



les studios du dragon rose

L'HYDRE DE MAD-NIR

LIVRET D'ARMÉE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	5
3/Artefacts.....	5
4/Tactiques de l'Hydre de Mad-Nir.....	5
5/Récupération mystique.....	6
6/Liturgie.....	6
7/Récapitulation des tailles.....	6
Chapitre 3 : Les Combattants.....	7
1/Les combattants de Rang 1.....	7
2/Les combattants de Rang 2.....	8
3/Les combattants Mystiques.....	8
4/Les incarnés.....	9
Chapitre 4 : Affiliations.....	11
1/Colonie Ibenseth.....	11
2/Colonie Kthan.....	11
3/Colonie Azahir.....	11
4/Colonie Sankunrûn.....	12
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	13
1/Sortilèges.....	13
2/Miracles.....	13

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

L'œil des profondeurs : à n'importe quel moment de l'activation d'un combattant doté de cette capacité, vous pouvez désigner un combattant ennemi situé à 20 cm ou moins et dans son angle de vue. La cible effectue immédiatement un test de COU pour résister à la peur de votre combattant. Les règles normales de Peur s'appliquent. La compétence « Abominable » s'applique le cas échéant.

Hybrides des Gouffres : au début de l'activation d'un combattant doté de cette capacité, il peut bénéficier, jusqu'à la fin du tour, de l'un des pouvoirs suivants :

- Bave corrosive : +2 en FOR
- Fluide vital : Régénération/5

Fléaux du Despote : pour chaque groupe de combattants dotés de cette capacité, vous pouvez tirer au hasard une carte dans le jeu de votre adversaire avant le début de la partie. Si plusieurs cartes doivent être tirées au sort, remplacez chaque carte dans le paquet entre deux tirages. Une même carte peut ainsi être tirée plusieurs fois. La carte tirée est associée au groupe donné. Les combattants de ce groupe pourront relancer tous leurs jets d'ATT contre les combattants associés à la carte tirée jusqu'à la fin de la partie.

Horrors des Gouffres : Les combattants amis de Petite Taille bénéficient de Régénération/5 tant qu'ils se trouvent (même partiellement) à 10 cm ou moins d'un combattant ami doté de cette capacité. S'ils disposent déjà de Régénération/X, la valeur est abaissée d'un point. De plus, une fois par tour, vous pouvez désigner un combattant ami non Incarné et de Petite Taille, situé (même partiellement) à 10 cm ou moins d'un combattant ami doté de cette capacité et venant d'être tué. Lancez un D6. Sur 5 ou plus, le combattant désigné revient en jeu lors de la phase de Résolution des effets positifs, toutes ses blessures sont soignées, les sorts/miracles qui l'affectaient sont dissipés et il conserve ses éventuels solos, liturgies,... Il doit être redéployé au contact du combattant ami doté de cette capacité lui ayant permis de ressusciter et hors de contact de tout adversaire. Si cela n'est pas possible, cet effet est ignoré.

Équarisseurs du Despote : Lorsqu'un combattant ennemi est éliminé dans un rayon de 20 cm ou moins d'un ou plusieurs combattants dotés de cette capacité, un unique marqueur « Collecte » est généré. Vous pouvez attribuer ce marqueur au combattant qui vous convient (néanmoins seul un combattant doté de cette capacité peut recevoir un marqueur « Collecte »). Si des camps opposés peuvent réclamer ce marqueur, il revient à celui qui a obtenu le résultat le plus élevé sur le jet de Tactique. Un combattant peut conserver jusqu'à trois marqueurs en réserve. Une fois par tour, au cours de la phase d'Entretien (Résolution des effets positifs), vous pouvez défausser tout ou partie de ces marqueurs. Chaque marqueur dépensé fait regagner 1 PV à un combattant ami situé à 20 cm ou moins du combattant conservant ces marqueurs (celui-ci peut se soigner lui-même). Un combattant ne peut regagner qu'un PV par tour grâce à cette capacité. Aucune ligne de vue n'est requise.

Marionnettistes de l'Ombre : L'un des Acolytes ci-dessous est attribué à chaque combattant doté de cette capacité avant la phase de déploiement. Un combattant ne peut bénéficier que d'un seul Acolyte. Leur usage est optionnel et ne peut être déclaré qu'une fois par tour, lors de l'activation du combattant.

