

Sommaire.

Liste des coûts des combattants individuels.	2
Liste des coûts des Champions.	3
Informations sur la guilde des Usuriers.	4
Profils détaillés des troupiers.	5
Profils détaillés des Champions guerriers.	7
Profils détaillés des Magiciens.	9
Profils détaillés des Fidèles.	11
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.	12
Liste des artefacts réservés aux combattants Usuriers.	13
Liste des combattants invocables par les Usuriers.	14
Liste des sortilèges de la voie de la Nécromancie.	15
Suivi des modifications.	19

© 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.

Agitateur : 29PA.

Assassin : 40PA.

Bouffon : 31PA.

Collecteur de dettes : 31PA.

Fossoyeur (A) : 21PA.

Fossoyeur (B) : 19PA.

Homme de main : 13PA.

Mendigots : 12PA.

Pâte : 32PA.

Pilleur de tombes : 15PA.

Porteur d'armes : 12PA.

Souffre-toile : 34PA.

Spectre : 52PA.



Liste des coûts des Champions.

Ahsa Ruyar : 37PA.
Aïona : 51PA.
Anays : 85PA.
Le Bossu : 37PA.
Le Bourreau : 49PA.
Elöwen : 60PA.
L'Épouvantail (I) : 58PA.
L'Épouvantail (II) : 84PA.
Faras : 45PA.
Kassalis Venin : 50PA. & **Sidiamie** : 10PA.
Lianzareth : 87PA.
Lyiet Izhar : 56PA.
Lynan : 99PA.
Morzath : 150PA.
Nurbald (I) : 40PA.
Nurbald (II) : 76PA.
L'Omniscient : 91PA.
Sarys : 59PA.
Séléna : 93PA.
Syth Mornis : 80PA.
Ulrick : 45PA.



Informations sur la guilde des Usuriers.

L'Élément de prédilection des magiciens de la guilde des Usuriers est les **Ténèbres**.

L'Élément interdit aux magiciens de la guilde des Usuriers est la **Lumière**.

La guilde des Usuriers est considérée comme une **faction** de la cité-franche de Cadwallon. Les combattants de toutes les factions appartiennent à l'armée de Cadwallon & sont donc à tout point de vue des combattants du même peuple.

Si vous jouez une armée de la guilde des Usuriers, celle-ci est la **faction majeure** de l'armée, il vous est possible de choisir une unique **faction mineure** pour l'accompagner.

Si un combattant appartient aux 2 factions, alors il n'est possible de le recruter qu'au sein de la guilde des Usuriers, en aucun cas il ne peut être recruté au sein de la faction mineure.

Les Champions issus de la faction mineure sont interdits.

Si la faction mineure choisie entretient des relations amicales avec la guilde des Usuriers, alors il est possible de recruter jusqu'à 40% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations amicales avec la guilde des Usuriers :

- Guilde des Lames.
- Guilde des Nochers.

Si la faction mineure choisie entretient des relations hostiles avec la guilde des Usuriers, alors il est possible de recruter jusqu'à 20% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations hostiles avec la guilde des Usuriers :

- Fief Ogrokh.
- Guilde des Architectes.
- Guilde des Cartomanciens.
- Guilde des Orfèvres.
- Guilde des Voleurs.
- Milice.

Si vous jouez une armée issue d'une autre faction majeure, la guilde des Usuriers peut être choisie pour être l'unique faction mineure de cette armée.

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

- Sophet Drahas, 140PA, Achéron.
- Émissaire d'Achéron, 25PA, Achéron.

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

- Alyena, 64PA, Neutre.
- Erhÿl, 54PA & scarabée-genèse, 8PA, Daïkinee.
- Yshaëlle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Agitateur.

10 - 2 - 4/6 - 4/5 - 4/3

Brutal, Cri de guerre/6, Dur à cuire, Feinte.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Agitateur des rues.

29 PA

Agitateur des rues.

Tout combattant ami de Cadwallon situé à 10cm ou moins d'un agitateur bénéficie des compétences

« Cri de guerre/6 » et « Feinte ».

Assassin.

