

## Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les Dévoreurs de Vile-Tis.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	8
Profils détaillés des Magiciens.....	10
Profils détaillés des Fidèles.....	12
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	13
Liste des artefacts réservés aux combattants Dévoreurs.....	15
Liste des miracles du culte de Vile-Tis.....	16
Liste des sortilèges réservés aux combattants Dévoreurs.....	17
Liste des sortilèges de la voie des Hurlements.....	18
Liste des sortilèges de la voie des Tourments.....	21
Faction : Armageddon.....	24
Faction : Blasphème.....	25
Faction : Carnage.....	27
Faction : Éclipse.....	28
Faction : Extase.....	29
Faction : Horde de Dun-Scaïth.....	30
Faction : Impur.....	32
Faction : Rébellion.....	34

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés

## Liste des coûts des combattants individuels.

**Carnassier (A) et (B) :** 53PA.  
**Carnassier (l'endurance) :** 62PA.  
**Carnassier (la douleur) :** 60PA.  
**Carnassier (la force) :** 56PA.  
**Chasseur de sang :** 24PA.  
**Chasseur de têtes :** 28PA.  
**Chasseur de Vile-Tis :** 36PA.  
**Croc :** 29PA.  
**Eclipsante :** 43PA.  
**Éventreur :** 44PA.  
**Golem de chair (Hyène) :** 85PA.  
**Guerrier de sang :** 21PA.  
**Haruspice :** 39PA.  
**Le Korgan :** 33PA.  
**Louve funeste :** 38PA.  
**Maître des carnages (A) :** 48PA.  
**Maître des carnages (B) :** 51PA.  
**Maître des carnages demi-elfe :** 39PA.  
**Maitresse d'armes :** 49PA.  
**Maraudeur (A) :** 38PA.  
**Maraudeur (B) :** 41PA.  
**Profanateur :** 33PA.  
**Scarificateur :** 29PA.  
**Seigneur des carnages :** 40PA.  
**Tyran :** 71PA.  
**Veneur :** 70PA.  
**Vorace :** 30PA.

## Liste des coûts des Champions.

**Ashkasa (I)** : 55PA.  
**Ashkasa (II)** : 56PA.  
**Bysra (I)** : 44PA.  
**Bysra (II)** : 55PA.  
**Kalyar (I)** : 72PA.  
**Kalyar (II)** : 81PA.  
**Kassar** : 67PA.  
**Keylarn** : 90PA.  
**Managarm** : 88PA.  
**Meyleen** : 77PA.  
**Morgar** : 250PA.  
**Neckhar** : 181PA.  
**Némétis** : 52PA.  
**Ranghor** : 98PA.  
**Scrupule** : 96PA.  
**Shakansa** : 132PA.  
**Shurat** : 375PA.  
**Velrys** : 86PA.  
**Zeïren (I)** : 65PA.  
**Zeïren (II)** : 74PA.



## Informations sur les Dévoreurs de Vile-Tis.

L'Élément de prédilection des magiciens Dévoreurs est l'**Eau**.

L'Élément interdit aux magiciens Dévoreurs est la **Terre**.

Les Dévoreurs de Vile-Tis (**Hyène**) appartiennent aux méandres des Ténèbres et sont alliés aux peuples suivants :

- Alliance Ophidienne.
- Elfes Akkyshans.
- Keltois du clan des Drones.
- Morts-vivants d'Achéron.
- Nains de Mid-Nor.
- Orques du Bran-Ô-Kor.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Méandres des Ténèbres » :

- Émissaire, 25PA, Achéron.
- Moloch (affamé), 90PA, Drune.
- Moloch (conquérant), 85PA, Dirz.
- Moloch (mortifère), 75PA, Achéron.
- Moloch (pestiféré), 85PA, Mid-Nor.
- Alyena, 64PA, Neutre.
- Elôwen, 60PA, Achéron.

## Profils détaillés des troupiers.

### Carnassier (A).

15 - 5 - 5/9 - 6/10 - -7/2  
 Chaînes de calamité.  
 Tueur né, Possédé.  
 Élite Dévoreur. Grande taille.  
 53 PA

### Carnassier (B).

15 - 5 - 5/8 - 6/11 - -7/2  
 Chaînes de calamité.  
 Tueur né, Possédé.  
 Élite Dévoreur. Grande taille.  
 53 PA

### Carnassier (l'endurance).

15 - 5 - 5/9 - 6/11 - -8/2  
 Chaînes de calamité.  
 Tueur né, Contre-attaque, Possédé.  
 Élite Dévoreur. Grande taille.  
 62 PA

### Carnassier (la douleur).

15 - 5 - 5/9 - 6/11 - -8/2  
 Chaînes de calamité.  
 Tueur né, Enchaînement/1, Possédé.  
 Élite Dévoreur. Grande taille.  
 60 PA

### Carnassier (la force).

15 - 5 - 5/9 - 6/11 - -8/2  
 Chaînes de calamité.  
 Tueur né, Coup de maître/1, Possédé.  
 Élite Dévoreur. Grande taille.  
 56 PA

### Chasseur de sang.

12,5 - 3 - 4/5 - 4/6 - 5/2  
 TIR=3 ; Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.  
 Chaînes de cruauté, chaînes de supplices.  
 Ambidextre, Tir d'assaut.  
 Vétéran Dévoreur. Taille moyenne.  
 24 PA

### Chasseur de têtes.

17,5 - 4 - 3/5 - 3/6 - -5/1  
 TIR=3 ; étoile de la bête : FOR7, 15/25/35.  
 Chaînes de supplices.  
 Tueur né.  
 Régulier Dévoreur. Grande taille.  
**Étoile de la bête.**  
 28 PA

### Étoile de la bête.

Lorsqu'un chasseur rate son test de Tir, le joueur qui le contrôle peut désigner une nouvelle cible située à 5cm ou moins de la première et sur laquelle le tireur dispose d'une Ligne de vue. Il doit alors tenter un nouveau jet de Tir, mais il gagne TIR-1 (cumulable avec tout autre malus). Si ce second test est réussi, la nouvelle cible est touchée par l'étoile de la bête.

### Chasseur de Vile-Tis.

17,5 - 4 - 3/5 - 4/6 - -5/1  
 TIR=3 ; grande étoile de la bête : FOR7, 20/30/40.  
 Chaînes de supplices.  
 Tueur né, Harcèlement.  
 Régulier Dévoreur. Grande taille.  
**Étoile de la bête.**  
 36 PA

### Croc.

15 - 4 - 4/8 - 4/7 - -5/1  
 Chaînes de carnage.  
 Tueur né.  
 Régulier Dévoreur. Grande taille.  
 29 PA

### Éclipsante.

15 - 5 - 5/7 - 5/5 - -6/2  
 Chaînes de férocité.  
 Tueur né, Assassin.  
 Spécial Dévoreur. Grande taille.  
**Les éclipsantes.**  
 43 PA

### Les éclipsantes.

Les éclipsantes de Viles-Tis maîtrisent différentes techniques secrètes qui les rendent imprévisibles au corps à corps. Une éclipsante peut changer de technique à chaque nouveau tour de jeu. Au terme son activation, placez la carte de la technique qui sera utilisée à côté de l'éclipsante, face cachée. La technique choisie sera ensuite révélée au moment ou l'éclipsante assignera ses dés de combat à l'Attaque ou à la Défense.

Liste des techniques d'éclipsantes :

- Danse de l'éclipse.
- Sabbat des ombres.
- Voile noir.

**Danse de l'éclipse.**

L'utilisation de cette technique peut être révélée même si l'éclipsante ne se trouve pas au corps à corps. Ses effets s'appliquent jusqu'à la fin du tour et pour toute la durée du tour suivant, même si l'éclipsante utilise une autre technique secrète au cours de celui-ci.

Pour toute la durée de la Danse de l'éclipse, l'éclipsante bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » à chaque fois qu'elle encaisse un jet de Blessures suite à un tir (y compris à effet de zone).

**Sabbat des ombres.**

Lorsqu'une éclipsante utilise cette technique, ses adversaires dans le combat gagnent DEF-1. En plus de cela, l'éclipsante peut sacrifier un unique dé de combat au moment où elle révèle l'utilisation de cette technique. Ceci lui permet de bénéficier d'un jet de Blessures amplifié sur son premier jet de Blessure contre un combattant désigné, qui doit être choisi au moment où l'éclipsante dévoile sa technique de combat.

Les modifications dues à cette technique durent jusqu'à la fin du tour. Si l'éclipsante effectue un mouvement de poursuite qui l'amène à participer à un nouveau combat, elle subit obligatoirement la perte d'un dé de combat et peut désigner un nouveau combattant adverse comme cible de cet effet.

Un combattant qui bénéficie de la compétence « Assassin » ne peut pas être ciblé par le Sabbat des ombres.

