🏹 effectué avec son unité. Les échecs peuvent être relancés une fois de plus lors de la résolution du test. Ce miracle coûte 5 points de foi.

**Sydion :** L'unité du sydion acquiert la compétence « Bravoure ». Les échecs obtenus sur les tests de Courage 🏹 des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

## 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.

- Ayane :** 1
- Bregan :** 3
- Draconia (fantassin) :** 3
- Draconia (maldorée) :** 3
- S'Erum :** 2
- S'Ygma :** 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 :

**Draconia :** Fidèle (Vortiris / Altération, Création et Destruction)

**S'Ygma :** Magicien (Typhonisme / Eau 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.

**Ayane :** 3

**Bregan :** 5


**Draconia (maldorée) :** 12

**Draconia (fantassin) :** 7

**S'Erum :** 6

**S'Ygma :** 6




## CAS PARTICULIER

**S'Erum :** S'Erum est un sydion. Son unité acquiert la compétence « Bravoure ». Les échecs obtenus sur les tests de Courage  des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

## ARTEFACTS




18

**Valeur :** 1

L'Incarné acquiert la compétence « Visée ». Lors des tests de Force réalisés à distance , le combattant ajoute son Attaque  à sa Force  si son unité ne se déplace pas lors de son activation.

### LAME VORPALE OPHIDIENNE

**Valeur :** 1

L'Incarné 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 .

### OMBRELLE D'ARYKAO

**Valeur :** 1

L'unité de l'Incarné acquiert la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible 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.

### ORBE DE DÉSINTÉGRATION

**Valeur :** 1


L'Incarné doté de cet artefact acquiert les valeurs suivantes :

			
	1	7	8

Ces valeurs remplacent celles dont il pourrait être doté. Orbe de désintégration ne peut pas être attribué à un combattant doté d'une arme à distance à aire d'effet.




### ARMURE DE NAHERYS

**Valeur :** 1

L'Incarné perd un point de vie de moins lorsqu'il subit un test de Force .

## CROC DE VORTIRIS

**Valeur :** 2

Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps  ou à distance , l'Incarné effectue un test de Force avec un dé, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à  +. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

## GRIMOIRE DES MNÉMOSYENS

**Valeur :** 2

L'Incarné acquiert un Rituel de Valeur 3.

## SYMBOLE DU VICE

**Valeur :** 2

Les unités au contact de celle de l'Incarné ne peuvent pas bénéficier de points d'Élixir ou en faire gagner à leur compagnie. L'élimination de l'Incarné reste néanmoins un gain.

## LA CLÉ DU LABYRINTHE


**Valeur :** 3

L'Incarné acquiert une communion de Valeur 1, une communion de Valeur 2 et une communion de Valeur 3.

## LA HACHE IMPIE



**Valeur :** 3

Les tests d'Attaque de l'Incarné sont lus dans la colonne .



## GRIMOIRE

### AILES DES ABYSSES

**Voie :** Typhonisme

**Élément :** Ténèbres

**Valeur :** 1

**Mana :** 5

**Difficulté :** 5

**Cible :** Unité

**Durée :** Tour

L'unité acquiert la compétence « 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.

## BOUCLIER TÉNÉBREUX

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

L'unité acquiert la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible 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.

## CARESSE DU SERPENT

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

L'unité acquiert 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.

## ÉVOCACTION TÉNÉBREUSE

**Voie :** Typhonisme  
**Élément :** Ténèbres  
**Valeur :** 1  
**Mana :** 5  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Spéciale  
**Durée :** Tour

Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille en vue de l'Incarné. Cette carte représente un obstacle qui bloque les lignes de vue et que nul ne peut traverser.



## VOILE D'ANGOISSE

**Voie :** Typhonisme  
**Élément :** Ténèbres  
**Valeur :** 1  
**Mana :** 8  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Instantanée

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.

## MOT ENTROPIQUE

**Voie :** Typhonisme  
**Élément :** Ténèbres  
**Valeur :** 2  
**Mana :** 10  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

Les caractéristique d'Attaque au corps à corps  et à distance  de l'unité ciblée sont réduites à 0.

## SENTIER DU PÉRIL

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

Le joueur déplace l'unité ciblée au début de la prochaine activation de cette dernière. Sentier du péril ne permet pas de désengager une unité ni de la faire sortir du champ de bataille.

## ÉCRIN DE LA CORRUPTION





**Voie :** Typhonisme  
**Élément :** Ténèbres  
**Valeur :** 2  
**Mana :** 10  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Combattant  
**Durée :** Fin du jeu

Le joueur choisit un attribut d'un Incarné ou une capacité de combattant spécial. Celui-ci est inutilisable jusqu'à la fin du jeu.



## NUIT DE TERREUR

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

Le Courage  des combattants courageux de la compagnie est remplacée par de la Peur .

