



les studios du dragon rose

LA HYÈNE

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.....	4
3/Artefacts.....	5
4/Tactiques de la Hyène.....	5
5/Récupération mystique.....	5
6/Récapitulatif des Tailles.....	5
Chapitre 3 : Les Combattants.....	6
1/Les combattants de Rang 1.....	6
2/Les combattants de Rang 2.....	6
3/Les combattants Mystiques.....	7
4/Les incarnés.....	7
Chapitre 4 : Affiliations.....	9
1/Armagedon.....	9
2/Carnage.....	9
3/Extase.....	9
4/Impur.....	9
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	11
1/Sortilèges.....	11
2/Miracles.....	12

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

Disciple de la Bête : les combattants dotés de cette capacité peuvent, avant le début de la partie, choisir l'un des enseignements de la Bête et acquérir la compétence associée pour toute la partie :

Persévérance : Contre-attaque

Souffrance : Implacable/1

Puissance : Coup de maître

Fléau des Bois Noirs : le Korgan ne peut pas être présent en plus d'un exemplaire dans une armée. Si Managarm est également présente, elle acquiert la compétence « Éclaireur » et le Korgan et elle sont regroupés sur la carte de Managarm. Lors du déploiement, les deux combattants ne peuvent pas être à plus de 10 cm l'un de l'autre.

Iconoclaste : Les Prêtres de Vile-Tis dotés de cette capacité ne prennent pas en considération les croyants alliés pour récupérer des points de FT. À la place ils considèrent les croyants ennemis pour le calcul de récupération des points de FT.

Sabbat des Ombres : un combattant doté de cette capacité peut utiliser différentes techniques, listées ci-dessous. Une seule technique peut être choisie à chaque tour et une fois qu'elle est activée, la technique fait effet jusqu'à la Phase d'Entretien (résolution des effets positifs).

Voile noir : déclarez l'utilisation de cette technique avant le jet d'INI lors d'un corps à corps. Le combattant perd un dé de combat mais augmente sa caractéristique de DEF de 2 points.

Danse de l'Éclipse : déclarez l'utilisation de cette technique lors de l'activation du combattant. L'adversaire doit obligatoirement utiliser la Tactique « Tir ciblé » s'il veut tirer sur le combattant utilisant cette technique, même si celui-ci est la cible la plus proche du/des tireur/s.

Sabbat des Ombres : déclarez l'utilisation de cette technique avant le jet d'INI lors d'un corps à corps. Le combattant perd un dé de combat mais bénéficie de la compétence « Assassin », même s'il n'a pas effectué d'Action de « Charge » ce tour.

Voie de la Perfection : un combattant doté de cette capacité peut transformé des Gemmes d'Eau en Points de Furie (PF) lors de son activation. Une

Gemme d'Eau génère deux PF. Le combattant peut immédiatement transmettre des PF à n'importe quel combattant ami (sauf lui-même) dans un rayon de 15 cm, disposant de l'un des équipements suivants : Chaîne de Carnage, de Calamités ou de Supplice. Un combattant disposant de PF peut les utiliser à tout moment pour relancer un jet en fonction de la Chaîne qu'il utilise, sachant qu'un PF permet une relance :

Chaîne de Calamités : relance un jet d'INI

Chaîne de Supplice : relance un jet de DEF

Chaîne de Carnage : relance un jet d'ATT

Un jet ne peut être relancé qu'une fois et la relance doit être acceptée. Il n'y a pas de limite maximum au nombre de PF qu'un combattant peut recevoir.

2/Équipements

Arc de Vile-tis : arme de tir, artillerie perforante. Portée maximum : illimitée. Force : 8.

Astériorion : si Zeïren parvient à effectuer une Contre-Attaque, il peut, pour l'attaque ainsi gagnée, augmenter sa FOR d'un nombre de points égal au score d'ATT de son adversaire.

Chaîne de Calamités : cet équipement n'a pas d'effet direct, mais certains effets de jeu peuvent lui permettre d'apporter des boni à son possesseur.

