

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DE L'AIGLE



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

Don de l'Aigle : Les unités d'une compagnie de l'Aigle peuvent fusionner au cours de la partie. Au terme de son activation, toute unité de l'Aigle peut fusionner avec une autre unité de l'Aigle de son camp et de la même troupe, vaillante et située à 3 cm ou moins d'un de ses membres. Le joueur choisit le meneur de la nouvelle unité de manière à respecter la cohésion.

Les effets de jeu (communion, miracles, sortilèges, rituels, etc.) auxquels les deux unités étaient soumises sont dissipés ; les réserves de foi et de mana de l'une d'entre elle, au choix du joueur, sont dissoutes.

L'unité nouvellement créée ne peut pas être activée avant le prochain tour. Elle peut comprendre plusieurs Incarnés et jusqu'à trois combattants spéciaux choisis par le joueur ; les combattants spéciaux excédentaires deviennent des combattants standard.

Bravoure : Les échecs obtenus sur les tests de Courage  des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Catalyseur : Les tests de Pouvoir  des catalyseurs sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Enchaînement : Chaque  ou  obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps  réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Éthéré : les résultats  +,  + et  sont interprétés comme des  + lors des tests d'Attaque  réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

Féal : Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

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.

Tir instinctif : Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps , le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

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.

ÉQUIPEMENT

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

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 de créatures  ( /   /  )
- Unité d'infanterie  ( / )
- Unité d'infanterie ou de cavalerie   ( / )
- Unité d'infanterie ou de créature   (  /  )

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Archonte : L'archonte peut appeler le miracle « Protection de l'Aigle » juste après un test de Force  subi par son unité. Le nombre de points de dégât infligés est réduit de 1. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Aquilon : L'aquilon peut lancer le sortilège « Vent mauvais » juste après un test de Force au corps à corps  effectué avec son unité. Le test provoque un point de dégât supplémentaire. L'usage de Vent mauvais est limité à une fois par test de Force. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Blizzard : Le blizzard peut lancer le sortilège « Vent gelé » juste avant un test de Force  effectué avec son unité. Le test est effectué avec un dé de plus. Ce dernier peut être l'objet de relances. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Gardien : Le gardien peut appeler le miracle « Volonté de l'Aigle » juste après un test de caractéristique effectué avec son unité. Les échecs obtenus sont relancés une fois de plus. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Guetteur : Le guetteur peut appeler le miracle « Œil de l'Aigle ». Le joueur peut mesurer n'importe quelle distance sur le champ de bataille. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Omega : Les unités comprenant un omega peuvent annuler un point de dégât pour chaque test de Force  qu'elles subissent.

Sirocco : Le sirocco peut lancer le sortilège « Vent brûlé » juste avant un test d'Attaque  effectué avec son unité. Le test est effectué avec un dé de plus. Ce dernier peut être l'objet de relances. 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.

Abharûn : 3

Asthenas : 2

Irsan : 2

Khulrûn : 1

Neon : 1

Norrstrom : 3

Nyris : 3

Shamkelia : 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 :

Abharûn : Fidèle (Culte des Faathi / Altération, Création et Destruction)

Neon : Fidèle (Culte des Faathi / Altération)

Nyris : Magicienne (Voie des Vents / Air, Eau et Feu)

Shamkelia : Magicienne (Voie des Vents / Air)

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.

Abharûn : 11

Asthenas : 7

Irsan : 6

Khulrûn : 4

Neon : 3

Norrstrom : 9

Nyris : 7

Shamkelia : 3

ARTEFACTS

DIAMANT DE SHENROTH

Valeur : 1

L'Incarné doté de cet artefact acquiert un rituel de Valeur 2.

FIL DU DESTIN

Valeur : 1

L'Incarné doté de cet artefact acquiert une communion de Valeur 2.

PLUME DE L'AIGLE-TONNERRE

Valeur : 1

L'Incarné doté de cet artefact acquiert la compétence « Stratège ». Les tests d'Autorité  des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

SYMBOLE DES FAATHI

Valeur : 1

L'unité de l'Incarné gagne 5 points de foi supplémentaires à chaque tour.