**Voile noir.**

Lorsqu'une éclipsante utilise cette technique, elle peut toujours recourir à la défense soutenue, même si elle a placé plus de dés en attaque qu'en défense. En plus de cela, l'éclipsante peut sacrifier un unique dé de combat au moment où elle révèle l'utilisation de cette technique. Elle gagne alors DEF+2.

Les modifications dues à cette technique durent jusqu'à la fin du tour. Si l'éclipsante effectue un mouvement de poursuite qui l'amène à participer à un nouveau combat, elle subit obligatoirement la perte d'un dé de combat et conserve son bonus de DEF+2.

**Éventreur.**

12,5 - 4 - 5/8 - 5/6 - 6/2

Chaînes de calamité, chaînes de cruauté. Ambidextre, Assassin, Éclaireur, Furie guerrière. Élite Dévoreur. Taille moyenne. 44 PA

**Golem de chair (Hyène).**

12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-

Tueur né, Charge bestiale, Construct, Énorme/1, Implacable/1, Régénération/5, (Immunité/Peur, Immunité/Toxique). Créature Dévoreur. Très grande taille. 85 PA

**Guerrier de sang.**

12,5 - 3 - 4/5 - 4/7 - 4/2

Chaînes de cruauté. Ambidextre. Régulier Dévoreur. Taille moyenne. 21 PA

**Le Korgan.**

15 - 4 - 4/7 - 3/6 - -5/0

Chaînes de férocité. Asservi/Managarm, Bond, Éclaireur, Furie guerrière. Spécial Dévoreur. Taille moyenne.

**Fléau des Bois noirs.**

33 PA

**Fléau des Bois noirs.**

Le Korgan est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée. Lorsqu'ils font tous deux partie de la même armée, Managarm gagne la compétence « Éclaireur ». Si Managarm est éliminée, le Korgan gagne la compétence « Acharné » jusqu'à la fin de la partie.

**Louve funeste.**

17,5 - 5 - 4/7 - 5/6 - -5/2

Chaînes de carnage. Tueur né, Contre-attaque. Spécial Dévoreur. Grande taille. 38 PA

**Maîtresse d'armes, éclipsante.**

15 - 5 - 6/8 - 5/6 - -6/3

Chaînes de férocité. Tueur né, Assassin, Feinte. Spécial Dévoreur. Grande taille.

**Les éclipsantes. (page 4)**

49 PA

**Maraudeur (A).**

15 - 5 - 5/7 - 5/8 - -6/1

Chaînes de carnage. Tueur né, Vivacité. Vétéran Dévoreur. Grande taille. 38 PA

**Maraudeur (B).**

15 - 5 - 5/7 - 5/8 - -6/1

Chaînes de carnage.

Tueur né, Furie guerrière.

Vétéran Dévoreur. Grande taille.

41 PA

**Tyran.**

15 - 5 - 6/11 - 6/11 - -8/3

Chaînes de calamité.

Tueur né, Acharné, Brutal, Possédé.

Élite Dévoreur. Grande taille.

71 PA

**Veneur.**

15 - 4 - 4/6 - 5/10 - -7/2

TIR=4 ; arc de Vile-Tis : FOR10, 25/50/75, Artillerie

légère perforante.

Chaînes de calamité, chaînes de supplices.

Tueur né, Possédé, Tir instinctif.

Élite Dévoreur. Grande taille.

70 PA

**Vorace.**

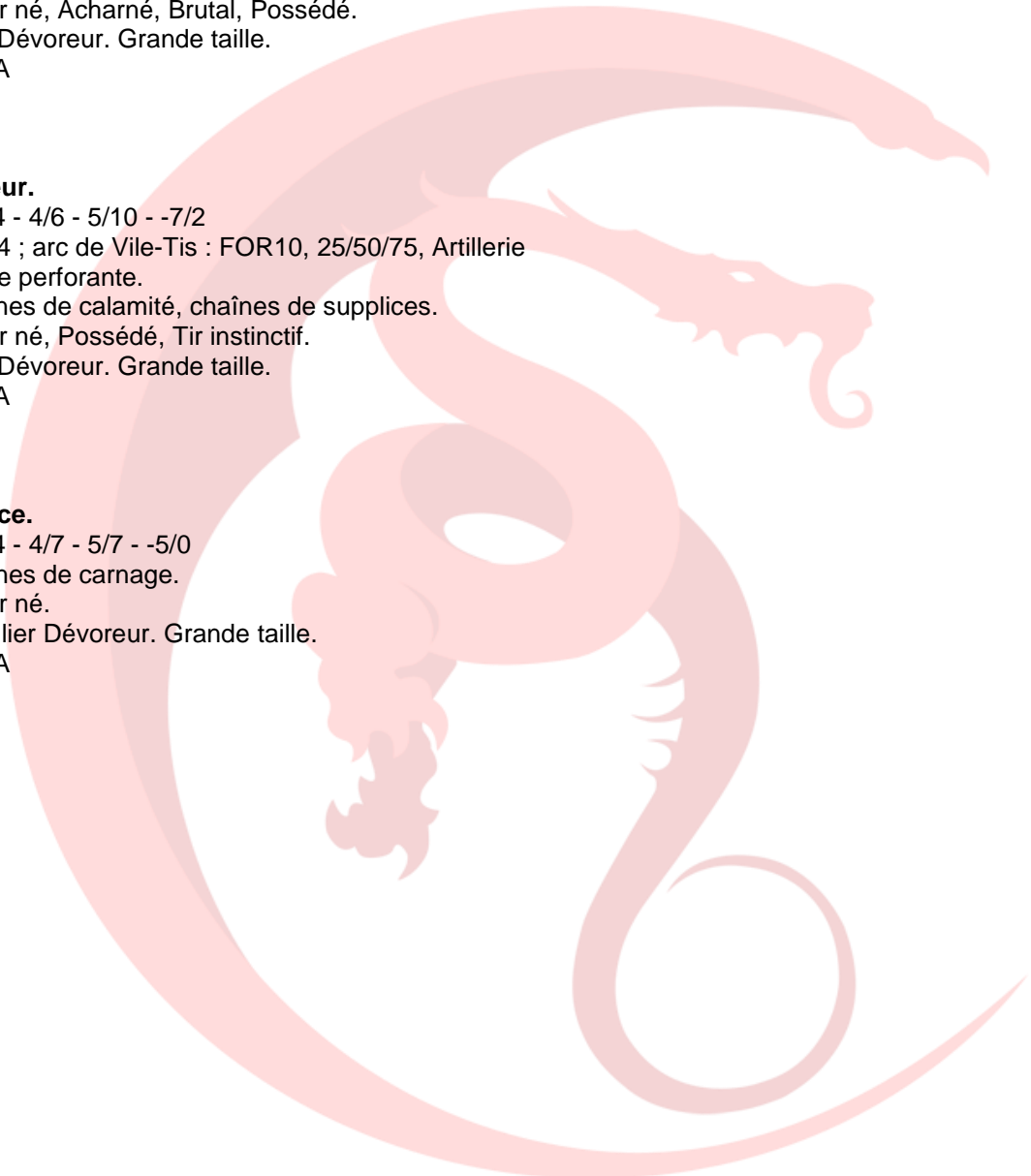
15 - 4 - 4/7 - 5/7 - -5/0

Chaînes de carnage.

Tueur né.

Régulier Dévoreur. Grande taille.

30 PA





## Profils détaillés des Champions guerriers.

### Ashkasa (I), guerrier de sang.

12,5 - 5 - 5/7 - 5/7 - 6/3

Chaînes de cruauté.

Ambidextre, Bravoure, Commandement/10.

(Artefact/1, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Dévoreur. Taille moyenne.

55 PA

### Ashkasa (II), guerrier de sang.

12,5 - 5 - 5/7 - 5/7 - 6/3

Chaînes de cruauté.

Ambidextre, Bravoure, Commandement/12,5.

(Artefact/1, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Dévoreur. Taille moyenne.

56 PA

### Insigne de sang (4).

Les guerriers de sang dans l'aura de commandement du porteur bénéficient de la compétence « Enchaînement/1 ».

**Réservé à Ashkasa.**

### Kalyar (I), l'éveillé.

15 - 5 - 5/8 - 7/7 - -7/3

Chaînes de carnage.

Tueur né, Chef Wolfen/15.

(Artefact/1, Commandement/15, Contre-attaque,

Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Dévoreur. Grande taille.

72 PA

### Kalyar (II), chef de guerre.

15 - 5 - 6/8 - 7/8 - -7/3

Chaînes de carnage.

Tueur né, Chef Wolfen/15, Vivacité.

(Artefact/1, Commandement/15, Contre-attaque,

Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétérinaire Dévoreur. Grande taille.

