



les studios du dragon rose

LA CÎTE FRANCHE

LIVRET D'ARMEE POUR MONCON'F

PAR BERF E'JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	5
3/Artefacts.....	6
4/Tactiques de la Cité Franche.....	6
5/Récupération mystique.....	6
Chapitre 3 : Les Combattants.....	7
1/Les combattants de Rang 1.....	7
2/Les combattants de Rang 2.....	7
3/Les combattants Mystiques.....	7
4/Les incarnés.....	8
Chapitre 4 : Affiliations.....	10
1/La Milice.....	10
2/Les Bas-Quartiers.....	11
3/Les Artisans.....	11
4/Les Chiens de Guerre.....	12
4/La Cour des Cendres.....	13
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	14
1/Sortilèges.....	14
2/Miracles.....	14

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

Agitateur : Tout les combattants affiliés à la milice gagne Cri de Guerre/6 et Feinte tant qu'ils se trouve à 10 cm ou moins d'un combattant doté de cette capacité.

Porteur d'Armes : Un combattant doté de cette règle spéciale doit être associé à un incarné de l'armée. Un incarné ne peut être associé qu'à un seul combattant doté de « Porteur d'Armes ». Le combattant doté de « Porteur d'Armes » fait alors parti du même groupe que l'incarné associé et doit être déployé à moins de 10 cm de celui-ci lors du déploiement. Si l'incarné bénéficie d'effets de jeu spécifique pour le déploiement, le combattant « Porteur d'Armes » associé en bénéficie aussi (ex: Éclaireur, etc...). Tant que le « Porteur d'Armes » et l'incarné associé sont à 10 cm ou moins l'un de l'autre ils partagent leurs ligne de vue. De plus une fois par partie, lors de son activation et à la place d'effectuer une action, le « Porteur d'Armes » peut échanger sa position contre celle de l'incarné associé si celui-ci se trouve à 5 cm ou moins. Les figurines sont alors interverties.

L'Oiseau de Proie : Après la formation de la pile d'activation, le joueur désigne un combattant ennemi. Son adversaire lui dévoile la place qu'occupe la carte de combattant désigné dans sa séquence.

Mise à Mort : Lorsqu'un gladiateur inflige des blessures qui ne laisse plus qu'un seul point de vie à son adversaire, le joueur qui contrôle le gladiateur peut demander une mise à mort. Cette dernière est résolue immédiatement.

- Si des spectateurs assistent à la partie, ce sont eux qui décident de la mise à mort. Si la majorité d'entre eux lève le pouce, l'adversaire survit. Sinon il est retiré du terrain.
- Si aucun spectateur n'assiste à la partie ou si leur présence ne permet pas de décider de la mise à mort, le gladiateur et son adversaire effectuent un test en de COU. Si le gladiateur remporte ce test, son adversaire est retiré du terrain.

Un combattant retiré du terrain par une mise à mort est immédiatement retiré du jeu, quels que

soient les compétences ou les effets de jeu dont il bénéficie.

Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois pas partie, et par gladiateur.

Invocateur : le combattant peut invoquer 5 combattants supplémentaire par partie.

Inébranlable : le combattant ne reçoit jamais de malus de charge. De plus il ne paye jamais de coût supplémentaire pour lancer un sort quand il est au contact d'un combattant ennemi.

Sergent : Un combattant doté de cette capacité peut faire partie du même groupe qu'un groupe de miliciens. De plus un combattant doté de cette capacité peut relancer une fois par tour un test d'INI.

Meute : Un « Chien de la Milice » ne peut faire bénéficier d'un bonus d'Attaque de Soutien qu'à un autre Chien de la Milice.

Maître-Chien : Un Maître-chien peut être ajouté à un groupe de « Chiens de la milice ». Un Maître chien ne peut être recruté qu'en un seul exemplaire par tranche d'armée, même incomplète, de 400 PA.

Tueuse de Mana : A chaque fois qu'un combattant doté de cette capacité inflige une ou plusieurs blessures à un arcaniste celui-ci perd une gemme au choix de la cible. De plus lorsqu'un arcaniste ennemi lance un sortilège à moins de 10 cm d'un combattant doté de cette capacité le coût du sortilège est augmenté d'une gemme.