Chaîne de Carnage : cet équipement n'a pas d'effet direct, mais certains effets de jeu peuvent lui permettre d'apporter des boni à son possesseur.

Chaîne de Supplice : cet équipement n'a pas d'effet direct, mais certains effets de jeu peuvent lui permettre d'apporter des boni à son possesseur.

Dague d'obsidienne : lors de son activation, Kassar peut décider de renoncer à sa compétence *Tueur né* pour le tour à venir et profiter de la compétence *Assassin* à la place.

Étoile de la Bête : arme de tir, normal. Portée maximum : 40 cm. Force : 6. Tir d'assaut. Si le tireur effectue une Action de « Tir » ou de « Tir ciblé » et qu'il rate son test de Tir, vous pouvez désigner un nouvel adversaire situé à 5 cm ou moins du premier et sur lequel le tireur dispose d'une ligne de vue. Il doit alors tenter un nouveau Jet de Tir, dont la difficulté est égale à celle du premier jet +1, sans tenir compte de la distance (il est ainsi possible de cibler un adversaire hors de la portée de l'arme). Si ce second test est réussi, la nouvelle cible est touchée par l'Étoile de la Bête.

Insigne de sang : les combattants amis dont le rang porte la mention « Demi-elfe » gagne la compétence « Enchaînement » tant qu'ils se trouvent, même partiellement, à 15 cm ou moins du porteur de cet équipement.

Rets de chaînes : le porteur de cet équipement est considéré comme étant équipé des trois jeux de Chaînes (Calamités, Supplice et Carnage) décrit dans cette section.

Rictus de Y'Anrylh : au début de chaque tour, avant le Jet de Tactique, Managarm peut choisir d'activer les pouvoirs du Masque :

5 : +1 en FOR

7 : +1 en FOR et ATT

9 : +1 en FOR, ATT et DEF

A la fin du tour, lors de la Phase de résolution des effets négatifs, Managarm doit passer un test de DIS d'une difficulté égale au chiffre précédant les pouvoirs activés. Si elle échoue, elle perd un PV.

3/Artefacts

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

Anneau d'Absence : l'adversaire doit obligatoirement utiliser la Tactique « Tir ciblé » s'il veut tirer sur l'Incarné doté de cet artefact, même si celui-ci est la cible la plus proche du/des tireur/s. 10 points.

Arche des Tourments : seul un Incarné avec la compétence *Commandement* et dont le rang ne comporte pas la mention « Demi-elfe » peut être doté de cet artefact. Chaque fois qu'un combattant, ami ou ennemi, est éliminé dans un rayon de 15 cm du porteur, celui-ci récupère un marqueur « Agonie ». Lors de son activation, le porteur peut utiliser des marqueurs « Agonie » pour générer l'un des effets suivants. Le coût en marqueurs est indiqué en « /X ».

- *Écho de la Bête/X :* un Prêtre adverse dans l'aire d'effet de l'Arche perd X point de FT.
- *Aura de la Bête/2 :* dissipe un sort ou miracle actif dans l'aire d'effet.
- *Sang de la Bête/3 :* redonne un PV à un combattant ami dans l'aire d'effet de l'Arche.
- *Esprit de la Bête/4 :* un combattant ami dans l'aire d'effet de l'Arche gagne la compétence « Furie guerrière » pour le tour à venir.

Un seul effet par activation. 15 points.

Fureur de l'Ynkarô : Seul un Incarné « Demi-elfe » peut posséder cet artefact. Il acquiert la compétence « Possédé » mais ne pourra plus effectuer de Défense soutenue. 10 points.

Lame Vorace : seul un Incarné non « Demi-elfe » peut posséder cet artefact. Les compétence « Ambidextre » et « Contre-attaque » ne peuvent pas être utilisées contre les attaques du porteur. 10

points.