URNE DES VENTS

Valeur : 1

Le coût en mana des rituels de l'Incarné est réduit de 2 points.

ÂME DES FAATHI

Valeur : 2

L'usage de cet artefact est déclaré une fois par tour, à l'activation de l'unité de l'Incarné. Le porteur lance avec succès la communion « Foudre de la destinée », même s'il n'est pas fidèle. Aucun point de foi n'est dépensé. La communion ne peut donc pas être censurée.

ÉDIT DE L'AIGLE

Valeur : 2

L'Incarné doté de cet artefact acquiert la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

FAVEUR DU DESTIN

Valeur : 2

Tous les jets de dés effectués avec l'Incarné peuvent être relancés une fois de plus.

ARME DU DESTIN

Valeur : 3

Le joueur choisit une caractéristique de l'Incarné doté de cet artefact. Tous les tests résolus avec la caractéristique choisie sont interprétés dans la colonne .

BOUCLIER DU DESTIN

Valeur : 3

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



GRIMOIRE

COURSE DES VENTS

Voie : Voie des Vents

Élément : Air

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la compétence « Bond ». Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.

MORSURE DU VENT

Voie : Voie des Vents

Élément : Air

Valeur : 1

Mana : 7

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 4. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.



TORNADE

Voie : Voie des Vents

Élément : Air

Valeur : 1

Mana : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille en vue de l'Incarné. Cette carte représente un obstacle qui bloque les lignes de vue et que nul ne peut traverser.

VENTS CONTRAIRES

Voie : Voie des Vents

Élément : Air

Valeur : 1

Mana : 10

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

VENT FAVORABLE

Voie : Voie des Vents
Élément : Air
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Les tirs de l'unité ciblée ne sont plus affectés par la règle d'interférence.

ESPRIT DU VENT

Voie : Voie des Vents
Élément : Air
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Compagnie
Durée : Spécial

Lors de la prochaine opposition d'Autorité , le résultat du test de la compagnie désignée est automatiquement 5.

VENT DE SHENROTH

Voie : Voie des Vents
Élément : Air
Valeur : 2
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Un Immortel de l'unité, sauf un Incarné ayant été éliminé par un autre Incarné, est remis en jeu à distance de formation.

VENTS PROTECTEURS

Voie : Voie des Vents
Élément : Air
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Champ de bataille
Durée : Tour

Aucune ligne de vue ne peut être tracée à plus de vingt centimètres.

ORDRE DES FAATHI

Voie : Voie des Vents
Élément : Air
Valeur : 3
Mana : 10
Difficulté : 9
Cible : Compagnie
Durée : Tour

Toute la compagnie peut gagner et dépenser des points d'Élixir (sauf pour ressusciter).

VENT IMMORTEL DE SHENROTH

Voie : Voie des Vents
Élément : Air
Valeur : 3
Mana : 20
Difficulté : 9
Cible : Spécial
Durée : Instantanée

L'Incarné invoque une unité de 3 guerriers des Faathi. Celle-ci ne comprend aucun combattant spécial.

LITANIE

ALTÉRATION DE LA DESTINÉE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Altération de la destinée est appelée juste après un test ennemi. Les réussites sont relancées une fois de plus.



ŒIL DE L'ORACLE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 4
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Aucune cible n'est nécessaire à l'appel de cette communion. Le joueur regarde n'importe quelle carte non activée d'une séquence d'activation.

MAIN DE L'ORACLE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Spéciale
Durée : Instantanée

Aucune cible n'est nécessaire à l'appel de cette communion. Le joueur place la carte de son choix et qui n'a pas été activée en premier dans sa séquence d'activation.

PROPHÉTIE DE L'ÂIGLE

Culte : Les Faathi
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Lorsqu'elle effectue un assaut contre une unité effrayante, l'unité n'a pas besoin de faire de test de Courage.

VISION DES POSSIBLES

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Spécial

Lors de la prochaine phase stratégique, la carte de l'unité ciblée est mise en réserve en plus de la réserve auquel le joueur a droit.

