



les studios du dragon rose

# LE CHACAL

LIVRE D'ARMÉE POUR MONCON'F

PAR BERF ET 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 Chacal.....	5
5/Récupération mystique.....	6
6/Magie Instinctive.....	6
<b>Chapitre 3 : Les Combattants.....</b>	<b>7</b>
1/Les combattants de Rang 1.....	7
2/Les combattants de Rang 2.....	7
3/Les combattants Mystiques.....	8
4/Les incarnés.....	8
<b>Chapitre 4 : Affiliations.....</b>	<b>10</b>
1/Horde Sarkaï.....	10
2/Horde du Long Soleil.....	10
3/Horde des Deux Soleils.....	10
4/Sanctuaire du Chacal.....	11
5/Le Clan des Traqueurs.....	11
<b>Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....</b>	<b>12</b>
1/Sortilèges.....	12
2/Miracles.....	12

# Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

## Chapitre 2 : Règles spéciales

### 1/Règles spéciales

**L'insaisissable :** La tactique « Temporiser » coûte 0 PC tant qu'Avangorok est le commandeur de l'armée.

**Sang de Bran-O-Kor :** Les combattants dotés de cette capacité bénéficient de la compétence « Coup de Maître » tant qu'ils sont en contact avec la terre ferme (donc tant qu'ils ne sont pas dans les airs, dans l'eau, sur un bâtiment, etc). De plus un tel combattant bénéficie d'un bonus de +1 en ATT pour un coup de maître s'il a placé tout ses dés en attaque.

**Serviteur de Chacal :** Lorsqu'un combattant doté de cette capacité appelle un miracle sur un combattant Chacal allié, la cible du miracle bénéficie d'un bonus de +X en INI, ou X est égal au nombre de points de FT utilisés pour appeler le miracle.

**Maître des Esprits :** Les combattants dotés de cette capacité peuvent, avant le déploiement, désigner jusqu'à deux Chevaucheurs de Brontops amis (eux-mêmes y compris). Lancez un dé par Chevaucheur désigné et appliquez le résultat pour toute la partie :

1 : Aucun esprit ne se manifeste.

2-3 : Esprit protecteur : le Chevaucheur gagne Insensible/1

4-5 : Esprit sauvage : le Chevaucheur gagne Effrayant/6

6 : Esprit sanglant : le Chevaucheur gagne Furie guerrière.

**Le Fauve :** lorsqu'un combattant doté de cette capacité fait partie de votre armée, vous pouvez recruter 1 Tigre de Dirz par tranche, même incomplète, de 300 points d'armée.

Tigre de Dirz						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	5/8	2/7	4	0	
<i>Rang:</i> 2, Chacal/Scorpion.						
<i>Compétences:</i> Charge Bestiale, Furie Guerrière, Conscience, Bond, Effrayant/7.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

**Le Fils du Tonnerre :** Avant le déploiement, vous pouvez choisir 2 Eléments entre Air, Terre, Eau et Feu. Le Fils du Tonnerre aura alors accès aux sortilèges de base de ces deux éléments, ainsi qu'aux

invocations d'Elémentaires associés à ces deux éléments. Il pourra en outre être accompagné de Familiers de façon normale. Le Fils du Tonnerre reste un Magicien de la Magie Instinctive et les sortilèges élémentaires qu'il vient à maîtriser sont considérés comme des sortilèges instinctifs pour ce qui est de la contre-magie.

### 2/Équipements

**Arbalète :** Arme de tir. Portée maximale : 40 cm. Force : 6.

**Jarre incendiaire :** Arme de tir. Portée maximale : 20 cm. Force : 5. Tir d'assaut.

**FROUF :** Le FROUF peut être utilisé de deux façons différentes, soit comme lance-flamme, soit comme bombarde. Une seule utilisation est permise par tour. **Fonction lance-flamme :** Arme de tir, normal. Portée maximale : Spécial. Force : 4. La portée est représentée par une carte, dont une largeur doit être en contact avec l'avant du socle du combattant qui tire avec le FROUF. Tout combattant recouvert par cette carte, même partiellement, subit un test de tir (aucun malus de portée, de taille ou de couvert ne peut être appliqué, l'INI reste cependant déductible du test). **Fonction bombarde :** Arme de tir, artillerie explosive. Portée maximale : 45. Force : 4.

