



les studios du dragon rose

LE MINOTAURE

LIVRE 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 du Minotaure.....	5
5/Récupération mystique.....	5
Chapitre 3 : Les Combattants.....	7
1/Les combattants de Rang 1.....	7
2/Les combattants de Rang 2.....	7
3/Les combattants Mystiques.....	8
4/Les incarnés.....	8
Chapitre 4 : Affiliations.....	11
1/Horde de Murgan.....	11
2/L'Autre Monde.....	11
3/Kel-An-Tiraidh.....	12
4/Gardiens du Scâth.....	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

Amant de la Déesse-Terre : lorsqu'un combattant ami est tué dans un rayon de 15 cm ou moins d'un combattant doté de cette capacité, lancez D6 pour son jet de Transformation :

1-2 : rien ne se passe.

3-4 : le combattant se transforme en Guerrier Spasme.

5-6 : le guerrier se transforme en Guerrier Spasme et est soigné de toutes ses blessures.

Une transformation est définitive.

Un combattant doté de cette capacité, ne peut pas faire de jet de Transformation s'il est lui-même tué.

Guerrier Spasme					Spécial	
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	6/10	4/6	6	0	
<i>Rang</i> : 2, Minotaure.						
<i>Compétences</i> : Furie guerrière, Effrayant/6, Brute Epaisse.						
<i>Équipements</i> : Aucun.						

Contemplateur du Destin : une fois par tour, au début ou à la fin de l'activation du combattant doté de cette capacité, désignez un Incarné ami à 15 cm ou moins du combattant. Cet Incarné bénéficiera alors de l'aide du destin pour quelques instants. Avant n'importe quel jet de ce dernier, l'Oracle de Danu pourra dépenser jusqu'à 2 points de FT pour aider cet Incarné. Le résultat final du jet sera alors augmenté d'un nombre de points égal à la F.T. dépensée. Un Incarné ne peut être la cible de cette capacité qu'une fois par tour.

Envoûtement des Gesas : pour chaque combattant doté de cette capacité présent dans votre armée, vous pouvez attribuer un Gesa de votre choix à une figurine, au début de la partie. Plusieurs combattants dotés de cette capacité peuvent choisir de donner le même Gesa à différents guerriers, ou de multiples Gesas au même combattant. Les effets durent toute la partie.

Tatouage de Douleur : Implacable/1

Sceau des Eléments : Insensible/2

Talisman Ecarlate : Brute épaisse

Une Pierre-plate : Dur à cuire

Collier de Sidhe : Charge bestiale

Bracelet-serpent : Toxique/5

Hypérien : un combattant doté de cette capacité dispose de la compétence Immunité/peur. De plus, un combattant ennemi doté de la compétence Mort-vivant/X ou Possédé perd 1 PV lors de la phase de Résolution des effets négatif s'il est au contact d'un Hypérien.

Reine des Fiannas : les Fiannas, Musiciennes Fiannas et Portes-Totem Fiannas bénéficient de la compétence Renfort/1 tant que le combattant doté de cette capacité est présent sur le terrain. Les Fiannas, Musiciennes Fiannas et Portes-Totem Fiannas remises en jeu grâce à cette compétence doivent être déployé à 20 cm ou moins du combattant doté de cette capacité et jamais au contact d'un adversaire. Si ce n'est pas possible, elles ne peuvent pas être remises en jeu. Enfin, le nombre de Fiannas, Musiciennes Fiannas et Portes-Totem Fiannas pouvant être remises en jeu grâce à la compétence induite par cette capacité n'est pas limité.

Sinshera et Viraë : Sinshera ne peut être incorporé qu'en un seul exemplaire par armée même si elle n'est pas considérée comme étant un incarné. De plus Sinshera ne peut être incorporée dans un armée que si Viraë en fait également partie. Lors du déploiement, Sinshera est déployée en même temps que Viraë et à 10 cm ou moins de celle-ci. Elle bénéficie alors des effets de jeu s'appliquant au déploiement de Viraë (éclaireur, etc...). De plus, au cours de la partie, tant que Sinshera est à 10 cm ou moins de Viraë, elle bénéficie de la compétence « Instinct de Survie/X », ou X est égal au score de la compétence « Instinct de Survie/X » de Viraë.