10 - 4 - 5/7 - 4/4 - 5/2

TIR=3 ; Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.

Brutal, Assassin, Bravoure, Résolution/2.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Assassin accompli.

40 PA

Assassin accompli.

Les assassins cadwès peuvent utiliser la compétence « Assassin » après avoir chargé ou engagé un combattant ennemi lors de la phase d'Activation.

Bouffon.

10 - 4 - 4/7 - 5/3 - 5/2

Ambidextre, Assassin.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

31 PA

Collecteur de dettes.

10 - 3 - 5/4 - 4/5 - 6/4

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Désengagement/6, Feinte, Féroce.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

31 PA

Fossoyeur (A).

7,5 - 3 - 3/6 - 3/7 - -4/1

Alliance/Achéron, Féroce.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Fossoyeur de l'ombre.

21 PA

Fossoyeur de l'ombre.

Chaque fois qu'un fossoyeur tue net un combattant ennemi, il peut choisir un combattant ami à 10cm qui gagne la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour.

Fossoyeur (B).

7,5 - 4 - 3/5 - 3/5 - -4/1

Féroce, Instinct de survie/6.

Spécial de Cadwallon. Petite taille.

Fossoyeur de l'ombre.

19 PA

Homme de main.

10 - 3 - 4/5 - 3/5 - 4/2

Brute épaisse, Mercenaire.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

13 PA

Mendigots.

10 - 2 - 2/4 - 3/3 - 3/1

Désespéré, Renfort.

Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

Les traînes-savates.

12 PA

Les traînes-savates.

Avant le jet de Tactique, chaque Mendigots peut désigner un combattant ennemi au contact et lancer 1d6 :

- '1', la cible gagne INI-1 jusqu'à la fin du tour.
- '2' ou '3', la cible gagne ATT-1 jusqu'à la fin du tour.
- '4' ou '5', la cible gagne DEF-1 jusqu'à la fin du tour.
- '6', la cible perd un dé de combat jusqu'à la fin du tour.

Pâle.

10 - 3 - 5/7 - 4/7 - 5/4

Arme noire.

Acharné, Bravoure.

Élite de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA

Pilleur de tombes.

10 - 3 - 3/6 - 2/5 - 3/2

Éclaireur.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

15 PA

Porteur d'armes.

10 - 2 - 1/2 - 2/2 - 2/3

Asservi/Champion de Cadwallon, Conscience.

Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.

Serviteur insignifiant.

12 PA

Serviteur insignifiant.

Un unique porteur d'armes peut être recruté pour chaque Champion de Cadwallon.

Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, le Champion et son porteur d'armes partagent leurs lignes de vue, uniquement pour les actions de Charge.

Spectre.

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

TIR=4, Arbalète spectrale : FOR5, 15/30/45.

Brutal, Éthéré, Mort-vivant, Rechargement rapide/1.

(Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Arbalète spectrale.

52 PA

Arbalète spectrale.

Tout combattant touché par un tir de cette arme doit immédiatement effectuer un test de Courage contre la Peur du spectre.



Profils détaillés des Champions guerriers.

Aïnoa, l'impardonnée.

10 - 5 - 5/5 - 6/4 - 6/2

Ambidextre, Assassin, Mercenaire, Vivacité.

(Artefact/2, Coup de maître/0,

Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

51 PA

Le Bossu.

7,5 - 2 - 3/6 - 3/7 - -5/1

Dur à cuire, Féroce, Possédé,

Alliance/Achéron et Mid-Nor.

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

Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon. Petite taille.

Le Bossu.

37 PA

Le Bossu.

Chaque fois qu'un combattant ennemi est tué

à 25cm du Bossu, ce dernier reçoit un pion

'Cadavre'. Ces pions peuvent être dépensés

de la façon suivante lors de l'activation du

Bossu :

- **2** : un magicien ami à 15cm maîtrisant la Nécromancie peut lancer gratuitement le sort '*Invocation de pantins morbides*'.
- **3** : un magicien ami à 15cm maîtrisant la magie Chthonienne ou la Corruption gagne immédiatement 3 gemmes de Ténèbres.
- **X** : un combattant ami à 15cm est soigné de X niveaux de Blessure. La cible gagne la compétence « Paria » jusqu'à la fin de la partie, sauf si elle possède la compétence « Mort-vivant » ou « Possédé ».