**Fléau amok :** Un combattant équipé d'un Fléau amok augmente son ATT et sa FOR de 1 pour le premier combat après qu'il ait effectué une action de « Charge » ou d'« Engagement ».

**Droque de combat :** Les combattants dotés de cet équipement peuvent y avoir recours une fois par partie. A leur activation, lancez un D6 pour savoir ce qui se passe :

1 : dose défectueuse, -2 en FOR et RES pour le tour.

2-3 : +1 en FOR et RES pour le tour.

4-5 : +1 en INI, FOR, RES et COU pour le tour.

6 : +2 en INI, FOR, RES et COU pour le tour.

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

**Carburateur à Naphte/X :** Un combattant doté d'un carburateur peut augmenter ses caractéristiques grâce à la puissance de la naphte. Ces caractéristiques peuvent être MOU, ATT, FOR, Peur et Tir. Les caractéristiques qu'un combattant peut augmenter sont indiquées par X. Le joueur effectue un jet de pression par combattant qui veut utiliser la naphte. Ce jet s'effectue lors de l'activation du combattant qui veut utiliser la naphte. Pour effectuer un jet de pression le joueur lance 2 dés. Le résultat le plus faible des 2 dés est ajouté au

nombre de caractéristiques listées dans X. Il s'agit du bonus de Naphte. Les points de bonus de Naphte peuvent être répartis dans les caractéristiques X à n'importe quel moment (sauf pour augmenter un test alors que le jet est déjà effectué). Une même caractéristique ne peut être augmenté de plus du double de sa valeur initiale grâce à la naphte.

Si le jet de pression indique un double le carburateur passe en surchauffe. Le bonus est calculé mais le carburateur est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Si le jet de vapeur est un double 6 alors le carburateur explose. Le combattant est alors immédiatement retiré du terrain et tous les combattants à 5 cm ou moins subissent 1 blessure.

Les points de bonus de naphte utilisés pour augmenter la Peur augmentent le score de la compétence Effrayant/X. Les points de bonus de naphte utilisés pour augmenter le Tir augmentent la Force de l'arme de tir.

**Pendule de Mesmérisme :** Une fois par tour, au moment où vous activez le combattant doté de cet équipement mais avant toute action, vous pouvez utiliser le pouvoir du Pendule. Désignez un ennemi situé dans la ligne de vue du combattant et à 30 cm ou moins de celui-ci. Faites un test de DIS en opposition entre la cible et le combattant. Si la cible l'emporte, rien ne se passe et vous devez activer le combattant normalement. Si vous l'emportez, la cible doit immédiatement être activée (ainsi que les éventuels autres combattants associés à sa carte) et vous pouvez replacer le combattant comme bon vous semble au sein de votre pile d'activation pour une activation ultérieure.

**Croc de Chacal :** Lors de son activation, un combattant doté de cet équipement désigne un ennemi se trouvant à une distance maximum de 15 cm. Il doit avoir une ligne de vue sur le combattant ciblé. Si le combattant est tué, votre combattant gagne un point de Foi Temporaire. Ce point est gardé en réserve par les Crocs de Chacal et n'est pas supprimé lors de la Résolution des effets négatifs. Votre combattant pourra utiliser tout ou partie de ces points à n'importe quel moment. Les Crocs de Chacal peuvent contenir 6 points de FT au maximum. Votre combattant ne peut désigner qu'une seule proie à la fois. Il ne peut pas en choisir une autre tant que la première est encore en vie.

**Totem Vautour :** Les combattants affiliés au clan des Traqueurs peuvent utiliser le COU du combattant doté de cet équipement pour n'importe quel test basé sur cette compétence, tant que ce dernier est vivant. De plus, si ce combattant est le Commandeur de votre armée, les Tactiques avec une valeur de PC fixe coûtent 1 PC de moins, avec un minimum de 1.

**Instrument ou Étendard :** Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un

état-major (voir règles, page 15).

### 3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page 24).

**Fourrure du Fauve :** Seul un Incarné mystique peut posséder cet artefact. Avant un jet de Tactique, l'Incarné peut dépenser 2 gemmes ou 2 points FT et déclencher le pouvoir de la Fourrure du Fauve. Il acquiert la compétence « Tueur né », ainsi qu'un bonus de +1 INI, ATT et DEF jusqu'à la fin du tour. Si le propriétaire est affilié à la Horde du Long Soleil, l'activation ne réclame que 1 gemme ou 1 FT. 15 points.