81 PA

### Kassar, le fugitif.

17,5 - 6 - 6/10 - 4/7 - -6/1

Tueur né, Bretteur, Éclaireur, Fléau/Élémentaire, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2).

Champion irrégulier Dévoreur/Wolfen. Grande taille.

67 PA

### Dague d'obsidienne (12).

Le porteur gagne la compétence « Assassin ».

**Réservé à Kassar.**

### Keylarn, la cruelle, carnassier.

15 - 6 - 6/10 - 6/10 - -8/3

Chaînes de calamité.

Tueur né, Possédé, Charge bestiale.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2)

Champion élite Dévoreur. Grande taille.

90 PA

### Bouclier hurlant (9).

Le porteur gagne la compétence « Abominable ».

Aucun combattant à 20cm ou moins du porteur ne peut bénéficier des effets des compétences

« Autorité », « Musicien/X », « Rigueur » ou

« Stratège », ni bénéficier de la DIS transmise par un autre combattant.

**Réservé à Keylarn.**

### Ombrelame (11).

Lorsqu'il effectue un Coup de maître, le porteur

bénéficie de la compétence « Feinte » ; lorsqu'il

utilise cette compétence, il n'a pas besoin de

renoncer à son jet de Blessure pour faire perdre un dé de combat à la cible du jet de Blessure.

**Réservé à Keylarn.**

### Managarm, la traîtresse, éclipsante, maîtresse d'armes.

15 - 6 - 7/8 - 6/6 - -7/3

Chaînes de férocité.

Tueur né, Assassin, Ennemi personnel/Onyx, Feinte.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2).

Champion spécial Dévoreur. Grande taille.

**Fléau des Bois noirs.** (page 5)

**Les éclipsantes.** (page 4)

88 PA

### Fureur de Shengûl (22).

Le porteur gagne la compétence « Furie guerrière ».

Le porteur peut se désengager sur un résultat de 2,

3, 4, 5 ou 6, quel que soit le seuil normal à atteindre, y compris s'il a subi un assaut durant ce tour.

Tant que le Kurgan est présent à 10cm du porteur, il bénéficie de la même capacité à se désengager.

**Réservé à Managarm.**

### Rictus de Y'Anrylh (12).

L'artefact peut être activé au moment où le porteur

choisit sa technique de combat. Le porteur gagne la compétence « Éphémère/X » jusqu'à la fin du tour.

Le joueur choisit une valeur de X qui déterminera les bonus apportés :

- X=6, le porteur gagne FOR+2.
- X=5, le porteur gagne FOR+3 et ATT+1.
- X=4, le porteur gagne FOR+4, ATT+2 et DEF+1.

Tant que le Kurgan est présent à 10cm du porteur, il bénéficie du bonus de FOR conféré par l'artefact.

**Réservé à Managarm.**



**Meyleen, éclipsante.**

15 - 6 - 6/7 - 5/5 - -6/3

Chaînes de férocité.

Tueur né, Assassin, Chef Wolfen/15.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque,

Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial Dévoreur. Grande taille.

**Les éclipsantes.** (page 4)

77 PA

**Ranghor, chef de guerre, carnassier.**

15 - 6 - 6/9 - 6/11 - -8/5

Chaînes de calamité.

Tueur né, Chef Wolfen/15, Possédé.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque,

Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Dévoreur. Grande taille.

98 PA

**Scrupule, éventreur.**

12,5 - 4 - 6/9 - 6/7 - 7/2

Chaînes de calamité, chaînes de cruauté.

Ambidextre, Assassin, Éclaireur, Furie guerrière,

Tueur né.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Dévoreur. Taille moyenne.

96 PA

**Clémence (6).**

Le porteur gagne les compétences « Bretteur » et

« Vivacité ».

**Réservé à Scrupule.**

**Pitié (14).**

Le porteur bénéficie de jets de Blessures amplifiés sur chaque jet de Blessure qu'il effectue en Corps à corps.

**Réservé à Scrupule.**

**Zeïren (I).**

15 - 6 - 5/9 - 6/7 - -7/0

Chaînes de carnage.

Tueur né, Ennemi personnel/Le Veilleur,

Implacable/1, Mercenaire.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2).

Champion régulier Dévoreur. Grande taille.

65 PA

**Zeïren (II).**

15 - 6 - 6/10 - 6/8 - -7/0

Chaînes de carnage.

Tueur né, Ennemi personnel/Le Veilleur,

Farouche/10, Implacable/1, Résolution/2.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2).

Champion vétérans Dévoreur. Grande taille.

74 PA

**Astérion (7).**

Si le porteur parvient à effectuer une Contre-attaque, il peut choisir d'activer le pouvoir de cet artefact.

Pour l'attaque ainsi gagnée, la Force du porteur sera augmentée d'un nombre de points égal au seuil final de l'Attaque que le porteur a contre-attaqué.

**Réservé à Zeïren.**

## Profils détaillés des Magiciens.

### Haruspice.

15 - 4 - 3/5 - 5/7 - -6/3  
 POU=3  
 Chaînes d'envoûtement.  
 Tueur né.  
 Initié de l'Eau/Hurlements.  
 Initié Dévoreur. Grande taille.  
 39 PA

### Maître des carnages (A).

17,5 - 4 - 4/8 - 5/7 - -6/2  
 POU=2  
 Chaînes de carnage, chaînes d'envoûtement.  
 Tueur né, Furie guerrière, Guerrier-mage.  
 Initié de l'Eau/Tourments.  
 (Contre-attaque).  
 Initié Dévoreur. Grande taille.  
**Voie de la perfection.**  
 48 PA

### Voie de la perfection.

Une fois par tour, lors de son activation un maître des carnages peut transformer tout ou partie de ses gemmes d'Eau en marqueurs 'Furie' (1 gemme = 2 marqueurs 'Furie'). Il peut alors les transmettre à un combattant ami en contact socle à socle avec lui et équipé d'un des types de chaînes décrits ci-dessous. Un combattant ne peut recevoir des marqueurs 'Furie' que d'un seul maître des carnages par tour. S'il ne les dépense pas, il peut les accumuler au fil des tours jusqu'à un maximum égal à son Attaque. Un maître des carnages ne peut pas produire de marqueurs 'Furie' pour lui-même, mais peut en recevoir de la part d'un autre maître des carnages ami en contact avec lui. Un combattant peut libérer la puissance de la furie juste avant un jet de dé. Le type de jet affecté varie selon la nature des chaînes du combattant

- Chaînes de carnage, de cruauté et du destin : test d'Attaque ou de Défense.
- Chaînes de supplice, de férocité et d'amertume : test d'Initiative ou jet de Blessures.
- Chaînes de calamité, d'hécatombe et d'apocalypse : test d'Attaque, de Défense ou jet de Blessures.

Le résultat du jet est alors augmenté d'un nombre de points égal au nombre de marqueurs 'Furie' accumulés. Le combattant est obligé de vider entièrement sa réserve de marqueurs 'Furie'.

### Maître des carnages (B).

15 - 4 - 5/7 - 6/7 - -6/2  
 POU=2  
 Chaînes de carnage, chaînes d'envoûtement.  
 Tueur né, Enchaînement/1, Guerrier-mage.  
 Initié de l'Eau/Tourments.  
 (Contre-attaque).  
 Initié Dévoreur. Grande taille.  
**Voie de la perfection.**  
 51 PA

### Maître des carnages (demi-elfe).

12,5 - 4 - 5/6 - 5/7 - 6/2  
 POU=2  
 Chaînes de cruauté, chaînes d'envoûtement.  
 Ambidextre, Éclaireur, Guerrier-mage.  
 Initié de l'Eau/Tourments.  
 Initié Dévoreur. Taille moyenne.  
**Voie de la perfection.**  
 39 PA

### Scarificateur.

12,5 - 3 - 4/3 - 4/6 - 6/3  
 POU=3  
 Chaînes d'envoûtement.  
 Contre-attaque.  
 Initié de l'Eau/Hurlements.  
 Initié Dévoreur. Taille moyenne.  
 29 PA

### Seigneur des carnages.

12,5 - 4 - 5/6 - 5/7 - 6/2  
 POU=2  
 Chaînes de cruauté, chaînes d'envoûtement.  
 Ambidextre, Éclaireur, Guerrier-mage.  
 Initié des Ténèbres/Hurlements.  
 Initié Dévoreur. Taille moyenne.  
**Les seigneurs des carnages.**  
 40 PA

### Les seigneurs des carnages.

Au cours de l'activation d'un seigneur des carnages, le joueur peut désigner des combattants amis à 15cm ou moins et dépenser autant de gemmes que de combattants désignés. Ces derniers gagnent tous jusqu'à la fin du tour un bonus de +1 en Initiative, Attaque, Défense ou Force, au choix du joueur. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois par tour sur les mêmes combattants.