Sans peur ni cervelle : lorsqu'un combattant doté de cette capacité ne possède plus qu'un point de vie lors de son activation il effectue une action spéciale : « Suicide ». Il se suicide alors et tout les combattants à 15 cm ou moins de ce combattant subissent 1 blessure.

L'Ormet : L'Ormet ne peut être inclus dans une armée que si Isabeau est également incluse dans l'armée. Il est alors associé obligatoirement à Isabeau pour sa règle spéciale « Porteur d'Armes ».

Berserk : Au début de son activation un combattant doté de cette capacité peut tenter de se transformer. Pour cela lancez un dé. Sur un résultat inférieur à 4 la transformation échoue et le combattant ne peut effectuer d'action de charge, de course ou d'engagement. Sinon la figurine de ce combattant est remplacée par la Furie et son profil devient :

Furie d'Avagddu					Spécial
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS
12,5	4	6/10	4/6	6	0
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre. <i>Compétences:</i> Cri de Guerre/8, Furie Guerrière, Possédé, Implacable/1, Effrayant/6. <i>Équipements:</i> Aucun.					

2/Équipements

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

Arbalète : Arme de tir. Portée maximale : 40 cm. Force : 7.

Arbalète de Poing : Arme de tir. Portée maximale : 20 cm. Force : 4.

Barda : L'utilisation du Barda doit être déclaré avant la détermination du tacticien. Le joueur lance alors un D6 et le résultat indique l'effet du Barda :

1 : Le combattant acquiert la compétence « Abominable » jusqu'à la fin du tour.

2, 3, 4 et 5 : Vous gagnez 1 PS.

6 : Le combattant acquiert la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.

Canon : Arme d'Artillerie Perforante. Portée maximale : 60 cm. Force : 10. Tir d'Assaut.

Chaudière à Vapeur/X : Un combattant doté d'une chaudière peut augmenter ses caractéristiques grâce à la puissance de la vapeur. Ces caractéristiques peuvent être MOU, ATT, FOR, Peur et Tir. Les caractéristiques qu'un combattant peut augmenter sont indiqués par X.

Le joueur effectue un jet de vapeur par combattant qui veut utiliser la vapeur. Ce jet s'effectue lors de l'activation du combattant qui veut utiliser la vapeur. Pour effectuer un jet de vapeur le joueur lance 2 dés. Le résultat le plus faible des 2 dés est ajouté au nombre de caractéristiques listés dans X. Il s'agit du bonus de Vapeur. Les points de bonus de Vapeur 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 vapeur.

Si le jet de Vapeur indique un double la chaudière passe en surchauffe. Le bonus est calculé mais la chaudière est inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

Si le jet de vapeur est un double 6 alors la chaudière subit une explosion de chaudière. Le combattant est alors immédiatement retiré du terrain et tout les combattant à 5 cm ou moins subissent 1 blessure.

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

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.

Instrument ou Étendard : Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un état-major (voir règles, page 15).

Long Fusil: Arme de tir. Portée maximale : 75 cm. Force : 7.

Le Créancier: Arme de tir. Portée maximale : Illimité. Force : 6. Tir d'assaut. Lorsqu'un tir est résolu avec Le Créancier, le test est effectué avec un dé supplémentaire. Le joueur choisit le résultat retenu.

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.

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 ».

La Pierre de Skyross : Lors de la constitution de l'armée, une armée ayant un combattant qui possède cet équipements peut recruter jusqu'à 100 PA de combattant ayant les mentions de Rang «1», « Zombie » et « Bélier ». La mention « Bélier » est alors remplacée par « Cité Franche » lors de l'incorporation du combattant dans l'armée. Un incarné ne peut être recruté de cette manière.

Le Sonneur : Lorsque le combattant doté de cette capacité inflige une blessure suite à un coup de maître la cible de cette blessure perd un dé de combat (au choix de la cible).

Pistolet : Arme de tir. Portée maximale : 20 cm. Force : 6. Tir d'assaut.

Pistolet Ogrokh : Arme de tir. Portée maximale : 25 cm. Force : 8. Tir d'assaut.

Parure d'Envoûtement : Lors de la constitution de l'armée si un combattant doté de la Parure d'Envoûtement est présent dans l'armée le joueur peut recruter un combattant de n'importe quel livret d'armée ayant un coût inférieur à 50 points. Sa mention d'armée et d'affiliation sont alors remplacé

par « Cité Franche, Les Bas-Quartier ».