Talisman aux Cinq Lames : seul un Incarné Mystique peut être doté de cet artefact. Lorsqu'un sort ou un miracle adverse est lancé/appelé dans un rayon de 20 cm du porteur, lancez un nombre de D6 égal au nombre de Gemmes/points de FT utilisé par le Mystique adverse. Sur chaque résultat de 4+, votre Mystique récupère immédiatement une Gemme ou un point de FT. 10 points.

4/Tactiques de la Hyène

Baroud • 3 • *Ce soir, nous dînerons en enfer !* • Vous pouvez jouer cette tactique lorsque vous commencez votre premier tour de parole dans un tour. Vous êtes considéré comme ayant la Domination pour le tour à venir.

Rigueur • 2 • *Ne cède rien, mais prends-leur tout !* • Vous pouvez jouer cette tactique pour l'un de vos combattants si celui-ci est au corps à corps. Lors de la prochaine phase de corps à corps, vous placerez vos dés de combat en dernier, quel que soit le résultat du jet d'INI. En contrepartie, vous ne pourrez effectuer aucun mouvement de poursuite.

5/Récupération mystique

Les Arcanistes de Vile-Tis lance un dé de plus lors de la Phase de Récupération mystique pour chaque combattant ami situé, même partiellement, à 15 cm ou moins et au contact d'un adversaire. Un Arcaniste ne peut cependant pas recevoir plus de trois dés de bonus de cette façon.

6/Récapitulatif des Tailles

Taille 2 : Guerrier de sang, Éventreur, Seigneur des carnages, Ashkasa, Scrupule, Velrys

Taille 3 : tous les combattants qui ne sont pas listés ci-dessus.

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Vorace 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/7	5/7	4	0	

Rang: 1, Vile-Tis.
Compétences: Tueur né, Effrayant/5.
Équipements: Chaînes de Carnage.

Croc de Vile-Tis 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/8	4/7	4	1	

Rang: 1, Vile-Tis.
Compétences: Tueur né, Effrayant/6.
Équipements: aucun.

Chasseur de têtes 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	3/5	4/6	4	0	

Rang: 1, Vile-Tis.
Compétences: Tueur né, Effrayant/5, Harcèlement, Tireur/3
Équipements: Etoile de la Bête (6/40).

Guerrier de sang 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	4/5	4/7	4	2	

Rang: 1, Vile-Tis, Demi-elfe
Compétences: Ambidextre.
Équipements: Chaînes de Carnage.

Éclipsante 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	4/7	5/5	4	2	

Rang: 1, Vile-Tis.
Compétences: Tueur né, Effrayant/6, Assassin.
Équipements: Chaînes de Supplice.
Règles spéciales : Sabbat des Ombres.

Maraudeur 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	4/7	5/8	4	1	

Rang: 1, Vile-Tis.
Compétences: Tueur né, Effrayant/6, Furie guerrière.
Équipements: Chaînes de Supplice.

Louve funeste 35 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	5	4/7	5/6	4	2	

Rang: 1, Vile-Tis, Dun Scaith
Compétences: Tueur né, Effrayant/6, Ambidextre.
Équipements: Chaînes de Calamité.

Le Korgan 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/7	3/6	3	0	

Rang: 1, Vile-Tis.
Compétences: Furie guerrière, Bond, Effrayant/5, Éclaireur.
Équipements: Chaînes de Supplice
Règles spéciales : Fléau des Bois Noirs.

2/Les combattants de Rang 2

Éventreur 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/8	5/6	5	2	

Rang: 2, Vile-Tis, Demi-elfe.
Compétences: Assassin, Ambidextre, Éclaireur, Furie guerrière.
Équipements: aucun.

Veneur 50 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/6	5/9	4	2	

Rang: 2, Vile-Tis.
Compétences: Tueur né, Effrayant/7, Possédé, Tireur/4.
Équipements: Arc de Vile-Tis (8/-).

Carnassier	60 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	5/8	6/9	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Vile-Tis. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/7, Possédé. <i>Équipements:</i> Chaînes de Calamité. <i>Règles spéciales :</i> Disciple de la Bête						

Tyran de Vile-Tis	85 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	6/10	6/10	6	3	
<i>Rang:</i> 2, Vile-Tis. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/8, Possédé, Brutal, Acharné <i>Équipements:</i> Chaînes de Carnage.						