**Tatouage tribal :** un Incarné doté de cet artefact obtient un bonus permanent à l'une de ses caractéristiques. Ce bonus dépend de la faction à laquelle l'armée est affiliée :

- Sarkaï : +1 en INI
- Deux Soleils : +1 en DIS
- Long Soleil : +1 en DEF
- Sanctuaire de Chacal : +1 en RES
- Non affilié : +1 en COU

Plusieurs Incarnés peuvent être dotés de cet artefact. 5 points.

**Graine-royaume :** Seul un Incarné mystique peut posséder cet artefact. Le lancement de tous les sortilèges ou miracles, par un mystique ami, dans un rayon de 20 cm autour du porteur, coûte 1 gemme/1 point de FT de moins, avec un minimum de 1. Le porteur bénéficie lui-même de cet effet. 20 points.

**Butin de guerre :** un Incarné doté de cet artefact peut choisir un Équipement tiré de la liste ci-dessous. 10 points.

**Peau du Mirage :** un combattant doté de cet artefact peut, au début de la phase de corps à corps, intervertir sa position avec celle d'un combattant ami de rang 1, non-mystique. Les combattants changent simplement de place, ils conservent les effets bénéfiques et néfastes auxquels ils étaient soumis avant cette manipulation. Celle-ci est considérée comme un déplacement simultané des deux combattants. Les figurines peuvent être réorientées librement juste après leur interversion. Les éventuels tests de Courage sont effectués avant l'interversion. Si l'un d'eux échoue, l'artefact est sans effet. 15 points.

### 4/Tactiques du Chacal

**Impétuosité • 3 • Ça passe et ça casse •** Vous pouvez jouer cette tactique au moment de résoudre une action de Charge ou un Engagement avec les combattants d'un même groupe activé par la même

carte. Les combattants du groupe peuvent passer au travers d'un combattant adverse chacun. Il doivent pour cela réussir un test en opposition entre leur FOR et la RES de l'adversaire. Si le test est un échec, on considère qu'il vient d'effectuer une action d'engagement contre le combattant qu'il a tenté de traverser.

**Loi du plus fort • 1 • *Mieux vaut la foudre dans le bras que le tonnerre dans la langue* •** Vous pouvez jouer cette tactique au moment où vous commencez votre premier tour de parole dans un tour. Pendant ce tour, pour chaque PC utilisé par l'adversaire, vous pouvez attribuer un bonus de +1 en INI, ATT ou DEF à n'importe quel combattant Chacal, jusqu'à la fin du tour. Un combattant ne peut pas recevoir plus de 2 points bonus.

### **5/Récupération mystique**

Avant le déploiement, placez un jeton « Perception Instinctive » sur chaque élément de décor. Pendant son activation, un arcaniste Chacal situé à 10 cm ou moins d'un jeton, peut prendre ce jeton et le convertir en une gemme ou dépenser une gemme pour déposer un jeton « Perception Instinctive » supplémentaire. Lorsque un arcaniste Chacal se trouve à 10 cm ou moins d'un jeton pendant la Phase d'Entretien, il dispose d'un dé supplémentaire pour le test de récupération mystique.

### **6/Magie Instinctive**

Les arcanistes Chacals sont très différents des autres mystiques. La magie qu'ils pratiquent, appelée Magie Instinctive, est une forme de magie particulière que personne d'autre ne saurait manipuler.

Pour cette raison, les sortilèges lancés par un mystique Chacal ne peuvent jamais être contré par quelque moyen que ce soit. La réciproque est vraie cependant et les mystiques Chacals ne peuvent jamais contrer les sortilèges adverses.

De plus, les Chacals n'ont pas accès aux sortilèges élémentaires (Eau, Air, Terre, Feu, Lumière et Ténèbres) du Livret de Règles. Ils peuvent cependant utiliser normalement ceux de Primagie, mais alors la règle de Contre-Magie normale s'applique pour ces sortilèges. De même, les arcanistes Chacals peuvent contrer les sortilèges de Primagie.

## Chapitre 3 : Les Combattants

### 1/Les combattants de Rang 1

<b>Brute</b>						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/6	3/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Chacal.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Sonneur de Cor</b>						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/5	3/6	4	3	
<i>Rang:</i> 1, Chacal.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse.						
<i>Équipements:</i> Instrument.						