Acolyte Cabalistique : le combattant peut lancer n'importe quel sortilège issu du Grimoire Chthonien, quel que soit son niveau mystique. Il ne peut lancer qu'un sortilège par tour de cette façon.

Acolyte de la Dévastation : le combattant bénéficie de la compétence Coup de maître jusqu'à la fin du tour.

Acolyte de la Domination : Désignez un Incarné ami situé (même partiellement) à 10 cm ou moins du combattant doté de cette capacité. Aucune ligne de vue n'est requise. L'Incarné désigné gagne la compétence Ambidextre.

1D6 est lancé lors de la phase d'Entretien (Résolution des effets négatifs) après chaque utilisation d'un Acolyte. Sur 1, l'Acolyte est détruit et ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin de la partie.

Énorme : un combattant doté de cette capacité ignore toujours les malus de charge. De plus, il bénéficie de 2 PV supplémentaires.

Batterie démoniaque : un combattant doté de cette capacité possède un angle de vue de 360°. Il peut également choisir une Action de Tir d'Artillerie même s'il est engagé au corps à corps. Il ne peut néanmoins pas cibler le ou les adversaires(s) à son contact et recevra un dé de combat de moins lors de la phase de corps à corps s'il effectue cette Action dans ces conditions.

Serviteur du Roi : un combattant doté de cette capacité peut être associé à un Incarné ami doté de

la compétence Commandement au début de la partie. Tant que cet Incarné est présent sur le terrain, le combattant peut utiliser les lignes de vue de celui-ci au lieu des siennes.

Le Chiffre de l'Hydre : chaque fois qu'un combattant de l'Hydre de Mad-Nir allié obtient un résultat de 9 sur un test d'INI, ATT, DEF, Tir ou DIS, un marqueur « Hydre » est attribué à l'un de vos Fils de l'Hydre présent sur le terrain (max. 9 marqueurs par Fils de l'Hydre). Un Fils de l'Hydre peut utiliser ces marqueurs de différentes façons : soit comme des points de FT ; soit comme des points bonus, identiques à ceux de la compétence Concentration/X (X est égal à son nombre de marqueurs). Enfin, il peut décider de dépenser 9 marqueurs d'un coup lorsqu'il subit une blessure qui l'élimine. Le Fils de l'Hydre est alors immédiatement ressuscité (redéployé à l'endroit où il a été éliminé, aucun mouvement de poursuite adverse autorisé) et soigné de toutes ses blessures.

Thaumaturge : chaque fois qu'un combattant doté de cette capacité subit un jet de blessure, quelle qu'en soit le résultat, il gagne 1 point de FT.

2/Équipements

Crache-feu : Arme de tir, Artillerie Explosive. Portée maximale : 60 cm. Force : 8.

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

Canon démon : Arme de tir, Artillerie Explosive. Portée maximale : 80 cm. Force : 12.

Lance-harpon : Arme de tir, Artillerie Perforante. Portée maximum : 75 cm. Force : 7.

Pélisse de l'Humble : le combattant équipé d'une Pélisse de l'Humble gagne un bonus en RES égal au nombre de PV qu'il a perdu.

Appendices tentaculaires : les adversaires au contact d'un combattant doté de cet équipement ne peuvent pas avoir recours à la défense soutenue.

Potence des Tourments : un combattant équipé d'une Potence des Tourments peut, pendant son activation, désigner un combattant ami à 15 cm ou moins. Le combattant désigné gagne un bonus de +3 à son ATT pour le prochain corps à corps, en contrepartie, il ne pourra pas placer de dés en défense.

Poupée d'Ensail : Lors de la phase de Résolution des effets négatifs, désignez un combattant de l'Hydre Mad-Nir allié sur le champ de bataille. Celui-ci est alors éliminé et Azahir est soigné d'un PV. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

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).

Crosse du Marionnettiste : Au début de la partie, un Mystique équipé de cet artefact choisit un combattant allié non-Incarné. Pendant toute la partie, ce combattant sera activé en même temps (avec la même carte) que le Mystique et remplacera sa valeur d'Initiative par celle du Mystique. Si le combattant choisi est éliminé, le Mystique ne récupérera aucune gemme ou point de FT lors de la phase de Récupération mystique suivante. 10 points.

