

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU SCARABÉE



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

Don du Scarabée : Le joueur d'une compagnie du Scarabée jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégât. En outre, chaque permet de jeter un dé supplémentaire.

Coup de maître : Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps .

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des durs à cuire.

Éclaireur : Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Férocité : Les résultats +, et sont interprétés comme des + lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

Implacable : Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Visée : Lors des tests de Force réalisés à distance , le combattant ajoute son Attaque à sa Force si son unité ne se déplace pas lors de son activation.

Vol : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

EQUIPEMENT

Allonge : Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

Note : Les profils correspondent à la version Confrontation : l'âge du Rag'narok des combattants. L'équipement qui a servi à les coder peut être différent de celui représenté sur la figurine.

LES UNITÉS

La liste d'armée indique, pour chaque troupe, l'effectif standard et maximum d'une unité, et le coût en P.A. de celle-ci. Elle indique également le coût de chaque combattant supplémentaire que le joueur désire ajouter à l'effectif standard de l'unité, sans pour autant atteindre l'effectif maximum.

Les unités pour lesquelles un coût est indiqué dans les colonnes « +1 combattant spécial », « +2 combattants spéciaux » et « +3 combattants spéciaux » peuvent incorporer de tels combattants, dont les caractéristiques sont données à la suite de la troupe standard. Chaque combattant spécial remplace un combattant standard de l'unité.

Toutes les unités peuvent accueillir un Incarné. Celui-ci peut s'ajouter à l'effectif maximal d'une unité.

ORDRE DES BANNIÈRES

- Unité d'infanterie () !
- Unité d'infanterie (/)
- Unité d'infanterie (/)
- Unité d'infanterie ou de créatures / ()
- Unité de créatures (/)

! : Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Rôdeur : Les combattants de l'unité acquièrent la compétence « Éclaireur ». Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, l'unité peut être déployée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Guerrière des songes : La guerrière des songes peut lancer le sortilège « Bénédiction des songes » lors de la résolution d'un test d'Attaque (X) avec son unité. Le joueur peut relancer les échecs une fois de plus. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

LES INCARNÉS

Chaque Incarné dispose d'un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter ses artefacts et, le cas échéant, ses rituels et ses communions. Le coût de chaque artefact est égal à sa valeur.

Irul : 2
Kurujai : 1
Maneös : 2
Méari : 1
Numaë : 1
Oental : 3
Shaenre : 1

En outre, certains Incarnés sont magiciens ou fidèles. Dans le premier cas, ils disposent d'une voie et d'éléments, dans l'autre cas, d'un culte et d'aspects. Ces informations sont données dans la liste suivante :

Méari : Fidèle (culte d'Earhë / Création)
Shaenre : Magicienne (Féerie / Eau)

Enfin, le coût de résurrection de chaque Incarné est le suivant. Il s'agit également du nombre de points gagnés par l'adversaire si l'Incarné est tué par un Incarné adverse.

Irul : 4
Kurujai : 2
Maneös : 4
Méari : 4
Numaë : 3
Oental : 7
Shaenre : 4

ARTEFACTS

ARC ESPRIT

Valeur : 1

L'Incarné doté de cet artefact acquiert les valeurs suivantes :

			
	1	8	6

Ces valeurs remplacent celles dont il pourrait être doté. Arc Esprit ne peut pas être attribuée à un combattant doté d'une arme à distance à aire d'effet.

ARME SYMBIOTE

Valeur : 1

Le résultat à obtenir sur les tests de Force de l'Incarné au corps à corps  et à distance  est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

ARMURE SYMBIOTE

Valeur : 1

Lorsqu'il bénéficie du don du Scarabée, l'Incarné est soigné d'un point de vie pour tout ,  ou .

ÉLYTRES FÉERIQUES

Valeur : 1

L'Incarné acquiert la compétence « Vol ». Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

TALISMAN DU CAMÉLÉON

Valeur : 1

L'unité de l'Incarné est déployée après toutes les autres, y compris celles de l'adversaire, et acquiert la compétence « Éclaireur ». Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.



GRAINE DE QUITHAYRAN

Valeur : 2

Le joueur peut rejeter une fois de plus les échecs obtenus avec le don du Scarabée pour l'Incarné.

SCARABÉE FÉTICHE

Valeur : 2

L'Incarné dispose de deux points de vie supplémentaires.

TALISMAN DE RAPIDITÉ

Valeur : 2

Le Mouvement  de l'unité de l'Incarné et des membres de son unité est augmenté de 5.

CUIRASSE D'EARHË

Valeur : 3

Les tests de Force  réalisés à l'encontre de l'Incarné sont toujours des défis .

LANCE D'ËÄKHYN

Valeur : 3

Les tests de Force infligés par l'Incarné au corps à corps  sont toujours des privilèges .



GRIMOIRE

FLOT APAISANT

Voie : Féerie
Élément : Eau
Valeur : 1
Mana : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Flot apaisant ramène en jeu et en formation un combattant de l'unité éliminé (sauf Incarné). S'il ne peut pas revenir en formation ou si son unité a été anéantie, ce rituel est sans effet.

FORCE DE LA NATURE

Voie : Féerie
Élément : Eau
Valeur : 1
Mana : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité bénéficie de la compétence « Brutal ». Elle bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'elle a réussi un assaut.

