



les studios du dragon rose

# LE BELIER

LIVRET D'ARMEE POUR MONCON'F

PAR JUGGER

## Sommaire

<b>Chapitre 1 : Univers.....</b>	<b>3</b>
<b>Chapitre 2 : Règles spéciales.....</b>	<b>4</b>
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	4
3/Artefacts.....	5
4/Tactiques du Bélier.....	5
5/Récupération mystique.....	5
<b>Chapitre 3 : Les Combattants.....</b>	<b>6</b>
1/Les combattants de Rang 1.....	6
2/Les combattants de Rang 2.....	6
3/Les combattants Mystiques.....	7
4/Les incarnés.....	7
<b>Chapitre 4 : Affiliations.....</b>	<b>10</b>
1/Maison Sarlath.....	10
2/Maison Lazarian.....	10
3/Maison de Vanth.....	10
<b>Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....</b>	<b>11</b>
1/Sortilèges.....	11
2/Miracles.....	11

# Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

## Chapitre 2 : Règles spéciales

Ce chapitre comporte toutes les règles spéciales de vos troupes. Il comporte également une liste des équipements spéciaux et une listes d'artefacts pour vos incarnés.

### 1/Règles spéciales

**Iconoclaste** : Les fidèles du bélier dotés de cette capacité ne prennent pas en considération pas les croyants alliés pour récupérer des points de FT. À la place ils considèrent les croyants ennemis pour le calcul de récupération des points de FT.

**La fiancée du caveau** : Les combattants alliés doté de la compétence « Mort-vivant/X » augmentent le score de cette compétence de 1 point tant qu'il se trouve à 10 cm ou moins d'un combattant doté de « Fiancée du caveau »

**Le codex du fléau** : Un combattant doté de cette capacité ne peut sacrifier d'attaque pour faire bénéficier un combattant allié d'un bonus de soutien. De plus il ne peut bénéficier d'un bonus de soutien en ATT. En contrepartie les bonus de soutien sont toujours égaux à 0 sur un test d'ATT contre un tel combattant. De plus un combattant doté de cette capacité ne subit jamais les malus de charge.

**Le chœur de Salo'L** : Tout les combattants du même camp disposant de cette capacité peuvent échanger des gemmes entre leurs réserve respective.

Le Maître des Zombies :

**Le Messagers des Obscurs** : Pour chaque adversaire qui est retiré du terrain suite aux blessures causées par un combattant doté de cette capacité les magiciens alliés gagne 1 gemme.

**Le Maître des Zombies** : Au moment d'appeler un miracle, un combattant doté de cette capacité peut désigner un zombie allié à 10 cm ou moins. Le miracle est appelé comme si le fidèle se trouvait à la place du zombie désigné.

**Les Fléaux d'Alécon** : Tout les Paladins noirs à 10 cm ou moins du combattant doté de cette capacité bénéficie de la compétence « Bretteur ».

### 2/Équipements

**Arc** : Arme de tir. Portée maximale : 50 cm. Force : 4.

**Arme Noire** : Une arme noire peut être ciblée par le sortilège « forge défunte » et par le miracle « buveur d'âme ».

**Arc Noir** : Arme de tir. Portée maximale : 60 cm. Force : 5. Un arc noir est considéré comme une arme

noire.

**Cruelle** : Le combattant doté de cet équipement peut désigner un combattant libre ennemi 15 cm ou moins au début de la phase de combat. Ce combattant est alors considéré comme engagé avec « Cruelle ». « Cruelle » dispose d'un dé d'attaque et des caractéristiques suivantes :

Cruelle						- points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
-	2	6/8	6/1	-	-	
<i>Rang:</i> Aucun.						
<i>Compétences:</i> Aucune.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Le joueur est obligé de répartir tout les dés de « Cruelle » en attaque. Si Cruelle reçoit 4 blessures elle est retiré de la partie jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour le combattant n'est plus considéré comme engagé avec « Cruelle ». Si le combattant doté de Cruelle n'utilise pas cette capacité il gagne la compétence « Bretteur » jusqu'à la fin du tour.

**Lame de Carnage** : Les blessures infligées par un combattant doté d'une lame de carnage ne peuvent être soignées. Une lame de carnage est également considérée comme une arme noire.