Talisman de l'Hydre-Dieu : un Prêtre doté de cet artefact peut effectuer un déplacement similaire à une Course ou un Engagement lors d'une Action Mystique (en remplacement de la marche). De plus, une fois par partie, à la fin de la phase de Récupération mystique, le porteur peut activer le second pouvoir de l'artefact. Les points de FT qu'il possède sont alors doublés. 15 points.

Masque du Tortionnaire : Seul un Incarné de Petite Taille peut posséder cet artefact. Il acquiert la compétence Commandement. De plus, s'il place tous ces dés en attaque lors des corps à corps, il peut utiliser un D8 au lieu d'un D6 pour réaliser ses attaques (mais pas ses Coup de maître). 15 points.

Acolyte des Diableries : un combattant doté de cet artefact peut, au début d'une phase de corps à corps, s'il est en infériorité numérique, effectuer un test de DIS en opposition avec l'adversaire à son contact de son choix. Si vous remportez le test, le combattant ennemi choisi est ignoré pour ce combat. Il n'est pas considéré comme au contact, ne peut apporter d'attaque de soutien et n'empêchera pas d'éventuels mouvements de poursuite. 15 points.

Cimeterre des Gouffres : Seul un Incarné de Petite Taille peut posséder cet artefact. Pour chaque point au-delà du seuil d'Attaque maximum (Rappel : +7), lisez le seuil de Blessure une colonne plus à droite. 15 points.

4/Tactiques de l'Hydre de Mad-Nir

Débordement • 2 • Encerclez-les! • Vous pouvez jouer cette tactique sur une mêlée dans laquelle vous êtes en supériorité numérique (si une séparation est nécessaire, le Dominant actuel s'en charge). Repoussez le combattant adverse de 2,5 cm vers sa zone de déploiement et réajustez librement vos combattants engagés de façon à ce qu'ils soient toujours au contact. Ce déplacement ne peut pas permettre à un nouveau combattant, ami ou ennemi, de rejoindre la mêlée.

Plan Machiavélique • X • *Les plans du Despote sont impénétrables...* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment ou vous commencez votre premier tour de paroles dans un tour. La valeur de X est égale au nombre de tour déjà joué. Vous pouvez changer le scénario et choisir l'un des trois suivants : Assassinat, Prise de position ou Raid. Toutes les Règles spécifiques de l'ancien scénario sont maintenues mais ses Conditions de victoire sont désormais ignorées et les Points de Victoire sont remis à zéro. Effectuez immédiatement les opérations nécessaires au nouveau scénario et prenez désormais en compte les nouvelles Conditions de victoire (celles-ci peuvent fonctionner rétroactivement dans le cas du scénario Assassinat) induite par le choix du scénario. Le jeu reprend ensuite normalement.

5/Récupération mystique

Chaque Prêtre de l'Hydre de Mad-Nir récupère un point de FT lorsqu'un adversaire échoue à un test de COU engendré par la Peur d'un combattant de l'Hydre de Mad-Nir allié. Si un adversaire est éliminé suite à un échec au test de ralliement, alors qu'il était sous les effets de la Peur à cause d'un combattant de l'Hydre de Mad-Nir allié, chaque Prêtre de l'Hydre de Mad-Nir allié récupère immédiatement 2 points de FT.

6/Liturgie

La règle d'attribution des liturgies est identique à celle du livret de règles. Ces liturgies sont spécifiques à l'armée de l'Hydre de Mad-Nir et ne peuvent être attribuées qu'à des combattants l'Hydre de Mad-Nir.

Vénalité : Seul un Prêtre peut recevoir cette capacité. Lorsqu'il tire parti de la compétence Martyr/X d'un combattant de l'Hydre de Mad-Nir allié, chaque blessure infligée rapporte 2 points de FT au lieu de 1. 10 points.

Âme damnée : le croyant doté de cette capacité n'a pas besoin d'être présent à 20 cm ou moins des Prêtres de son camp pour être pris en compte dans le calcul des points de FT. 5 points.

