

L'Armée de l'Hydre

Éléments interdits : ténèbres, air

Tactiques de combat de l'Hydre :

Poupée de cire 3PT

L'Hydre ami ciblé qui vient d'être éliminé suite à la résolution des dégâts lors d'un combat inflige à tous les combattants à son contact un test de dégât de FOR X, où X est égal au nombre de PV que ce comptait ce combattant au début du combat.

Poupée de son 3PT

Cette tactique se déclare juste avant la séparation d'une mêlée.

L'hydre ami ciblé dans cette mêlée, qui n'est pas incarné, est immédiatement retiré de la partie : il ne pourra plus revenir en jeu. Placez un marqueur à l'endroit où il a été ciblé. Dans un rayon égal à sa RES*Xcm, tous les combattants qui ne sont pas de l'hydre voient leur INI réduite de 2 points. Ce marqueur reste en place autant de tours que le nombre de PV qu'il restait au combattant ciblé.

X est égal au nombre de PV que comptait le combattant au moment où il a ainsi été retiré de la partie.

Troupes

Troupes de rang 1

Moissonneur de mid-nor, 1, 10PA

7,5/15 2 2/2 2/1 - 3/1 1 possédé, vol, éclaireur

Joué dans une armée d'Ephorath, un moissonneur devient un Écorcheur et bénéficie de +1 FOR

Égaré, 1, Azahir, 10PA

10 2 3/4 3/4 - 4/2 0 possédé

guerrier des gouffres, 1, 10PA

7,5 2 3/6 3/5 - 4/2 1 possédé

Organiste de mid-nor, 1, 10PA

7,5 2 2/4 3/4 - 4/2 1 possédé, musicien

Porte potence de mid-nor, 1, 10PA

7,5 2 2/4 3/4 - 4/2 1 possédé, porte-étendard

Potence de tourments (10PA) : pendant son activation, le porte-potence peut désigner un ami de l'Hydre non incarné de sa zone de galvanisation sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Celui-ci ajoute sa DEF à son ATT et réduit sa DEF à 0.

Vétéran des gouffres, 1, 15PA

7,5 2 4/6 3/7 - 5/3 2 possédé, intimidation/DEF

Porteur de fléau, 1, 20PA

7,5 2 4/8 3/6 - 5/3 1 possédé, dur à cuir

Juste après le déploiement, désignez une carte de référence représentant des combattants adverses, pour chaque carte de porteur de fléau que vous jouez. Les porteurs de fléau correspondants acquièrent fléau à l'encontre des combattants représentés par la carte ainsi désignée.

Sentinelle, 1, 20PA

12,5 3 4/6 3/7 - 5/3 1 possédé, éclaireur

Sentinelle des gouffres, 1, 20PA

12,5 3 4/6 3/7 - 5/3 2 charge bestiale, possédé

Troupes de rang 2

Incube, 2, 25PA

7,5 3 4/8 4/6 - 6/4 2 possédé, toxique/4, régénération/4, instinct de survie

Cavalier de la ruine, 2, ephorath, 25PA

15 3 4/6 4/8 - 5/3 2 éclaireur, possédé

Un cavalier de la ruine dispose en bonus de la ligne de vue de tous les commandants qui le comptent dans leur zone de galvanisation respective.

Croisé des gouffres, 2, Ibenseth, 25PA

7,5 3 5/8 5/8 - 6/4 3 possédé, contre-attaque

Crache feu, 2, 30PA

5 1 2/3 2/7 3 5/3 3 possédé, artillerie légère à effet de zone, crache feu 8/20

Tour de la désolation, 2, Ephorath, 30PA

5 0 3/4 3/9 3 4/2 3 possédé, artillerie légère, lance-harpon 8/30.