<b>Porte-Totem</b>						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/5	3/6	5	2	
<i>Rang:</i> 1, Chacal.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse.						
<i>Équipements:</i> Étendard.						

<b>Traqueur Brute</b>						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/6	3/8	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Chacal.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Tireur/2.						
<i>Équipements:</i> Jarre Incendiaire.						

<b>Vétéran Brute</b>						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/7	3/6	5	2	
<i>Rang:</i> 1, Chacal.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Instinct de Survie/6.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Arbalétrier</b>						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/6	3/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Chacal.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Tireur/2.						
<i>Équipements:</i> Arbalète(6/40).						

<b>Rapace</b>						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/7	3/6	4	3	
<i>Rang:</i> 1, Chacal., Traqueur.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Éclaireur, Cri de Guerre/5.						
<i>Équipements:</i> Drogue de combat.						

### 2/Les combattants de Rang 2

<b>Amok</b>						45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	5/8	5/9	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Chacal., Traqueur.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Furie Guerrière, Coup de Maître.						
<i>Équipements:</i> Fléau Amok.						

<b>Chevauteur de Brontops</b>						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	3	5/8	5/9	5	4	
<i>Rang:</i> 2, Chacal., Traqueur.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Bravoure, Charge Bestiale, Implacable/2.						
<i>Équipements:</i> Brontops.						

<b>Guerrier Chacal</b>						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	5/9	4/6	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Traqueur.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Fanatisme, Féal/1.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Traqueur Chacal</b> <span style="float: right;">35 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>2</b>	<b>5/9</b>	<b>4/8</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	

*Rang:* 2, Chacal, Traqueur.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Fanatisme, Féal/1, Tireur/2.  
*Équipements:* Jarre Incendiaire.

### 3/Les combattants Mystiques

<b>Guerrier Mystique</b> <span style="float: right;">30 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>2</b>	<b>5/7</b>	<b>4/5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	

*Rang:* 1, Chacal..  
*Compétences:* Brute Épaisse, Guerrier-Mage Instinctif/1.  
*Équipements:* Aucun.  
*Règles spéciales :* Sang de Bran-O-Kor.

<b>Maître des Rites</b> <span style="float: right;">35 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>2</b>	<b>5/7</b>	<b>4/7</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	

*Rang:* 1, Chacal.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Fanatisme, Moine-Guerrier/1.  
*Équipements:* Aucun.  
*Règles spéciales :* Serviteurs de Chacal.

<b>Shaman animiste</b> <span style="float: right;">80 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>15</b>	<b>3</b>	<b>4/8</b>	<b>5/9</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	

*Rang:* 1, Chacal.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Guerrier-Mage Instinctif/1, Bravoure, Charge Bestiale, Implacable/2.  
*Équipements:* Brontops.  
*Règles spéciales :* Maître des Esprits.

### 4/Les incarnés

<b>Rantakh</b> <span style="float: right;">50 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>3</b>	<b>5/8</b>	<b>5/7</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	

*Rang:* 1, Chacal, Incarné.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Commandement.  
*Équipements:* Ancun.

<b>Vorak l'Infaillible</b> <span style="float: right;">65 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6/8</b>	<b>5/8</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	

*Rang:* 1, Chacal, Incarné.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Commandement.  
*Équipements:* Ancun.

<b>Carbone</b> <span style="float: right;">40 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>2/3</b>	<b>3/5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	

*Rang:* 1, Chacal/Rat, Incarné, Traqueur.  
*Compétences:* Instinct de Survie/5, Harcèlement.  
*Équipements:* Le FROUF.

<b>Dayak aux Cent Vies</b> <span style="float: right;">85 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6/8</b>	<b>6/8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	

*Rang:* 1, Chacal, Incarné, Traqueur.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Bravoure, Dur-à-Cuire, Régénération/5.  
*Équipements:* Aucun.

<b>Ghorak le Fauve</b> <span style="float: right;">110 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>12,5</b>	<b>5</b>	<b>7/10</b>	<b>4/8</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	

*Rang:* 2, Chacal, Incarné, Traqueur.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Furie Guerrière, Implacable/1.  
*Équipements :* Fléau Amok, Naphte/FOR.  
*Règles Spéciales:* Le Fauve.