7/Récapitulation des tailles

Hormis les combattants listés ci-dessous, tous les autres présents de ce livret d'armée sont de « Petite Taille ».

Taille Normale : Egaré

Grande Taille : Rôdeur des Abysses, Larve Chtonienne, Cyclope, Donjon démoniaque, Asturath le Destructeur

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Guerrier des gouffres						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	3/5	3/4	2	1	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Hallebardier des gouffres						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	3/6	2/4	2	1	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4. <i>Équipements:</i> Hallebarde.						

Porte-Étendard de Mad-Nir						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	3/4	2/4	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4. <i>Équipements:</i> Étendard.						

Organiste de Mad-Nir						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	3/4	2/4	2	2	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4. <i>Équipements:</i> Instrument.						

Vétéran des gouffres						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	3/6	3/4	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Brute Epaisse. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Porteur de Fléau						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/8	3/5	4	1	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Dure à cuire. <i>Règles spéciales:</i> Fléaux du despote.						

Crache feu						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
5	1	2/5	2/7	2	3	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Crache-feu(8/60).						

Rôdeur des Abysses						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	3	5/8	5/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Bond, Charge Bestiale, Implacable/1. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Écorcheur						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	3	3/4	2/4	2	0	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4, Martyr/4. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Moissonneur						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5/15	3	3/4	2/4	2	0	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4, Vol, Éclaireur. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Satyre						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10/15	3	4/4	3/4	3	0	
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4, Féroce, Vol. <i>Équipements:</i> Aucun.						

2/ Les combattants de Rang 2

Incube du Despote 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/6	4/6	4	1	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Toxique/5, Instinct de Survie/5. <i>Règles spéciales:</i> Hybride des Gouffres.						

Sentinelles 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	4/6	3/7	4	1	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Éclaireur. <i>Équipement:</i> aucun.						

Guerrier de l'Hydre 35 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	6/9	5/8	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Implacable/1, Ambidextre. <i>Équipement:</i> Appendices tentaculaires.						

Larve Chtonienne 55 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/8	2/10	4	0	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/7, Immunité/Peur, Soins/3, Régénération/5. <i>Équipement:</i> Appendices tentaculaires. <i>Règles spéciales:</i> Horreurs des gouffres						

Cyclope 80 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	6/11	4/10	6	3	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/8, Enchaînement, Implacable/1, Féal/1. <i>Règle spéciale:</i> L'œil des profondeurs.						

Donjon Démoniaque 140 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	1	5/9	2/12	7	2	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/8, Harcèlement, Tueur Né, Tireur/4, Régénération/5. <i>Équipement:</i> Canon démon (12/80). <i>Règles spéciales:</i> Énorme, Batterie démoniaque.						

Tour de la désolation 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
5	0	3/4	4/9	4	3	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Tireur/3. <i>Équipement:</i> Lance-Harpon (7/70). <i>Règles spéciales:</i> Batterie démoniaque.						

Cavalier de la Ruine 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	3	4/6	4/8	4	2	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Éclaireur. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règles spéciales:</i> Serviteur du Roi.						

3/ Les combattants Mystiques

Maître des Poupées 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	2	4/5	4/7	4	1	
<i>Rang:</i> 1, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Guerrier-Mage des Ténèbres/1, Instinct de Survie/5. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règles spéciales:</i> Marionnettistes des l'ombres.						

Collecteur du Despote 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	3	4/6	3/5	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Hyde de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Moine-Guerrier/1, Furie Guerrière. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règles spéciales:</i> Équarisseur du Despote.						

Fils de l'Hydre							35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	2	4/7	4/7	4	2		
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Moine-Guerrier/1, Régénération/5. <i>Équipement:</i> Appendices tentaculaires. <i>Règles spéciales:</i> Le chiffre de l'Hydre.							

4/Les incarnés

Araqsalil l'Écorcheur							40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	5/7	5/5	3	3		
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Commandement. <i>Équipement:</i> Aucun.							

Araqsalil II							60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	4	6/7	5/6	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Commandement, Ambidextre. <i>Équipement:</i> Aucun.							

Nilarak le Malfaisant							45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	5/6	5/6	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/5, Commandement. <i>Équipement:</i> Aucun.							