## ŒUF D'ÉTERNITÉ



**Voie :** Typhonisme  
**Élément :** Ténèbres  
**Valeur :** 3  
**Mana :** 15  
**Difficulté :** 9  
**Cible :** Unité amie  
**Durée :** Instantané


Le joueur répartit quatre points de dégât parmi les combattants de l'unité ciblée. Le joueur ramène ensuite en jeu et en formation au sein de l'unité ciblée, un Incarné de sa compagnie qui a été éliminé. Celui-ci dispose de ses attributs mais d'aucun point de foi ou de mana. Le joueur désigne le nouveau meneur de son unité.



## LITANIE

### AIGUILLON DU DÉSIR

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

Les tests d'Attaque  de l'unité ciblée sont résolus avec un dé de moins.

### AMBITION DÉVORANTE

**Culte :** Vortiris  
**Aspect :** Création  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 5  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Tour

L'unité acquiert la compétence « 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.









### BAISER DU SERPENT

**Culte :** Vortiris  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 1  
**Foi :** 5  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Instantané

Les effets des communions et rituels qui affectent l'unité de l'Incarné et l'unité ciblée sont intervertis.


### DÉSIR DE MORT

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

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

### FUREUR DE VORTIRIS

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

L'unité acquiert la compétence « 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.

### BÉNÉDICTION DE VORTIRIS

**Culte :** Vortiris  
**Aspect :** Altération  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 10  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Unité amie  
**Durée :** Fin du jeu

Bénédition de Vortiris est appelée sur une unité d'esclaves, d'esclaves archers ou de lanciers. Ceux-ci se transforment en aspics et adoptent les caractéristiques de ces derniers.




## TENTATION

**Culte :** Vortiris  
**Aspect :** Création  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 10  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Spécial  
**Durée :** Instantanée

Le joueur propose un « arrangement » à un adversaire. Chacun des deux joueurs, en commençant par celui qui a lancé cette communion, désigne autant de combattants ennemis qu'il le souhaite dans la compagnie de son partenaire. Le joueur à qui appartient la compagnie peut les sacrifier s'il le souhaite : ils sont immédiatement éliminés. En contrepartie, il gagne un nombre de points d'Élixir égal au nombre de points de vie ou de structure dont ils disposaient avant leur sacrifice.

## SOUFFLE DE VORTIRIS

**Culte :** Vortiris  
**Aspect :** Destruction  
**Valeur :** 2  
**Foi :** 10  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Unité  
**Durée :** Instantané

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force  avec une valeur d'action de 6. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.




## MUE DU SERPENT

**Culte :** Vortiris  
**Aspect :** Création  
**Valeur :** 3  
**Foi :** 15  
**Difficulté :** 9  
**Cible :** Incarné ami  
**Durée :** Tour

Le Mouvement , la Résistance , la Peur  et les caractéristiques de corps à corps  (dés, Attaque, Force) de l'Incarné deviennent ceux d'un maldoré.

## VORTIRIS LE DESTRUCTEUR

**Culte :** Vortiris  
**Aspect :** Destruction  
**Valeur :** 3  
**Foi :** 15  
**Difficulté :** 9  
**Cible :** Compagnie  
**Durée :** Tour