**Bysra (I), le shaman noir.**

15 - 4 - 3/6 - 4/7 - -7/3

POU=3

Chaînes d'envoûtement.

Tueur né.

Initié de l'Eau/Hurlements.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion initié Dévoreur. Grande taille.

44 PA

**Bysra (II), le vagabond noir.**

15 - 4 - 4/7 - 5/7 - -7/3

POU=4

Chaînes de carnage, chaînes d'envoûtement.

Tueur né, Guerrier-mage.

Initié de l'Eau/Hurlements, Lamentations.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion initié Dévoreur. Grande taille.

55 PA

**Marque de la Bête (6).**

Lancez 1D6 à chaque fois que le porteur obtient un 1 sur un jet de d6, à l'exception d'un jet de Pouvoir ou d'un test de Blessures. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, la nature destructrice du Porteur prend le dessus.

Le porteur gagne alors INI+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2, RES+2, PEUR+2 et la compétence « Possédé ». Il ne peut par contre plus effectuer de tests de Pouvoir, y compris pour récupérer de la Mana. Il peut toujours absorber des sortilèges. Le porteur perd 2 gemmes de Mana à chaque phase d'Entretien où l'artefact est actif.

**Réservé à Bysra.****Shakansa, maître des carnages.**

17,5 - 5 - 6/10 - 7/9 - -8/4

POU=4

Chaînes de carnage, chaînes d'envoûtement.

Tueur né, Commandement/15, Furie guerrière, Guerrier-mage.

Adeptes de l'Eau et du Feu/Hurlements, Tourments.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion adepte Dévoreur. Grande taille.

**Voie de la perfection.** (page 11)

132 PA

**Velrys, prince des impurs.**

12,5 - 5 - 5/5 - 6/7 - 7/4

POU=5

Chaînes d'envoûtement.

Concentration/2, Conscience, Contre-attaque.

Adeptes de l'Eau et des Ténèbres/Chtonienne, Hurlements.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Dévoreur. Taille moyenne.

**Voleur d'âmes.**

86 PA

**Voleur d'âmes.**

Velrys peut acquérir des urnes canopes pour 2PA chacune qui ne sont pas comptées comme des artefacts. Lorsqu'il élimine un combattant ennemi, quelque soit le moyen employé, une et une seule de ses urnes peut être utilisée pour dupliquer l'une des caractéristiques de sa victime, telle qu'elle est inscrite sur sa carte de références (Mouvement, Initiative, Attaque, Force, Défense ou Résistance). L'urne est sans effet si la cible est éliminée lors d'un tour ultérieur à l'apparition de l'effet qui a causé sa perte (sortilège persistant, etc...). La caractéristique dupliquée et sa valeur sont conservées jusqu'à ce que Velrys utilise l'urne. Velrys peut ainsi stocker autant de caractéristiques qu'il possède d'urnes canopes.

Juste avant un jet de Tactique, Velrys peut ouvrir jusqu'à 3 de ses urnes. Jusqu'à la fin du tour, ses propres valeurs dans les caractéristiques sélectionnées deviennent alors celles qui ont été dupliquées. Elles peuvent ensuite être modifiées de façon normale. Si Velrys était affecté par des pénalités ou des bonus, ceux-ci s'appliquent également aux nouvelles valeurs. Les urnes vidées sont ensuite prêtes pour une nouvelle utilisation.

**Fugue sournoise.**

Eau=1

Voie : Réserve à Velrys

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

*Aucune ligne de vue n'est nécessaire. Le lanceur est déplacé à 5cm ou moins de la cible. Ce sortilège ne permet pas d'engager un combattant adverse.*

*Ce sortilège n'a aucun effet si le lanceur est en contact avec un combattant ennemi ou si la cible n'est pas au palier 0.*

**Fureur d'Ynkarô (6).**

Le porteur gagne la compétence « Vivacité ».

Avant d'effectuer un jet d'INI au corps-à-corps, le porteur peut gagner INI-X (minimum = 0) et FOR+X pour le combat en cours.

**Réservé à Velrys.****Rets de chaînes (11).**

Le porteur gagne des Chaînes de tous les types existant.

Le porteur peut lancer ses sortilèges après avoir couru ou lancé un assaut.

**Réservé à Velrys.**

## Profils détaillés des Fidèles.

### Profanateur.

12,5 - 3 - 4/3 - 4/6 - 6/3

FOI=0/1/2

Chaînes de perversité.

Contre-attaque, Fidèle de Vile-Tis/15, Iconoclaste.

Dévoit Dévoreur. Taille normale.

33 PA

### Némétis, le sacrilège.

15 - 5 - 4/7 - 5/8 - -6/2

FOI=0/1/2

Chaînes de carnage, chaînes de perversité.

Tueur né, Fidèle de Vile-Tis/15, Iconoclaste, Moine-guerrier.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion dévôt Dévoreur. Grande taille.

#### **Fidèle de Vile-Tis.**

52 PA

#### **Fidèle de Vile-Tis.**

Lors de chaque phase mystique, après avoir calculé la FT du fidèle, le joueur qui le contrôle peut augmenter le nombre de FT dont il dispose. Le nombre maximal de points supplémentaires pouvant être acquis varie selon le rang du Fidèle :

- Dévoit : 2.
- Zélote : 5.
- Doyen : 8.
- Avatar : 15.

Ces points sont considérés comme des points de FT normaux, mais constituent une dette envers la divinité.

Autant de marqueurs que de points acquis de cette façon doivent être placés près du Fidèle. Chaque Blessure ou Tué net infligée à un combattant adverse par un combattant Dévoreur ami dans l'aura de foi permet de retirer un marqueur. Au début de la phase mystique suivante (avant le calcul de la FT), le niveau de blessures du Fidèle augmente d'un cran pour chaque marqueur qui n'a pas été retiré. Cet effet ne peut pas être évité, par quelque effet de jeu que ce soit.

## Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

### Morgar, roi des Impurs.

12,5 - 7 - 9/9 - 10/11 - 9/6

Chaînes de calamité, chaînes de cruauté.

Aguerri, Ambidextre, Bravoure, Commandement/30,

Concentration/3, Conscience, Implacable/2.

(Artefact/3, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion légende vivante Dévoreur. Taille moyenne.

250 PA

### Cape du dragon d'émeraude (40).

Pour chaque point de Concentration dépensé en RES, le porteur gagne RES+2 (au lieu de RES+1).

Lors de son activation ou au début d'une phase de Combat, le porteur peut détruire cet artefact pour gagner l'un des effets suivants :

- Le porteur est immédiatement soigné de toutes ses blessures.
- Le porteur gagne la compétence « Aimé des Dieux » jusqu'à la fin de la partie. Uniquement s'il est aussi équipé de Veine.
- Le porteur gagne la compétence « Féroce » jusqu'à la fin de la partie. Uniquement s'il est aussi équipé de Venin.

**Réservé à Morghar.**

### Veine (20).

Le porteur gagne la compétence « Chance ».

**Réservé à Morghar.**

### Venin (15).

Le porteur gagne la compétence « Toxique/5 ».

**Réservé à Morghar.**

### Nekhar, l'extatique, carnassier.

15 - 8 - 8/11 - 9/12 - -10/6

Chaînes de calamité.

Tueur né, Chef Wolfen/15, Dur à cuire, Implacable/2,

Possédé.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque,

Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Dévoreur. Grande taille.

181 PA

### Alviram (5).

Le porteur peut relancer les 6 sur les jets de Blessures qu'il inflige au Corps à corps. Chaque dé ne peut ainsi être relancé qu'une seule fois. Un résultat de 1 s'ajoute simplement au 6 précédemment obtenu.

A chaque fois que le porteur inflige un jet de Blessures au Corps à corps et que le résultat du Jet n'indique ni Blessure, ni Tué net, il gagne DIS-1 (minimum = 0) jusqu'à la fin du tour suivant.

**Réservé à Nekhar.**

### Arche des tourments (25).

Le porteur gagne les compétences « Artefact/1 » et « Commandement/25 ».

L'artefact possède 3 marqueurs 'Tourment' au début de la partie. Ajoutez un marqueur 'Tourment' pour chaque combattant, ami ou ennemi, tué dans un rayon de 15cm autour du porteur (maximum = 20).

Au début de chaque phase d'Activation ou de Combat, le porteur peut défausser des marqueurs 'Tourment' pour utiliser les pouvoirs ci-dessous.

- 1 : écho de la bête. Un fidèle de Vile-Tis ami gagne 1FT.
- 2 : aura de la Bête. L'aire d'effet de l'arche augmente de 2,5cm jusqu'à la fin de la partie.
- 3 : sang de la Bête. Un combattant Dévoreur ami regagne un cran de blessure.
- 5 : esprit de la Bête. Le porteur gagne la compétence « Fléau/X », X est un rang au choix, ce pouvoir ne peut être choisit qu'une fois par partie.

