



les studios du dragon rose

LE SERPENT

LIVRET D'ARMEE 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.....4
 - 4/Tactiques du Serpent.....4
 - 5/Récupération mystique.....4
 - 6/Récapitulatif des Tailles.....4
- Chapitre 3 : Les Combattants.....5**
 - 1/Les combattants de Rang 1.....5
 - 2/Les combattants de Rang 2.....5
 - 3/Les combattants Mystiques.....5
 - 4/Les incarnés.....5
- Chapitre 4 : Affiliations.....7**
- Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....8**
 - 1/Sortilèges.....8
 - 2/Miracles.....8

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

Apostasie guerrière : au début de la partie, choisissez une compétence bonus parmi celles proposées ci-dessous pour chaque groupe de combattants doté de cette capacité.

Hérésie : Enchaînement

Perfidie : Ambidextre

Schisme : Insensible/2

2/Équipements

Arc ophidien : arme de tir, normal. Portée maximum : 70 cm. Force : 5.

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 de défense d'un combattant allié à son contact.

Ombrelle d'Arykao : S'ygma et tous les combattants amis présents, même partiellement, à 15 cm ou moins de lui disposent de la compétence « Insensible/1 » contre les Sortilèges adverses (« Insensible/2 » si le sortilège est composé, même partiellement de Lumière). Ne fonctionne pas contre les Miracles.

18 : arme de tir, artillerie perforante. Portée maximum : illimitée cm. Force : 8. Le porteur n'est pas obligé de choisir la cible la plus proche, il peut choisir celle qu'il veut. De plus, la FOR de l'arme est augmentée de la différence entre le résultat du jet et la difficulté de ce jet. Par exemple, si la difficulté est de 5 et que le jet donne 7, la FOR est augmentée de 2 points.

3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux Incarnés seulement (voir Règles, page 24).

Lame vorpale ophidienne : un Incarné doté de cet artefact lit toujours ses jet de blessure dans la colonne +1/+2, quelle que soit sa FOR ou la RES adverse. 10 points.

Orbe de désintégration : Seul un Incarné Arcaniste peut posséder cet artefact. Une fois par tour, il peut activer le pouvoir de l'Orbe en dépensant entre 1 et 5 Gemmes de n'importe quel élément. Désignez ensuite un combattant adverse situé, même partiellement, à 20 cm ou moins de

l'Arcaniste et au même pallier. Celui-ci encaisse immédiatement un jet de blessure de FOR égale au nombre de Gemmes investies multipliées par 3, avec un seuil d'attaque égal au niveau mystique de l'Arcaniste. Un combattant éliminé grâce à cet artefact ne peut pas revenir en jeu, de quelque manière que ce soit. 20 points.

4/Tactiques du Serpent

Frappe cobra • 2 • *Où crois-tu aller ?* • Vous pouvez jouer cette tactique sur un combattant ami si celui-ci est au corps à corps. Les adversaires à son contact qui tenteront une Action de Désengagement subiront automatiquement une attaque d'opportunité, même s'ils ont réussi leur jet d'INI.

Progression python • 2 • *Étouffez tout espoir* • Vous pouvez jouer cette tactique sur un combattant ami si celui-ci est au corps à corps. Lors de son activation, il peut effectuer une Action de Marche mais doit finir au contact de son/ses adversaire/s initial/aux. Ce mouvement n'est pas considéré comme un Désengagement.

5/Récupération mystique

Lors de la phase de récupération mystique, tous vos Arcanistes récupèrent une Gemme supplémentaire de l'élément de votre choix pour chaque démonstration de vice de la part de votre adversaire au cours du tour passé (notez que s'il cède après la phase de récupération mais avant la fin du tour, vous ne pourrez rien revendiquer, eh oui). Voici les démonstrations de vice approuvées par les créateurs : mettre plus de deux minutes à jouer un tour de parole dénote de *paresse*, mentionner l'anatomie génitale masculine et/ou féminine (dans n'importe quelle langue) ou faire allusion à des pratiques fornicatoires dénote de *luxure*, râler après n'importe quel jet de dés (les siens ou les vôtres) dénote de *colère*, comparer ses combattants avec les vôtres ou ceux de n'importe quelle autre armée de MonConf dénote de *envie*, manger ou boire dénote de *gloutonnerie*, refuser de prêter ses dés ou son mètre dénote de *avarice* et crier « Caillou ! » dénote de *orgueil*. Notez que si votre adversaire s'exclame « Quelle chance ! » si vous sortez un jet majestueux, cela n'entraîne rien de particulier (son désarroi devrait vous suffire) mais que s'il s'exclame « Putain quelle chatte ! », vous récupérerez deux gemmes, pour luxure et colère, mais pas deux fois pour luxure et une pour colère.