**Lance de cavalerie** : un combattant doté d'une lance de cavalerie bénéficie d'un bonus de +4 en FOR lors du premier combat après qu'il ait effectué avec succès une action de « Charge ».

**Lance** : S'il n'est pas en contact avec un combattant ennemi un combattant doté d'une lance fait bénéficier d'un bonus de +1 pour les tests d'attaque d'un combattant allié à son contact.

**Crève-cœur** : Un combattant doté d'un crève-cœur se soigne d'un point de vie pour chaque adversaire qui est retiré du terrain suite aux blessures causées par ce combattant

**Mizar** : Le porteur de Mizar bénéficie d'un bonus de +1 en FOR pour chaque centaure situé à 15 cm ou moins du porteur. Sa force ne peut excéder 15 suite à ce bonus.

**Diamant Noir** : Le porteur d'un diamant noir peut dépenser des points de FT pour augmenter sa DIS. Pour 3 points de FT la DIS du porteur augmente de 1.

**Poupée des affamés** : Le porteur de cet équipement peut une fois par partie déployer un Guerrier des Gouffres de Mid-Nor allié. Celui-ci est déployé, libre, à moins de 15 cm du porteur de la poupée des affamés juste après l'activation du porteur. Par la suite ce combattant est activé par la carte du porteur.

**Grimoire Noir** : Une fois par partie un combattant doté du Grimoire peut invoquer un

sortilèges de rang 1 d'un élément au choix : Feu, Air ou Terre. Ce sortilège ne peut être contré et coûte 0 gemme.

**L'Orphéon** : Pour chaque adversaire qui est retiré du terrain suite aux blessures causées par un combattant doté de l'Orphéon celui-ci gagne 1 marqueur « Âme ». Lors d'un test d'INI, d'ATT ou de DEF le joueur peut dépenser un ou plusieurs marqueur « Âme ». Le combattant doté de l'Orphéon bénéficie alors d'un bonus de +2 pour le test par marqueur « Âme » dépensé. L'Orphéon est également considérée comme une arme noire.

### 3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page )

**Engoulement** : A chaque fois qu'un croyant est retiré du terrain à 15 cm ou moins du combattant doté de cet artefact celui-ci lance un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à 5 il est soigné d'un point de vie. 10 points.

**Phylactère de Pouvoir** : Lors de la phase de récupération mystique un combattant doté de cet artefact gagne 2 gemmes supplémentaires. De plus les magiciens adverses situés à 20 cm ou moins de ce combattant gagne une gemme de moins. 15 points.

**Stigmate abyssal** : Un combattant doté d'un stigmate abyssal gagne la compétence abominable. 10 points.

**Sceau des corrompus** : Chaque combattant adverse éliminé à moins de 20 cm du combattant lui apporte 1 point de FT. De plus au début de chaque tour le fidèle peut désigner un combattant allié. Jusqu'à la fin tour il peut appeler ses miracles comme s'il se trouvait à la place de ce combattant. 10 points.

### 4/Tactiques du Bélier

**Ténacité des morts • X • *Mens Sana In Corpore Sano*** • Vous pouvez jouer cette tactique après avoir résolu l'action d'un combattant de rang X/2 ou inférieur pendant son activation. S'il possède la compétence « Régénération/X » vous pouvez tenter de régénérer ce combattant immédiatement. Ce combattant pourra quand même tenter de se régénérer pendant la phase d'entretien.

**Armée des morts • 4 • *Moritati te Salutant*** • Vous pouvez jouer cette tactique après avoir résolu l'action « Repos » d'un incarné de votre armée. Vous pouvez alors déployer, libre, un guerrier squelette ou un squelette en armure à moins de 10 cm de cet incarné. Cette tactique n'est utilisable qu'une fois par partie.

### 5/Récupération mystique

Les magiciens d'Alécon peuvent augmenter leur réserve de gemmes en sacrifiant la vitalité des combattants alliés. Pour cela lors de son activation un magicien du Bélier peut désigner un combattant allié situé à 15 cm ou moins et dans sa ligne de vue. Le joueur peut alors infliger X blessures à ce combattant. X ne peut être supérieur aux points de vie restant du combattant. Le magicien gagne alors X gemmes.

Les incarnés ne peuvent être désignés et subir des blessures de de cette manière.

De plus un même magicien ne peut récupérer un nombre de gemmes supérieur au double de son niveau mystique lors d'un même tour.