PEUR FANTASMAGORIQUE

Voie : Féerie
Élément : Eau
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

L'unité est soumise à un test de Courage (5). En cas d'échec, elle est en Déroute.

RACINES DE LA COLÈRE

Voie : Féerie
Élément : Eau
Valeur : 1
Mana : 10
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Le Mouvement  de l'unité est divisé par deux (arrondi au supérieur).

RÉSOLUTION MEURTRIÈRE

Voie : Féerie
Élément : Eau
Valeur : 1
Mana : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Les échecs obtenus sur les tests de Force  des combattants de l'unité ciblée sont relancés une fois de plus.



LITANIE

CHÊNE FÉRIQUE

Culte : Earhë
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Spécial
Durée : Tour

Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille visible par le fidèle. Cette carte représente un arbre massif. Celui-ci est un obstacle qui bloque les lignes de vue et ne peut être franchi.

FLORAISON GUERRIÈRE

Culte : Earhë
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent tous une armure symbiote. Lorsqu'il bénéficie du don du Scarabée, le combattant regagne un point de vie pour tout ■, ■ ou ■.

INSTINCT DU TUEUR

Culte : Earhë
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la compétence « Tir instinctif ». Ils peuvent tirer sur des ennemis engagés.

OMBRE PROPICE

Culte : Earhë
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 4
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

La difficulté des tirs qui prennent l'unité pour cible est augmentée de 2 points.

RÉSURRECTION FÉRIQUE

Culte : Earhë
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 4
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Résurrection féérique ramène en jeu et en formation un Immortel de l'unité éliminé (sauf Incarné). S'il ne peut pas revenir en formation ou si son unité a été anéantie, cette communion est sans effet.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	C/P	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Animae sylvestre	Créature	2	1	15	3	3	3	1	3	5							(Don du Scarabée) Immortel. Vol. (Arme sacrée)
Archer	Infanterie	1	1	10	3	2	3	1	3	2	1	6	4				(Don du Scarabée)
Chasseur wolfen	Infanterie	1	2	20	3	5	3	1	7	7							(Don du Scarabée) (Allonge)
Chasseur wolfen / Rôdeur	Infanterie	1	2	20	3	5	3	1	7	7							(Don du Scarabée) (Allonge)
Gardien	Infanterie	1	1	10	5	4	3	1	5	4							(Don du Scarabée)
Gardien / Musicien	Infanterie	1	1	10	5	4	3	1	5	4							(Don du Scarabée)
Gardien / Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	5	4	3	1	5	4							(Don du Scarabée)
Guerrier mandigorn	Créature	3	2	15	3	9	5	1	5	9							(Don du Scarabée) Immortel. Dur à cuire. Vol.
Guerrier scarabée	Infanterie	2	1	10	5	6	3	1	5	4							(Don du Scarabée) Coup de maître.
Sylphide	Infanterie	2	1	15	3	2	3	1	5	6							(Don du Scarabée) Immortel. Vol. (Allonge)
Sylphide / Guerrière des songes	Infanterie	2	1	15	3	2	3	1	5	6					4		(Don du Scarabée) Immortel. Vol. (Allonge)
Zéphyr	Infanterie	3	1	15	5	3	5	2	7	4	2	6	2				(Don du Scarabée) Férocité. Visée.
Irul	Infanterie	2	4	10	3	4	7	2	5	6				3			(Don du Scarabée) Stratège. (Allonge)
Kurujaï	Infanterie	1	4	10	3	2	5	2	3	2	1	6	4	3			(Don du Scarabée)
Maneös	Infanterie	2	4	10	5	6	6	2	6	5				3			(Don du Scarabée) Coup de maître.
Méari	Infanterie	1	4	10	3	4	5	2	5	6				3		3	(Don du Scarabée) (Allonge)
Numaë	Infanterie	1	4	10	5	4	5	2	5	4				3			(Don du Scarabée)
Oental	Infanterie	3	4	15	5	3	7	3	7	4	2	6	2	5			(Don du Scarabée) Férocité. Visée.
Shaenre	Infanterie	1	4	10	3	2	5	2	5	6				3	4		(Don du Scarabée) (Allonge)

Nom	Effectif minimum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Effectif maximum	P.A.	+ 1 combattant spécial	+ 2 combattants spéciaux	+ 3 combattants spéciaux	Combattant supplémentaire	Figurine métal
Animae sylvestre	6	300										Animae sylvestre
Archer	8	300				12	425				35	Archer daikinee
Chasseur wolfen	4	425	450	475		9	950	975	1000		105	Chasseur wolfen 3
Chasseur wolfen / Rôdeur												Rôdeur wolfen
Gardien	8	275	300	325		15	525	550	575		40	Gardien daikinee
Gardien / Musicien												Musicien
Gardien / Porte-étendard												Porte-étendard
Guerrier mandigorn	2	300										Guerrier mandigorn
Guerrier scarabée	6	275										Guerrier scarabée
Sylphide	6	300	325	350		9	450	475	500		50	Sylphide daikinee
Sylphide / Guerrière des songes												Guerrière des songes
Zéphyr	4	475										Zéphyr daikinee
Irul	1	175										
Kurujai	1	115										
Maneös	1	175										
Méari	1	180										
Numaë	1	125										
Oental	1	340										
Shaenre	1	175										