2/Équipements

Arc : Arme de tir. Portée maximale : 60 cm. Force : 4.

Arc Dragon : Arme de tir. Portée maximale : 75 cm. Force : 6. Si Hogarth effectue une action de Tir Précis, il n'est pas obligé de tirer sur la cible la plus proche, il peut tirer sur n'importe quel adversaire à portée.

Cœur de Fureur : tous les Guerrier Fureur présents à 15 cm ou moins de Malek gagnent la compétence Possédé. Malek bénéficie lui-même de cet effet.

Gae Bolga : arme de tir. Portée maximale : 40. Force : 8. Tir d'assaut. Si Tanath manque ou tue sa cible suite à un tir, la Gae Bolga lui revient en main d'elle même. Si par contre une Blessure est infligée par la Gae Bolga, celle-ci reste plantée dans la cible.

Placez un marqueur sur la figurine. Dès que Tanath entre en contact socle à socle avec cette figurine, il arrache la Gae Bolga, causant une blessure. Tanath ne peut plus tirer tant qu'il n'a pas récupéré sa lance magique. Seul Tanath peut arracher la Gae Bolga de sa victime.

Icône de la Déesse-Terre : vous pouvez dépenser des points de FT pour améliorer la compétence Instinct de survie/X du combattant doté de cet équipement. 1 point de FT abaisse le score de la compétence de 1 point, jusqu'à un minimum de 2.

Idole de Danu : les Guerriers de Danu présents à 15 cm ou moins de Koren peuvent relancer leur jet de Transformation si celui-ci ne leur convient pas.

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.

Masque de Contemplation : au début de chaque tour, lancez un D6 pour déterminer le bonus dont bénéficiera le porteur jusqu'à la fin du tour :

1-2 Incarnation du Roi : +1 en DIS et COU.

3-4 Quiétude : un D6 supplémentaire lors de la phase de récupération mystique.

5-6 Apogée mystique : le coût des sorts en gemmes est baissé de 1, avec un minimum de 1 gemme.

Sagaie : arme de tir. Portée maximale : 30 cm. Force : 5. Tir d'assaut.

Sceau des Chroniqueurs : lorsque Kelen tente de contrer un sort adverse, il n'a pas besoin de disposer d'une ligne de vue sur le magicien adverse. De plus, sa valeur mystique est considérée comme égale à 4 au lieu de 2.

Tranche-gorge : arme de tir. Portée maximale : 20 cm. Force : 6. Tir d'assaut.

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).

Épée d'Argile : Seul un Incarné non mystique peut posséder cet artefact. Le porteur lira toujours ses seuils de Blessures dans la colonne +3/+4, quelle que soit sa FOR et la RES adverse. L'épée d'Argile ne peut être utilisée que par un combattant de Taille Normale. 20 points.

Ceinturon de Siobhan : Un Incarné doté de cet artefact ne peut jamais perdre plus de 2 PV suite à un jet de blessure. 20 points.

Gesa-Tornado : Un Incarné doté de cet artefact

réussira toujours ses actions de Retraite et Désengagement sur du 2+, quel que soit le nombre d'adversaires à son contact (il ne peut cependant exécuter ces actions si aucun de ses côtés n'est libre). De plus, il gagne un bonus de +1 en FOR jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire qu'il élimine au corps à corps, jusqu'à un maximum de +4. 15 points.

Martyr de Danu : Seul un Incarné Prêtre peut posséder cet artefact. Tout combattant ami qui meurt dans un rayon de 15 cm ou moins du Prêtre génère un marqueur à placer à côté de ce dernier. Ces marqueurs comptent comme des croyants alliés dans le calcul de la récupération mystique du Prêtre. 10 points.

Serpe de Ronces : Seul un Incarné arcaniste peut posséder cet artefact. Vous pouvez relancer le jet de Récupération mystique si le résultat ne vous convient pas. Si vous ne le faites pas, le porteur de la Serpe de Ronces disposera de 5 points de FOR supplémentaires le tour prochain, qu'il peut librement répartir entre lui et les combattants amis à 10 cm. 15 points.