Le Bourreau.

10 - 2 - 4/9 - 3/8 - 7/4

Brute épaisse, Mercenaire, Tueur né.

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

Enchaînement/2)

Champion irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

49 PA

Elôwen, l'usurière.

10 - 5 - 5/7 - 4/7 - 5/4

Arme noire.

Acharné, Alliance/Méandres des Ténèbres,

Assassin, Bravoure, Fine lame.

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

Enchaînement/2)

Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.

60 PA

L'Épouvantail (I), bouffon.

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

Ambidextre, Assassin, Feinte.

(Artefact/1, Coup de maître/0,

Enchaînement/2)

Champion vétéran de Cadwallon. Taille

moyenne.

58 PA

L'Épouvantail (II), bouffon.

10 - 6 - 6/8 - 6/6 - -7/3

Ambidextre, Assassin, Feinte, Vivacité.

(Artefact/1, Coup de maître/0,

Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon. Taille

moyenne.

84 PA

Masque d'épouvante (16).

Le porteur gagne la compétence « Abominable ».

Tout combattant qui effectue une attaque en Corps-à-corps contre le porteur doit faire un test de Courage, si le test est un échec, le jet de Blessure est annulé.

Réservé à l'Épouvantail.

Cape d'épouvante (16).

Le porteur gagne les compétences « Cible/-

2 », « Insensible/5 » et « Régénération/6 ».

Chaque fois que le porteur tue un combattant

ennemi en corps à corps, il peut tenter

immédiatement un jet de « Régénération/X ».

La valeur de X dépend du combattant tué :

- Si le combattant est un troupier dont la valeur stratégique est inférieure ou égale à 40, X=6.
- Si le combattant est un troupier dont la valeur stratégique est supérieure à 40 ou si c'est un Champion dont la valeur stratégique est inférieure ou égale à 100, X=5.
- Si le combattant est un Champion dont la valeur stratégique est supérieure à 100, X=4.

Réservé à l'Épouvantail (II).

Kassalis Venin.

10 - 5 - 5/1 - 5/5 - 5/5
 Assassin, Lames dorsales/1 (FOR=5),
 Résolution/2, Toxique/6.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion spécial de Cadwallon. Taille
 moyenne.
 50 PA

Lianzareth, l'usurier.

12,5 - 5 - 8/8 - 5/7 - 7/5
 Alliance/Achéron, Assassin, Immunité/Peur,
 Implacable/2, Instinct de survie/6.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion spécial de Cadwallon. Taille
 moyenne.
 87 PA

Lynan, l'inexorable, chevalier.

17,5 - 6 - 6/9 - 6/11 - 7/3
 Brutal, Bravoure, Charge bestiale, Force en
 charge/6, Frère de sang/Ahsa Ruyar, Rigueur.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion élite de Cadwallon. Grande taille.
 99 PA

Destrier de Bourghiéron (7).

Le porteur gagne les compétences
 « Désengagement/8 » et « Réorientation ».

Réservé à Lynan.

Séléna.

10 - 6 - 7/8 - 7/9 - 8/4
 Ambidextre, Bretteur, Conscience, Féroce,
 Paria.
 (Artefact/2, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
 93 PA

Lames sélénitiques (10).

Le porteur gagne les compétences « Fine
 lame » et « Sélénite ».

Réservé à Séléna.

Sidiamie, porteur d'armes.

10 - 5 - 1/1 - 1/1 - 5/5
 Asservi/Kassalis Venin, Éclaireur,
 Infiltration/10.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
Serviteur insignifiant. (page 6)
 Champion irrégulier de Cadwallon. Petite taille.
 15 PA

Syth Mornis.

10 - 5 - 5/6 - 5/7 - 7/6
 TIR=4 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.
 Commandement/10, Coup de maître/3, Juste,
 Résolution/2.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2,
 Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir
 d'assaut, Visée)
 Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.
 80 PA

Créancier (30).