**Réservé à Nekhar.**

### Masque de sauvagerie (40).

Le porteur gagne les compétences « Acharné » et « Furie guerrière ».

Le porteur ne peut jamais placer plus d'un dé en Défense au cours d'un combat, quel que soit l'effet de jeu.

Au début de n'importe quelle phase de Combat, le porteur peut tenter un test de Discipline (difficulté = 10). S'il y parvient, il arrache l'artefact et ne bénéficiera plus de ses effets jusqu'à la fin de la partie.

**Réservé à Nekhar.**

### Shurat, le maître de guerre.

15 - 7 - 11/15 - 10/13 - -10/4

Chaînes de calamité, chaînes de carnage.

Tueur né, Acharné, Aguerri, Charge bestiale,

Implacable/4, Rapidité.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2).

Champion légende vivante Dévoreur. Grande taille.

375 PA



**Cuirasse du destructeur (50).**

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Malus de blessures ».

Quand il est en blessure Légère, le porteur gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, COU+1 et DIS +1.

Quand il est en blessure Grave, le porteur gagne INI+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2, COU+2 et DIS +2.

Quand il est en blessure Critique, le porteur gagne INI+3, ATT+3, FOR+3, DEF+3, COU+3 et DIS +3.

*Réservé à Shurat.*

**Fureur (50).**

Le porteur gagne un dé de combat supplémentaire et la compétence « Fine lame ».

*Réservé à Shurat.*

**Marque du carnage (24).**

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Peur ». Les combattants amis à 30cm du porteur gagnent la compétence « Immunité/Peur ».

*Réservé à Shurat.*



## Liste des artefacts réservés aux combattants Dévoreurs.

### Anneaux d'absence (6).

Le porteur ne peut pas être la cible d'un sort ou d'un miracle si un combattant ami est plus proche et libre de tout contact.

Un combattant affilié au Blasphème gagne la compétence « Artefact/1 ».

### Relique. Dépouille du sanguinaire (18).

+1/0/+1

- **Émanation** : le porteur gagne la compétence « Abominable ».
- **Prodige (1)** : le porteur peut désigner un combattant ami Wolfen ou Dévoreur dans son aura de foi (sauf s'il s'agit d'un combattant de Petite taille ou de taille Moyenne), aucune ligne de vue n'est nécessaire. La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 » jusqu'à la fin du tour, mais doit obligatoirement placer tous ses dés de combat en attaque.

**Réservé aux fidèles de Vile-Tis et d'Yllia.**

### Lame vorace (4).

Le porteur gagne la compétence « Épée-hache ».

### Talisman aux 5 lames (7).

Le porteur gagne la compétence « Fléau/Fidèle ».

Lancez 1d6 pour chaque point de FT utilisé par le porteur pour censurer un Fidèle ennemi, renforcer le lien lors d'un jet de Divination ou s'acquitter de la Ferveur d'un miracle. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, ce point s'ajoute à la Force du porteur jusqu'à la fin du tour.

Les points de FT dépensés d'une autre manière, quelle qu'elle soit, ne donnent pas droit à ce bonus.

**Réservé aux Fidèles.**



## Liste des miracles du culte de Vile-Tis.

Combattants ayant accès au culte de Vile-Tis :

- **Maraudeur (serviteur de la Bête - Blasphème)**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Profanateur**, dévot (15), iconoclaste, FOI=0/1/2.
- **Némétis**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/1/2.

### **Aura de profanation.**

0/1/1 ; Culte : Vile-Tis, Cernunnos ; Ferveur=1.

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un fidèle; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Iconoclaste ». Si elle possédait déjà cette compétence, elle la perd.*

*Si elle possède un attribut réservé ou interdit aux Iconoclastes, ou si elle possède la capacité d'acquérir ou de perdre cette compétence par ses propres moyens (artefact, capacité spéciale, miracle, vertu, etc.), ce miracle est sans effet.*

### **Désaveu mystique.**

0/0/1 ; Culte : Vile-Tis ; Ferveur=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : Illimitée ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Instantané.

*Ce miracle doit être appelé au moment où cible réussit un Jet d'incantation. La Difficulté du miracle est alors égale au résultat du jet d'Incantation obtenu par le magicien.*

*Le sortilège est immédiatement dissipé. Même les sorts de magie Instinctive lancés par des magiciens Orques peuvent être annulés par ce miracle. Dans ce dernier cas cependant, la difficulté du test de Divination est augmentée de +1.*

### **L'ombre de la bête.**

0/1/0 ; Culte : Vile-Tis ; Ferveur=2.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

*Ce miracle ne peut pas être appelé si le fidèle a été Chargé ou Engagé lors du même tour, ou encore s'il se trouve engagé contre le maximum d'adversaires pouvant être accolés à son socle. Ce miracle ne peut pas être appelé lors du dernier tour de jeu ni si le fidèle est le dernier combattant de son camp encore présent sur le champ de bataille.*

*Le fidèle disparaît du champ de bataille. Sa figurine est retirée du terrain, mais il n'est pas considéré comme une perte. Il réapparaîtra automatiquement juste avant le jet de Tactique du prochain tour, à 15cm au maximum de l'endroit où il a disparu. Il ne pourra pas être placé au contact d'un adversaire, mais pourra agir normalement.*

### **Voracité de la bête.**

0/1/1 ; Culte : Vile-Tis ; Ferveur=1.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».*

*Si elle utilise cette Compétence et que son adversaire est tué, elle restera sur place pour dévorer son cadavre, même si elle ne l'a pas tué elle-même, et ne pourra effectuer aucun Mouvement de Poursuite ce tour.*

## Liste des sortilèges réservés aux combattants Dévoreurs.

### **Art de la furie.**

Eau=1 ; Voie : Réservé à aux maîtres des carnages ; Fréquence=1.

Difficulté=5 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

*Le magicien acquiert immédiatement 2 points de furie et peut s'en attribuer normalement par la suite.*

*Le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau après l'incantation, chaque gemme se transforme en 2 points de furie qui s'ajoutent à sa réserve de furie, dans la limite normale.*



## Liste des sortilèges de la voie des Hurlements.

Combattants ayant accès à la voie des Hurlements :

- **Haruspice**, initié/Eau, POU=3.
- **Scarificateur**, initié/Eau, POU=3.
- **Seigneur des carnages**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=2.
- **Bysra (I)**, initié/Eau, maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Bysra (II)**, initié/Eau (Lamentations), guerrier-mage, POU=3.
- **Shakansa**, adepte/Eau & Feu (Tourments), guerrier-mage, POU=4.
- **Velrys**, adepte/Eau & Ténèbres (Chtonienne), conscience, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Carnage extatique (solo - Extase) : seigneur des carnages, Shakansa** : le combattant gagne POU+1.
- **Évasion ondoyante (solo - Extase) : haruspice, scarificateur, Bysra (I & II), Shakansa, Velrys** : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Eau ».
- **Maîtrise des arcanes (solo - Impur) : scarificateur, seigneur des carnages, Velrys** : le combattant gagne POU+1.

### Agilité des nymphes.

Eau=1

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Fine lame ».

### Appel du sang.

Eau=3

Voie : Hurlements, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur choisit une carte de sa séquence d'activation qui n'a pas encore été activée. Elle est immédiatement activée et retirée de la séquence d'activation.

### Augure sanglant.

Eau=1

Voie : Hurlements

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'au prochain jet de Tactique

Ce sortilège doit être lancé au début de la phase d'Activation. Tout combattant Tué net à 2,5 x Xcm ou moins du lanceur permettra au joueur qui le contrôle d'ajouter +1 au résultat de son prochain jet de Tactique.

### Carnage.

Neutre=2

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne FOR+3.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Si la cible est affiliée à la révélation du Carnage, la durée de ce sortilège devient 'Entretien/1'.

### Déchéance inéluctable.

Eau= X+1

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=X+5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES-2X (minimum RES=1, maximum X=4).

### Émeute carmine.

*Neutre=2*

*Voie : Chtonienne, Hurlements, Supplices*

*Fréquence=2*

*Difficulté=7*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Furie guerrière », « Possédé » ou « Tueur né » gagnent la compétence « Fléau/X », X étant la cible.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct ».

### Festin sacré.

*Eau=1*

*Voie : Hurlements, Supplices*

*Fréquence=2*

*Difficulté=7*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

Si la cible est tuée net lors d'un corps à corps, le lanceur peut désigner tout ou partie des combattants amis ayant participé à ce combat (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et sacrifier 1 gemme d'Eau pour chacun d'entre eux. Chacun de ces combattants est soigné d'un cran de Blessure, mais ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Acharné », « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

### Garde sanglante.

*Eau=1*

*Voie : Hurlements, Tourments*

*Fréquence= 2*

*Difficulté=X*

*Portée : Personnel*

*Aire d'effet : Personnel*

*Durée : Instantané*

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible encaisse un jet de Blessures.