DESTIN FAVORABLE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 7
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Destin favorable est appelé juste après un test de l'unité. Les échecs sont relancés une fois de plus.

FOUDRE DE LA DESTINÉE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 15
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 6. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

SERRE DU TONNERRE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

Les résultats  +,  +,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Force au corps à corps  de l'unité ciblée.

DESTIN INALTÉRABLE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 20
Difficulté : 9
Cible : Incarné
Durée : Tour

L'Incarné ciblé ne peut pas perdre de point de vie.

DESTIN INÉLUCTABLE

Culte : Les Faathi
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 15
Difficulté : 9
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité ciblée qui a déjà été activée est activée une nouvelle fois après celle du fidèle. Elle ne bénéficie pas de l'éventuel bonus de charge.



Nom	Catégorie	Rang	PV	MOU	DEF	RES	Cou	Peu	D6 (cac)	ATT	FOR	D6 (tir)	TIR	FOR D	AUT	POU	FER	Compétences
Archer-tempête	Infanterie	1	1	10	4	2	1		1	3	1	1	5	4				(Don de l'Aigle)
Chevalier-ouragan	Cavalerie	2	2	15	3	6	5		2	5	9							(Don de l'Aigle) Implacable. (Cavalerie lourde)
Chevalier-ouragan / Gardien	Cavalerie	2	2	15	3	6	5		2	5	9						4	(Don de l'Aigle) Implacable. (Cavalerie lourde)
Chevalier-ouragan / Musicien	Cavalerie	2	2	15	3	6	5		2	5	9							(Don de l'Aigle) Implacable. (Cavalerie lourde)
Chevalier-ouragan / Porte-étendard	Cavalerie	2	2	15	3	6	5		2	5	9							(Don de l'Aigle) Implacable. (Cavalerie lourde)
Chevaucheur de tempête	Cavalerie	1	2	20	3	5	5		3	5	6							(Don de l'Aigle) (Cavalerie légère)
Créature des tempêtes	Créature	1	1	15	3	3	3		1	3	5							(Don de l'Aigle) Vol.
Guerrier des Faathi	Créature	3	2	15	3	8		5	1	7	11							(Don de l'Aigle) Féal. Immortel. Tueur-né.
Guerrier des Faathi / Aquilon	Créature	3	2	15	3	8		5	1	7	11					5		(Don de l'Aigle) Féal. Immortel. Tueur-né.
Guerrier des Faathi / Archonte	Créature	3	2	15	3	8		5	1	7	11						6	(Don de l'Aigle) Féal. Immortel. Tueur-né.
Guerrier-ouragan	Infanterie	2	2	15	3	5		3	2	7	7							(Don de l'Aigle) Enchaînement.
Guerrier-ouragan / Blizzard	Infanterie	2	2	15	3	5		3	2	7	7					3		(Don de l'Aigle) Enchaînement.
Guerrier-ouragan / Omega	Infanterie	2	2	15	3	5		3	2	7	7							(Don de l'Aigle) Enchaînement.
Guerrier-tempête	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	6							(Don de l'Aigle)
Guerrier-tempête / Guetteur	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	6						4	(Don de l'Aigle)
Guerrier-tempête / Musicien	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	6							(Don de l'Aigle)
Guerrier-tempête / Porte-étendard	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	6							(Don de l'Aigle)
Guerrier-tempête / Sirocco	Infanterie	1	1	10	5	4	3		1	5	6					3		(Don de l'Aigle)
Lancier-ouragan	Infanterie	2	1	10	3	4	3		1	5	8							(Don de l'Aigle) Bravoure. (Allonge)
Lancier-ouragan / Gardien	Infanterie	2	1	10	3	4	3		1	5	8						4	(Don de l'Aigle) Bravoure. (Allonge)
Lancier-ouragan / Musicien	Infanterie	2	1	10	3	4	3		1	5	8							(Don de l'Aigle) Bravoure. (Allonge)
Lancier-ouragan / Porte-étendard	Infanterie	2	1	10	3	4	3		1	5	8							(Don de l'Aigle) Bravoure. (Allonge)
Abharûn	Créature	3	4	15	3	8		7	3	7	11				5		9	(Don de l'Aigle) Féal. Immortel. Tueur-né.
Asthenas	Cavalerie	2	4	20	3	4	7		3	5	6				3			(Don de l'Aigle) Implacable. Stratège. (Cavalerie légère)
Irsan	Infanterie	2	4	15	3	9		5	3	7	7				2			(Don de l'Aigle) Enchaînement.
Khulrûn	Infanterie	1	4	10	3	5	5		3	5	7				2			(Don de l'Aigle)
Neon	Infanterie	1	4	10	4	2	3		2	5	3				2		4	(Don de l'Aigle)
Norrstrom	Créature	3	4	15	5	13		7	2	5	13				5			(Don de l'Aigle) Implacable. Tueur-né. Immortel. (Allonge)
Nyris	Infanterie	3	4	10	5	4	7		2	7	7				5	8		(Don de l'Aigle) Catalyseur. Ethéré. Immortel.
Shamkelia	Infanterie	1	4	10	3	4	5		2	5	5				3	3		(Don de l'Aigle) Immortel.