Le porteur gagne une arme de tir : FOR7,
 15/25/illimité et bénéficie de jets de Blessures
 amplifiés sur les tirs.

Réservé à Syth Mornis.

Lame de chagrin (25).

Les combattants ennemis doivent dépenser 2
 dés de défense pour en jeter un seul contre les
 attaques en Corps-à-corps du porteur.

Réservé à Syth Mornis.

Ulrick, le mélancolique.

10 - 4 - 5/7 - 4/6 - 5/5
 Brutal, Dur à cuire, Paria.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2, Immunité/Peur)
 Champion vétéran de Cadwallon. Taille
 moyenne.
 45PA

Désespoir (23).

Le porteur gagne les compétences « Arme
 sacrée/Combat », « Désespéré », « Maudit
 des Dieux » & « Tueur né ».

Tout combattant dans la même mêlée que le
 porteur bénéficie de la compétence « Maudit
 des Dieux ».

Réservé à Ulrick.

Profils détaillés des Magiciens.

Ahsa Ruyar.

10 - 4 - 3/4 - 4/4 - 6/3

POU=4

Alliance/Achéron, Résolution/1.

Initié des Ténèbres/Cartomancie, Nécromancie.
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.
37 PA

Parure d'envoûtement (10).

Le porteur peut recruter un unique combattant issu de n'importe quelle armée à l'exception des :

- Champions.
- Titans.
- Machines de guerre.
- Fidèles.

Ce combattant est considéré comme un allié, mais ne compte pas dans le pourcentage des troupes alliées.

Réservé à Ahsa Ruyar.

Faras, pilleur de tombes.

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

POU=2

Éclaireur, Guerrier-mage, Immunité/Terrain encombré, Implacable/1.

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

Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.
45 PA

Lyiet Izhar, traître.

10 - 4 - 2/3 - 2/5 - 7/6

POU=6

Immunité/Peur, Mutagène/4, Régénération/4.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.
56 PA

Nurbald (I), le sculpteur.

10 - 3 - 3/3 - 4/7 - -6/3

POU=4

Artefact/2, Focus, Possédé.

Initié des Ténèbres/Chtonienne.
(Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)
Champion initié de Cadwallon. Petite taille.
40 PA

Nurbald (II), le sculpteur.

10 - 4 - 4/3 - 4/8 - -7/4

POU=6

Bond, Focus, Possédé.

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Nécromancie.

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

Champion adepte de Cadwallon. Petite taille.
76 PA

Poupées de chair.

Ténèbres=2

Voie : Réservé à Nurbald

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Le joueur désigne un combattant ami qui a été éliminé. Il est retiré du jeu et ne peut revenir d'aucune manière.

En contrepartie, un zombie usurier est invoqué.

L'Omniscient.

12,5 - 4 - 5/8 - 5/7 - -7/-

POU=5

Ambidextre, Conscience, Construct, Guerrier-mage.

Adeptes des Ténèbres/Nécromancie, Noire.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Champion adepte de Cadwallon. Taille moyenne.

Lanterne noire.

91 PA

Lanterne noire.

Aucun combattant à 5cm de l'Omniscient ne peut effectuer de mouvement de poursuite.

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

Sarys, mangeur d'âmes.

10 - 4 - 4/6 - 4/7 - 5/3

POU=4

Armure noire.

Contre-attaque, Possédé.

Initié des Ténèbres et de l'Eau/Shamanisme,
Supplices.

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

Champion initié de Cadwallon/Drune. Taille
moyenne.

Vaudou.

59 PA

Vaudou.

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle
phase, Sarys peut désigner un combattant à 10cm
ou moins d'elle (aucune ligne de vue n'est
nécessaire) & sacrifier une gemme de Mana. 1d6
est lancé.

- S'il s'agit d'un combattant ami : sur un
résultat de '5' ou '6', la cible est soignée
d'un cran de Blessures.
- S'il s'agit d'un combattant ami doté de la
compétence « Mort-vivant » : sur un résultat
de '4', '5' ou '6', la cible est soignée d'un
cran de Blessures.
- S'il s'agit d'un combattant ennemi : sur un
résultat '6', la cible subit une Blessure
légère.
- S'il s'agit d'un combattant ennemi doté de la
compétence « Mort-vivant » : sur un résultat
'5' ou '6', la cible subit une Blessure légère.