3/ Les combattants Mystiques

Maître des Carnages	60 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	5/7	6/7	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/7, Enchaînement, Guerrier-mage de l'Eau/1. <i>Équipements:</i> Chaînes de Carnage/de Supplice <i>Règles spéciales :</i> Voie de la Perfection.						

Seigneur des Carnages	45 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	5/6	5/7	6	2	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis, Demi-elfe. <i>Compétences:</i> Ambidextre, Éclaireur, Guerrier-mage de l'Eau/1. <i>Équipements:</i> Chaînes de Calamité/de Supplice <i>Règles spéciales :</i> Voie de la Perfection.						

4/ Les incarnés

Kassar le Fugitif	85 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	6	6/9	4/7	5	2	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/6, Bretteur, Éclaireur. <i>Équipement :</i> Dague d'Obsidienne.						

Ashkasa	65 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/7	5/7	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis, Incarné, Demi-elfe. <i>Compétences:</i> Ambidextre, Commandement, Bravoure <i>Équipement :</i> Insigne de sang, Chaînes de Carnage.						

Zeïren	75 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	5/9	6/7	6	0	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/7, Implacable/1. <i>Équipement :</i> Astérior, Chaînes de Supplice.						

Kalyar l'Éveillé	90 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	5	5/8	7/7	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/7, Commandement. <i>Équipement :</i> Chaînes de Carnage.						

Kalyar II	100 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	6/8	7/8	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/8, Commandement. <i>Équipement :</i> Chaînes de Calamité.						

Managarm la Traïtresse	100 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	6/8	6/6	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Vile-Tis, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/7, Assassin, Feinte. <i>Équipement :</i> Rictus de Y'anrylh, Chaînes de Supplice. <i>Règles spéciales :</i> Sabbat des Ombres.						

Scrupule 95 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	6/9	6/7	6	2	

Rang: 2, Vile-Tis, Incarné, Demi-elfe.
Compétences: Ambidextre, Assassin, Furie guerrière, Tueur né, Bretteur, Éclaireur.
Équipement : aucun.

Ranghor 115 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	6/9	6/11	6	5	

Rang: 2, Vile-Tis, Incarné, Dun Scaith.
Compétences: Tueur né, Effrayant/8, Possédé, Commandement.
Équipement : Chaînes de Calamité.

Némétis le Sacrilège 70 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	4/7	5/8	5	2	

Rang: 1, Vile-Tis, Incarné.
Compétences: Tueur né, Moine-guerrier/2, Effrayant/6.
Équipement : Chaînes de Carnage.
Règles spéciales : Iconoclaste.
Miracle réservé : **Ombre de la Bête • 3 • Réservé •** un combattant ami • *Mot-clé* • La cible peut immédiatement effectuer une action de « Marche » ou de « Désengagement ». Si elle effectue un « Désengagement », elle remporte automatiquement le test d'INI. Cette Action n'influe pas sur l'activation de la cible si celle-ci n'a pas encore été activée.

Bysra le Shaman Noir 70 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	3/6	4/7	5	3	

Rang: 1, Vile-Tis, Incarné.
Compétences: Tueur né, Effrayant/7, Magicien de l'Eau/2.
Équipement : Chaînes de Supplice.
Sortilège réservé : **Augure sanglante • X • Réservé •** Spécial • 15 cm • *Mot-Clé* • Lancez ce sort lorsqu'un combattant ennemi est éliminé dans l'aire d'effet. Vous gagnez immédiatement un PC.

Bysra le Vagabond Noir 85 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/7	5/7	5	3	

Rang: 1, Vile-Tis, Incarné.
Compétences: Tueur né, Effrayant/8, Guerrier-mage de l'Eau/2, Insensible/1.
Équipement : Chaînes de Carnage.
Sortilège réservé : **Augure sanglante • X • Réservé •** Spécial • 15 cm • *Mot-Clé* • Lancez ce sort lorsqu'un combattant ennemi est éliminé dans l'aire d'effet. Vous gagnez immédiatement un PC.