Vorlame : Lorsque le combattant doté de Vorlame effectue une action de « Charge » réussie, il bénéficie d'un bonus de +4 en FOR jusqu'à la fin du tour.

3/Artefacts

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

Barda : L'utilisation du Barda doit être déclaré avant la détermination du tacticien. Le joueur lance alors un D6 et le résultat indique l'effet du Barda :

1 : Le combattant acquiert la compétence « Abominable » jusqu'à la fin du tour.

2, 3, 4 et 5 : Vous gagnez 1 PC.

6 : Le combattant acquiert la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.

Seul un Ogre peut recevoir un Barda. Il n'a pas besoin d'être un Incarné pour cela. 10 points.

Lame de Saranne : Le combattant doté de cet artefact acquiert la compétence « Bravoure » et la compétence « Féroce ». 10 points.

4/Tactiques de la Cité Franche

Guerre de Rue • 2 • *Mot-clé* • Jusqu'à la fin du tour votre adversaire ne peut utiliser la Tactique « Interception ».

Menace • 1 • *Mot-clé* • La prochaine fois que votre adversaire joue la tactique « Assaut Général » son coût est doublé.

Suriner • 1 • *Mot-clé* • La prochaine fois que votre adversaire joue la tactique « Temporiser » son coût est doublé.

5/Récupération mystique

Les arcanistes et les prêtres de la Cité Franche ont accès aux sortilèges et miracles présents dans ce Livret et seulement aux sortilèges de Primagie du livret de règles. Ils ne peuvent donc pas lancer les autres sortilèges du livret de règles ou d'un autre livret.

Au début de la partie le joueur de la Cité Franche mélange le Tarot de Vanius (20 cartes spécifiques fournis en annexe de ce livret). Lors de chaque phase de récupération mystique, juste avant le jet de récupération, il pioche une carte et applique son effet sur la récupération mystique. Il met ensuite cette carte sous la pile du Tarot de Vanius.

L'effet du tarot ne s'applique qu'aux Mystiques de la Cité Franche (sauf si le contraire est explicitement précisé).

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Porteur d'arme						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	1/3	2/4	2	3	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche.						
<i>Compétences:</i> Conscience.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						
<i>Règles Spéciales:</i> Porteur d'Armes.						

Follet Féérique						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/2	4/2	2	0	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche.						
<i>Compétences:</i> Éclaireur, Chance.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

2/Les combattants de Rang 2

Assassin						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	4/4	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche.						
<i>Compétences:</i> Assassin, Brutal, Bravoure, Tireur/2.						
<i>Équipements:</i> Arbalète de Poing (4/20).						

Ogre mercenaire						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/12	4/10	7	4	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Ogre.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Dur à Cuire, Fanatisme, Enchaînement, Effrayant/7.						
<i>Équipements:</i> Barda.						

Garde de Khaurik						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/12	4/11	7	3	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Ogre.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Dur à Cuire, Fanatisme Implacable/1, Effrayant/7.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Gâchette de Khaurik						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/11	4/11	7	3	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Ogre.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Dur à Cuire, Fanatisme Tireur/3, Effrayant/7.						
<i>Équipements:</i> Pistolet Ogrokh (8/25).						

Musicien de Khaurik						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/11	4/11	7	3	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Ogre.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Dur à Cuire, Fanatisme Tireur/3, Effrayant/7.						
<i>Équipements:</i> Pistolet Ogrokh (8/25), Instrument.						

Minotaure						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	5/10	3/10	7	1	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche.						
<i>Compétences:</i> Brutal, Charge Bestiale, Soins/2, Effrayant/6.						
<i>Équipements:</i> Arbalète (7/40).						

Gladiateur						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/6	5/5	6	2	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche.						
<i>Compétences:</i> Bravoure, Coup de Maître, Contre-attaque, Instinct de Survie/6.						
<i>Règles Spéciales:</i> Mise à mort.						

3/Les combattants Mystiques

Croque-Mort						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/5	2/6	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche.						
<i>Compétences:</i> Insensible/2, Immunité/Peur, Guerrier-Mage d'un élément (au choix)/1.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Croque-Mort II						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/5	2/6	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche. <i>Compétences:</i> Immunité/Peur, Guerrier-Mage d'un élément (au choix)/1. <i>Équipements:</i> Étendard.						