Profils détaillés des Fidèles.

Souffre-toile.

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

FOI=0/1/1

Fidèle de Désir/10, Moine-guerrier, Thaumaturge, Toxique/1.

(Contre-attaque)

Dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.

Toile de souffrance.

34 PA

Toile de souffrance.

Les souffre-toiles n'ont accès à aucun miracle universel ou d'alliance.

Les combattants de Cadwallon amis et qui sont en Blessure légère ou pire comptent pour un de plus dans l'aura de foi des souffre-toiles. Cet effet n'est pas cumulable avec celui d'une consécration.

Anays, de Vanth.

10 - 6 - 6/5 - 6/5 - -6/4

1/2/1

Arme noire.

Fidèle de Salaüel/17,5, Furie guerrière, Iconoclaste, Juste, Moine-guerrier.

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

Champion zélote de Cadwallon/Achéron. Taille moyenne.

85 PA

Téléportation.

0/0/0 ; Culte : réservé à Anays.

Ferveur=2 ; Difficulté=7 ; Portée : Personnel.

Aire d'effet : Personnel.

Durée : Instantané.

Anays est immédiatement déplacée de 30cm maximum. Ce déplacement ne nécessite aucun désengagement et n'est soumis à aucune pénalité ou restriction de mouvement quelconque. Ce déplacement ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Morzath, l'infernal.

7,5 - 5 - 4/3 - 5/10 - -8/5

POU=7

Abominable, Inébranlable, Invocateur/5, Possédé, Récupération/2.

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Nécromancie.

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

Champion adepte de Cadwallon. Petite taille.

150 PA

Bête de Morzath.

Ténèbres=5

Voie : Réservé à Morzath

Fréquence=1

Difficulté=11

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/3

Morzath doit être équipé de la Charrette macabre pour être équipé de ce sortilège.

Remplacez la figurine de Morzath par celle d'un cyclope de Mid-Nor doté des caractéristiques de la Bête de Morzath. Ce sortilège ne peut pas être utilisé si le remplacement entraîne la manipulation d'une autre figurine.

Le lanceur conserve les Blessures dont il est affligé. Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne bénéficie plus des effets de la Charrette macabre.

La bête de Morzath.

12,5 - 5 - 6/15 - 5/12 - -10/5

POU=7

Abominable, Enchaînement/2, Implacable/1, Inébranlable, Invocateur/5, Possédé, Récupération/2.

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Nécromancie.

(Artefact/2, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte de Cadwallon. Grande taille.

(180 PA)

Poupées possédées (20).

Lors de la phase d'Approche, 5 combattants amis peuvent devenir les porteurs d'une poupée.

Chaque porteur de poupée gagne la compétence « Possédé » jusqu'à la fin de la partie. Pour chaque porteur de poupée sur la table, le porteur de l'artefact gagne RES+1.

Réservé à Morzath.

Charrette macabre (14).

Le porteur gagne PEUR+2.

Lors de son activation, le porteur peut sacrifier X gemmes de Ténèbres et un combattant ami, ce dernier est transformé en :

- Pantin usurier pour X=1.
- Poupée usurier pour X=2.
- Zombie usurier pour X=3.

Réservé à Morzath.

Liste des artefacts réservés aux combattants Usuriers.

Pierre de Skiross (6).

Le porteur peut recruter jusqu'à 2 cartes des combattants suivants lors de la création de l'armée :

- Pantin usurier.
- Poupée usurier.
- Zombie usurier.

Si le porteur est Nurbald & qu'il s'agit d'une armée dont la guilde des Usuriers est la guilde principale, alors il est possible de recruter une carte supplémentaire.

Réservé à Nurbald & à tout mystique d'une armée de la guilde des Usuriers.



Liste des combattants invocables par les Usuriers.

Pantin usurier, morbide.

7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

(6 PA)

Poupée usurier, guerrier des gouffres.