Velrys Prince des Impurs 100 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/5	5/7	6	4	

Rang: 1, Vile-Tis, Incarné, Demi-elfe.
Compétences: Concentration/2, Contre-attaque, Magicien de l'Eau et des Ténèbres/3.
Équipement : Rets de Chaînes.
Sortilège réservé : **Fugue sournoise • 2 • Réservé •** Personnel • Spécial • *Mot-Clé* • ce sort ne peut être lancé que si Velrys est libre. Il peut immédiatement se déplacer de 20 cm, sans tenir compte des obstacles ou des combattants amis ou ennemis sur son trajet. Il ne peut pas finir au contact d'un adversaire et doit terminer son déplacement à 5 cm ou moins d'un combattant ami.

Chapitre 4 : Affiliations

1/Armageddon

Sentier de perdition (Affiliation): lors du jet de Tactique, l'adversaire lance un dé supplémentaire et conserve le plus bas. Si le Commandeur adverse dispose de la compétence « Commandement », les deux effets s'annulent et il ne lance plus qu'un seul dé. 10 points.

Instinct du guerrier (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Bretteur ». 10 Points.

Seigneur d'apocalypse (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Aucun adversaire dans un rayon de 15 cm ou moins autour de votre Incarné ne peut utiliser ou bénéficier d'une Tactique. 10 Points.

Tueur d'idoles (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Mystique. Chaque fois qu'il élimine un combattant adverse Prêtre, doté de « Féal/X » ou de « Fanatisme », tous vos Prêtres récupèrent immédiatement 1 point de FT. 10 Points.

Combattants réservés :

2/Carnage

Vandales (Affiliation): tous les combattants ennemis doivent faire un test de Peur, contre une valeur de « Effrayant/7 », lorsqu'un de leurs alliés est éliminé au corps à corps dans un rayon de 10 cm ou moins. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Apostat (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Arcaniste. Il peut Censurer les miracles adverses avec ses Gemmes de mana. Les règles de Censure s'appliquent normalement (n'oubliez pas que Vile-Tis est hostile à Arh-Tolth !). 10 Points.

Art de la Furie (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant doté de la règle spéciale « Voie de la Perfection ». Une Gemme d'Eau dépensée pour créer des Points de Furie génère 3 PF au lieu de 2. 5 Points.

Soif de sang (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il peut utiliser son MOU total lorsqu'il effectue un Mouvement de poursuite au lieu de la moitié. 10 Points.

Combattants réservés :

3/Extase

Désaxés (Affiliation): au début de chaque tour, vous pouvez désigner 1 combattant ami par tranche, même incomplète, de 150 PA que vous avez encore en jeu. Le combattant désigné gagne la compétence « Possédé ». 10 points par tranche, même incomplète, de 150 points d'armée.

Évasion de la chair (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Charge bestiale ». 10 Points.

Évasion de l'esprit (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Conscience ». 10 Points.

Exaltation de la souffrance (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Mystique. Il gagne un bonus en RES égal à son niveau de Blessures. 15 Points.

Combattants réservés :

Nekhar l'Extatique						200 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	7/10	8/11	7	6	
<i>Rang:</i> 2, Vile-Tis, Incarné, Extase.						
<i>Compétences:</i> Tueur né, Effrayant/9, Possédé, Commandement, Dur à cuire, Implacable/1.						
<i>Équipement:</i> Chaînes de Calamité.						

4/Impur

Voix de la Bête (Affiliation): le coût de tous les combattants amis dont le rang porte la mention « Demi-elfe » est baissé de 5 points (10 pour les Incarnés). 5 points par groupe de combattants non « Demi-elfe ».