Souffre-Toile						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/4	5/4	4	3	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche. <i>Compétences:</i> Toxique/5, Moine-Guerrier/1, Effrayant/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

4/Les incarnés

Le Bourreau						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/9	3/8	7	4	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Tueur Né, Effrayant/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Sylarenn, l'Oiseau de Proie						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	6/8	6/5	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Assassin, Bond, Conscience. <i>Équipements:</i> Lance. <i>Règles Spéciales:</i> L'Oiseau de Proie.						

Vladar l'Arrogant						115 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	7/8	6/9	7	7	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Brutal, Charge Bestiale, Commandement. <i>Équipements:</i> Vorlame.						

Nurbald le Sculpteur						45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/3	4/7	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Magicien des Ténèbres/2, Possédé, Effrayant/6. <i>Équipements:</i> La Pierre de Skyross. <i>Sortilège réservé :</i> Poupées de Chair • 3 • Réservé • Spécial • Spécial • <i>Mot-Clé</i> • Ce sortilège est considéré comme une invocation de combattant. Le joueur désigne deux combattants de son armée qui ont été éliminés. Ils sont retirés du jeu et ne peuvent plus revenir d'aucune manière. En contrepartie, un guerrier zombie (voir Livret du Bélier) est disposé à 10 cm ou moins de Nurbald, hors de contact de tout adversaire. Le rang de ce Guerrier Zombie indique « Cité Franche » au lieu de « Bélier ».						

L'Arlequin						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/5	4/6	6	3	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Magicien des 4 Éléments/2, Bond, Chance, Bravoure, Bretteur. <i>Sortilège réservé :</i> Le tarot de Vanius • 1 (Au choix) • Réservé • Le joueur • Aucune • <i>Mot-Clé</i> • Le joueur regarde la première carte du dessus de son tarot de Vanius. Si la carte ne lui convient pas elle est mise sous le tarot, sinon le joueur la remet sur le dessus de la pile.						

Morzath l'Infernal						120 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	5	4/3	5/8	8	5	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Magicien des Ténèbres et de la Terre/3, Abominable, Possédé, Récupération/+2, Effrayant/7. <i>Règles spéciales:</i> Invocateur, Inébranlable. <i>Sortilège réservé :</i> La bête de Morzath • 6 • Réservé • Le Lanceur • Spécial • <i>Mot-Clé</i> • Pour lancer ce sortilège le lanceur doit être libre. Ce sortilège ne peut être lancé si le Lanceur a déjà lancé un sortilège ce tour. De plus après avoir lancé ce sortilège le Lanceur ne peut en lancer d'autres. Enfin le lanceur ne peut pas se déplacer le tour ou il lance ce sortilège. Remplacez alors la figurine de Morzath l'Infernal par un cyclope Mad-Nir. Le profil de cette figurine devient celui de Morzath la Bête (ci-après).						

Morzath la Bête						NA
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	6/10	5/12	9	5	
<p><i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Magicien des Ténèbres et de la Terre/3, Abominable, Possédé, Enchaînement, Effrayant/9. <i>Règles spéciales:</i> Invocateur, Inébranlable.</p>						

Viress, Chantre de la Destinée						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	2/4	2/4	4	2	
<p><i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Fidèle/2, Soins/2. <i>Miracle réservé :</i> Justice de la Destinée • 2 • Réservé • Un combattant ennemi • Mot-clé • Ce miracle doit prendre pour cible un combattant doté de « Mort-Vivant/X » ou « Construct ». Il peut aussi cibler un Immortel. La cible subit une blessure.</p>						

Chapitre 4 : Affiliations

1/La Milice

A moi la garde! (Affiliation): Les combattants affiliés peuvent sacrifier plusieurs dés pour l'attaque de soutien au lieu d'un seul. 5 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Patrouille (Solo): Après le déploiement les combattants doté de ce solo peuvent effectuer un déplacement équivalent à leur MOU juste avant le début du premier tour. 10 points.

Surveillance (Solo): Les combattants ennemis cachés sont immédiatement détectés dès qu'ils se trouvent à 20 cm ou moins d'un combattant doté de ce solo. 10 points.

Combattants réservés :

Milicien							15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	2	3/5	3/5	3	2		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

Milicien Nain							15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	0	3/6	2/8	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

Milicien Arbalétrier							20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	2/5	3/5	3	2		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal, Tireur/3.							
<i>Équipements:</i> Arbalète (7/40).							