<b>Avangorok</b> <span style="float: right;">115 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>5</b>	<b>6/10</b>	<b>6/9</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	

*Rang:* 2, Chacal, Incarné, Traqueur.  
*Compétences:* Brute Épaisse, Éclaireur, Commandement, Cri de Guerre/6.  
*Équipements :* Drogue de Combat.  
*Règles Spéciales:* L'insaisissable.



<b>Umran Kal</b>							<b>150 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>15</b>	<b>4</b>	<b>6/10</b>	<b>6/11</b>	<b>7</b>	<b>6</b>		
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Incarné, Cavalerie. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Destrier, Charge Bestiale, Implacable/2, Commandement. <i>Équipements :</i> Brontops.							

<b>Umran Kal II</b>							<b>190 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>15</b>	<b>5</b>	<b>7/10</b>	<b>6/11</b>	<b>8</b>	<b>7</b>		
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Incarné, Cavalerie. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Destrier, Charge Bestiale, Implacable/2, Commandement, Dur-à-Cuire. <i>Équipements :</i> Brontops.							

<b>Shaka-Umruk</b>							<b>45 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>2</b>	<b>3/7</b>	<b>4/6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>		
<i>Rang:</i> 1, Chacal, Incarné. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Fidèle/2. <i>Équipements :</i> Croc de Chacal. <i>Miracle réservé :</i> <b>Ténacité du Roc • 2 • Réservé • Le lanceur • Mot-Clé</b> • Lorsque la cible est la cible d'une action de « Charge » ou d' « Engagement », vous pouvez lancer ce Miracle. Effectuez un test de RES en opposition avec la FOR de l'assaillant. Si vous emportez ce test l'action de l'assaillant est immédiatement transformé en « Course ». Sinon l'action est normalement résolue mais le prêtre ignore alors les malus de charge.							

<b>Tamaor le Vautour</b>							<b>65 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>3/5</b>	<b>4/5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>		
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Incarné, Traqueur. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Magicien Instinctif/3. <i>Équipements :</i> Totem Vautour. <i>Sortilège réservé :</i> <b>Nuée de Charognards • 4 • Réservé • Une mêlée • 15 cm • Mot-Clé</b> • Aucun des combattants de la mêlée ciblée ne peut avoir recours à la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour. Chaque combattant de la mêlée qui est éliminé pendant la phase de combat suivante rapporte une gemme Tamaor.							

<b>Tork l'Animal</b>							<b>60 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>5/6</b>	<b>3/6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
<i>Rang:</i> 1, Chacal, Incarné. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Magicien Instinctif/2. <i>Équipements :</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> <b>Charge du Rhino • 3 • Réservé • Le lanceur • Spécial • Mot-Clé</b> • Ce sortilège peut être lancé au début de l'activation du lanceur avant tout autre chose. Il effectue alors un déplacement de 25 cm en ligne droite. Chaque combattant présent sur son passage doit effectuer un test d'INI en opposition avec le lanceur. Le lanceur n'effectue ce test qu'une fois au lancement du sortilège et reste valable pour tout ces tests d'INI provoqué par ce sortilège. Si le test du lanceur est supérieur à celui des combattants sur sa trajectoire ceux-ci subissent une attaque avec un seuil de blessure égal à la différence entre 8 et la RES du combattant et un seuil d'attaque égal à la différence entre le test d'INI du lanceur et du combattant. Si le lanceur finit son déplacement au contact d'un combattant ennemi considérer qu'il vient d'effectuer une action de charge. S'il rencontre un élément de décors le lanceur s'arrête et est <i>Sonné</i> .							

<b>Tork II</b>							<b>85 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>4</b>	<b>5/8</b>	<b>4/7</b>	<b>6</b>	<b>2</b>		
<i>Rang:</i> 1, Chacal, Incarné. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Charge Bestiale, Dur-à-Cuire, Guerrier-Mage Instinctif/2. <i>Équipements :</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> <b>Charge du Rhino • 3 • Réservé • Le lanceur • Spécial • Mot-Clé</b> • Idem que Tork l'Animal.							