Les tours de la désolation possèdent un champ de vision de 360° et peuvent tirer lorsqu'ils sont au contact d'ennemis. Ils subissent alors -2 en ATT/DEF/TIR.

guerrier de l'hydre, 2, 30PA

7,5 3 6/8 5/8 - 6/4 3 possédé, contre-attaque, implacable/1

Larve chthonienne, 2, 35PA

10 2 3/8 4/11 - 7/5 0 possédé, régénération/4, soin/4, immunité/peur

La compétence soin/4 de la larve s'applique à tous les combattants amis situés à son contact (y compris elle-même) plutôt qu'à un seul.

A chaque fois qu'un combattant de l'Hydre ami qui n'est pas un incarné, et de puissance 1, est éliminé à 10cm ou moins de la larve, vous pouvez poser un marqueur "digestion" sur la Larve. Tant que la larve possède au moins un marqueur "digestion", elle ne peut plus utiliser cet effet. Lors de n'importe quelle activation de la larve, elle peut, et comme une action cumulative, remettre en jeu le combattant concerné, en défaussant son marqueur digestion. Ce combattant ne pourra être activé qu'à partir du tour suivant celui où il est revenu en jeu de cette manière.

Rôdeur des abîmes, 2, 40PA

15 4 5/9 5/6 - 6/4 3 possédé, charge bestiale, furie guerrière, implacable/1, bond.

Cyclope de Mid-Nor, 2, Cyclope, 75PA

12,5 3 6/14 5/11 - 9/7 2 possédé, enchaînement, implacable/1, féal/1

L'oeil du cyclope : Lors de son activation, et comme une action spéciale libre, un cyclope de Mid-Nor peut désigner un combattant adverse situé dans sa ligne de vue et en possédant une

sur le cyclope, situé à 25cm ou moins du cyclope. Le cyclope tente un défi PEU/COU contre la cible. S'il gagne le défi, la cible passe en déroute.

Tour démoniaque, 2, 120PA

10 1 5/12 2/12 4 9/7 2 canon démon 12/30, artillerie lourde à effet de zone, possédé, tueur né, harcèlement, régénération/4

Troupes Mystiques

Collecteur du despote 1, mystique-guerrier, 25PA

7,5 2 4/6 3/5 - 5/3 2 possédé, furie guerrière, fidèle(2/Mid-nor)

Les équarisseurs du despote : chaque fois qu'un croyant ennemi est éliminé dans la zone de contrôle d'un ou plusieurs collecteurs du despote, un marqueur collecte est généré, et attribué à l'un de ces collecteurs du despote. Lors de son activation, et comme une action spéciale libre, le collecteur peut dépenser 1 marqueur collecte pour soigner d'1PV un croyant de l'hydre ami situé dans sa zone de contrôle. Cette action spéciale libre peut être effectuée plusieurs fois par activation.

Résurrection des possédés X/FT

niveau : 2, aire d'effet : un possédé ami de l'hydre non incarné éliminé, portée : spécial

Le fidèle doit défausser un marqueur collecte pour pouvoir appeler ce miracle.

X est égal à la valeur de la cible divisée par 10 arrondi au supérieur.

La cible est placée, dans le même état à qu'à sont déploiement au contact du fidèle, à ceci près qu'elle ne peut être cachée.

Ce miracle est réservé aux collecteurs du despote.

X ne peut être supérieur à la FOI du fidèle*2.

Fils de l'hydre 1, mystique-guerrier, 30PA

7,5 2 4/7 3/7 - 5/3 2 possédé, régénération/4, fidèle(2/Mid-nor)

Le chiffre de l'hydre : tant que le nombre de combattants de l'hydre amis est égal à 9, les fils de l'hydre bénéficient de +2 en INI/ATT/DEF.

Immortalité de l'hydre : Chaque fois qu'un fils de l'Hydre doit être éliminé par un test de dégât, lancez 2D6. Si le résultat est égal à 9, le fils de l'hydre ignore ce test de dégât et est soigné de tous ses PV.