## Chapitre 3 : Les Combattants

### 1/Les combattants de Rang 1

Le Bélier offre une grande sélection de troupe de rang 1. Néanmoins ces troupes restent lentes et seront, isolées, une proie facile. Mais le coût relativement faible de ces combattants vous permettra d'avoir l'avantage du nombre. A vous d'en profiter.

<b>Pantin Morbide</b> 5 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	2/4	0/4	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Guerrier squelette</b> 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	3/6	0/5	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Squelette en armure</b> 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	2/5	1/7	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Guerrier Zombie</b> 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/7	2/5	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier, Zombie. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5, Régénération/4. <i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Zombie en armure</b> 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/5	2/7	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier, Zombie. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5, Régénération/4. <i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Nain dégénéré</b> 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
5	0	1/4	2/7	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier, Zombie. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5, Dur à cuire, Régénération/3. <i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Ange Morbide</b> 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5/15	0	2/3	0/3	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5, Vol. <i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Goule</b> 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	3/5	6	0	
<i>Rang:</i> 1, Bélier. <i>Compétences:</i> Ambidextre. <i>Équipements:</i> Aucun.						

### 2/Les combattants de Rang 2

Les combattants de rang 2 représentent votre élite. Plus forte et plus rapide, elle est néanmoins plus coûteuse et moins nombreuse sur le champ de bataille. Ces troupes peuvent s'avérer très efficace, encore faut il les employer où elles seront utiles.

<b>Banshee</b> 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	5/4	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/7, Abominable, Instinct de Survie/6. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> La fiancée du Caveau.						

<b>Zombie Cerbérade</b> 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	4/7	2/8	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Zombie. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/5, Acharné, Régénération/4. <i>Équipements:</i> Arme Noire.						

<b>Gargouille</b>							<b>30 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10/20</b>	<b>2</b>	<b>3/6</b>	<b>2/6</b>	<b>7</b>	<b>1</b>		
<i>Rang:</i> 2, Béliér.							
<i>Compétences:</i> Dur à cuire, Vol, Effrayant/6, Immunité/Peur.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

<b>Centaure d'Alécon</b>							<b>25 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>17,5</b>	<b>2</b>	<b>3/5</b>	<b>2/5</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Béliér, Cavalerie.							
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/6, Éclaireur, Tireur/3.							
<i>Équipements:</i> Arc (4/50).							

<b>Charognard</b>							<b>40 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>15</b>	<b>2</b>	<b>5/7</b>	<b>4/7</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Béliér, Cavalerie, Zombie.							
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/7, Acharné, Destrier, Régénération/4.							
<i>Équipements:</i> Arme Noire, Lance.							

<b>Centaure lourd</b>							<b>35 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>15</b>	<b>2</b>	<b>5/6</b>	<b>1/9</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Béliér, Cavalerie.							
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/8, Charge Bestiale.							
<i>Équipements:</i> Lance de cavalerie.							

<b>Paladin noir</b>							<b>45 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>3</b>	<b>5/8</b>	<b>5/8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
<i>Rang:</i> 2, Béliér.							
<i>Compétences:</i> Enchaînement, Contre-Attaque, Féal/1, Juste, Effrayant/6.							
<i>Équipements:</i> Arme Noire.							
<i>Règle spéciale:</i> Le Codex du fléau.							

<b>Woof' Zombie</b>							<b>50 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>12,5</b>	<b>3</b>	<b>6/11</b>	<b>3/7</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Béliér, Zombie.							
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/8, Régénération/4.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

<b>Spectre</b>							<b>60 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>12,5</b>	<b>4</b>	<b>6/9</b>	<b>3/7</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Béliér.							
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/8, Éthéré.							
<i>Équipements:</i> Crève-cœur.							

### 3/Les combattants Mystiques

Les combattants mystiques apporteront un soutien magique à vos troupes. Faible au corps à corps ils sont cependant très utiles, pour qui sait les garder en vie.

<b>Fossoyeur de Salo'L</b>							<b>30 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>2</b>	<b>4/7</b>	<b>3/7</b>	<b>6</b>	<b>1</b>		
<i>Rang:</i> 1, Béliér.							
<i>Compétences:</i> Moine-Guerrier/1, Iconoclaste, Acharné, Effrayant/6.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							
<i>Règle spéciale:</i> Le Maître des Zombies.							