<b>Le Fils du Tonnerre</b>							<b>80 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
<b>10</b>	<b>5</b>	<b>4/6</b>	<b>5/7</b>	<b>7</b>	<b>5</b>		
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Magicien Instinctif/3, Commandement. <i>Équipements :</i> Pendule de Mesmérisme. <i>Règle Spéciale :</i> Le Fils du Tonnerre. <i>Sortilège réservé :</i> <b>Courroux du Tonnerre • X • Réservé • Un combattant ennemi • 30 cm • Mot-Clé</b> • Ce sortilège s'apparente à un tir d'artillerie explosive. Le tir s'effectue en ajoutant X au test de tir. Les règles habituelles des tirs d'artillerie explosives s'appliquent normalement (page 11 du Livret de Règle). La force de l'impact est de 9.							

# Chapitre 4 : Affiliations

## 1/Horde Sarkai

**Lignes du Destin** (Affiliation): Au début de chaque tour avant la constitution de la pile d'action le joueur peut attribuer la compétence « Chance » pour 1 PC à un de ses combattants présent sur le terrain. 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

**Nomade** (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant ayant un MOU inférieur à 15. Il bénéficie d'un bonus de +2,5 à son MOU. 10 Points.

**Maraudeur** (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant ayant une RES inférieure à 7. Il acquiert Éclaireur. 15 Points.

**Guetteur** (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-Incarné de rang 1. Avant le début du premier tour, tirez une carte (par carte dotée de ce solo) au hasard dans le jeu adverse. Tant qu'un membre d'un groupe donné est vivant, la carte adverse associée devra être mise face visible dans la pile d'activation. 5 Points.

**Talisman protecteur** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant. Il acquiert Instinct de survie/6 ou diminue sa valeur de 1 s'il possède déjà cette compétence. 10 Points.

### Combattants réservés :

Troupes du Griffon.

## 2/Horde du Long Soleil

**Gardiens du rêve** (Affiliation): Tous les combattants alliés bénéficient de la compétence « Concentration/1 » tant qu'ils se trouvent à 15 cm ou moins d'un arcaniste Chacal. Le arcaniste bénéficie lui-même de ce bonus. 20 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

**Chef spirituel** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à votre Commandeur, si c'est un mystique. Il peut désormais utiliser des gemmes pour activer des Tactiques, sachant qu'1 PC équivaut à deux gemmes. 15 Points.

**Lien élémentaire** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné mystique. Il maîtrise désormais une voie élémentaire choisie entre le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air. Les conditions d'utilisations sont identiques à celles de la règle spéciale Fils du Tonnerre. 15 Points.

**Sac à malice** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-mystique. Lors des tests d'INI pour les actions de « Désengagement » et de « Retraite » un combattant

doté de cette capacité bénéficie d'un bonus de +2. 10 Points.

## 3/Horde des Deux Soleils

**Armée des braves** (Affiliation) : Les combattants Orques de l'armée acquiert Bravoure. 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

**Fléau du Soleil** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-incarné. Il gagne la compétence « Implacable/1 » ou augmente sa valeur de 1 s'il possède déjà cette compétence. 10 Points.

**Rancunier** (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant de rang 1. Il acquiert la compétence « Acharné ». 20 Points.

**Fauve des canyons** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant équipé d'un Brontops. Il peut désormais effectuer ses mouvement de poursuite avec la totalité de son MOU au lieu de la moitié. 10 Points.

**Raik** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Les mêlées incluant un Incarné doté de ce solo sont toujours résolues en premier, quel que soit le dominant. 15 Points.

### Combattants réservés :

<b>Cogneur</b>						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/8	3/6	4	2	
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Deux Soleils.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Cri de Guerre/5.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

<b>Kal Shadar</b>						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	6/10	6/9	6	4	
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Incarné, Deux Soleils.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Furie Guerrière, Implacable/1.						
<i>Équipements:</i> Fléau Amok.						

<b>Kal Shadar II</b>						120 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	7/10	6/10	7	5	
<i>Rang:</i> 2, Chacal, Incarné, Deux Soleils.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Furie Guerrière, Bravoure, Commandement.						
<i>Équipements:</i> Fléau Amok.						

#### 4/Sanctuaire du Chacal

**Âme du Bran-O-Kor** (Affiliation) : Tous les combattants amis bénéficient d'un bonus en RES égal au rang du Commandeur de l'armée tant qu'ils se trouvent à 20 cm ou moins de celui-ci. Le Commandeur bénéficie lui-même de ce bonus. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

**Vengeur du sanctuaire** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant doté de la compétence Féal/X. Il gagne Possédé. 10 Points.