4/Tactiques du Minotaure

Impétuosité • 2 • *Laissez-nous passer !* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de résoudre une Charge ou un Engagement avec une carte. Les combattants du groupe peuvent passer au travers des combattants adverses, au prix d'un test en opposition entre leur FOR et la RES de l'adversaire. Si le test est un échec, il reste au contact du/des combattant/s qu'ils ont tenté/s de traverser.

Ouragan de Kel • 3 • *Kel gu bra !* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment où vous commencez votre premier tour de paroles dans un tour. Pendant ce tour, tous vos combattants réussiront automatiquement leur test d'INI pour les Actions « Retraite » et « Désengagement ».

5/Récupération mystique

Lors de son activation, un Arcaniste du Minotaure peut utiliser un sort spécial, connu uniquement de ce peuple, la Source Élémentaire. L'utilisation de ce sort n'est pas comptée dans le nombre de sort qu'un Arcaniste peut lancer par tour.

- x **Source Élémentaire • X • Niveau 1 • Spécial • Spécial • *Elémentaire mon cher Sessair* •** Lancez un D6. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau mystique de l'Arcaniste, placez un marqueur à son contact pour représenter la Source. Dépensez alors X gemmes d'un élément défini (Terre, Air, Eau ou Feu) et lancez ensuite X D6 (maximum de X : 3). Le total des dés indique le nombre de gemmes de l'élément défini que contient la Source.

N'importe quel Arcaniste ami au contact de la Source peut y prendre des gemmes lors de la phase de Récupération mystique. Lorsqu'une source est vide, elle disparaît. Il ne peut y avoir qu'une Source à la fois sur le terrain.

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Guerrier Tribal 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/6	2/4	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Gardien de la Lande 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/4	2/3	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Sagaie (5/30).						

Archer Tribal 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/4	2/3	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Arc (4/60).						

Vétéran Tribal 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/6	2/4	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Brute Epaisse. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Fiana 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/6	3/3	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Féroce. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Guerrier Fureur 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/7	3/3	5	1	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Cri de Guerre/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Porte-Étendard Tribal 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	2/4	5	1	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière. <i>Équipements:</i> Étendard.						

Musicien Tribal 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	2/4	3	2	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière. <i>Équipements:</i> Instrument.						

Porte-Totem Fianna 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	3/4	5	2	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Féroce. <i>Équipements:</i> Étendard.						

Musicienne Fianna 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	3/4	4	3	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Féroce. <i>Équipements:</i> Instrument.						

2/Les combattants de Rang 2

Guerrier de Danu 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/7	3/4	5	1	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règles Spéciales :</i> Amant de la Déesse Terre						

Barbare Géant						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	4/9	3/7	5	1	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Bravoure, Dur à cuire, Acharné.. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Centaure Tribal						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	5	4/6	4/5	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Charge Bestiale, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Tranche-gorge (6/20).						

Centaure Archer						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	4	4/5	4/5	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Harcèlement, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Arc (4/60).						

Minotaure						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	3	5/10	3/9	5	1	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Charge Bestiale, Effrayant/7, Brute Épaisse. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Chasseur						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/8	3/5	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Éclaireur, Harcèlement, Tir Instinctif, Tireur/2. <i>Équipements:</i> Sagaie(5/30).						

Sinshera						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	4/7	3/7	6	0	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Immunité/Peur, Effrayant/6, Possédé. <i>Règles spéciales:</i> Sinshera et Viraë.						

3/ Les combattants Mystiques

Druide						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/6	3/5	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Guerrier-Mage des 4 Éléments/1, Instinct de Survie/5. <i>Équipements:</i> Lance. <i>Règle Spéciales :</i> Envoûtements des Gésas.						

Oracle de Danu						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	4/5	4	3	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Moine-Guerrier/1, Conscience. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle Spéciales :</i> Contemplateur du Destin.						