<b>Questeur</b>							<b>30 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>2</b>	<b>4/6</b>	<b>3/7</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 1, Béliér.							
<i>Compétences:</i> Guerrier-Mage/1, Mort-Vivant/6, Lévitiation.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							
<i>Règle spéciale:</i> Le chœur de Salo'L.							

### 4/Les incarnés

<b>Melmoth</b>							<b>60 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>3</b>	<b>6/8</b>	<b>4/7</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 1, Béliér, Incarné, Guerrier-Crane.							
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/7, Régénération/4, Commandement, Frère de Sang/Zazël.							
<i>Équipements:</i> Lame de Carnage.							

<b>Melmoth II</b>							<b>100 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>7/9</b>	<b>6/9</b>	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Béliér, Incarné, Guerrier-Crane.							
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/8, Régénération/4, Commandement, Frère de Sang/Zazël.							
<i>Équipements:</i> Lame de Carnage.							

<b>Chagall le chien des Ténèbres</b>	<b>75 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>12,5</b>	<b>4</b>	<b>6/7</b>	<b>6/7</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	
<i>Rang:</i> 1, Bélier, Incarné. <i>Compétences:</i> Effrayant/7, Ambidextre, Dur à Cuire, Implacable/1. <i>Équipements:</i> Poupée des affamés.						

<b>Alderan</b>	<b>80 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>3</b>	<b>6/8</b>	<b>5/8</b>	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné, Guerrier-Crane. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/7, Régénération/4, Commandement, Moine-Guerrier/1. <i>Équipements:</i> Lame de Carnage.						

<b>Séphiroth</b>	<b>130 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>17,5</b>	<b>4</b>	<b>7/10</b>	<b>5/10</b>	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/9, Charge Bestiale, Implacable/3, Commandement. <i>Équipements:</i> Mizar.						

<b>Zazël</b>	<b>40 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>3</b>	<b>4/3</b>	<b>3/6</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	
<i>Rang:</i> 1, Bélier, Incarné. <i>Compétences:</i> Effrayant/5, Magicien des ténèbres/2, Frère de Sang/Melmoth. <i>Sortilège réservé :</i> <b>Aura blême • 3 •</b> Réservé • Le lanceur • Spécial • <i>Mot-clé</i> • Le magicien gagne 1 gemmes pour chaque combattant retiré du terrain suite à des blessures et qui se trouve à moins de 15 cm du lanceur jusqu'à la fin du tour. Ce sort peut être entretenu pour 1 gemme.						

<b>La Coconne</b>	<b>100 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>3</b>	<b>4/5</b>	<b>4/6</b>	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/9, Abominable, Commandement, Magicien des Ténèbres et du Feu/3, Instinct de Survie/6, Récupération/+1. <i>Équipements:</i> Grimoire Noir. <i>Sortilège réservé :</i> <b>Éternelle Torpeur • 3 •</b> Réservé • Un combattant ennemi • 10 cm • <i>Mot-clé</i> • Le Combattant ennemi fait un test d'INI. Si le résultat du						

test est inférieur ou égal à 3 le combattant est pétrifié. Il est alors considéré comme un élément de décors, indestructible et inamovible. Si le résultat du test est compris entre 4 et 8 il subit un malus de -5 sur son MOU et de -2 en INI. Et si le résultat est supérieur à 8 il ne se passe rien.

<b>Le Coryphée</b>	<b>100 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6/7</b>	<b>5/8</b>	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/8, Guerrier-Mage des ténèbres et de l'Air/2, Lévitiation, Commandement. <i>Équipements:</i> L'Orphéon. <i>Règle spéciale:</i> Le chœur de Salo'L. <i>Sortilège réservé :</i> <b>Sonnet d'éternité • 2 •</b> Réservé • Le lanceur • Spécial • <i>Mot-clé</i> • Jusqu'à la fin du tour le magicien peut dépenser des gemmes lors d'un test d'ATT ou de DEF. Chaque gemme dépensée lui permet de bénéficier d'un bonus de +1 pour ce test ce test.						