- X=4. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.
- X=6. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.
- X=8. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

### Malédiction du fauve.

*Neutre=2*

*Voie : Hurlements*

*Fréquence=2*

*Difficulté=6*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ami*

*Durée : Instantané*

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est éliminée du jeu. Aucune Ligne de vue n'est nécessaire. Tous les combattants ennemis au contact de la cible subissent immédiatement un jet d' « Éphémère/5 ».

Si la cible est le lanceur, celui-ci ignore les pénalités de Blessure pour le test d'Incantation.

### Massacre.

*Eau=2*

*Voie : Hurlements, Tourments*

*Fréquence=2*

*Difficulté=1+ATT de la cible*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ami*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

### **Morsure de l'âme.**

*Eau=2*

*Voie : Hurlements, Tourments*

*Fréquence=1*

*Difficulté=COU/PEUR de la cible*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

### **Rage de la hyène.**

*Neutre=1*

*Voie : Hurlements*

*Fréquence=1*

*Difficulté=2+ATT du lanceur*

*Portée : Personnel*

*Aire d'effet : Personnel*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

Au moment de placer ses dés de combat, le lanceur peut sacrifier X gemmes (maximum = 2) pour gagner X dés de combat durant ce combat.

### **Mort certaine.**

*Eau=2*

*Voie : Hurlements*

*Fréquence=2*

*Difficulté=6*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Instantané*

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible vient de subir un jet de Blessures qui ne lui a infligé aucune Blessure. Le Jet de Blessures est relancé.

### **Mort des croyants.**

*Neutre=2*

*Voie : Hurlements, Supplices*

*Fréquence=2*

*Difficulté=6*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi doté de la compétence « Féal/X » ou d'un score de FOI*

*Durée : Instantané*

La cible subit un jet de Blessures (FOR = 8).

### **Piège des loups.**

*Eau=3*

*Voie : Hurlements*

*Fréquence=1*

*Difficulté=2+ATT de la cible*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible subit un jet de Blessure (FOR=X) au terme de chacun de ses déplacements. X étant égal à la moitié de la distance parcourue (arrondi au supérieur).

En ce qui concerne ce sortilège, une réorientation n'est pas considérée comme un déplacement.

## Liste des sortilèges de la voie des Tourments.

Combattants ayant accès à la voie des Tourments :

- **Maître des carnages (A, B & demi-elfe)**, initié/Eau, guerrier-mage, POU=2.
- **Shakansa**, adepte/Eau & Feu (Hurlements), guerrier-mage, POU=4.
- **Carnage extatique (solo - Extase) : maître des (A, B & demi-elfe), Shakansa** : le combattant gagne POU+1.
- **Évasion ondoyante (solo - Extase) : maître des carnages (A, B & demi-elfe), Shakansa** : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Eau ».
- **Maîtrise des arcanes (solo - Impur) : maître des carnages (demi-elfe)** : le combattant gagne POU+1.

### Calvaire des enchaînés.

Eau=1

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami équipé de Chaînes

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un unique bonus à choisir en fonction des chaînes dont elle est équipée :

- Chaînes d'envoûtement : la cible gagne FOR+2.
- Chaînes de perversité : la cible gagne la compétence « Implacable/1 ».
- Autres chaînes : la cible gagne ATT+1.

### Exaltation de la souffrance.

Neutre=2

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Si la cible possède la compétence

« Implacable/X », elle peut choisir de gagner RES-2 pour augmenter de +1 sa valeur de X.

La cible bénéficie d'un bonus de RES en fonction de son état de Blessure.

- Blessure légère : RES+2.
- Blessure grave : RES+4.
- Blessure critique : RES+6.

### Déchéance inéluctable.

Eau= X+1

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=X+5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES-2X (minimum RES=1, maximum X=4).

### Faveur des orphelins.

Neutre=2

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur bénéficie de POU+2 si la cible

possède la compétence « Paria » &/ou appartient à l'armée des Dévoreurs.

Les effets du sortilège sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- 1 ou moins. Aucun effet.
- 2 à 4. La cible gagne INI+1.
- 5 à 7. La cible gagne INI+1 ou la compétence « Coup de maître/1 » ou « Implacable/1 », au choix du lanceur.
- 8 à 10. La cible gagne INI+1 et la compétence « Coup de maître/1 » ou « Implacable/1 », au choix du lanceur.
- 11 ou plus. La cible gagne INI+1 et les compétences « Coup de maître/1 » et « Implacable/1 ».

### Dernier retranchement.

Eau=1

Voie : Lamentations, Tourments

Fréquence=2

Difficulté= INI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut effectuer ni mouvement de fuite ni désengagement.



**Fureur de l'écorché.***Neutre=1**Voie : Tourments, Supplices**Fréquence=2**Difficulté=4**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ami**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible ne subit plus les pénalités de blessure sur sa Force.

**Garde sanglante.***Eau=1**Voie : Hurlements, Tourments**Fréquence= 2**Difficulté=X**Portée : Personnel**Aire d'effet : Personnel**Durée : Instantané*

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible encaisse un jet de Blessures.

- X=4. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.
- X=6. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.
- X=8. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

**Loi de la nature.***Neutre=1**Voie : Tourments**Fréquence=2**Difficulté=3**Portée : 20cm**Aire d'effet : Spécial**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

Le lanceur choisit un combattant ami et un combattant ennemi à portée.

Si l'un de ces deux combattants parvient à infliger un Tué net à l'autre, il pourra immédiatement effectuer un jet de « Régénération/5 ».

**Massacre.***Eau=2**Voie : Hurlements, Tourments**Fréquence=2**Difficulté=1+ATT de la cible**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ami**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

**Morsure de l'âme.***Eau=2**Voie : Hurlements, Tourments**Fréquence=1**Difficulté=COU/PEUR de la cible**Portée : 20cm**Aire d'effet : Un combattant ennemi**Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

**Pacte de l'Eau.***Eau=1**Voie : Tourments**Fréquence=1**Difficulté=3+POU du lanceur**Portée : Personnel**Aire d'effet : Personnel**Durée : Jusqu'à la fin de la partie*

Jusqu'à la fin de la partie, le lanceur bénéficie de POU+1 lors de l'incantation d'un sortilège s'il utilise uniquement des gemmes d'Eau (tant pour le sort que pour les gemmes de maîtrise).

Le lanceur gagne la compétence « Vulnérable » jusqu'à la fin du tour, y compris si l'incantation est un échec.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible durant la partie, mais une seule fois à chaque tour.



**Pacte des enchaînés.**

*Eau=2*

*Voie : Tourments*

*Fréquence=2*

*Difficulté=6*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ami équipé de Chaînes*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible perd un dé de combat.

Le lanceur gagne un unique bonus lié au type de Chaînes dont la cible est équipée (au choix du lanceur si besoin) :

- Si la cible est équipée de chaînes de Carnage, le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2.
- Si la cible est équipée de chaînes de Calamité, le lanceur gagne un dé de combat supplémentaire.
- Si la cible est équipée d'autres Chaînes, le lanceur gagne ATT+1 et DEF+1.

Le lanceur ne peut pas être la cible de l'Incantation de ce sortilège.

**Rage intérieure.**

*Eau=2*

*Voie : Tourments*

*Fréquence=2*

*Difficulté=FOR de la cible*

*Portée : Contact*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Instantané*

La cible subit un jet de Blessures (FOR=FOR de la cible).

Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

**Trombe assourdissante.**

*Eau=3*

*Voie : Tourments*

*Fréquence=2*

*Difficulté=8*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Entretien/2*

La cible gagne POU-2, TIR-2, DIS-2 et FOI-2.

Tout combattant en contact avec la cible bénéficie de POU-2, TIR-2, DIS-2 et FOI-2.

**Trouble.**

*Eau=2*

*Voie : Tourments*

*Fréquence=2*

*Difficulté=5*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ami équipé de Chaînes*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

La cible gagne un unique bonus à choisir en fonction des chaînes dont elle est équipée :

- Chaînes de Cruauté, la cible gagne la compétence « Cible/+2 ».
- Chaînes de Carnage, la cible gagne DEF-1 et non pas DEF-2 si elle a recourt à la défense soutenue.
- Chaînes de Calamité, la cible gagne la compétence « Désengagement/6 ».
- Autres Chaînes, la cible gagne la compétence « Insensible/5 ».

## Faction : Armageddon.

**Disciples de la Bête (affiliation) :** le combattant gagne DIS+1.

X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Autorité » jusqu'à la fin du tour.  
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

**Instinct du guerrier (Solo) : Tous (3/5PA) :** le combattant gagne la compétence « Bretteur ».

**Seigneur d'apocalypse (Solo) : Champion (X PA) :** le combattant gagne la compétence « Chef Wolfen/10 ».

X= COU + DIS.