Azahir le Dément							50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	4/5	6/8	5	2		
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Mutagène/2. <i>Équipement:</i> Poupée d'Ensail.							

Akaranseth							85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	4	6/8	5/7	6	4		
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/7, Féal/1, Furie Guerrière, Dur à cuire. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règles spéciales:</i> Fléaux du Despote.							

Kanizhar le Cannibale							70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	4	5/7	5/7	5	2		
<i>Rang:</i> 2, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Toxique/4, Instinct de Survie/5. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règles spéciales:</i> Hybrides des Gouffres.							

Yh-Karas, le Roi des Gouffres							110 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	4	6/8	6/8	6	6		
<i>Rang:</i> 2, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/7, Commandement, Bretteur. <i>Équipement:</i> Aucun.							

Asturath le Destructeur							150 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	4	7/12	5/9	7	2		
<i>Rang:</i> 2, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/9, Tueur Né, Féal/1, Implacable/2. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règles spéciales:</i> L'œil des profondeurs.							

Nêran l'Epouvantable							45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	3/4	3/5	4	3		
<i>Rang:</i> 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Fidèle/2. <i>Équipement:</i> Pelisse de l'Humble. <i>Miracle réservé :</i> Envoutement de la Poupée • X • Réservé • Un combattant ennemi • <i>Y'ai ngha</i> • La cible doit effectuer un test de DIS de difficulté égale à X+2. Si elle échoue elle perd 1 PV.							

Ysilthan							55 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	5/7	4/5	4	3		

Rang: 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné.
Compétences: Possédé, Effrayant/5, Moine-Guerrier/1.
Équipement: Hallebarde.
Règles spéciales: Thaumaturge.
Miracle réservé : **Grand Roque • X • Réservé • Spécial • Adonāi Sabaoth •** Intervertissez la position de 2 combattants alliés de Petite Taille. X est égal à la somme des rangs des deux combattants (+1 dans le cas des Incarnés).

Kelzarl le Diabolique							85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	4	4/4	5/7	6	5		

Rang: 2, Hydre de Mad-Nir, Incarné.
Compétences: Possédé, Effrayant/7, Fidèle/3, Régénération/5.
Équipement: Aucun.
Règles spéciales: Thaumaturge.
Miracle réservé : **Regard du Despote • 3 • Réservé • Spécial • Pna'kotik •** Tous les combattants de l'Hydre de Mad-Nir alliés situés à 15 cm ou moins de Kelzarl peuvent utiliser ses lignes de vues pour résoudre leurs actions.

Akkadhalet							40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	4/3	3/6	5	3		

Rang: 1, Hydre de Mad-Nir, Incarné.
Compétences: Possédé, Effrayant/6, Magicien des Ténèbres/2.
Équipement: Aucun.
Sortilège réservé : **Implosion sacrificielle • 2 • Réservé •** Un combattant ennemi • 15 cm • *Ca va être douloureux* • La cible subit un malus de -1 en DEF et RES tant qu'elle se trouve au contact d'un combattant de l'Hydre de Mad-Nir . Si elle est tué sous l'emprise de ce sortilège, elle ne peut revenir en jeu d'aucune manière ni bénéficier de la compétence Acharné.

Akkadhalet II							55 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	4/3	4/6	5	3		

Rang: 2, Hydre de Mad-Nir, Incarné.
Compétences: Possédé, Effrayant/6, Magicien des Ténèbres et de la Terre/3.
Équipement: Aucun.
Sortilège réservé : **Orgie du sanguinaire • 3 • Réservé •** Un combattant allié • 15 cm • *Goute-moi ça* • La cible acquiert les compétences Charge Bestiale et Immunité/Peur.

Mahal l'Envoûteur							70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
7,5	3	3/4	4/6	5	5		

Rang: 2, Hydre de Mad-Nir, Incarné.
Compétences: Possédé, Effrayant/6, Magicien des Ténèbres et de l'Eau/3, Régénération/5.
Équipement: Appendices tentaculaires.
Sortilège réservé : **Possession Démoniaque • X • Réservé •** Un combattant allié • 15 cm • *Pazuzu te réclame* • La cible acquiert au choix l'une des compétences suivantes pour chaque tranche de 2 gemmes dépensées pour lancer ce sortilège : Charge Bestiale, Furie Guerrière, Toxique/4, Abominable. Lors de la phase d'Entretien (résolution des effets négatifs) lancez un D6 par compétence acquise grâce à ce sortilège. Chaque résultat de 4 ou plus inflige une blessure à la cible.