<b>Le Croquemitaine</b>	<b>40 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>1</b>	<b>3/5</b>	<b>4/5</b>	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné. <i>Compétences:</i> Mort-vivant/7, Fidèle/2. <i>Règle spéciale:</i> Iconoclaste. <i>Miracle réservé :</i> <b>Envoûtement de Salo'L • X •</b> Réservé • Un combattant « Mort-vivant » allié • <i>Mot-clé</i> • La cible bénéficie d'un bonus de +X en FOR jusqu'à la fin de son premier combat. Il perd 1 point de vie pendant la phase d'Entretien (résolution des effets négatifs).						

<b>Ejhin</b>	<b>80 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>4/4</b>	<b>5/6</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné. <i>Compétences:</i> Effrayant/7, Fidèle/3, Instinct de Survie/5. <i>Équipements:</i> Diamant Noir. <i>Règle spéciale:</i> Iconoclaste. <i>Miracle réservé :</i> <b>Emprise du démon • 5 •</b> Réservé • Un croyant ennemi non incarné • <i>Mot-clé</i> • Sous l'effet de ce miracle les dés de combat de la cible sont réparti par son adversaire jusqu'à la fin du tour.						



<b>LoNua</b>						<b>40 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>4/4</b>	<b>5/6</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	
<p><i>Rang:</i> 1, Bélier, Incarné.  <i>Compétences:</i> Effrayant/5, Magicien des ténèbres/2, Instinct de Survie/5, Chance.  <i>Équipements:</i> Aucun.  <i>Sortilège réservé :</i> <b>Frappe du démon • 1 • Réservé</b>                      • Un combattant allié • 15 cm • <i>Mot-clé</i> • Au moment où le sort est lancé le joueur annonce un chiffre entre 1 et 6. A chaque fois que la cible réalise une attaque dont le seuil d'attaque est égal au chiffre annoncé cette attaque inflige 1 blessure supplémentaire.</p>						

<b>Jeanne d'Os</b>						<b>70 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>3/4</b>	<b>4/5</b>	-	-	
<p><i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné.  <i>Compétences:</i> Mort-Vivant/7, Magicien des Ténèbres et du Feu/2, Invocateur/+1, Récupération/+1, Commandement.  <i>Équipements:</i> Aucun.  <i>Sortilège réservé :</i> <b>Rage des Bannis • 3 • Réservé</b>                      • Un combattant allié • 15 cm • <i>Mot-clé</i> • La cible acquiert « furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.</p>						

<b>Kaïn</b>						<b>140 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>5</b>	<b>7/10</b>	<b>6/9</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	
<p><i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné.  <i>Compétences:</i> Effrayant/7, Moine-Guerrier/2, Juste, Bretteur.  <i>Équipements:</i> Arme Noire.  <i>Règle spéciale:</i> Iconoclaste, Le Codex du Fléau, Les Fléaux d'Alécon.</p>						

<b>Sophet Porkass</b>						<b>160 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>5</b>	<b>3</b>	<b>7/9</b>	<b>5/7</b>	<b>11</b>	-	
<p><i>Rang:</i> 2, Bélier, Incarné.  <i>Compétences:</i> Effrayant/12, Magicien des Ténèbres et de la Terre/3, Tueur Né, Dur à Cuire, Récupération/+2, Régénération/5.  <i>Équipements:</i> Cruelle.  <i>Sortilège réservé :</i> <b>Majesté • 3 • Réservé</b>                      • Combattant Ennemi • 15 cm • <i>Mot-clé</i> • La cible effectue un test de COU contre le niveau de peur du lanceur. Si le test est un échec la cible subit immédiatement les effets de la peur.</p>						

# Chapitre 4 : Affiliations

## 1/Maison Sarlath

**Paradoxe** (Affiliation): Chaque incarné présent dans l'armée rapporte au joueur un nombre de dé de paradoxe égal à son rang lors de la phase d'Entretien (résolution des effets positifs). Il lance alors ces dés les mets de côté. Durant un test d'ATT, de DEF, de tir, de magie ou de foi le joueur peut utiliser un dé de paradoxe avant le jet de dé du test. Le résultat de ce dé de paradoxe remplace le jet de dé et ne peut être en aucune manière être relancé. Lors de la phase d'Entretien (résolution des effets négatifs) le joueur perd tout ses dés de paradoxe non-utilisés. 10 Points par tranche de 200 points d'armée même incomplète.

**Démence Prophétique** (Solo): Cette capacité doit être attribuée à un incarné. le joueur peut jouer la tactique « Temporiser » pour 0 PC par incarné doté de ce solo et présent dans l'armée. 10 Points.