4/ Les incarnés

Markhan le Farouche						45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	4/9	4/5	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Commandement. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Hogart le Colosse						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/9	4/7	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Commandement, Tireur/3, Brute Épaisse. <i>Équipements:</i> Arc Dragon (6/75).						

Gwenlaen l'Orgueilleuse						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	5/7	5/5	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Commandement, Bretteur, Féroce. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Malek l'Assoiffé						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	6	6/9	3/5	6	2	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Cri de Guerre/6, Charge Bestiale. <i>Équipements:</i> Idole de Danu.						

Koren l'élú						115 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	7/10	5/7	7	1	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Tueur Né, Effrayant/7, Immunité/Peur. <i>Équipements:</i> Coeur de Fureur.						

Tanath le Jeune Cornu						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	6	6/10	5/7	6	4	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Éclaireur, Bravoure, Harcèlement, Tir Instinctif, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Gae Bolga (6/30).						

Baal le Conquérant						145 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	7	7/10	6/8	7	6	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Charge Bestiale. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Orhain l'érudit						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/3	2/4	5	4	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Fidèle/2. <i>Miracle réservé :</i> Arbitrage Divin • 2 • Réservé • Le joueur • <i>Les Dieux trancheront</i> • Ce miracle doit être appelé avant le jet de tactique. Lors du tour qui suit l'appel de ce miracle, pour chaque tst en opposition qui se solde par une égalité, vous êtes considérés comme l'ayant emporté.						

Viraë, Prêtresse Fianna						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	6/8	6/6	7	5	
<i>Rang:</i> 2, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Commandement, Moine-Guerrier/2, Instinct de Survie/6, Piété/+1. <i>Équipement:</i> Icône de la Déesse-Terre. <i>Règles Spéciales:</i> Reine des Fiannas. <i>Miracle réservé :</i> Envoutement de Fiann • 3 • Réservé • Une Fianna Alliée • <i>Massacre les faibles!</i> • La cible acquiert les compétences « Tueur Né », « Coup de Maître » et « Possédé » jusqu'à la fin du tour.						

Kyran le Chasseur						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	3/3	2/4	6	2	
<i>Rang:</i> 1, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Lévitiation, Magicien des 4 Éléments/2. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Nymphe • X (Eau) • Réservé • Un combattant allié • 15 cm • <i>Où as-tu mal, mortel?</i> • La cible est soignée de X cran de blessures. Lancer un D6 à chaque fois que ce sortilège est lancé sur un autre combattant que Kyran. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de PV récupérés par la cible ce sortilège ne peut être de nouveau lancé jusqu'à la fin de la partie.						

Kyran II						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	3/4	3/5	6	4	
<p><i>Rang:</i> 2, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Lévitacion, Magicien des 4 Éléments/3. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Nymphe • X (Eau) • Réserve • Un combattant allié • 15 cm • Où as-tu mal, mortel? • La cible est soigné de X cran de blessures. Lancer un D6 à chaque fois que ce sortilège est lancé sur un autre combattant que Kyran. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de PV récupérés par la cible ce sortilège ne peut être de nouveau lancé jusqu'à la fin de la partie.</p>						

Enoch l'Elementaliste						90 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	4/6	3/7	6	5	
<p><i>Rang:</i> 2, Minotaure, Incarné. <i>Compétences:</i> Furie Guerrière, Commandement, Brute Épaisse, Magicien des 4 Éléments/2. <i>Équipements:</i> Masque de Contemplation. <i>Sortilège réservé :</i> Sang-Froid • X (Eau) • Réserve • Un combattant ennemi • 20 cm • Je vais te refroidir • Une fois ce sortilège lancé avec succès, il reste actif jusqu'à la fin de la partie (à moins d'être dissipé ou si Enoch est retiré du terrain), sans avoir besoin d'être entretenu. Lors de chaque phase d'Entretien (Résolution des effets négatifs) effectuez un test en opposition entre la FOR d'Enoch et la RES de la cible. Si vous l'emportez la cible perd 1 PV.</p>						

Chapitre 4 : Affiliations

1/Horde de Murgan

Légendes (Affiliation) : Lors de la constitution de votre armée, chaque groupe de combattants suivants voient sa valeur en PA diminuée de X : Centaure tribal/archer (X = 5), Barbare géant (X=10), Minotaure (X=10), Baal le Conquérant (X=10). Payez en revanche 5 points par carte de combattants ne faisant pas partie de ceux énuméré ci-dessus (excepté pour les Fils d'Ogmios).

