L'Armée du Cerf

Élément interdit : lumière

Tactiques de combat du Cerf :

Sacrifice 2XPT

Cette tactique est déclarée juste avant que le combattant du cerf ami ciblé ne place ses dés de combat. Il doit placer tous ses dés en attaque et acquiert la compétence coup de maître pour ce combat. Il doit effectuer autant de coups de maître que possible lors de ce combat, et perdra autant de PV supplémentaires lors de la résolution des dégâts.

X est égal au nombre de coup de maître ainsi déclarés.

Festin 3PT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la détermination du séparateur de la mêlée. Si le combattant adverse ciblé est au contact d'une PUI totale de cerfs amis strictement supérieure au double de la sienne, ce combattant subit une attaque immédiate de la part de chaque cerf ami à son contact. Ces attaques peuvent être défendues par la cible. Pour chaque attaque ou défense ainsi résolue, 1 dé de combat sera retiré au combattant correspondant lors de son prochain combat ce tour-ci.

Ceci n'est pas un combat, et donc aucun effet utilisable pendant un combat ne peut y être utilisé.

Troupes

Troupes de rang 1

Homme-chien, 1, 10PA

10 2 3/5 2/5 - 3 1 désespéré

Guerrier Keltois, 1, 10PA

10 3 3/5 2/4 - 3 1 Furie guerrière, Mercenaire

Mâne Drune, 1, Mâne, 15PA

7,5 0 3/7 2/7 - 5/3 - mort-vivant, régénération/5

Guerrier Drune, 1, 15PA

10 3 4/6 3/5 - 3 1 acharné

Musicien Drune, 1, 15PA

10 2 3/5 3/4 - 4 1 acharné, musicien

Porte-étendard Drune, 1, 15PA

10 2 3/5 3/4 - 4 1 acharné, porte étendard

Archer Keltois, 1, 15PA

10 3 2/3 2/3 3 3 1 Furie guerrière, mercenaire, arc 4/20

Archer Drune, 1, 20PA

10 2 3/3 2/4 3 3 2 Arc drune 5/25, toxique/5

Persécuteur Drune, 1, 20PA

10 3 4/8 4/6 - 4 2 implacable/1, cri de guerre/3

Vétéran drune, 1, 20PA

10 3 4/7 3/6 - 4 2 acharné, charge bestiale

Troupes de rang 2

Guerrière Lanyfh I, 2, Lanyfh, 20PA

12,5 5 4/6 4/3 - 4 1 bond, instinct de survie, féroce

Guerrière Lanyfh II, 2, Lanyfh, 20PA

12,5 5 4/5 4/3 - 4 1 bond, éclaireur, féroce

Sorcière Lanyfh, 2, Lanyfh, Sorcières, 25PA

12,5 5 4/6 4/3 - 5 1 bond, éclaireur, farouche, féroce

Karnagh Drune, 2, Karnagh, 30PA

12,5 4 5/8 4/7 - 6 3 Arme formor, possédé, intimidation/DEF

Karnagh rouge, 2, Karnagh, Fléau rouge, 35PA

12,5 4 5/9 4/7 - 8 3 arme formor, possédé, intimidation/DEF, charge bestiale

Cavalier Mâne, 2, Gwyrd-An-Caern, Mâne, 45PA

15 2 5/9 3/10 - 7/5 - Mort-vivant, dur à cuir, charge bestiale, régénération/4

Séide Formor I, 2, Formor, 45PA

12,5 4 5/10 4/9 - 7/5 2 Arme Formor, immunité/peur, dur à cuir, furie guerrière, régénération/4

Séide Formor II, 2, Formor, 45PA

12,5 4 5/10 4/9 - 7/5 2 Arme Formor, immunité/peur, charge bestiale, acharné, furie guerrière, régénération/4

Pillard Cornu, 2, cavalier, 55PA

17,5 4 5/9 5/9 - 7 2 FOR en charge/+4, charge bestiale, féroce, implacable/1, cri de guerre/5

Minotaure Drune, 2, minotaure, 55PA

15 3 6/11 4/11 7/5 0 furie guerrière, charge bestiale, acharné

Chien de Scathâch, 2, Formor, 60PA

15 4 6/10 4/9 - 8/6 1 armure formor, brutal, implacable/1, charge bestiale, dur à cuir, féroce