6/Récapitulatif des Tailles

Taille 2 : tous les combattants non listés dans la catégorie ci-dessous

Taille 3 : Archer ophidien, Guerrier ophidien, Vortiran, S'érum, S'ygma, S'ynaqia

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Esclave lancier							15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	3/4	3/6	2	0		
<i>Rang: 1, Vortiris, Esclave.</i>							
<i>Compétences: Possédé, Toxique/5.</i>							
<i>Équipements: Lance.</i>							

Esclave gladiateur							15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	2	3/6	3/5	2	0		
<i>Rang: 1, Vortiris, Esclave.</i>							
<i>Compétences: Possédé, Toxique/5.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							

Syhé							15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	4/5	3/6	2	0		
<i>Rang: 1, Vortiris, Esclave.</i>							
<i>Compétences: Possédé, Enchaînement.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							

Aspic							35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	4	4/8	4/6	4	2		
<i>Rang: 1, Vortiris.</i>							
<i>Compétences: Possédé, Toxique/4, Conscience, Assassin.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							

Archer ophidien							45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	5	5/5	5/6	5	4		
<i>Rang: 1, Vortiris.</i>							
<i>Compétences: Conscience, Tireur/4, Harcèlement, Toxique/5, Effrayant/6.</i>							
<i>Équipements: Arc ophidien (5/70).</i>							

2/Les combattants de Rang 2

Guerrier ophidien							40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	5	6/8	5/7	5	4		
<i>Rang: 2, Vortiris.</i>							
<i>Compétences: Conscience, Toxique/4, Effrayant/6.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							

Apostat							45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	4	5/10	4/10	4	1		
<i>Rang: 2, Vortiris.</i>							
<i>Compétences: Possédé, Brute épaisse.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							
<i>Règle spéciale: Apostasie guerrière</i>							

Vortiran							80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	6	7/10	6/9	7	5		
<i>Rang: 2, Vortiris.</i>							
<i>Compétences: Conscience, Toxique/3, Effrayant/8, Ambidextre, Enchaînement.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							

3/Les combattants Mystiques

4/Les incarnés

Ayane, Syhée ophidienne							45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	4	5/7	4/7	3	2		
<i>Rang: 1, Vortiris, Esclave, Incarné.</i>							
<i>Compétences: Possédé, Toxique/5, Bravoure.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							

Bregan							110 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	5	6/10	6/10	5	3		
<i>Rang: 2, Vortiris, Incarné.</i>							
<i>Compétences: Possédé, Brute épaisse, Ambidextre, Tueur né, Bretteur.</i>							
<i>Équipements: aucun.</i>							

S'érum, Sydion ophidien						95 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	7	6/7	5/6	6	6	
<i>Rang:</i> 2, Vortiris, Incarné, Sydion. <i>Compétences:</i> Conscience, Toxique/4, Effrayant/7, Harcèlement, Tireur/3. <i>Équipements:</i> 18 (8/-).						

S'ygma						135 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	4/6	5/7	6	5	
<i>Rang:</i> 2, Vortiris, Incarné. <i>Compétences:</i> Conscience, Toxique/5, Effrayant/7, Magicien des Ténèbres et de l'Eau/3, Récupération/2. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Vœux du tourment • 3 • Réservé • un combattant ennemi • 15 cm • Mot-clé • Les malus de blessure de la cible sont doublés.						

S'ynaqia						120 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	6	4/5	4/6	7	5	
<i>Rang:</i> 2, Vortiris, Incarné. <i>Compétences:</i> Conscience, Toxique/5, Effrayant/8, Magicien des Ténèbres et de l'Eau/3, Instinct de survie/4. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Caresse du Serpent • 2 • Réservé • un combattant ami • 15 cm • Mot-Clé • La cible bénéficie de la compétence « Acharné ».						

Chapitre 4 : Affiliations

Bientôt...

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

x ??? • X • Niveau ? • ???.

1/Sortilèges

Grimoire de Typhonisme. Élément affilié/Ténèbres

- x **Sentier du péril** • X • Niveau 1 • un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible doit passer un test de COU de difficulté égale à X*2. Si elle échoue, vous pourrez forcer celle-ci à effectuer une Marche ou une Course dans la direction et de la distance de votre choix lors de son activation. Si la cible a déjà été activée, ce sortilège est sans effet. Les Incarnés, les Morts-vivants et les Constructs sont immunisés contre ce sortilège.
- x **Ailes des Abysses** • 3 • Niveau 2 • Personnel • 15 cm • *Mot-clé* • L'Arcaniste acquiert la compétence « Vol » et son MOU devient 12,5/20. Si le sortilège est interrompu de quelque manière que ce soit alors que l'Arcaniste est au pallier 1, il est immédiatement tué. Entretien/1.
- x **Impuissance** • 3 • Niveau 2 • un combattant ennemi • 15 cm • *Mot-clé* • Un fois la cible affectée par ce sortilège, vous pouvez dépenser 1 gemme de Ténèbres à chaque fois qu'elle effectue un jet, n'importe lequel, pour la forcer à relancer son jet. Le second résultat doit être conservé. Si la cible dispose d'une capacité quelconque pour relancer ses propres jets, les deux effets s'annulent et aucune relance n'est possible. Ce sortilège fonctionne même si la cible sort de sa portée après l'incantation. Entretien/1.
- x **Marche funèbre** • 2 • Niveau 2 • un combattant ennemi • 15 cm • *Mot-clé* • L'Arcaniste bénéficie d'un bonus de +1 en ATT, FOR et DEF s'il est au contact de la cible. Celle-ci souffre d'un malus de -1 en ATT et FOR dans les mêmes conditions. Ce sort reste actif tant que la cible n'a pas été tuée et il ne peut pas être relancé par l'Arcaniste tant qu'une cible est affectée.
- x **Soumission** • 2 • Niveau 2 • un combattant ennemi • Contact • *Mot-clé* • La cible ne pourra pas placer plus de dés en attaque qu'en défense lors de la Phase de corps à corps. De plus, elle ne pourra pas effectuer de Mouvement de poursuite.

2/Miracles

Monothéisme (Vortiris). Hostilité/???