7,5 - 2 - 3/6 - 3/4 - -4/1

Faucille noire.

Possédé.

Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.

(11 PA)

Zombie usurier, zombie.

7,5 - 1 - 3/7 - 2/5 - -5/-

Mort-vivant, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

(21 PA)



Liste des sortilèges de la voie de la Nécromancie.

Combattants ayant accès à la voie de la Nécromancie :

- **Ahsa Ruyar**, initié/Ténèbres (Cartomancie), maîtrise des arcanes, résolution/1, POU=4.
- **Faras**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=2.
- **Nurbald (II)**, adepte/Ténèbres & Terre (Chtonienne), focus, maîtrise des arcanes, possédé, POU=6.
- **Morzath**, adepte/Ténèbres & Terre (Chtonienne), invocateur/5, maîtrise des arcanes, possédé, récupération/2, POU=7
- **L'Omniscient**, adepte/Ténèbres (Noire), conscience, guerrier-mage, POU=5.

Danse macabre.

Ténèbres=2
Voie : Nécromancie
Fréquence=2
Difficulté=2X
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un morbide
Durée : Instantané

La cible est retirée du jeu. Tous les combattants en contact socle à socle avec la cible subissent un jet de Blessures (FOR=X).

Défi de la mort.

Ténèbres=1
Voie : Circæus, Nécromancie
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne Puissance=0.

Dévotion des morts.

Ténèbres=4
Voie : Nécromancie
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant »
Durée : Jusqu'à la fin de la partie
La cible gagne la compétence « Dévotion/3 ».

Envol morbide.

Ténèbres=2
Voie : Nécromancie
Fréquence=1
Difficulté=X
Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

L'effet du sortilège est choisi avant le test d'Incantation.

- **Division (X=5)** : cet effet doit cibler un ange morbide au palier 0 et libre de tout contact ennemi.
La cible est remplacée par 2 pantins morbides (1) qui sont placés en contact socle à socle et à portée. Chaque pantin morbide arrive en jeu avec le même niveau de Blessure que la cible. Les effets de jeu qui affectaient la cible sont automatiquement dissipés. Les pantins morbides sont considérés comme ayant été invoqués par le lanceur. Cet effet ne peut pas être lancé s'il entraîne le déplacement d'une autre figurine.
- **Réarrangement (X=4)** : cet effet doit cibler 2 pantins morbides en contact l'un avec l'autre et libres de tout contact ennemi.
Les 2 pantins sont retirés du jeu et remplacés par un unique ange morbide, indemne. Les effets de jeu qui affectaient les cibles sont automatiquement dissipés. L'ange morbide est considéré comme ayant été invoqué par le lanceur.
- **Invocation (X=6)** : un ange morbide est invoqué.

Ange morbide.

7,5/17,5 - 0 - 2/3 - 0/3 - -6/-
Mort-vivant, Vol.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
10 PA

Pantin morbide (1).

7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-
Mort-vivant.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
5 PA

Emprise du nécromant.

Neutre=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=1+FOR de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un centaure ami doté de la compétence « Mort-Vivant »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Concentration/2 » (MOU, INI et DEF).

Force de l'au-delà.

Ténèbres=2
 Voie : Circæus, Nécromancie
 Fréquence= Illimitée
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible ne subit plus les malus de Blessures en Force (même ceux liés à l'état Sonné), qui deviennent des bonus.

Forge défunte.

Ténèbres=1+X (maximum X = 2)
 Voie : Cabale, Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Ce sortilège ne peut être incanté que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier. Si la cible possède plusieurs équipements, un seul d'entre eux doit être choisi.

- Sur un combattant possédant une "Armure noire", celui-ci gagne RES+1+2X.
- Sur un combattant possédant une "Arme noire", celui-ci gagne FOR+1+2X.
- Sur un combattant possédant une "Arme de tir noire", celle-ci gagne FORTIR+1+2X.

Les Champions amis peuvent acquérir des équipements "Noirs" pour un coût de +2PA chacun. Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.

Fureur d'Hécate.