**Héros de l'apocalypse (Solo) : Carnassier (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Brutal ».

**Révélation de la Bête (Solo) : Tyran (4PA) :** le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

**Supériorité de la Bête (Solo) : Mystique (1/2PA) :** le combattant gagne la compétence « Négation ».

**Tireur assoiffé (Solo) : Veneur (2PA) :** le combattant gagne FOR+2.

### Combattants affiliés.

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).

Chasseur de têtes.

Chasseur de Vile-Tis.

Croc.

Haruspice.

Maître des carnages (A & B).

Maraudeur (A & B).

Tyran.

Veneur.

Vorace.

Bysra (I & II).

Kalyar (I & II).

Kassar.

Keylarn, *carnassier*.

Némétis.

Zeiren (I & II).

### Combattants limités (+1PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Chasseur de sang.

Éclipsante.

Éventreur.

Golem de chair (Hyène).

Guerrier de sang.

Louve funeste.

Maître des carnages (demi-elfe).

Maîtresse d'armes, *éclipsante*.

Profanateur.

Scarificateur.

Seigneur des carnages.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.

Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.

Le Korgan.

Meyleen, *éclipsante*.

Morgar.

Nekhar, *carnassier*.

Ranghor, *carnassier*.

Scrupule, *éventreur*.

Shakansa, *maître des carnages*.

Shurat.

Velrys.

### Combattants interdits.

Aucun.

## Faction : Blasphème.

**Anathème (affiliation) :** X marqueurs sont gagnés au début de chaque tour.

X=1 par tranche de 200PA d'armée.

1d6 marqueurs sont gagnés chaque fois qu'un combattant adverse possédant l'une des caractéristiques suivantes est tué par un combattant de l'armée (jeter 1d6 par caractéristique si le combattant en possède plus d'une) :

- Personnage.
- Foi.
- « Féal/X ».

Un marqueur peut être dépensé pour faire relancer un jet de dés (Initiative, Attaque, Défense, Tir, Courage, Discipline, Pouvoir ou Foi) ami ou ennemi. Tous les dés du test sont relancés. Une seule relance est autorisée.

**Décide (Solo) : Tous (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Fléau/Fidèle ».

**Tueur d'idoles (Solo) : Champion (3PA) :** le combattant gagne FOR+1 par Fidèle dont il est dans l'aura de foi (ami ou ennemi, maximum +3).

**Apostat (Solo) : Éventreur (3/5PA) :** le combattant gagne la compétence « Insensible/5 ».

**Psychopathe (Solo) : Fidèle (1/2PA) :** le combattant gagne la compétence « Négation ».

**Silencieux (Solo) : Chasseur (7PA) :** le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

**Serviteur de la Bête (Solo) : Maraudeur (10PA) :** le combattant gagne FOI=0/1/1 et les compétences « Dévot de Vile-Tis/15 », « Iconoclaste » et « Moine-guerrier ».

### Combattants affiliés.

Chasseur de Vile-Tis.  
Éclipsante.  
Éventreur.  
Maraudeur (A & B).

Kalyar (II).  
Némétis.  
Scrupule, *éventreur*.  
Zeïren (II).

### Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Chasseur de sang.  
Chasseur de têtes.  
Croc.  
Haruspice.  
Guerrier de sang.  
Maître des carnages (A & B).  
Profanateur.  
Scarificateur.  
Vorace.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.  
Bysra (I & II).  
Kalyar (I).  
Keylarn, *carnassier*.  
Morgar.  
Shakansa, *maître des carnages*.  
Velrys.  
Zeïren (I).

**Combattants interdits.**

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).

Golem de chair (Hyène).

Louve funeste.

Maître des carnages (demi-elfe).

Maîtresse d'armes, *éclipsante*.

Seigneur des carnages.

Tyran.

Veneur.

Kassar.

Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.

Le Korgan.

Meyleen, *éclipsante*.

Nekhar, *carnassier*.

Ranghor, *carnassier*.

Shurat.



## Faction : Carnage.

**Vandales (affiliation) :** le combattant gagne COU/PEUR+1.

**Les enchaînés (affiliation) :** l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Wolfen (uniquement les troupiers affiliés de la Lune gémissante, pas de Champions).

Le commandement des Champions Dévoreurs peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Wolfen ou Dévoreur).

**Goût du carnage (Solo) : Tous (3/5PA) :** le combattant gagne FOR+1 et RES+1.

**Exécuteur pervers (Solo) : Champion (8PA) :** le combattant gagne la compétence « Assassin ».

**Chasseur solitaire (Solo) : Veneur (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Farouche/10 ».

**Fureur (Solo) : Maître des carnages (3/5PA) :** le combattant peut utiliser '*Voie de la perfection*' sur une cible à 15cm (et non pas seulement au contact), sans qu'aucune Ligne de vue ne soit nécessaire.

**Incarnation sanguinaire (Solo) : Tyran (8PA) :** le combattant gagne la compétence « Abominable ».

**Soif de sang (Solo) : Carnassier (7PA) :** le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

### Combattants affiliés.

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).

Maître des carnages (A & B).

Tyran.

Veneur.

Keylarn, *carnassier*.

Nekhar, *carnassier*.

Shakansa, *maître des carnages*.

Shurat.

Zeïren (I & II).

### Combattants limités (+1PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Chasseur de sang.

Croc.

Guerrier de sang.

Maître des carnages (demi-elfe).

Maraudeur (A & B).

Seigneur des carnages.

Vorace.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.

Kalyar (I & II).

Kassar.

### Combattants interdits.

Chasseur de têtes.

Chasseur de Vile-Tis.

Éclipsante.

Éventreur.

Golem de chair (Hyène).

Haruspice.

Louve funeste.

Maîtresse d'armes, *éclipsante*.

Profanateur.

Scarificateur.

Bysra (I & II).

Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.

Le Korgan.

Meyleen, *éclipsante*.

Morgar.

Némétis.

Ranghor, *carnassier*.

Scrupule, *éventreur*.

Velrys.

## Faction : Éclipse.

**Lames de Y'Anrhyl (affiliation) :** le combattant gagne la compétence « Fléau/X ». X est un type de combattants qui doit être désigné à chaque tour, avant le jet tactique, pour tous les combattants de l'armée.

**Don de l'Éclipse (Solo) : Tous (3/5PA) :** le combattant gagne la compétence « Vivacité ».

**Vivacité de la Bête (Solo) : Champion (3PA) :** le combattant gagne la compétence « Cible/+2 ».

**Acrobaties (Solo) : Éclipsante (3/4PA) :** le combattant gagne la compétence « Bond ».

**Étudiant de l'Éclipse (Solo) : Régulier (7/10PA) :** le combattant gagne la compétence « Assassin ».

**Ombre chasseresse (Solo) : Chasseur (6PA) :** le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

**Renfort de l'Impur (Solo) : Éventreur (4PA) :** le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

### Combattants affiliés.

Chasseur de têtes.  
Chasseur de Vile-Tis.  
Croc.  
Éclipsante.  
Éventreur.  
Maîtresse d'armes, *éclipsante*.  
Vorace.

Kassar.  
Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.  
Le Korgan.  
Meyleen, *éclipsante*.  
Scrupule, *éventreur*.

### Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Chasseur de sang.  
Golem de chair (Hyène).  
Guerrier de sang.  
Haruspice.  
Maître des carnages (A & B).  
Maraudeur (A & B).  
Profanateur.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.  
Bysra (I & II).  
Kalyar (I).  
Némétis.  
Shakansa, *maître des carnages*.  
Zeïren (I).

### Combattants interdits.

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).  
Louve funeste.  
Maître des carnages (demi-elfe).  
Scarificateur.  
Seigneur des carnages.  
Tyran.  
Veneur.

Kalyar (II).  
Keylarn, *carnassier*.  
Morgar.  
Nekhar, *carnassier*.  
Ranghor, *carnassier*.  
Shurat.  
Velrys.  
Zeïren (II).

## Faction : Extase.

**Désaxés (affiliation) :** le combattant gagne la compétence « Possédé ». Un combattant possédant déjà cette compétence gagne FOR+1.

**Évasion de l'esprit (Solo) : Tous (4/6PA) :** le combattant gagne la compétence « Conscience ».

**Évasion extatique (Solo) : Champion (5PA) :** le combattant gagne les compétences « Immunité/Peur » et « Régénération/5 ».