Milicien Vétéran							20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	3/6	3/5	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal, Cri de Guerre/6.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

Geôlier des Dix-Mille Pas							20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	3/6	3/5	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal, Cri de Guerre/6.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

Chien de la Milice							10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	2	2/4	1/4	3	0		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Charge Bestiale, Dur à Cuire.							
<i>Règles Spéciales:</i> Meute.							

Maître-Chien							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	3/8	3/6	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Charge Bestiale, Dur à Cuire, Brutal, Cri de Guerre/6.							
<i>Règles Spéciales:</i> Maître-Chien.							

Sergent							25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	4/6	3/6	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal, Bravoure, Cri de Guerre/6.							
<i>Règles Spéciales:</i> Sergent.							

Agitateur							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	2	4/6	4/5	4	3		
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal, Cri de Guerre/6, Dur à cuire, Feinte.							
<i>Règles Spéciales:</i> Agitateur.							

Chevalier de la Milice							50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
17,5	4	5/7	5/10	6	3		
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, La Milice.							
<i>Compétences:</i> Brutal, Charge Bestiale.							
<i>Équipements:</i> Lance de Cavalerie.							

Capitaine Kélian Durak						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/8	5/9	6	5	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Milice. <i>Compétences:</i> Brutal, Bravoure, Commandement, Implacable/1. <i>Équipements:</i> Le Sonneur.						

2/Les Bas-Quartiers

Rejetons de la fange (Affiliation): Les bonus de soutien des combattants ennemis sont divisés par deux arrondi au supérieur contre un combattant affilié aux Bas-Quartiers. 5 points.

Voleurs (Solo): Un combattant doté de ce solo peut effectuer un Vol au lieu d'une attaque. Pour cela il fait un test d'INI au lieu du test d'ATT (il dépense donc un dé d'attaque pour cela). La cible du Vol effectue aussi un test d'INI (gratuitement). Si le résultat du test de la cible est inférieur au résultat du test d'INI du voleur il perd l'usage d'un équipement ou d'un artefact jusqu'à la fin de la partie. 10 points.

Usuriers (Solo): En début de partie vous gagnez 1 marqueur «Dividende» pour chaque combattant doté de ce solo. Au cours de la partie vous pouvez utiliser un marqueur « Dividende » pour relancer un test (utilisable une seule fois par test) ou pour qu'un arcaniste allié gagne une gemme supplémentaire durant la phase de récupération mystique. 5 points.

Combattants réservés :

Brigand						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/4	3/4	3	2	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Les Bas-Quartiers. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Arc (4/50).						

Larron						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/5	2/5	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Les Bas-Quartiers. <i>Compétences:</i> Tir Instinctif, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Pistolet (6/20).						

Furet						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/3	4/3	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Les Bas-Quartiers. <i>Compétences:</i> Éclaireur, Instinct de Survie/6, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Pistolet (6/20).						

Voleuse Arcanique						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	4/4	6	3	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Bas-Quartiers. <i>Compétences:</i> Assassin, Bravoure, Toxique/5. <i>Équipements:</i> Arbalète de Poing (4/20). <i>Règles Spéciales:</i> Tueuse de Mana.						

L'Épouvantail						55 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/7	6/4	7	2	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Les Bas-Quartiers, Incarné. <i>Compétences:</i> Ambidextre, Assassin, Feinte. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Syth Mornis						75 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/6	5/7	7	6	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Bas-Quartiers, Incarné. <i>Compétences:</i> Commandement, Juste, Tireur/4. <i>Équipements:</i> Le Créancier (6/Illimité).						

Ahsa Ruyar						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/4	4/4	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, Incarné. <i>Compétences:</i> Magicien des Ténèbres/2. <i>Équipements:</i> Parure d'Envoûtement. <i>Sortilège réservé :</i> Envoûtement des ombres • 2 • Réservé • Un combattant ennemi • 20 cm • Mot-Clé • Jusqu'à la fin du tour la cible ne peut effectuer d'action qui cible Asha Ruyar directement ou indirectement.						

3/Les Artisans

Marchandage (Affiliation): Suite à test vous pouvez dépenser 1 PS. Le test est alors effectué de nouveau. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par test. 20 points.

Architectes (Solo): Les dégâts infligés à un élément de décors par un combattant doté de ce solo sont doublés. 5 points.