**Tatouages** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel prêtre. Tous les combattants amis, le prêtre y compris, présent à 15 cm ou moins du porteur bénéficient de Insensible/1. 15 Points.

**Bénédictio de Chacal** (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant. Il bénéficie des compétences Juste et Martyr/2. 15 Points.

##### Combattants réservés :

<b>Gardien de Chacal</b>						<b>45 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>3</b>	<b>6/9</b>	<b>5/8</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	
<i>Rang</i> : 2, Chacal, Sanctuaire de Chacal.						
<i>Compétences</i> : Brute Épaisse, Enchaînement, Féal/1, Fanatisme.						
<i>Équipements</i> : Aucun.						

<b>Shaka-Morkaï</b>						<b>145 points</b>
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
<b>10</b>	<b>6</b>	<b>6/9</b>	<b>6/8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	
<i>Rang</i> : 1, Chacal, Incarné, Sanctuaire de Chacal.						
<i>Compétences</i> : Brute Épaisse, Moine-Guerrier/3, Commandement, Juste, Piété/2, Dur-à-Cuire.						
<i>Équipements</i> : Aucun.						
<i>Miracle réservé</i> : <b>Désincarnation Mystique • X+5 • Réservé • Le lanceur • Mot-Clé • La cible est déplacée d'une distance inférieure ou égale à X multiplié par 5, et ce, même s'il n'est pas libre. Il peut être déplacé en un point qui n'est pas sa ligne de vue. S'il entre en contact avec un combattant ennemi, cet ennemi est alors considéré comme engagé. Le lanceur peut appeler ce miracle même s'il a subi une charge ou un engagement lors du même tour.</b>						

#### 5/Le Clan des Traqueurs

Les combattants affiliés au clan des Traqueurs peuvent faire partie de n'importe laquelle des quatre Hordes décrites ci-dessus. Ceci constitue une exception à la règle stipulant qu'un combattant

affilié ne peut pas rejoindre une autre affiliation que celle mentionnée dans son rang.

Néanmoins, même si les combattants du clan des Traqueurs peuvent rejoindre une Horde et profiter normalement des effets de l'Affiliation, ils ne peuvent jamais recevoir de Solos.

De plus, si vous jouez au moins 5 combattants, dont un Incarné, du clan des Traqueurs par tranche complète de 200 points d'armée, vous pouvez attribuer la compétence Éclaireur à la moitié d'entre eux (chiffre arrondi au supérieur), comme bonus propre à ce clan.

# Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

## 1/Sortilèges

- x **Vortex de Quartz • 3 • Niveau 1 • Le lanceur • Spécial • Mot-Clé •** Une fois ce sort lancé, tout combattant qui passera dans un rayon de 7 cm de l'arcaniste subira une attaque ayant un seuil de blessure de 5-RES de ce combattant, et avec un seuil d'attaque égal à l'inverse de la plus courte distance à laquelle il s'est arrêté/a passé (soit 7 cm, seuil de +1 ; 6 cm, seuil de +2 ; 5 cm, seuil de +3 ; 4 cm, seuil de +4,...). Si l'arcaniste décide d'entretenir ce sort (pour 2 gemmes), il sera obligé de choisir l'action « Se reposer » lors de son activation.
- x **Esprit des Tempêtes • X+2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-Clé •** La valeur de X est égale à la Puissance de la cible. Une fois ce sort lancé, la cible effectue immédiatement une action de Charge. Si l'arcaniste veut se cibler lui-même, il doit le faire avant toute autre action. Si la cible parvient au contact d'un ou plusieurs ennemi/s, vous devez résoudre le combat immédiatement. Ceci est une exception à la règle stipulant que les combats ont lieu lors de la Phase de combat. Si la cible élimine son/ses adversaire/s, elle peut poursuivre normalement mais l'éventuel combat de poursuite aura lieu lors de la Phase de combat. Si la cible n'élimine pas son/ses adversaire/s, il y aura un nouveau combat lors de la Phase de combat.
- x **Rejet • X • Niveau 1 • Un combattant • 15 cm • Mot-Clé •** le coût de ce sort en gemme est égal à la Puissance de la cible+1. La cible quitte le sol, elle est considérée comme « en l'air », selon la description de la compétence Vol jusqu'à la fin du tour. La cible ne peut plus se déplacer tant qu'elle est en l'air, sauf si elle possède la compétence « Vol ».
- x **Baiser de la Terre • 2 • Niveau 1 • Un combattant • 15 cm • Mot-Clé •** La cible de ce sortilège peut, au choix, voir sa caractéristique de MOU augmentée ou diminuée de 5, au choix du lanceur, jusqu'à la fin du tour.
- x **Don du Vautour • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-Clé •** Jusqu'à la fin du tour, la cible acquiert la compétence « Harcèlement ».