Minotaure Keltois, 2, Minotaure, Cerf, 80PA

15 3 6/14 4/12 - 9/7 0 Furie guerrière, charge bestiale, brutal, dur à cuir, implacable/1, mercenaire

Troupes Mystiques

Mangeur d'âmes, 1, Mystique-guerrier, 30PA

10 3 4/6 4/6 - 5 3 possédé, magicien (3/air, eau, feu, terre, ténèbres/suppliques)

Les gardiens de la nécropole : Pour chaque mangeur d'âme présent dans l'armée, jusqu'à 2 cartes de profils "mânes drunes" peuvent être jouées (dans la limite des limitations standard de composition d'armée). Tout Mâne ami se trouvant dans la zone de contrôle d'au moins un mangeur d'âme voit sa valeur de régénération/X diminuer de 2.

Moloch affamé, 2, Mystique-guerrier, Moloch, 90PA

15/15 4 5/10 5/10 - 8/6 3 arme noire, acharné, immortel des ténèbres, Vol, magicien (3/ténèbres/typhonisme)

Les molochs affamé : Une fois par tour, lors de son activation et comme une action spéciale libre, un Moloch peut effectuer un test de POU de difficulté 5. Le test est lu 1 colonne plus à droite par autre type de Moloch amis dont la zone de contrôle touche la sienne. Si le test est réussi, pour chaque combattant ennemi situé dans la zone de contrôle du Moloch, lancez 1D6: sur 5+, le combattant perd 1PV.

Shaman keltoise, 1, 25PA

10 4 2/2 3/3 - 4 2 furie guerrière, magicien (4/air, eau, feu, terre/shamanisme)

Incarnés

Incarnés de rang 1

Crôn, l'insoumis, 1, 35PA

10 5 4/9 4/6 - 5 3 Furie guerrière, commandement, mercenaire

Brentyr, l'esclavagiste, 1, 35PA

10 4 5/7 4/7 - 5 3 acharné, commandement, Ennemi Personnel/Markhan

Le cœur de douleur (10PA) : Chaque test de dégât subit par Brentyr au corps à corps induit un test de dégât à l'encontre de son auteur, d'une FOR égale au nombre de dégâts induits par le test de dégât subit par Brentyr multiplié par 3 (MAX FOR 12).

Gwahyr l'impitoyable, 1, Persécuteur, 50PA

10 4 6/9 5/7 - 6 4 commandement, cri de guerre/5, implacable/1

Incarnés de rang 2

Lorsque Feylhin et Morgwen sont toutes deux présentes sur une même liste d'armée, elles bénéficient toutes deux d'instinct de survie et d'éclaireur pour toute la durée de la partie. De plus, si l'une d'entre elle vient à être éliminée, l'autre acquiert possédé et acharné jusqu'à la fin de la partie.

Feylhin la sauvage, 2, Lanyfh, les sorcières, 60PA

12,5 6 6/7 5/6 - 7 1 bond, furie guerrière, farouche, féroce, instinct de survie

Le masque du Hibou (10PA) : confère les compétences conscience et immunité/assassin. De plus, l'angle de vue du porteur est de 360° au lieu de 180°

Le masque du Corbeau (10PA) : confère aguerris/COU à toutes les Lanyfh situées à 20cm ou moins du porteur.

Morgwen, l'ensanglantée, 2, Lanyfh, les sorcières, 70PA

12,5 6 6/6 6/5 - 6 2 bond, assassin, éclaireur, farouche, féroce

Le masque du Corbeau (10PA) : confère aguerris/COU à toutes les Lanyfh situées à 20cm ou moins du porteur.

Le masque du Hibou (10PA) : confère les compétences conscience et immunité/assassin. De plus, l'angle de vue du porteur est de 360° au lieu de 180°

Wandyr le sanguinaire, 2, Karnagh, 100PA

12,5 6 7/10 6/9 - 8 6 commandement, possédé, intimidation/DEF, brutal

Kilgorm, Hache Formor (20PA) : Confère furie guerrière et cri de guerre/6. Tous les Karnaghs de sa zone de galvanisation bénéficient de acharné.