Orfèvres (Solo): Les combattants dotés de ce solo peuvent être équipés d'un artefact choisit dans ce livret. 5 points.

Cartomanciens (Solo): Les combattants dotés de ce solo acquièrent la compétence « Chance ». 10 points.

Combattants réservés :

Casse-Grain Nain 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	0	4/7	3/6	5	5	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Artisans. <i>Compétences:</i> Dur à Cuire. <i>Équipements:</i> Chaudière à Vapeur/FOR.						

Agent Cartomancien 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/4	3/3	5	4	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Artisans. <i>Compétences:</i> Chance, Éclaireur, Tir Instinctif, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Fusil(6/60).						

Carrache l'Artificier 55 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/4	3/5	4	5	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Artisans, Incarné. <i>Compétences:</i> Tireur/5. <i>Équipements:</i> Long Fusil(7/75). <i>Règles Spéciales:</i> L'artificier.						

4/Les Chiens de Guerre

Mercenariat (Affiliation): Les mercenaires (voir Livret Mercenaires) peuvent être inclus sans restrictions dans une armées affiliées au Chien de Guerre. De plus ils peuvent bénéficier des solos de l'affiliations des Chiens de Guerre. Gratuit.

Lames (Solo): Réserve aux incarnés. Une fois par partie, lorsque cet incarné est la cible d'un sortilège ou d'un miracle lancée avec succès, il peut utiliser cet effet juste avant la résolution de l'effet du sortilège ou du miracle. Celle-ci ne fait pas effet et l'incarné y est alors immunisé jusqu'à la fin de la partie. 5 points.

Nochers (Solo): Pour chaque combattant doté de ce solo ajouté 1 point à la discipline de votre commandeur lors du déploiement. 5 points.

Combattants réservés :

Joueur de Bâton Cynwäll 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/6	4/6	5	4	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre. <i>Compétences:</i> Concentration/1, Enchaînement. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Lame Woof 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/8	4/6	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/6. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Ogre Boutefeufu 90 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/11	5/11	7	2	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre, Ogre. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Dur à cuire, Fanatisme, Enchaînement, Effrayant/7. <i>Équipements:</i> Canon(10/60). <i>Règles Spéciales:</i> Sans peur ni cervelle.						

Orpheline d'Avagddu 35 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/5	4/5	5	0	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre. <i>Compétences:</i> Éclaireur, Furie Guerrière, Instinct de Survie/6. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règles Spéciales:</i> Berserk.						

Isabeau la Secrète 75 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	6/7	6/6	7	5	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Bretteur, Concentration/1, Tireur/4. <i>Équipements:</i> Pistolet(6/20).						

L'Ormet						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	4/3	7	4	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre. <i>Compétences:</i> Bravoure, Assassin, Conscience, Coup de Maître. <i>Règles Spéciales:</i> L'Ormet, Porteur d'Armes.						

Appui-Feu Gobelin						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	3/5	2	3	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, Les Chiens de Guerre. <i>Compétences:</i> Guerrier-Mage du Feu/1. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Boulet Rouge • 3 • Réservé • Un combattant ennemi • 20 cm • <i>Mot-Clé</i> • Le lanceur jette 1D6 et ajoute au résultat son score de compétence mystique : ce résultat correspond à la puissance du sortilège. La cible subit alors une attaque comme s'il s'agissait d'un tir d'artillerie perforante dont le seuil d'attaque est égal la puissance du sortilège moins la DEF de la cible et dont le seuil de blessure est égal à la puissance du sortilège moins la RES de la cible. Le boulet rouge continue sa trajectoire comme un projectile d'artillerie perforante.						

4/La Cour des Cendres

La cour des cendres n'est pas une affiliation classique. Ainsi la cour des cendres ne possèdent ni de règles d'affiliations ni de solos. La cour des cendres peut inclure des combattants du Bélier de rang 1 sans restrictions. Néanmoins les combattants du Bélier ainsi recrutés ne peuvent être affiliés à une affiliation du Livret du Bélier.

De plus la Cour des Cendres peut inclure des combattants des Bas-Quartier. Mais les solos et l'affiliation des Bas-Quartier n'ont aucun effet sur ces combattants.