- x **Faveur du Long Soleil • 1 • Niveau 2 • Le lanceur • Spécial • Mot-Clé •** La cible perd le bénéfice de la compétence « Brute épaisse » jusqu'à la fin du tour. En contrepartie, il pourra relancer, une fois, les dés qui ne lui conviennent pas lors de son test de récupération mystique.
- x **Don du Serpent • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-Clé •** Jusqu'à la fin du tour, la cible acquiert la compétence « Contre-attaque ».
- x **Don du Brontops • 3 • Niveau 2 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-Clé •** Jusqu'à la fin du tour, la cible acquiert la compétence « Charge bestiale ».
- x **Don du Scorpion • 3 • Niveau 2 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-Clé •** Jusqu'à la fin du tour, la cible acquiert la compétence « Toxique/5 ».
- x **Don du Coyote • 1 • Niveau 2 • Un combattant allié • 10 cm • Mot-Clé •** La cible peut tripler son MOU lorsqu'elle effectue une action d' « Engagement ».
- x **Spectre immortel • 3 • Niveau 3 • Un combattant allié • 15 cm • Mot-Clé •** Ce sortilège ne peut être lancé qu'au moment où un combattant ami est tué. Ne retirez pas le combattant, il reste en place et peut être joué normalement jusqu'à la fin du tour. Les malus de blessures et de charge ne l'affecte et il ne subit plus de blessures.
- x **Ruse de Chacal • 3 • Niveau 3 • Le joueur • Spécial • Mot-Clé •** Lancez ce sortilège avant le jet de tactique. Vous pourrez alors constituer votre pile d'activation après que le jet de tactique ait été effectué.

## 2/Miracles

- x **Mahata • 3 • Niveau 1 • Un combattant ami • Mot-Clé •** Jusqu'à la fin du tour, la cible peut utiliser la relance de sa compétence « Brute épaisse » après avoir vu le jet de défense adverse.
- x **Souffle de Chacal • X+1 • Niveau 1 • Un arcaniste allié • Mot-Clé •** Vous pouvez convertir les X points de FT en autant de gemmes pour la cible. Si tout ou partie de ces gemmes ne sont pas utilisées ce tour, elles disparaîtront lors de la phase d'Entretien (résolution des effets négatifs).
- x **Sang de la Terre • X+2 • Niveau 2 • Un combattant ami • Mot-Clé •** La cible regagne X PV.

- x **Toile des Réalités • 4 • Niveau 2 •** Le lanceur • *Mot-Clé* • La cible désigne un point sur le terrain puis un second point à 15 cm du premier. Par la suite, si la cible se déplace sur l'un des deux points désignés, il est automatiquement transporté sur le second mais est SONNÉ. La cible peut engager une figurine si celle-ci se trouve au contact du marqueur d'arrivée. Si l'un des marqueurs est recouvert par un adversaire ou un obstacles, il est impossible d'emprunter ce passage. La cible ne peut activer qu'une seule Toile des Réalités à la fois. Seul un Prêtre ayant appelé le miracle ou un combattant disposant de la compétence Féal/X peut emprunter ce passage et celui-ci disparaît dès qu'il a été utilisé ou si le prêtre décide de le supprimer. Ce miracle n'a pas besoin d'être entretenu.
- x **Chemin de Kamah-O-Kor • 4 • Niveau 3 •** Un combattant allié • *Mot-Clé* • La cible acquiert les compétences Juste, Immunité/sortilèges et Conscience jusqu'à la fin du tour.
- x **Indulgence du Charognard • X •** Niveau 3 • Un combattant allié • *Mot-Clé* • Ce miracle peut être appelé au moment où la cible subit une attaque. Le seuil de blessure de l'attaque est baissée de X points, avec un minimum de 0.