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
Archer-tempête	8	250	275	300	325	12	375	400	425	450	35	Archer gobelin. Arbalétrier de Tir-Nâ-Bor. Arbalétrier orque.
Chevalier-ouragan	2	350	375	400	425	5	850	875	900	925	170	Brontops orque. Guerrier Khor sur razorback.
Chevalier-ouragan / Gardien												Shaman animiste sur brontops.
Chevalier-ouragan / Musicien												Musicien Khor sur razorback.
Chevalier-ouragan / Porte-étendard												Porte-étendard Khor sur razorback.
Chevaucheur de tempête	2	400				4	800				200	Bougre sur razorback. Chevalier Ströhm. Centaure keltois.
Créature des tempêtes	8	350	375			12	525	550			45	Animæ sylvestre. Psychomutant gobelin. Sylphide.
Guerrier des Faathi	2	300	325	350		4	600	625	650		150	Minotaure drune.
Guerrier des Faathi / Aquilon												Minotaure keltois 1.
Guerrier des Faathi / Archonte												Archonte des Faathi.
Guerrier-ouragan	3	375	400	425		6	750	775	800		125	Guerrier Croc. Vestale sacrée. Barbare géant 5 et 6. Fils d'Ogmios.
Guerrier-ouragan / Blizzard												Solitaire wolfen.
Guerrier-ouragan / Omega												Repenti wolfen.
Guerrier-tempête	8	300	325	350	375	15	575	600	625	650	40	Bougre. Brute orque. Garde-forge. Guerrier orque. Maraudeur gobelin. Milicien de Klûne. Soldat des plaines.
Guerrier-tempête / Guetteur												Prévôt d'Uren. Prophète gobelin.
Guerrier-tempête / Musicien												Musicien des plaines. Musicien et gniards gobelins. Musicien brute. Musicien nain.
Guerrier-tempête / Porte-étendard												Porte-étendard brute. Porte-étendard des plaines. Porte-étendard gobelin. Porte-étendard nain.
Guerrier-tempête / Sirocco												Guerrier mystique. Lithomancien de Tir-Nâ-Bor.
Lancier-ouragan	6	275	300	325	350	9	425	450	475	500	50	Cogneur orque. Lancier gobelin. Mutant gobelin.
Lancier-ouragan / Gardien												Maître des rites Chacal.
Lancier-ouragan / Musicien												Cogneur de gong cyclope. Souffleur de corne d'auroch.
Lancier-ouragan / Porte-étendard												Porte-arête de No-Dan-Kar. Porte-totem orque.
Abharûn	1	560										Minotaure keltois 2.
Asthenas	1	325										Baal le Conquérant.
Irsan	1	310										Kalyar l'Eveillé.
Khulrûn	1	175										Rantakh.
Neon	1	140										Xhérus
Norrstrom	1	455										Guerrier Montagne
Nyris	1	325										Viraë.
Shamkelia	1	170										Shamane keltoise.