Combattants réservés :

Pilleur de Tombes						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/6	2/5	3	2	
<i>Rang:</i> 1, Cité Franche, La Cour des Cendres. <i>Compétences:</i> Éclaireur. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Sopht Porkass						150 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
5	3	7/9	5/7	11	-	
<i>Rang:</i> 2, Cité Franche, La Cour des Cendres, 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> Majesté • 3 (Ténèbres) • Réservé • 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.						

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

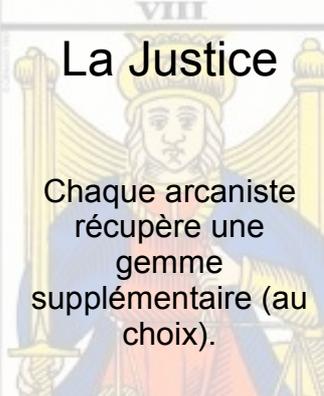
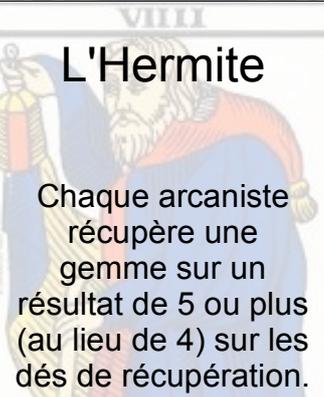
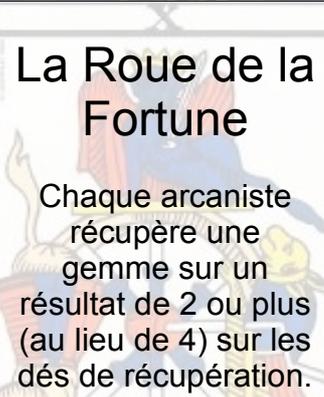
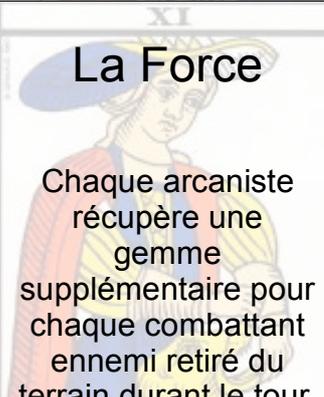
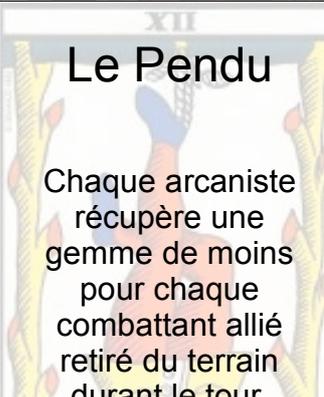
- x **Bombe de Feu • 3 (Feu) • Niveau 1 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • Posez un marqueur « Piège » sur le terrain à 20 cm ou moins du lanceur. Si un combattant termine son mouvement à 10 cm ou moins de ce marqueur il explose. Tous les combattants à 1à cm ou moins subissent alors 1 blessure.
- x **Voile Mortuaire • 2 (Air) • Niveau 1 •** Un combattant ennemi • 25 cm • *Mot-clé* • La cible ne peut plus tracer de ligne de vue valide, sauf sur un élément à son contact, jusqu'à la fin du tour.
- x **La Justice • 2 (Air) • Niveau 1 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible subit effectue un jet. Si le résultat est strictement au supérieur au niveau mystique du lanceur il ne se passe rien. Sinon elle subit 1 blessure.
- x **Étreinte de la Mandragore • 4 (Terre) • Niveau 1 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • Le MOU de la cible devient égal à 0 jusqu'à la fin du tour.
- x **Flambeau de l'Au-Delà • 2 (Lumière) • Niveau 1 •** Un combattant allié • 20 cm • *Mot-clé* • La cible ignore les effets de la peur jusqu'à la fin du tour. Elle automatiquement rallié.
- x **Le magicien • X (Au choix) • Niveau 1 •** Un arcaniste allié • 20 cm • *Mot-clé* • La cible reçoit X gemmes. La cible choisit le type de chaque gemme ainsi reçut.
- x **L'étoile • 2 (Eau) • Niveau 1 •** Un combattant allié • 20 cm • *Mot-clé* • La cible bénéficie des compétences « Conscience » et « Juste » jusqu'à la fin du tour.
- x **Le chariot • 2 (Eau) • Niveau 1 •** Un combattant allié • 20 cm • *Mot-clé* • La cible bénéficie de la compétence « Coup de Maître » jusqu'à la fin du tour.
- x **Drain de vie • 2 (Ténèbres) • Niveau 1 •** Un combattant • 20 cm • *Mot-clé* • La cible subit un malus de -5 en MOU et -1 en INI jusqu'à la in du tour. De plus le lanceur est soigné d'un point de vie.
- x **Étreinte du Crépuscule • 2 (Ténèbres) • Niveau 2 •** Un combattant

ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible subit un malus correspondant au score de la compétence mystique du lanceur à l'une de ses caractéristiques (au choix du lanceur) jusqu'à la fin du tour.

- x **Vague de mort • 6 (Ténèbres) • Niveau 2 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Et in Aarklash ego !* • 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.
- x **Main de Peste • 3 (Ténèbres) • Niveau 2 •** Un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible doit placer au moins un dé en défense lors de chaque combat jusqu'à la fin du tour.

2/Miracles

- x **Frappe-Douleur • 2 • Niveau 1 •** Un combattant allié • *Mot-clé* • La cible acquiert la compétence « Féroce » jusqu'à la fin du tour.
- x **Souffrance Extatique • 4 • Niveau 1 •** Un combattant allié • *Mot-clé* • La cible subit 1 blessure. Si la cible ne possède plus de points de vie suite à cette blessure, elle est immédiatement retirée du terrain même si elle dispose de compétences ou de règles spéciales stipulant le contraire.
- x **Ami de Feyes • 2 • Niveau 2 •** Cible • *Mot-clé* • La cible acquiert la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour.

<p>I</p> <h3>Le Bateleur</h3> <p>Chaque arcaniste lance 1D de récupération supplémentaire.</p> 	<p>II</p> <h3>La Papesse</h3> <p>Chaque Prêtre récupère un point de FT de moins.</p> 	<p>III</p> <h3>L'Impératrice</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme de moins.</p> 	<p>III</p> <h3>L'Empereur</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme supplémentaire.</p> 
<p>V</p> <h3>Le Pape</h3> <p>Chaque Prêtre récupère un point de FT supplémentaire.</p> 	<p>VI</p> <h3>L'Amoureux</h3> <p>Chaque arcaniste lance 1D de récupération de moins.</p> 	<p>VII</p> <h3>Le Chariot</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme supplémentaire (au choix).</p> 	<p>VIII</p> <h3>La Justice</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme supplémentaire (au choix).</p> 
<p>VIII</p> <h3>L'Hermite</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme sur un résultat de 5 ou plus (au lieu de 4) sur les dés de récupération.</p> 	<p>X</p> <h3>La Roue de la Fortune</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme sur un résultat de 2 ou plus (au lieu de 4) sur les dés de récupération.</p> 	<p>XI</p> <h3>La Force</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme supplémentaire pour chaque combattant ennemi retiré du terrain durant le tour.</p> 	<p>XII</p> <h3>Le Pendu</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme de moins pour chaque combattant allié retiré du terrain durant le tour.</p> 
<p>XIII</p> <h3>La Mort</h3> <p>Les mystiques ne récupèrent aucune gemmes ni points de FT ce tour.</p> 	<p>XIII</p> <h3>Tempérance</h3> <p>Récupération normale.</p> 	<p>XV</p> <h3>Le Diable</h3> <p>Chaque prêtre récupère un point de FT de moins pour chaque combattant allié retiré du terrain durant le tour.</p> 	<p>XVI</p> <h3>La Maison Dieu</h3> <p>Chaque prêtre récupère un point de FT supplémentaire pour chaque combattant ennemi retiré du terrain durant le tour.</p> 
<p>XVII</p> <h3>L'Étoile</h3> <p>Chaque arcaniste récupère une gemme supplémentaire sauf si l'armée adverse est : Hyène.</p> 	<p>XVIII</p> <h3>La Lune</h3> <p>Chaque prêtre récupère un point de FT supplémentaire sauf si l'armée adverse est : Loup.</p> 	<p>XVIII</p> <h3>Le Soleil</h3> <p>Les points de FT et les gemmes récupérés par les mystiques sont doublés.</p> 	<p>XX</p> <h3>Le Jugement</h3> <p>Les points de FT et les gemmes récupérés par les mystiques sont doublés.</p> 