**Carnage extatique (Solo) : Maître des carnages (X PA) :** le combattant gagne POU+1. X=POU.

**Évasion de la chair (Solo) : Carnassier (9PA) :** le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

**Évasion ondoyante (Solo) : Mage (X PA) :** le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Eau ». X=POU.

**Évasion ultime (Solo) : Maraudeur (9PA) :** le combattant gagne la compétence « Acharné ».

### Combattants affiliés.

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).  
Golem de chair (Hyène).  
Haruspice.  
Maître des carnages (A, B & demi-elfe).  
Maraudeur (A & B).  
Profanateur.  
Scarificateur.  
Seigneur des carnages.

Bysra (I & II).  
Kalyar (II).  
Keylarn, *carnassier*.  
Nekhar, *carnassier*.  
Némétis.  
Shakansa, *maître des carnages*.  
Velrys.  
Zeïren (II).

### Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Chasseur de sang.  
Chasseur de têtes.  
Chasseur de Vile-Tis.  
Croc.  
Guerrier de sang.  
Vorace.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.  
Kalyar (I).  
Kassar.  
Morgar.  
Zeïren (I).

### Combattants interdits.

Éclipsante.  
Éventreur.  
Louve funeste.  
Maîtresse d'armes, *éclipsante*.  
Tyran.  
Veneur.

Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.  
Le Korgan.  
Meyleen, *éclipsante*.  
Ranghor, *carnassier*.  
Scrupule, *éventreur*.  
Shurat.



## Faction : Horde de Dun-Scaïth.

**Fureur sanguinaire (affiliation) :** le combattant n'est pas autorisé à se désengager volontairement. Il est cependant autorisé à obéir à un effet de jeu le contraignant à tenter un désengagement.  
Un combattant adverse tentant de se désengager (volontairement ou non) d'un combat alors qu'il est au contact d'un (ou plusieurs) combattant de Dun-Scaïth gagne un malus de -2 à son test de désengagement.

**Alliance de Dun-Scaïth (affiliation) :** l'armée peut recruter jusqu'à 30% de combattants Druens (uniquement les troupiers affiliés du fléau de Dun-Scaïth, pas de Champions).  
Le commandement des Champions Dévoreurs peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Dévoreur ou Drune).

**Émulation de la horde (Solo) : Tous (2PA) :** le combattant gagne FOR+1.

**Suprématie du dominant (Solo) : Champion (10PA) :** le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

**Incarnation de la furie (Solo) : Tyran (5PA) :** le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

**Voie du tyran (Solo) : Vorace (8PA) :** le combattant gagne la compétence « Acharné ».

**Dévoreur d'âmes (Solo) : Maître des carnages (5 PA) :** le combattant maîtrise les Ténèbres.  
Tout combattant Drune ou Dévoreur ami doté de la compétence « Mort-vivant » à 30cm bénéficie de la compétence « Régénération/5 ».

**Mâne (Solo) : Croc (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Mort-vivant », INI-1, FOR+2, DEF-1, PEUR+2 et DIS=0, mais perd la compétence « Tueur né ».

### Combattants affiliés.

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).  
Croc.  
Louve funeste.  
Maître des carnages (A & B).  
Tyran.  
Veneur.  
Vorace.

Bysra (II).  
Kalyar (I & II).  
Kassar.  
Keylarn, *carnassier*.  
Ranghor, *carnassier*.  
Zeïren (I & II).

### Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Chasseur de têtes.  
Chasseur de Vile-Tis.  
Haruspice.  
Maraudeur (A & B).

Bysra (I).  
Nekhar, *carnassier*.  
Shakansa, *maître des carnages*.  
Shurat.

**Combattants interdits.**

Chasseur de sang.

Éclipsante.

Éventreur.

Golem de chair (Hyène).

Guerrier de sang.

Maître des carnages (demi-elfe).

Maîtresse d'armes, *éclipsante*.

Profanateur.

Scarificateur.

Seigneur des carnages.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.

Le Korgan.

Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.

Meyleen, *éclipsante*.

Morgar.

Némétis.

Scrupule, *éventreur*.

Velrys.



## Faction : Impur.

**Sang des impurs (affiliation) :** les combattants affiliés coûtent -4PA.

Chaque combattant affilié doit choisir l'une des compétences ci-dessous. Un combattant qui possède déjà l'une de ces 3 compétences ne peut en choisir aucune.

- « Concentration/X » en Initiative, Attaque et Défense. X=rang.
- « Régénération/X ». X=7-rang.
- « Toxique/X ». X=rang.

**Chaînes des impurs (Solo) : Tous (1PA) :** le combattant gagne des chaînes de Calamité, de Carnage, de Cruauté, d'Envoûtement, de Férocité, de Perversité et de Supplices.

**Don de la Bête (Solo) : Champion (10PA) :** le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

**Braconnier (Solo) : Mystique (2/3PA) :** le combattant gagne la compétence « Artificier/1 ».

**Chasseur de l'Ynkarô (Solo) : Guerrier de sang (7/15PA) :** gagne TIR=4 et une Arbalète : FOR5, 15/30/45. Un Champion gagne aussi les compétences « Tir d'assaut », « Rechargement rapide/1 » et « Visée ».

**Maîtrise des arcanes (Solo) : Mage (X PA) :** le combattant gagne POU+1. X=POU.

**Vivacité des impurs (Solo) : Éventreur (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Réorientation ».

### Combattants affiliés (-4PA).

Chasseur de sang.

Éventreur.

Golem de chair (Hyène).

Guerrier de sang.

Maître des carnages (demi-elfe).

Profanateur.

Scarificateur.

Seigneur des carnages.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.

Morgar.

Scrupule, *éventreur*.

Velrys.

### Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Chasseur de têtes.

Chasseur de Vile-Tis.

Croc.

Haruspice.

Maraudeur (A & B).

Vorace.

Bysra (I & II).

Kalyar (I & II).

Némétis.

**Combattants interdits.**

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).  
Éclipsante.  
Louve funeste.  
Maître des carnages (A & B).  
Maîtresse d'armes, *éclipsante*.  
Tyran.  
Veneur.

Kassar.  
Keylarn, *carnassier*.  
Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.  
Le Korgan.  
Meyleen, *éclipsante*.  
Nekhar, *carnassier*.  
Ranghor, *carnassier*.  
Shakansa, *maître des carnages*.  
Shurat.  
Zeïren (I & II).



## Faction : Rébellion.

**Insoumis (affiliation) :** le combattant bénéficie d'ATT+1, FOR+1 et de la compétence « Paria » s'il se trouve dans l'Aura de commandement d'un commandant adverse (non cumulatif).  
S'il n'y a pas de commandant adverse, alors c'est dans le rayon d'un commandant ami.

**Lames et mercenaires (affiliation) :** l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Mercenaires/Parias ou Cadwës (uniquement les troupiers affiliés de la guilde des Lames, pas de Champions) qui gagnent la compétence « Paria », il est impossible de mélanger les 2 alliés.  
Le commandement des Champions Dévoreurs peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Cadwë, Dévoreur, Paria ou Mercenaire).

**Rebelle solitaire (Solo) : Tous (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Farouche/10 ».

**Subversif (Solo) : Champion (3PA) :** ne peut plus transmettre son Courage ou sa Discipline par la compétence commandement, à la place les combattants adverses dans son Aura de commandement gagnent COU-2 et DIS-2 (non cumulatif).

**Émeutier (Solo) : Croc (4PA) :** le combattant gagne la compétence « Chance ».

**Insaisissable (Solo) : Chasseur (2PA) :** le combattant gagne la compétence « Désengagement/6 ».

**Révolté (Solo) : Alliés (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Désespéré ».

**Attention, ceci est une exception à la règle, les alliés ont le droit à ce solo, mais à aucun autre. Ils ont aussi le bénéfice de l'affiliation.**

**Révolutionnaire (Solo) : Vorace (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

### Combattants affiliés.

Chasseur de sang.  
Chasseur de têtes.  
Chasseur de Vile-Tis.  
Croc.  
Golem de chair (Hyène).  
Guerrier de sang.  
Maraudeur (A & B).  
Vorace.

Ashkasa (I & II), *guerrier de sang*.  
Kalyar (I & II).  
Zeïren (I & II).

### Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Carnassier (A, B, douleur, endurance & force).  
Éclipsante.  
Éventreur.  
Profanateur.

Keylarn, *carnassier*.  
Meyleen, *éclipsante*.  
Némétis.  
Scrupule, *éventreur*.

**Combattants interdits.**

Haruspice.  
Louve funeste.  
Maître des carnages (A, B & demi-elfe).  
Maîtresse d'armes, *éclipsante*.  
Scarificateur.  
Seigneur des carnages.  
Tyran.  
Veneur.

Bysra (I & II).  
Kassar.  
Managarm, *éclipsante, maîtresse d'armes*.  
Le Korgan.  
Morgar.  
Nekhar, *carnassier*.  
Ranghor, *carnassier*.  
Shakansa, *maître des carnages*.  
Shurat.  
Velrys.