La compagnie acquiert la compétence « 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.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Apostat	Infanterie	3	1	10	3	9	5	2	5	9							(Don du Serpent) Acharné. Brute épaisse.
Apostat / Disciple de l'Enskēm	Infanterie	3	1	10	3	9	5	2	5	9					4		(Don du Serpent) Acharné. Brute épaisse.
Apostat / Prophète vicié	Infanterie	3	1	10	3	9	5	2	5	9						3	(Don du Serpent) Acharné. Brute épaisse.
Archer	Infanterie	2	2	15	3	7	4	1	3	5	1	5	6				(Don du Serpent) Visée. (Tir perforant)
Aspic	Infanterie	2	1	10	3	5	3	2	5	5							(Don du Serpent) Toxique.
Aspic / Disciple de l'Enskēm	Infanterie	2	1	10	3	5	3	2	5	5					4		(Don du Serpent) Toxique.
Baliste	Machine de guerre	*	4			8					1	7	10				(Don du Serpent) (Tir perforant)
Baliste / Servant	Machine de guerre	*	1	10	3	5	3	1	5	5							(Don du Serpent)
Déchu	Infanterie	2	1	10	3	7	3	1	5	7							(Don du Serpent) Brute épaisse.
Déchu / Disciple de l'Enskēm	Infanterie	2	1	10	3	7	3	1	5	7					4		(Don du Serpent) Brute épaisse.
Déchu / Prophète vicié	Infanterie	2	1	10	3	7	3	1	5	7						3	(Don du Serpent) Brute épaisse.
Esclave	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	5							(Don du Serpent)
Esclave / Disciple de l'Enskēm	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	5					4		(Don du Serpent)
Esclave / Prophète vicié	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	5						3	(Don du Serpent)
Esclave archer	Infanterie	1	1	10	3	4	3	1	5	5	1	5	4				(Don du Serpent)
Fils de Vortiris	Titan	*	4	20	3	14	9	4	9	14	1	3	12				(Don du Serpent) Tueur-né. Vol. (Immortel) (Tir à effet de zone)
Goule	Infanterie	1	1	10	3	4	3	2	5	5							(Don du Serpent) Contre-attaque.
Goule / Disciple de l'Enskēm	Infanterie	1	1	10	3	4	3	2	5	5					4		(Don du Serpent) Contre-attaque.
Goule / Prophète vicié	Infanterie	1	1	10	3	4	3	2	5	5						3	(Don du Serpent) Contre-attaque.
Guerrier	Infanterie	2	2	15	3	7	4	1	5	9							(Don du Serpent) Coup de maître. (Allonge)
Guerrier / Sydion	Infanterie	2	2	15	3	7	4	1	5	9							(Don du Serpent) Coup de maître. (Allonge)
Lancier	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	5							(Don du Serpent) (Allonge)
Lancier / Disciple de l'Enskēm	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	5					4		(Don du Serpent) (Allonge)
Lancier / Prophète vicié	Infanterie	1	1	10	5	5	3	1	5	5						3	(Don du Serpent) (Allonge)
Maldoré	Créature	3	2	20	3	10	7	2	7	10	1	1	10				(Don du Serpent) Tueur-né. Vol. (Tir à effet de zone)
Syhée	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	7							(Don du Serpent) (Allonge)
Syhée / Disciple de l'Enskēm	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	7					4		(Don du Serpent) (Allonge)
Syhée / Prophète vicié	Infanterie	1	1	10	3	5	3	1	5	7						3	(Don du Serpent) (Allonge)
Vortiran	Infanterie	3	2	15	3	9	6	2	5	9							(Don du Serpent) Enchaînement. Toxique.
Vortiran / Sydion	Infanterie	3	2	15	3	9	6	2	5	9							(Don du Serpent) Enchaînement. Toxique.
Ayane	Infanterie	1	4	10	5	4	7	2	5	7				3			(Don du Serpent)
Bregan	Infanterie	3	4	10	3	9	7	2	5	9				5			(Don du Serpent) Acharné. Brute épaisse. (Allonge)
Draconia (fantassin)	Infanterie	3	4	10	3	8	7	2	7	9				5		7	(Don du Serpent) Illumination. Stratège. (Allonge)
Draconia (maldorée)	Créature	3	4	20	3	10	9	3	7	10	1	1	10	5		7	(Don du Serpent / Maître) Tueur-né. Vol. (Tir à effet de zone)
S'Erum	Infanterie	2	4	15	3	7	6	2	5	7	1	7	8	5			(Don du Serpent) Tir instinctif. Toxique. (Tir perforant)
S'Ygma	Infanterie	2	4	15	3	6	6	2	6	5				3	6		(Don du Serpent) Focus.

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
Apostat	4	425	450	475	6	625	650	675	125	Apostat des Ténèbres
Apostat / Disciple de l'Enskëm										Apostat des Ténèbres (féminin)
Apostat / Prophète vicié										Cypher Lukhan
Archer	3	375	400	425	5	600	625	650	125	Archer ophidien
Aspic	6	325	350	375	9	475	500	525	55	Aspic ophidien
Aspic / Disciple de l'Enskëm										Kayl Kartan
Baliste	1	250								Baliste d'Alahan
Baliste / Servant	3									Servant de baliste
Déchu	6	300	325	350	9	450	475	500	50	Guerrier kératis, karnagh, karnagh rouge, persécuteur drune.
Déchu / Disciple de l'Enskëm										Shamane keltoise.
Déchu / Prophète vicié										Wandyr le Sanguinaire
Esclave	8	300	325	350	12	450	475	500	40	Esclave ophdien (épée)
Esclave / Disciple de l'Enskëm										Azaël l'Infidèle
Esclave / Prophète vicié										Oracle de Danu
Esclave archer	8	350			12	550			45	Archer drune, archer d'Alahan.
Fils de Vortiris	1	1000			1	1000				Wurm cynwäll
Goule	6	325			6	325				Goule d'Achéron
Goule / Disciple de l'Enskëm										Emissaire d'Achéron
Goule / Prophète vicié										Fossoyeur de Salaüel
Guerrier	3	350	375	400	5	550	575	600	125	Guerrier ophidien
Guerrier / Sydion										Guerrier ophidien
Lancier	8	350	375	400	12	500	525	550	40	Esclave ophidien (lance)
Lancier / Disciple de l'Enskëm										Assassin cadwë
Lancier / Prophète vicié										Sykho Volesterus.
Maldoré	1	300			1	300				Dragon cynwäll
Syhée	8	350	375	400	12	525	550	575	45	Syhée ophidienne, lanyfh, furie pourpre, servante pourpre.
Syhée / Disciple de l'Enskëm										Feylhin la Sauvage, Morgwenn l'Ensan-glantée, Sasia Samaris (fantassin).
Syhée / Prophète vicié										Dame Claudia Nesselith, Orpheline d'Avagddu, Gwernydd
Vortiran	2	400	425		3	575	600		200	Vortiran ophidien
Vortiran / Sydion										Vortiran ophidien
Ayane	1	160								
Bregan	1	265								
Draconia (fantassin)	1	335								Sylarenn
Draconia (maldorée)	1	585								Dragon cynwäll
S'Erum	1	300								
S'Ygma	1	275								