Maître des poupées 1, mystique-guerrier, 30PA

7,5 2 4/6 4/7 - 5/3 1 possédé, instinct de survie, magicien (3/ténèbres/corruption)

Les marionnettistes du despote : un maître des poupées choisit au début de chaque partie un acolyte parmi les 3 suivants:

Acolyte cabalistique: le maître des poupée bénéficie de aguerri/POU(corruption)

Acolyte de la dévastation: le maître des poupées bénéficie de aguerri/ATT

Acolyte de la domination: Le commandeur initial ami bénéficie de aguerri/DEF tant qu'il se trouve dans la zone de contrôle du maître des poupées.

Moloch pestiféré, 2, Moloch, mystique-guerrier, 90PA

15/15 4 5/10 5/10 - 8/6 3 Arme noire, Possédé, Immortel des ténèbres, Vol, Magicien (3/Ténèbres/Typhonisme)

Les molochs possédés : 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, chaque combattant ami situé au même palier et dans la zone de contrôle du Moloch, bénéficie de toxique/4.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Araqsalil, 1, 35PA

7,5 3 5/8 5/6 - 5/3 3 possédé, commandement

Nilarakh, le malfaisant, 1, 35PA

7,5 3 5/7 5/7 - 5/3 3 possédé, commandement

la faux dévoreuse: confère intimidation/DEF et +2 en FOR à Nilarakh. 10PA

Araqsalil II, 1, 50PA

7,5 4 6/8 6/6 - 6/4 4 possédé, commandement

Azahir le dément, 1, 45PA

7,5 3 4/7 4/10 – 5/3 3 possédé, mutagène/1

La poupée d'Ensail (5PA) : Azahir peut pendant la phase d'entretien, se soigner d'un cran (résolution des effets positifs). Il doit pour cela désigner un combattant de Mid-Nor non incarné sur le champ de bataille et ayant une VAL inférieur à la sienne. Ce combattant est éliminé. Cet effet n'est utilisable qu'une seule fois par tour.

Akaranseth, 1, 70PA

7,5 4 6/9 6/7 - 6/4 5 possédé, dur à cuir, féal/1, furie guerrière

Akaranseth est un porteur de fléau. Juste après le déploiement, désignez une carte de référence représentant des combattants adverses, pour chaque carte de porteur de fléau que vous jouez. Les porteurs de fléau correspondants acquièrent fléau à l'encontre des combattants représentés par la carte ainsi désignée. Lorsqu'Akaranseth élimine un combattant associé à la carte choisie pour lui à la fin du déploiement, il regagne 1PV.

Incarnés de rang 2

Kanizhar le cannibale, 2, 50PA

7,5 4 5/9 5/8 - 6/4 2 possédé, toxique/3, régénération/4, instinct de survie

Le masque du tortionnaire (15PA) : confère commandement ou +1 en COU/PEU/DIS si le porteur possède déjà commandement.

Lorsque le porteur place tous ses dés en attaque, il bénéficie de aguerri/ATT.

Ce masque est unique et réservé à Yh-Ibenseth et Kanizar.

Yh Azahir II, 2, Azahir, 75PA

7,5 4 5/7 6/10 - 7/5 4 acharné, mutagène/2, possédé

Yh-Karas, le roi des gouffres, 2, Ephorat, 80PA

7,5 4 7/8 6/8 - 6/4 6 autorité, commandement, aguerri/FOR, fléau/commandant, possédé

La couronne des conquérants (15PA) : la couronne des conquérants confère +2 en COU/PEU/DIS à Yh-Karas.

Yh-Ibenseth, 2, Ibenseth, 100PA

7,5 5 8/11 6/10 - 8/6 6 commandement, implacable/1, possédé, aguerri/DEF

Appendices tentaculaires (10) : Tout mystique ami de l'hydre comptant Yh-Ibenseth dans sa zone de contrôle peut, comme une action libre pendant son activation, dépenser des gemmes/FT pour mettre autant de marqueurs sur l'objet magique, qui peut en contenir jusqu'à 6. Au début du tour, le porteur peut utiliser ces points pour bénéficier du ou des effets correspondants :

Agression (3+X) : confère furie guerrière et +X en FOR jusqu'à la fin du tour.