Conteur (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Fils d'Ogmios, Centaure tribal/archer ou Minotaure non-incarné. Il acquiert les capacités d'un Guerrier-mage de X/1, avec tout ce que cela implique. Les éléments maîtrisés dépendent du combattant.

- Fils d'Ogmios : X correspond à Terre et Eau
- Centaure : X correspond à Terre et Air
- Minotaure : X correspond à Terre et Feu

Un seul solo Conteur peut être attribué par tranche, même incomplète, de 250 points d'armée. 15 Points.

Enfants du Creuset (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Barbare Géant, Centaure tribal/archer ou Fils d'Ogmios non Incarné. Il acquiert Renfort/2. 10 Points.

Descendant Ogmanan (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Centaure tribal, Centaure archer, Barbare géant, Minotaure ou Fils d'Ogmios non-incarné. Il est désormais considéré comme un Incarné et bénéficie de la compétence Commandement. Son statut d'Incarné lui donne accès aux avantages de ce type de combattant, excepté les bonus énumérés Chap. 3, Sec. 12, p. 8 du Livret de Règles. Il est impossible de combiner ce solo avec les solos Conteur ou Enfants du Creuset. 15 Points.

Combattants réservés :

Fils d'Ogmios						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	6/10	4/7	6	2	
<i>Rang</i> : 2, Minotaure, Horde de Murgan.						
<i>Compétences</i> : Furie Guerrière, Bravoure, Dur à Cuire, Implacable/1.						
<i>Équipements</i> : Aucun.						

2/L'Autre Monde

Faveur des Éléments (Affiliation) : Tout combattant du Minotaure bénéficie de d'un bonus tant qu'il se trouve (même partiellement) à 20 cm ou moins d'un Être élémentaire ami d'une Valeur

stratégique supérieure ou égale à 70 P.A. Le bonus varie suivant le type d'élément de l'élémentaire.

- Air : + 1 INI
- Eau : + 1 DEF
- Feu : + 1 FOR
- Terre : + 1 RES

Plusieurs caractéristiques peuvent être augmentées si des élémentaires d'éléments différents sont à portée. Une caractéristique donnée ne peut être augmentée que de +1 grâce à cette capacité, même si plusieurs élémentaires du même élément sont à portée. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Inspiration shamanique (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Arcaniste du Minotaure. A chaque fois qu'il active un sort avec succès, lancez un D6. Si le résultat du dé est strictement supérieur au nombre de gemmes utilisées pour lancer le sort, vous récupérez immédiatement ces mêmes gemmes, moins une. 15 Points.

Parent-esprit (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-mystique. Un magicien ami peut dépenser une gemme de sa réserve sur un combattant doté de ce solo et situé à 15 cm ou moins. Le combattant acquiert alors un bonus en fonction de la gemme dépensée:

- Feu : +1 en COU
- Eau : +1 en INI
- Air : + 2,5 en MOU
- Terre : +1 en RES

Un même combattant ne peut bénéficier de trois fois du même bonus pour une même caractéristique. 15 Points.

Émissaire des Sihirs (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Arcaniste. Le coût en gemmes des sorts d'invocation d'être Élémentaire et réduit de 2 . 15 Points.

Combattants réservés :

Kelen la Treizième Voix						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/8	5/7	6	3	
<i>Rang</i> : 2, Minotaure, Incarné, l'Autre Monde.						
<i>Compétences</i> : Furie Guerrière, Lévitiation, Guerrier-Mage des 4 Éléments et de la Lumière/2.						
<i>Équipements</i> : Sceau des Chroniqueurs.						
<i>Règles spéciales</i> : Hypérien, Envôtement de Gesas						
<i>Sortilège réservé</i> : Treizième Voix • 3 (Lumière) •						
Réservé • Personnel • Personnel • <i>Écoutez la voix des chroniqueurs</i> • Une fois ce sortilège lancé avec succès vous pourrez choisir le premier combat lors de la phase de combat même si vous n'êtes pas le dominant.						