Neutre=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20m
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne FOR+X, avec X=DEF. En contrepartie, elle est obligée de placer tous ses dés de combat en attaque et gagne DEF=0. Dans ce cas, les effets de jeu qui obligent la cible à placer des dés en défense sont inefficaces (désengagement raté, etc...)
 Le lanceur peut sacrifier Y gemmes Neutres après l'incantation, la cible gagne la compétence « Implacable/Y » (maximum = 3).

Invocation de pantin morbide.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Spécial
 Un pantin morbide (1) est invoqué.

Pantin morbide (1).

7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-
 Mort-vivant.
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
 Régulier d'Achéron. Taille moyenne.
 5 PA

Manipulation.

Ténèbres=2
 Voie : Nécromancie
 Fréquence=2
 Difficulté=FOR de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un squelette ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 Ce sortilège doit être lancé après un jet d'Attaque de la cible, qu'il soit réussi ou non. La cible gagne immédiatement un dé d'Attaque supplémentaire pour chaque combat auquel elle participe jusqu'à la fin du tour.
 Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois par tour.

Marcellarii tentationis.

Ténèbres=X

Voie : Nécromancie, Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=Y

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur peut choisir chaque effet une seule fois durant la partie, mais tous les effets sont cumulables si le sortilège est lancé plusieurs fois.

Si l'incantation est un échec, le lanceur encaisse une Blessure grave.

Si le lanceur est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

- **Chair de l'hydre** (X=1, Y=3+POU du lanceur) : la cible peut dépenser 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'elle doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.
- **Armure de Ténèbres** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne DEF+1 et RES+1. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Mystique charnel** (X=3, Y=4+POU du lanceur) : la cible ne subit plus les malus de Blessures, qui deviennent des bonus. Le Pouvoir et la Foi ne sont pas concernés par cet effet. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Sang amer** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : chaque fois que le lanceur subit un jet de Blessures, tous les combattants à son contact encaissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur, au moment de l'incantation du sang amer). Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Atroce visage** (X=3, Y=1+PEUR du lanceur) : la cible gagne la compétence « Abominable ». Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Pulsion de mort** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : la cible gagne MOU+5. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Souveraineté du dominateur** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne ATT+1 et FOR+1. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

Ombre de la mort.

Ténèbres=3

Voie : Nécromancie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège est lancé sur un point du champ de bataille (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et affecte uniquement le palier d'altitude sur lequel il est lancé. Le gabarit de dispersion est disposé sur le point ciblé. Lancez 1d6 pour chaque combattant couvert, même partiellement, par le gabarit. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', la victime encaisse un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).

Une fois les jets de Blessures résolus, le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres pour reproduire l'attaque. Le gabarit dévie alors de sa position actuelle comme un projectile d'Artillerie à effet de zone.

L'attaque se reproduit tant que le lanceur dépense des gemmes de Ténèbres mais cesse si le gabarit sort totalement du terrain. Le sortilège peut toucher plusieurs fois les mêmes combattants au cours de déviations successives.

Putréfaction.

Ténèbres=2

Voie : Nécromancie

Fréquence=2

Difficulté=1+RES de la cible/2

Portée : 30cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne RES-1.

Lors de chaque phase d'Entretien, le lanceur peut dépenser 1 unique gemme de Ténèbres pour que la cible gagne RES-1, à condition d'être à portée et d'avoir une Ligne de vue sur la cible.

Si la RES de la cible tombe à 0, celle-ci est immédiatement retirée du jeu et comptée comme perte.

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

Répit des morts.

Neutre=1

Voie : Nécromancie

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant »

Durée : Instantané

Lancez 1d6.

- '1' : la cible subit un *Sonné*.
- '2' ou '3' : aucun effet.
- '4', '5' ou '6' : la cible est soignée d'un cran de *Blessures*.

Vague de mort.