Ezalyth la Reine des Damnés							80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	5	6/6	5/6	5	4		

Rang: 2, Hydre de Mad-Nir, Incarné.
Compétences: Possédé, Effrayant/6, Guerrier-Mage des Ténèbres/2, Conscience, Furie Guerrière.
Équipement: Aucun.
Règles spéciales: Marionnettiste de l'Ombre.
Sortilège réservé : **Fiel des Possédés • 3 • Réservé •** Un combattant ennemi • 10 cm • *Tu ne perdras pas!* • La cible ne peut plus utiliser les compétences Contre-attaque ou Ambidextre. De plus vous pouvez exiger une relance de ses tests de DEF (le résultat de la relance est alors obligatoirement conservé et le précédent est automatiquement annulé).

Chapitre 4 : Affiliations

1/Colonie Ibenseth

Croisade démoniaque (Affiliation) : au début de chaque tour, vous pouvez désigner 1 combattant allié non Incarné de petite taille par tranche, même incomplète, de 100 PA que vous avez encore en jeu. Le combattant désigné gagne la compétence Acharné jusqu'à la fin du tour. 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Ferveur (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Il acquiert la compétence Féal/1 ou augmente sa valeur de Féal/X de 1 point. 5 Points.

Pénitence impie (Solo): Cette capacité peut-être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné et non Prêtre. Il acquiert Martyr/3. 10 Points.

Zélateur (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, vous pouvez sacrifier un combattant allié situé à 15 cm ou moins de l'Incarné pour gagner 1 PC. Le combattant sacrifié est définitivement retiré du terrain et ne peut revenir d'aucune façon, pas même grâce à la Règle Horreur des Gouffres. 15 Points.

Combattants réservés :

Yh-Ibenseth						125 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	5	7/10	6/9	7	6	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir, Ibenseth, Incarné.						
<i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/8, Implacable/1, Ambidextre, Commandement.						
<i>Équipement:</i> Appendices tentaculaires.						

Croisé des Gouffres						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	3	5/8	4/8	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir, Ibenseth.						
<i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/6, Coup de Maître, Féal/1.						
<i>Équipement:</i> Aucun.						

2/Colonie Kthan

Hérauts de la destruction (Affiliation) : Les combattants affiliés peuvent se déplacer de la totalité de leur MOU lorsqu'ils effectuent un mouvement de poursuite. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 PA.

Intimidation (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Mystique de Petite Taille. La Puissance du combattant est augmenté de + 1 point. 15 Points.

Démon intérieur (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il perd 1 point en DEF et acquiert Furie guerrière. 10 Points.

Barbarie (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant de Petite Taille. Pour chaque combattant ennemi qu'il élimine au corps à corps, le combattant augmente sa valeur d'Effrayant/X de 1 point, jusqu'à un maximum de +3. 10 Points.

3/Colonie Azahir

Horde des Égarés (Affiliation) : Vous gagnez un marqueur par tranche complète de 50 P.A. de combattants ennemis éliminés par l'un de vos combattants. Tout ou partie des marqueurs acquis peut être défaussé au début de n'importe quel tour, avant le jet de Tactique. Chaque marqueur défaussé permet de déployer un Égaré dans votre zone de déploiement. Les Égarés déployés grâce à cette capacité sont représentés par une unique carte de référence introduite dans le jeu avec le premier d'entre eux. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 PA.

Faux lépreux (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant de Petite Taille, non Incarné et de Rang 1. Il acquiert Eclaircur. La valeur totale des combattants dotés de cette capacité ne doit pas dépasser 15% de la valeur totale des combattants présents dans l'armée (valeur de ce solo comprise). Les combattants dotés de Vol ne peuvent pas acquérir cette capacité. 10 Points.

Horreur (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné ou Mystique de Petite Taille. Il acquiert Abominable. 10 Points.