Balkròn, 2, Formor, 115PA

15 5 7/12 6/10 - 8/6 4 épée Formor, armure Formor, autorité, furie guerrière, implacable/2, régénération/4, charge bestiale, dur à cuire, immunité/peur

Le fouet squelette (5PA) : (*libre*) : Une fois par activation, Balkròn peut désigner un commandant ennemi situé dans sa ligne de vue à 20cm maximum. Balkròn lance un défi PEU/COU contre ce combattant. Si Balkròn gagne le défi, le commandant perd la compétence commandement jusqu'à la fin du tour.

Morakh, la masse sanglante (10PA) : Balkròn lit ses tests de dégâts X colonnes plus à droite dans le BIDULE. X est égal au nombre de PV qui lui manquent.

Incarnés de rang 3

Drac Mac Syrö, 3, 240PA

10 8 12/11 9/9 - 10 8 immunité/peur, Furie guerrière, autorité, implacable/2, chance/2, mercenaire

Le chien de guerre : Drac Mac Syrö possède la compétence commandement, mais celle-ci ne bénéficie qu'à ses amis du Cerf, du Minotaure, ou qui sont mercenaires. Il ne peut former d'état major qu'avec des combattants pouvant bénéficier de sa compétence commandement.

L'épée de fiann (15PA) : confère bretteur, aguerri/INI et intimidation/INI à Drac Mac Syrö. Lorsqu'il utilise la furie guerrière, il bénéficie de implacable/+2.

Le ceinturon de Sioban (50PA) : Lorsque Drac Mac Syrö subit un test de dégât qui doit lui infliger plus d'un dégât, ce test ne lui en inflige qu'un seul. Cet effet s'applique après tous les effets dont bénéficie Drac Mac Syrö. Par exemple, s'il bénéficie de la compétence Éthéré, celle-ci s'applique avant l'effet du ceinturon.

Le Torque de Neraidh (30PA) : Confère possédé à Drac Mac Syrö. Comptabilisez la valeur que Drac Mac Syrö a éliminé au corps à corps, et placez 1 marqueur "survie" par tranche complète de 25PA éliminés par Drac Mac Syrö. Si un effet de jeu doit entraîner l'élimination de Drac, celui-ci peut lancer 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de marqueurs "survie" sur Drac, l'effet qui devait entraîner l'élimination de Drac Mac Syrö est annulé et ses marqueurs survie sont défaussés.

Incarnés Mystiques de rang 1

Gwernydd, 1, 30PA

12,5 3 2/3 3/4 - 5 4 FOI/3 fidèle/Cernunnos, acharné, iconoclaste

Oracle sanguinaire 2X FT

Niveau : 2, aire d'effet: le commandeur adverse, portée: illimitée, durée: 1 tour

Pour la détermination des droits de refus de l'adversaire, on considère que le joueur Drune possède X cartes de moins en attente.

Sébile Formor (5PA) : tous les combattants Formor comptent dans l'aura de foi de Gwernydd.

Kyran, le chasseur, 1, 35PA

10 5 3/5 4/4 - 5 3 Furie guerrière, mercenaire, magicien (4/air, eau, feu, terre/shamanisme)

Corwyn le bossu, 1, Wyrd, 40PA

10 4 3/5 3/6 - 5 4 POU/4 acharné, magicien (4 éléments/shamanisme)

Flambeau de la haine 3/air, feu

Niveau: 3, aire d'effet: un croyant drune ami non paria et non invoqué, portée: contrôle, durée: spécial, fréquence: 2

Le magicien ne peut pas se cibler lui-même avec ce sort.

Pour chaque dégât infligé par la cible au corps à corps, mettez un marqueur flambeau de la haine sur elle (un même combattant ne peut en porter plus de POU). Le magicien peut, lors de son activation, retirer des marqueurs flambeau de la haine de la cible pour gagner autant de gemmes.

Lorsqu'il est lancé sur un combattant sur lequel il est déjà actif, ce sort lui fait perdre tous les PV qu'il lui restait, ce qui inflige un test de dégât de $FOR=X+POU$ à tous les combattants situés à 5cm ou moins de lui. X est égal au nombre de marqueurs flambeau de la haine sur la cible.