Insoumis (Solo): cette capacité peut être attribué à n'importe quel combattant de Taille 2 ou inférieure. Si un adversaire commence son activation au contact de votre combattant, faites un test de DIS en opposition. Si l'adversaire l'emporte, rien ne se passe. Si c'est une égalité ou que vous l'emportez, le combattant adverse passe sous votre contrôle jusqu'à la phase de résolution des effets négatifs, après quoi votre adversaire en reprend le contrôle normalement. Les Incarnés, les Morts-vivants, les Construct, les Immortels et les Justes ne peuvent pas passer sous votre contrôle. 10 Points.

Sang du Dragon (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant « Demi-elfe ». Il acquiert la compétence « Concentration/1 » ou augmente sa valeur de « Concentration/X » de 1 point. Ne peut se cumuler avec les solos Sang de la Veuve ni Sang d'Émeraude. 10 Points.

Sang d'Émeraude (Solo): cette capacité peut être

attribuée à n'importe quel combattant « Demi-elfe ». Il acquiert la compétence « Régénération/5 ». Ne peut se cumuler avec les solos Sang du Dragon ni Sang de la Veuve. 10 Points.

Sang de la Veuve (Solo): cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant « Demi-elfe ». Il acquiert la compétence « Toxique/4 ». Ne peut se cumuler avec les solos Sang du Dragon ni Sang d'Émeraude. 10 Points.

Subversif (Solo): cette capacité ne peut être attribué qu'au Commandeur. Les effets de la compétence « Commandement » et/ou d'un état-major ne s'appliquent pas dans un rayon de 15 cm autour de votre Commandeur. 10 Points.

Combattants réservés :

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Grimoire des Hurlements, élément affilié/Eau

- x **Appel du sang** • 2 • Niveau 1 • Spécial • Spécial • *Mot-clé* • Désignez une carte de votre séquence qui n'a pas encore été activée. Activez-la immédiatement après avoir fini l'activation de l'Arcaniste qui a lancé ce sort.
- x **Émeute carmine** • 2 • Niveau 1 • un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible doit passer un test de RES de difficulté 8. Si elle échoue, les combattants alliés recevront un bonus de +5 cm à leur MOU total lors d'une Action de Charge ou d'Engagement contre la cible.
- x **Pacte des enchaînés** • 3 • Niveau 1 • un combattant ami • 15 cm • *Mot-clé* • Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant ami équipé de Chaînes de Carnage, de Calamité ou de Supplice et engagé au Corps à Corps. La cible perd un dé de combat jusqu'à la fin du tour. En contrepartie, l'Arcaniste bénéficie de certains bonus. Si la cible est équipée de *Chaîne de Carnage*, l'Arcaniste gagne un dé de combat jusqu'à la fin du tour. Si la cible est équipée de *Chaîne de Calamités*, l'Arcaniste augmente sa DEF de 2 points jusqu'à la fin du tour. Si la cible est équipée de *Chaîne de Supplice*, l'Arcaniste augmente son INI de 2 points jusqu'à la fin du tour. Un Arcaniste ne peut pas lancer ce sort sur lui-même.
- x **Piège des loups** • 2 • Niveau 1 • un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible perdra 1 PV la prochaine fois qu'elle se déplacera, quel que soit le mouvement entrepris (Charge, Marche, Mouvement de poursuite ou autre). Si elle se déplace grâce à un sort ou un miracle, ce sort est sans effet (mais reste actif jusqu'au prochain mouvement « normal » de la cible).
- x **Déchéance inéluctable** • X • Niveau 2 • un combattant ennemi • 15 cm • *Mot-clé* • La cible subit un malus en RES égal à X (max -3) pour le prochain jet d'attaque ou de tir qui portera contre lui.
- x **Festin sacré** • 2 • Niveau 2 • un combattant ami • 20 cm • *Mot-clé* • Le prochain adversaire éliminé par la cible permettra à celle-ci, si elle le souhaite, de regagner un point de vie. Dans ce cas, elle ne pourra pas faire de Mouvement de Poursuite. Si la victime sacrificielle est un Prêtre, la cible sera soignée de deux points de vie! Un combattant donné ne peut bénéficier que d'un seul Festin Sacré à la fois. Le sort cesse d'agir dès que la cible bénéficie de son effet. Il est impossible de dévorer les entrailles d'un Mort-Vivant, d'un Construct, d'un Immortel ou d'un Être élémentaire.
- x **Garde sanglante** • 2 • Niveau 2 • un combattant ami • 20 cm • *Mot-clé* • La cible gagne la compétence « Instinct de survie/4 ».
- x **Morsure de l'âme** • X • Niveau 2 • un Prêtre ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible ne peut plus être appelée de Miracle jusqu'à la fin du tour, à moins de réussir un test de DIS d'une difficulté égale à X*2 avant chaque appel.
- x **Orgueil des enchaînés** • 3 • Niveau 2 • un combattant ami • 15 cm • *Mot-clé* • Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant ami équipé de Chaînes de Carnage, de Calamité ou de Supplice. La cible gagne un bonus en fonction des chaînes utilisées.
 - *Chaîne de Calamités* : la cible peut immédiatement effectuer un test de FOR en opposition avec un adversaire à 7,5 cm ou moins. Si l'adversaire l'emporte, rien ne se passe. Si c'est une égalité ou que vous l'emportez, le combattant adverse est immédiatement amené au contact de votre combattant.
 - *Chaîne de Supplice* : la cible augmente sa valeur de « Effrayant/X » de 2 points. S'il ne possède pas cette compétence, cet effet ne s'applique pas.
 - *Chaîne de Carnage* : les combattants adverses au contact de la cible ne peuvent pas utiliser d'attaques de soutien ce tour.