Orateur (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné accompagné d'un état-major. La valeur d'Effrayant/X des combattants amis présents à 15 ou moins d'un des membres de l'état-major (tant que celui-ci est formé) est augmentée de X, où X est égal au rang de l'Incarné. 10 Points.

Combattants réservés :

Égaré						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/5	3/5	3	0	
<i>Rang:</i> 2, Hyde de Mad-Nir, Azahir.						
<i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/4.						
<i>Équipement:</i> Aucun.						

Yh-Azahir						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	4	5/7	6/8	5	4	
<i>Rang:</i> 2, Hydre de Mad-Nir, Azahir, Incarné. <i>Compétences:</i> Possédé, Effrayant/7, Mutagène/3, Acharné, Commandement. <i>Équipement:</i> Poupées d'Ensail.						

4/Colonie Sankunrûn

Corrupteurs (Affiliation) : Chaque fois qu'un Arcaniste ennemi lance un sortilège avec succès, lancez un D6 par gemme investie dans le sortilège. Vous récupérez une gemme de Ténèbre, attribuable à n'importe lequel de vos Arcaniste encore en jeu, pour chaque résultat de 4 ou plus. 10 points par Arcaniste incorporé dans l'armée.

Rongeur d'âmes (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Tout combattant ennemi en contact avec celui-ci lors de la phase de Résolution des effets négatifs perd 1 PV. 15 Points.

Archi-Licteur (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Arcaniste Incarné. Il acquiert la maîtrise d'un élément au choix parmi Feu, Eau et Terre. 15 Points.

Mauvais Œil (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Lors de son activation, vous pouvez désigner X combattants ennemis situés à 20 cm ou moins de lui (X égal au rang de l'Incarné). Vous pouvez faire relancer une fois chaque jet d'INI, ATT et DEF aux combattants désignés pour la durée du tour. 20 Points.

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Les sortilèges indiqués ci-dessous ont tous pour élément : Ténèbres.

- x **Célérité des ombres** • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 15 cm • *Marche à l'ombre* • La cible bénéficie d'un bonus de +5 en MOU.
- x **Désincarnation mineure** • 1 • Niveau 1 • Un combattant allié • 10 cm • *Prête-moi ça* • La cible perd le bénéfice de sa compétence Possédé pour le tour. L'Arcaniste pourra lancer un D6 supplémentaire lors de la phase de Récupération mystique de ce tour.
- x **Main du Marionnettiste** • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 15 cm • *Tire les ficelles* • L'Arcaniste peut dépenser 1 gemme de Ténèbres après chaque test d'ATT et de DEF de la cible (celle-ci doit être à 15 cm ou moins mais pas nécessairement dans la ligne de vue de l'Arcaniste). Le test est annulé et relancé comme s'il n'avait jamais eu lieu. Le nouveau résultat est conservé et ne peut être relancé.
- x **Hémorragie des Ténèbres** • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • 20 cm • *Qu'un sang impur...* • Jusqu'à la fin du tour, lors d'un corps à corps, chaque fois que la cible subit la perte d'un PV ou plus, l'adversaire qui a causé cette perte subit en retour une blessure en retour.
- x **Malédiction des Possédés** • 3 • Niveau 2 • Un combattant ennemi • 20 cm • *Bats-toi comme un manche* • Au corps à corps, la cible considère les « 6 » sur ses jets d'attaque comme des « 1 ». Ce sort est sans effets sur les combattants équipés d'une arme sacrée.
- x **Réveil des horreurs** • X • Niveau 2 • Spécial • 15 cm • *Tu ne rêves pas* • Ce sortilège doit cibler un combattant allié doté de l'équipement Appendices

tentaculaires. L'effet dépend de X.

- *Agression* (X = 4) : la cible acquiert la compétence Enchaînement.

- *Souveraineté* (X = 3) : la cible augmente sa valeur d'Effrayant/X de 1 point.

- *Évasion* (X = 3) : la cible ne subit pas le malus de -2 à ses jets de DEF quand elle a recours à la défense soutenue.