Ténèbres=2

Voie : Nécromancie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

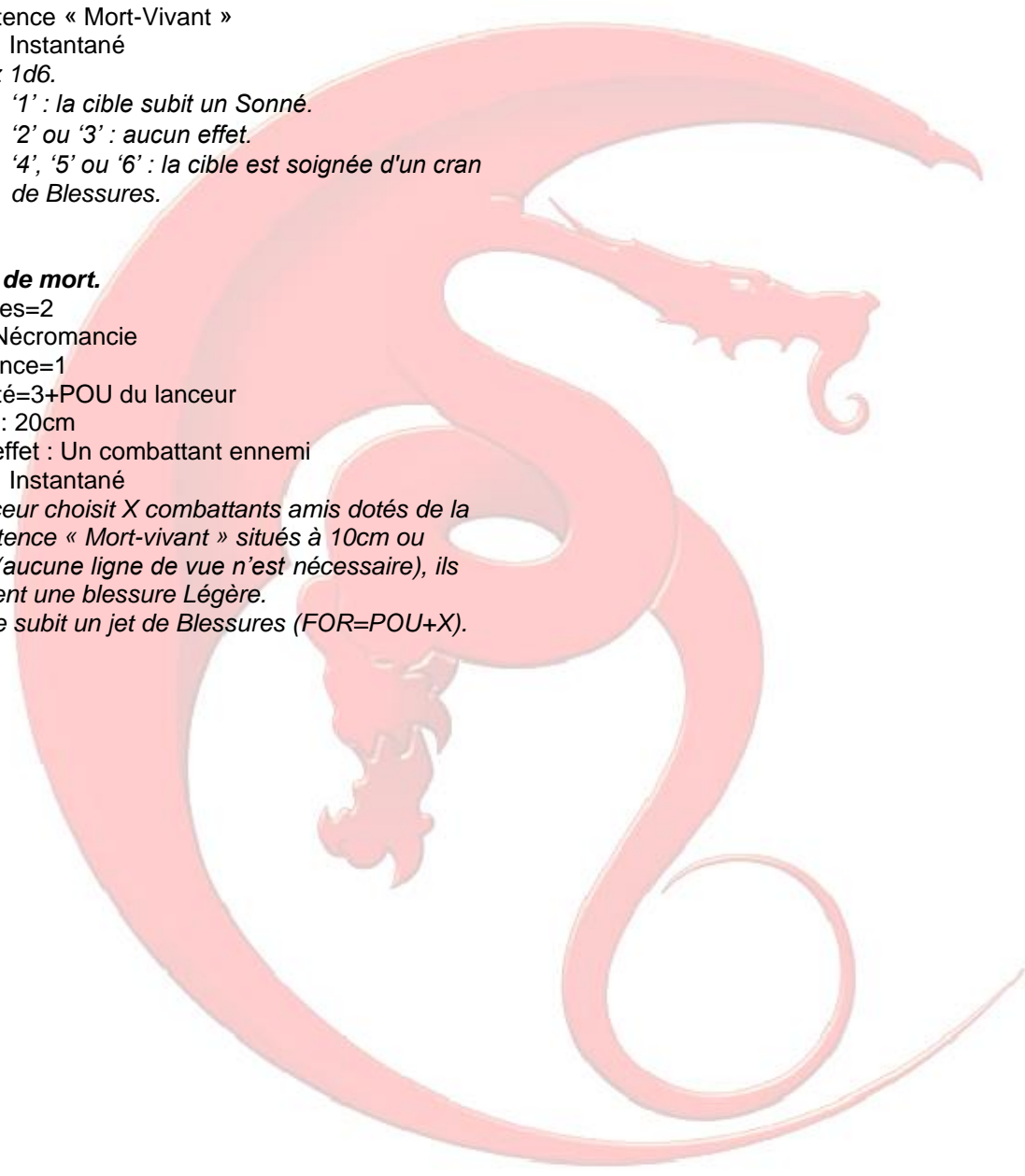
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur choisit X combattants amis dotés de la compétence « Mort-vivant » situés à 10cm ou moins (aucune ligne de vue n'est nécessaire), ils subissent une blessure Légère.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=POU+X).



Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2020/05/23 ; page 8 : création du profil **Ulrick, le mélancolique**, ainsi que de son artefact (Désespoir).

2020/05/12 ; page 5 : modification du profil **Homme de main** : 12 → 13PA.

2020/04/04 ; page 19 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