3/Kel-An-Tiraidh

Guerriers de la Déesse-Terre (Affiliation) : Les combattants Minotaure affiliés acquiert Martyr/1. 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Fille de Danu (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quelle Fianna non Incarnée. Choisissez une *matra* tutélaire et appliquez les bonus jusqu'à la fin de la partie :

Fiann : Les combattants amis à 10 cm ou moins gagnent Implacable/1.

Siobhan : Elle gagne Soin/2.

Neraidh : Les combattants amis à 10 cm ou moins gagnent Acharné.

Les combattantes d'un groupe donné doivent toutes avoir la même *matra*. 15 Points.

Tête brûlée (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Mystique. Il bénéficie de +1 RES par combattant ennemi en contact socle à socle avec lui (max : +4). 15 Points.

Cerf de Kel-An-Tiraidh (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant disposant d'une arme de tir permettant d'effectuer un Tir d'assaut. Il bénéficie d'un bonus de +2 à son test de tir lors de la résolution d'un tir d'assaut. 10 Points.

4/Gardiens du Scâth

Tribu des Ombres (Affiliation) : Une fois le déploiement terminé, tous vos combattants sont considérés comme « cachés » tel que cela est décrit dans la description de la compétence « Éclaireur ». Les mêmes règles de détection s'appliquent. 20 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Héros du Scâth (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Il gagne les compétences « Éthéré » et « Immunité/Peur ». En contrepartie, il perd la compétence Commandement s'il la possède. Un seul Incarné de l'armée peut posséder ce Solo. 20 Points.

Hurlements d'Outre-tombe (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-mystique. Il gagne Cri de guerre/7. S'il possède déjà Cri de guerre/X, il utilise la meilleure valeur entre 7 et X. 10 Points.

Dispersion des Ténèbres (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Arcaniste. Il dispose d'un bonus de +2 à ses tests de Contre lorsqu'il effectue un tel jet contre un Arcaniste issu des peuples suivants : Bélier, Cerf et Hyde.

Combattants réservés :

Bragh An Scathar						95 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	6/11	4/8	7	2	
<i>Rang</i> : 2, Minotaure, Incarné, Gardien du Scâth.						
<i>Compétences</i> : Furie Guerrière, Implacable/1, Brute Épaisse, Dur à Cuire, Bravoure.						
<i>Équipements</i> : Aucun.						

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

- x **Vent tourbillonnant • 3 (Air) • Niveau 1**
 - Un combattant allié de taille normal • 15 cm • *Le vent des plaines te protège* • La cible gagne un bonus en DEF égal à son INI et ne peut plus être prise pour cible par les tirs jusqu'à la fin du tour. En contrepartie, elle ne pourra pas faire usage de la défense soutenue ni bénéficier ou apporter des attaques de soutien.
- x **Coeur Ardent • 2 (Feu) • Niveau 1** • Un combattant allié • 15 cm • *Fie-toi à ton épée* • La cible de ce sortilège peut, pour l'une de ses attaques au corps à corps du tour, utiliser un D10 au lieu d'un D6. Le 0 est égal à 0 et il n'est pas possible d'utiliser ce D10 lors d'un coup de maître.
- x **Onguent de Soins • 2 (Terre) • Niveau 1**
 - Un combattant allié • Contact • *Un Barbare n'a jamais mal* • La cible est soigné d'une blessure.
- x **Lamentation de Danu • 1 (Eau) • Niveau 1** • Un Guerrier de Danu allié • 10 cm • *Pleure tes frères perdus* • La cible peut effectuer immédiatement un jet de transformation.
- x **Rage du Guerrier • 3 (Feu) • Niveau 2**
 - Un Combattant allié • 15 cm • *Écrase tes ennemis!* • La cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes, pour peu qu'elle dispose de suffisamment de dés en attaque. Par exemple, si la cible affronte deux adversaires et qu'elle a placé 3 dés en attaque, elle pourra attaquer trois fois au lieu de deux, comme ce serait normalement le cas. Cette attaque bonus peut cibler n'importe quel adversaire.
- x **Rugissement Primal • 3 (Air) • Niveau 2** • Personnel • Spécial • *Nés pour être sauvage* • Tous les combattants alliés sont automatiquement ralliés.
- x **Enlèvement • 2 (Terre) • Niveau 2** • Un combattant ennemi • 15 cm • *Ne bouge plus!* • La cible ne peut plus effectuer de mouvements de poursuite. Ses tests d'INI lors de la résolution des actions Retraite et Désengagement sont affectés d'un malus de -2.