Incarnés Mystiques de rang 2

Kyran II, 2, 70PA

10 5 3/5 4/4 - 6 4 POU/5 Furie guerrière, magicien (4 éléments/shamanisme, druidisme), conscience

Damrahl, Wyrdr drune, 2, Wyrdr, 90PA

10 4 5/7 4/6 - 7 5 POU/6 dur à cuir, fléau/fidèles, magicien (4 éléments/shamanisme, cabale)

Oracle rouge 2/feu, eau

Niveau: 1, aire d'effet: Damrahl et un incarné ennemi ou un mystique ennemi, portée: contrôle, durée: spécial, fréquence: rang

Lorsque la cible est éliminée, si elle se trouve dans la zone de contrôle de Damrahl, celui-ci augmente son POU de 1 point jusqu'à la fin de la partie.

Les Cornes esprits (10PA) : les cornes esprits confèrent une Valeur de PEU de 6 à Damrahl et son COU passe à 8. Lors de son activation, Damrahl peut dépenser des gemmes pour bénéficier de bonus qui dépendent de la nature des gemmes dépensées. Chaque gemme dépensée confère un bonus : Air : aguerri/INI, Eau : Aguerri/DEF, Feu : aguerri/FOR, Terre : intimidation/FOR.

Les peaux shamaniques (10PA) : (*libre*) : Damrahl désigne un Drune ami non invoqué. Celui-ci bénéficie de dévotion/X, où X est égal au nombre de PV qui lui restent.

Ardokath, 2, Guerrier-mystique, 90PA

10 4 6/8 6/8 - 8/6 - Mort-vivant, Iconoclaste, régénération/4, fidèle(4/Cernunnos), commandement

Les Mânes amis comptent dans le calcul de la FT d'Ardokath s'ils sont dans sa zone de contrôle.

Invocation de Na'Goth 4FT

Niveau : 4, aire d'effet: spécial, portée: contact, durée: 1 tour

Na'Goth est invoqué et activé immédiatement. Na'Goth est un incarné.

Chaque dégât infligé à Na'Goth est aussi infligé à Ardokath.

L'invocation de Na'Goth est une action exclusive. Ce miracle ne peut être lancé avec succès qu'une seule fois par partie.

Na'Goth, Sibir des ténèbres, 3, Élémentaire, Ténèbres, 260PA

15 6 8/11 7/12 4 11/9 5 intimidation/COU, implacable/2, régénération/4, tueur né, tir d'assaut, projection élémentaire 14/15

Peut sacrifier un (et un seul par combat) dé d'attaque pour infliger un test d'éphémère/5 à tous les combattants à son contact.

Gamrha, épée du désespoir (10PA) : confère implacable/1 à Ardokath. Gamrha, l'épée du désespoir, contient 2FT au début de la partie, et peut en contenir jusqu'à FOI. Chaque combattant qu'il élimine au corps à corps lui rapporte 1 FT. Ces FT de Gamrha se conservent d'un tour sur l'autre.

Fléaux

Gwyrd-An-Caern

Fléau/Hurlement macabre (10/15/20/25/30) : Les combattants non-effrayants de Gwyrd-An-Caern bénéficient de Cri de guerre/4. Ceux qui possèdent Cri de guerre/X avec X supérieur ou égal à 4 augmentent X de 1 point.

La déroute causée par un combattant de Gwyrd-An-Caern a les mêmes effets que la déroute provoquée par un Mort-vivant.

Fléau/Nécropole (0) : Le nombre de mânes drunes que peut inclure la liste d'armée ne dépend plus du nombre de mangeurs d'âme qu'elle comporte. La valeur de régénération des mânes drunes et des cavaliers mânes qui ne sont pas dans la zone de contrôle d'un mangeur d'âme ami est diminuée de 1 point lorsqu'ils font partie d'une armée de Gwyrd-An-Caern.

Solo/Affamé (5) : Confère Fléau/Blessé.

Solo/Dévoreur d'Âme (5) : Confère la maîtrise de la voie Supplices ou aguerri/POU(supplices)

L'Ombreuse

Fléau/L'espoir est vain (20/30/40/50/60) : Confère Désespéré à tous les non-formors. Les Formors bénéficient de Régénération/4. Ceux qui possèdent Régénération/X, avec X inférieur ou égal à 4 diminuent X de 2 points.