Un Arcaniste ne peut pas lancer ce sort sur lui-même.
- x **Malédiction du Fauve** • 4 • Niveau 3 • un combattant ami • 20 cm • *Mot-clé* • Lancez ce sort au moment où un combattant ami est éliminé. Tous les combattants adverses à 5 cm ou moins de la cible perdent immédiatement un PV.
- x **Massacre** • 4 • Niveau 3 • un combattant ami • 15 cm • *Mot-clé* • La cible gagne la

compétence « Implacable/1 » ou augmente sa valeur de « Implacable/X » de 1 point.

2/Miracles

Monothéisme (Vile-Tis), Hostilité/Arh-Tolth

- x **Désaveu mystique • 3 • Niveau 1 • un combattant ennemi • Mot-clé** • Ce Miracle ne peut être lancé qu'au moment où un Arcaniste ennemi tente une incantation dans un rayon de 30 cm de votre Prêtre. Le sort adverse est automatiquement dissipé. Ce miracle fonctionne même contre les Arcanistes Orques ou les Psycho-mutants Gobelins, qu'il est normalement impossible de Contrer.
- x **Voracité de la Bête • 2 • Niveau 1 • un combattant ami • Mot-clé** • A chaque fois que le combattant cible tue un combattant adverse, les Prêtres ennemis récupéreront un point de FT en moins lors de la prochaine phase de Récupération mystique, jusqu'à un minimum de zéro.
- x **Aura de profanation • 3 • Niveau 2 • Spécial • Mot-clé** • Pour chaque Miracle ennemi prenant effet dans un rayon de 20 cm ou moins de votre Prêtre, le Prêtre adverse ayant appelé ledit Miracle perd 1 PV. Ne fonctionne pas de manière rétroactive sur les Miracles déjà actifs.
- x **Paradoxe de la Bête • X+1 • Niveau 2 • Spécial • Mot-clé** • ce Miracle ne peut être lancé qu'au moment où un Prêtre ennemi tente un appel dans un rayon de 30 cm de votre Prêtre. Dépensez le nombre de points de FT requis (X est égal au nombre de points de FT que l'adversaire a dépensé pour appeler son Miracle) pour activer le Miracle adverse comme si vous l'aviez vous-même appelé. Les indications spécifiques de race deviennent « Vile-Tis » dans le cas des Miracles ciblant des combattants alliés. Notez que le Miracle adverse est appelé normalement (si celui-ci venait à éliminer votre Prêtre, vous pouvez cependant lancer ce Miracle).