- x **Bulbe Empoisonné • 2 (Eau) • Niveau 2** • Un combattant ennemi • 20 cm • *Défense naturelle* • Placez un marqueur Toxique sur la cible. Si la cible est dans un élément de terrain de nature végétal, placez en deux.
- x **Spectre de l'Ambact • 4 (Eau) • Niveau 2** • Un combattant allié • 15 cm • *Vieille sur lui* • La figurine ciblée dispose d'un dé de Défense supplémentaire. Ce dé est indépendant du combattant et s'applique même si la cible ne peut normalement placer aucun dé en Défense. Le Spectre de l'Ambact possède une caractéristique de Défense égale à 4 qui ne peut être modifiée d'aucune manière. Ce dé ne peut pas servir pour réaliser une Contre-Attaque, même si la cible possède la Compétence « Ambidextre ».
- x **Cuirasse de Terre • X (Terre) • Niveau 3** • Un combattant allié • 15 cm • *Ard'Roc* • La cible bénéficie d'un bonus en RES égal à X-1, avec un bonus maximum de +4.
- x **Feu Dévorant • X (Feu) • Niveau 3** • Spécial • Spécial • *Ça va brûler!* • Tous les combattants ennemis à 10 cm ou moins du magicien subissent un jet de blessure de FOR 8. Le seuil d'attaque est égal à X-1 moins l'INI des adversaires ciblés.
- x **Rafale • 3 (Air) • Niveau 3** • Personnel • Spécial • *Qui sème le vent?* • Les combattants adverses qui veulent engager ou charger le magicien doivent réussir un test de FOR de difficulté 9.

2/Miracles

Polythéisme (Danu). Hostilité Cernunnos.

- x **Fureur de Fiann • 2 • Niveau 1** • Un combattant allié • *Essaye de m'arrêter!* • Les compétences Ambidextre et Contre-attaque sont inutilisables contre les attaques de la cible.
- x **Compassion de Neraidh • 2 • Niveau 1**
 - Un combattant allié • *Crois-tu qu'on vive éternellement* • Ce miracle doit cibler un combattant ami au moment où celui-ci est tué. Vous pouvez rendre un PV à un combattant ami à 10 cm de la cible.
- x **Réconfort de Siobhan • 2 • Niveau 1**
 - Un combattant allié • *De quoi as-tu peur?* • la cible est ralliée, tous les sorts ou miracles qui l'affectaient sont dissipés et ses marqueurs « Toxique » sont retirés. En contrepartie, la cible ne pourra pas utiliser la « Furie guerrière » ce tour.

- x **Ramure du Cerf • 2 • Niveau 2 •** Un incarné allié • *Suivez le Cornu* • Les combattants amis à 15 cm ou moins de la cible gagnent la compétence Bravoure. La cible bénéficie aussi de cet effet.
- x **Présage de Cianath • 3 • Niveau 2 •** Un combattant allié • *J'ai vu le futur* • La cible peut déclarer l'utilisation de sa Furie guerrière après le jet d'Initiative.
- x **Vigueur de la Déesse-Terre • 3 • Niveau 2 • Personnel •** *Danu, prête-moi ta force* • La cible bénéficie des bonus suivants : INI +1, ATT +1, FOR +2 jusqu'à la fin du tour.