- x **Chaos Intérieur** • 3 • Niveau 3 • Le commandeur adverse • 30 cm • *Mauvais choix...* • L'adversaire devra obligatoirement jouer la carte du dessus de sa pile lors de son prochain tour de parole. Il ne pourra pas passer son tour ni utiliser de Tactique. Ce sortilège ne peut être lancé qu'une seule fois par tour et par armée.
- x **Harassement** • X • Niveau 3 • Un combattant ennemi • 15 cm • *Va te coucher* • Vous pouvez répartir X points de malus dans les caractéristiques suivantes de la cible : MOU, FOR, RES et COU (Max. -3 dans une même caractéristique). Les effets durent jusqu'à la fin du tour.

2/Miracles

Monothéisme Mad-Nir / Hostilité Odnir

- x **Invocation de Moissonneur** • X • Niveau 1 • Spécial • *F'ai Throdog* • Déployez X/2 (arrondi au supérieur) Moissonneur(s), selon les règles d'invocation.
- x **Esprit de l'Hydre** • 2 • Niveau 1 • Spécial • *Nyarlathotep* • Désignez une carte de votre séquence qui n'a pas encore été activée. Activez-la immédiatement.
- x **Folie** • 2 • Niveau 1 • Un combattant ennemi non-activé • *Azathoth* • Désignez la cible au moment de son activation. Effectuez un test de DIS en opposition entre le Prêtre appelant ce miracle et la cible. Si la cible l'emporte, rien ne se passe. Si le test est une égalité ou que vous l'emportez, vous pouvez choisir l'Action qu'entreprendra la cible lors de sa prochaine activation. L'adversaire devra obligatoirement la résoudre s'il en a la possibilité, sinon la cible effectue une action de repos (ou « Baston » si elle est en contact avec un combattant ennemi).
- x **Chant des Possédés** • 3 • Niveau 2 •

Spécial • *Tekeli-li* • Tous les combattants alliés à 20 cm ou moins gagnent la compétence Abominable, mais ne pourront pas effectuer d'Action de « Charge » lors de leur activation.

- x **Ruine** • 3 • Niveau 2 • Un combattant ennemi • *Ogthrod ai'f* • La cible perdra 1 PV la prochaine fois qu'elle obtiendra un « 6 » sur son D6 lors d'un test d'INI, ATT, DEF, COU, DIS ou Tir pendant le tour.
- x **Griffe du Démon** • X • Niveau 2 • Le lanceur • *Ng ai'y zhro* • Au corps à corps, le Prêtre dispose d'une FOR égale à X et ses adversaires remplacent leur score de RES par leur score de COU pour calculer le seuil de Blessure. Ce miracle est sans effets contre les Morts-vivants et les Constructs.
- x **Gambit des Poupées** • 3 • Niveau 2 • Un combattant allié • *Bugg-shoggog* • La cible est éliminée et ne peut pas revenir en jeu, pas même grâce à la règle Horreur des Gouffres. Le Prêtre additionne les valeurs d'INI, ATT et DEF de la cible à ses propres caractéristiques respectives jusqu'à la fin du tour. Un Prêtre ne peut jamais bénéficier de ce miracle plus d'une fois par tour.
- x **Sang de l'Hydre** • 3 • Niveau 2 • spécial • *Shub-Niggurath* • Ce miracle doit cibler un combattant allié de Petite Taille de 20 PA ou plus au moment où celui-ci est éliminé (avant un éventuel mouvement de poursuite). Placez deux Guerriers des Gouffres à 5 cm ou moins de la position où le combattant a été éliminé. Répartissez équitablement entre les deux Guerriers les PV perdus par la cible au moment où elle a été éliminée. Ils ne peuvent pas être placés au contact d'un adversaire. La carte du combattant éliminé les représentera pour la suite de la partie (ce qui peut amener une carte à représenter plus de 3 combattants).
- x **Vision Cauchemardesque** • 2 • Niveau 3 • Un combattant ennemi • *Ymsur fhtagn* • Tant que la cible est sous les effets de la Peur, elle subit les malus suivants au lieu des malus normaux : -2 en INI, ATT et DEF ; elle doit répartir plus de dés en défense qu'en attaque ; la difficulté du test de ralliement est de 8.
- x **Anathème Noir** • 3 • Niveau 3 • Un prêtre ennemi • *Yog-Sothoth* • La cible ne peut plus lancer de miracle jusqu'à la fin du tour, ni récupérer de points de FT lors de la phase de Récupération mystique.