**Seigneur des ténèbres** (Solo): Cette capacité doit être attribuée à un incarné. Le joueur peut abaisser l'ATT de l'incarné. En contrepartie il augmente la DIS de cet incarné d'un nombre de points équivalent. L'ATT de l'incarné ne peut être inférieur à 0 suite à cette capacité. 10 Points.

**Éminence Grise** (Solo): Cette capacité doit être attribuée à un incarné. Pour chaque incarné doté de ce solo et présent dans l'armée le joueur bénéficie d'un bonus de +2 (maximum +6) lors du test de DIS pour déterminer le tacticien. 5 Points.

**Errance** (Solo): Cette capacité peut être attribuée à un combattant ayant un score de compétence « Mort-vivant » inférieur ou égal à 6. Il acquiert la compétence « éclairé ». 15 Points.

### Combattants réservés :

<b>Centaure Dräncyran</b>	<b>30 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	1	3/5	2/7	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Bélier, Cavalerie						
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/6, Tireur/4, Harcèlement.						
<i>Équipements:</i> Arc Noir (5/60)						

## 2/Maison Lazarian

**Charnel** (Affiliation): Tout les combattants de l'armée gagne la compétence Mutagène/Rang-1. 20 Points par tranche de 200 points d'armée même incomplète.

**Résurrection** (Solo): Cette capacité peut être attribuée à un incarné. Tout les combattants dotés de Régénération/X diminue le score cette compétence de -1 s'ils se trouvent à 15 cm ou moins

de l'incarné doté de ce solo. 10 Points.

**Destructeur** (Solo): Le joueur peut abaisser l'ATT du combattant doté de ce solo d'un nombre de points inférieurs à l'ATT de ce combattant. En contrepartie il augmente l'INI de ce combattant d'un nombre de points équivalent ou ce combattant gagne la compétence « Implacable/X » ou X est le nombre de points retiré à l'ATT. 10 Points.

### Combattants réservés :

<b>Lancier Zombie</b>	<b>15 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	1	3/5	1/5	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Bélier, Zombie.						
<i>Compétences:</i> Mort-vivant/5, Régénération/4						
<i>Équipements:</i> Lance						
<b>Fossoyeur de Salo'L</b>	<b>30 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/7	4/7	6	2	
<i>Rang:</i> 1, Bélier, Zombie.						
<i>Compétences:</i> Moine-Guerrier/1, Mort-vivant/7, Régénération/4, Coup de Maître.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						
<i>Règle spéciale:</i> Le Maître des Zombies. Iconoclaste.						

## 3/Maison de Vanth

**Pacte** (Affiliation): Chaque magicien de l'armée acquiert la compétence « Récupération/X » et chaque fidèle acquiert la compétence « Piété/X » ou X est égal à leurs rangs. 5 Points par mystique de l'armée.

**Élémentaliste** (Solo): Ce solo peut-être attribué seulement à un incarné. Il peut échanger un des éléments qu'il maîtrise (hors ténèbres) contre l'air, le feu ou la terre. 5 Points.

**Invocateur** (Solo): Ce solo peut-être attribué seulement à un incarné. Son total d'invocation est augmenté de 2 points. 5 Points.

**Diversité** (Solo): Lors de la composition de l'armée un combattant doté de ce solo peut perdre la compétence commandement pour avoir acquérir la maîtrise d'un élément au choix, hors la lumière et l'eau. 10Points.

### Combattants réservés :

<b>Émissaire d'Alécon</b>	<b>25 points</b>					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	3/7	6	2	
<i>Rang:</i> 2, Bélier						
<i>Compétences:</i> Dévotion/4, Régénération/5.						
<i>Équipements:</i> Aucun						
<i>Règle spéciale:</i> Le messager des Obscurs						

## Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

### 1/Sortilèges

- x **Répit des morts • 1 • Niveau 1 •** Un combattant allié « Mort-vivant » • 20 cm • *Mot-clé* • Lancer un dé, appliquer les effets suivant selon le résultat du dé :
  - 1 : la cible subit une blessure.
  - 2 ou 3 : aucun effet.
  - 4, 5 ou 6 : la cible est soigné d'une blessure.
- x **Force de l'au-delà • 1 • Niveau 1 •** Un combattant allié • 20 cm • *Mot-clé* • La cible ne subit pas les malus de blessures ni les malus de l'état sonné jusqu'à la fin du tour.
- x **Défi de la mort • 1 • Niveau 1 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La puissance de la cible est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour.
- x **Diversions des ombres • 4 • Niveau 2 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible bénéficie d'un dé de combat en moins lors son prochain combat.
- x **Forge défunte • X • Niveau 2 •** Une arme noire • 20 cm • *Mot-clé* • Le porteur de la cible bénéficie de +2 en FOR pour chaque tranche complète de 3 gemmes dépensées pour ce sortilège.
- x **Tourments • 1 • Niveau 2 •** Un combattant ennemi • 10 cm • *Mot-clé* • Les malus de blessures de la cible sont doublés jusqu'à la fin du tour.
- x **Cantique de désolation • X+2 • Niveau 2 •** Le magicien • Spécial • *Mot-clé* • La cible bénéficie d'un bonus de +X en force jusqu'à la fin du tour.
- x **Invocation de pantin morbide • 4 • Niveau 2 • Spécial • 10 cm •** *Mot-clé* • Déployez un pantin morbide à portée du sortilège. Ce pantin morbide ne peut être déployé au contact d'un ennemi, et il sera activé à partir du prochain tour en même temps que le magicien.
- x **Invocation de d'ange morbide • 5 • Niveau 2 • Spécial • 10 cm •** *Mot-clé* • Déployez un ange morbide à portée du sortilège. Cet ange morbide ne peut être déployé au contact d'un ennemi, et il sera activé à partir du prochain tour en même

temps que le magicien.

- x **Psaume de la folie • X • Niveau 3 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible effectue un test de COU. Si le résultat est inférieur à X la cible est alors soumis aux effets de la peur. Si la cible est immunisé à effrayant/X ou X est égal au nombre de gemmes de ce sort, la cible n'a pas à effectuer ce test, il n'est pas soumis aux effets de la peur.
- x **Résurrection des morts • 6 • Niveau 3 •** Un combattant allié mort-vivant non-incarné et retiré du terrain • 10 cm • *Mot-clé* • La cible est déployé avec deux blessures à portée du sortilège. Elle sera activé à partir du prochain et sa carte est réintégrée dans la pile si besoin.
- x **Vague de mort • 3 • Niveau 3 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible subit une attaque magique dont le seuil d'attaque est égal au nombre de mort-vivant situé à 15 cm ou moins du lanceur moins la défense de la cible et dont le seuil de blessure est égal au nombre de mort-vivant à 15 cm ou moins du lanceur moins la résistance de la cible.

### 2/Miracles

- x **Absolution de Salo'L • 2 • Niveau 1 •** Un combattant • *Mot-clé* • Tout les miracles et sortilèges de la cible sont dissipés.
- x **Envoûtement de Salo'L • X • Niveau 1 •** Un combattant ennemi • *Mot-clé* • La force de la cible est augmenté de X jusqu'à la fin du tour. Si la cible inflige des blessures qui provoque le retrait d'un combattant adverse alors qu'elle est sous l'effet de ce sortilège alors elle subit 2 blessures.
- x **Éveil du démon • X • Niveau 2 •** Un combattant allié • *Mot-clé* • Répartissez X points comme bonus dans les caractéristiques de la cible. Vous ne pouvez donner de bonus supérieur à +2 dans une même caractéristique.
- x **Buveur d'âme • 2 • Niveau 2 •** Une arme noire • *Mot-clé* • Les blessures infligées par le porteur de la cible ne peuvent être soignées.
- x **Honneurs des Paladins noirs • 3 • Niveau 2 •** Un paladin noir allié • *Mot-clé* • La cible bénéficie de coup de maître jusqu'à la fin du tour.

- x **Lame d'Erebus • 3 • Niveau 3 •** Un combattant allié • *Mot-clé* • La cible bénéficie d'une arme sacrée jusqu'à la fin du tour.
- x **Aura des princes obscurs • 3 • Niveau 3 • Spécial • Mot-clé •** Tout les combattant ennemi à 15 cm ou moins du fidèle effectue un test de COU comme s'il devait résister aux effets de la peur. Ils doivent obtenir un résultat supérieur ou égale à 8, sinon il sont immédiatement soumis aux effets de la peur. Les combattants immunisés aux effets de la peur sont immunisés à ce miracle.