Solo/Favori de l'Ombreuse (5) : Confère Dévotion ou Martyr

Solo/Tyran noir (rang*5) : Réservé aux Formors de rang 2 ou plus. confère Commandement. Ce solo coûte 5PA supplémentaires lorsqu'il est attribué à un Incarné.

Le Fléau Rouge

Fléau/Massacre (10/15/20/25/30) : Un combattant en déroute suite à un défi PEU/COU perdu contre un combattant du Fléau Rouge subit un test de dégât de FOR PEU.

Solo/Esclavagiste (5) : Le commandeur bénéficie de +1 en DIS par combattant adverse de valeur 15 ou plus éliminé lors du tour précédent par un combattant ami bénéficiant de ce solo.

Solo/Terreur (5) : Confère Intimidation/COU. Un combattant qui n'est pas un effrayant devient effrayant (PEU = COU -2) à la place de bénéficiant de cet effet..

Le Mal Cornu

Fléau/Seigneur de Kel (20/30/40/50/60) : Confère Concentration/rang (en FOR, RES et DIS).

Solo/Razzia (5) : Réservé aux Cavaliers. Confère Destrier.

Solo/Sang du cornu (25) : Réservé aux Incarnés. Il bénéficie de Aguerri/INI, ATT, FOR, DEF, COU et TIR.

Le Mont Silence

Fléau/Inhumanité (15/25/30/40/45) : Confère Possédé. Ceux qui bénéficient déjà de Possédé lisent tous leurs tests dans le TRUC et dans le BIDULE une colonne plus à droite lorsqu'ils sont blessés.

Solo/Cannibale (10) : Confère la capacité suivante :

Libre : Un adversaire à son contact perd une compétence au choix du cannibale. Ne peuvent être perdues : Immortel, Juste, Hypérien, Commandement, magicien, fidèle..

Cette perte dure jusqu'à la fin du tour. Un combattant ne peut perdre de cette façon qu'une seule compétence.

Solo/Tourmenteur (5) : Réservé aux Incarnés. Avant la constitution des piles d'activation, le bénéficiaire désigne un combattant sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Celui-ci bénéficie de Prévisible pour le tour.

Le Rag'Narok

Fléau/Haine impie (10/15/20/25/30) : Confère Résolution/X. X est égal au nombre de mystiques dont il est dans la zone de contrôle. (MAX résolution/rang).

Solo/Âme brûlée (5) : Interdit aux Mystiques. Confère Insensible/2.

Solo/Désolation (5) : Confère Furie Guerrière lorsque le bénéficiaire est dans une zone de contrôle (amie ou ennemie).

Les Sorcières

Fléau/Ténacité des sorcières (10/15/20/25/30) : Confère Acharné. Ceux qui possèdent déjà Acharné bénéficient de +1 RES.

Solo/Fiel sanglant (5) : Réservé aux Lanyfhs. Confère Toxique/5. Contre un Fanatique, confère Toxique/3.

Solo/Trophée macabre (5) : Réservé aux incarnés. A chaque fois que le bénéficiaire élimine un combattant adverse, posez un marqueur macabre dessus. Juste après la résolution de n'importe quel test par le bénéficiaire, ou n'importe quel test dont il est la cible, et qui est résolu dans le TRUC, il peut défausser un marqueur macabre pour que ce test bénéficie de aguerri/X ou subisse intimidation/X, où X est la caractéristique utilisée pour ce test.

Artefacts d'armée

La gnose (Spécial) : Ne peut être portée que par le commandeur initial de l'armée. La valeur de cet artefact est égale à 15PA par tranche de 100PA du format joué.

Confère conscience à tous les combattants du Cerf amis, et prévisible à tous les combattants ennemis, mais seulement vis à vis du propriétaire de la gnose (au cas où il y aurait plus de 2 joueurs). Le propriétaire peut changer sa pile d'activation à n'importe quel moment, y compris en réaction à un effet de jeu adverse.

Les cornes de Cernunnos (rang*10) : Réservé aux Wyrds du Cerf. Confère commandement. Tous les Drones amis dans la zone de galvanisation acquièrent fanatisme.