Souveraineté (3) : confère +1 en COU/PEU/DIS

L'effet suivant est lui utilisable au moment où Yh-Ibenseth va encaisser un test de dégât.

Evitement (2X) : Si le test de dégât doit infliger X dégâts ou moins, ces dégâts sont ignorés.

Aralith (10) : Le joueur qui contrôle Yh-Ibenseth peut décider que le premier combat à résoudre sera celui qui contient Yh-Ibenseth, même s'il n'est pas le dominant. Yh-Ibenseth a un potentiel de déplacement de MOU au lieu de MOU/2 lors de ses mouvements de poursuites.

Asturath, le destructeur, 2, cyclope, Ephorath, 120PA

12,5 4 7/15 6/11 - 10/8 3 possédé, implacable/2, tueur né, féal/2

Incarnés de rang 3

Yh-Sabahal, 3, Sabahal, 300PA

15/15 6 10/10 10/9 - 10/8 8 charge bestiale, commandement, possédé, implacable/2, vol, tueur né

Maître des satyres : Yh-Sabahal peut, au début de son activation, et comme une action spéciale libre, sacrifier un certain nombre de satyres démoniaques situés dans sa zone de galvanisation pour se soigner d'autant de PV.

L'Armure des asservis (15) : A chaque fois qu'un combattant ami possédant la compétence possédé est éliminé dans la zone de galvanisation d'Yh-Sabahal, posez un marqueur "asservis" sur cette armure. Ne posez pas de marqueur "asservis" si ce combattant a été éliminé par un effet provenant directement d'un combattant ami (dévotion, sort à effet de zone, maître des satyres etc.).

Au début de chaque tour où il y a au moins un marqueur "asservis" sur l'armure, retirez en 1.

La résistance d'Yh-Sabahal est augmentée d'autant qu'il y reste de marqueurs sur son armure (MAX RES+6).

La poupée fléau (15) : Au terme du déploiement, Yh-Sabahal peut désigner un combattant ennemi d'une valeur supérieure ou égale à 50PA, sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Yh-Sabahal et ce combattant acquièrent l'un contre l'autre la compétence ennemi personnel/X. A chaque fois qu'Yh-Sabahal élimine un adversaire contre lequel il possède la compétence ennemi personnel/X (obtenue via la poupée fléau), il peut en désigner un nouveau dans les mêmes conditions que le précédent et pour les mêmes effets.

Sefhra la démoniaque (50) : Au terme d'un combat d'Yh-Sabahal, et avant de déterminer s'il a droit à un mouvement de poursuite, cet artefact inflige autant de dégâts à ses adversaires qu'il vient de leur en infliger durant ce combat.

Satyres démoniaques, 1, Sabahal, 15PA

10/15 3 3/3 3/2 - 3/1 0 instinct de survie, possédé, vol

Les satyres démoniaques ne peuvent être déployés que dans une armée comprenant Yh-Sabahal.

Incarnés Mystiques de rang 1

Nerân, l'épouvantable, 30PA

7,5 4 3/4 3/5 - 7/5 3 possédé, fidèle(3/Mid-Nor)

La pelisse de l'humble (10PA) : Nerân bénéficie de +3X en RES, où X est égal au nombre de PV qu'il lui manque.

Akkadalet, 1, 40PA

7,5 3 4/3 3/6 3 6/4 3 dagues 3/10, possédé, magicien (4/ténèbres/chtonienne)

Orgie du sanguinaire 2/ténèbres

Niveau : 3, aire d'effet : un possédé ami, portée : contrôle, durée : 1 tour, fréquence : rang

La cible acquiert charge bestiale. Si elle était en déroute, elle est ralliée immédiatement.

Ysilthan, le fou de l'Ymsur, 1, mystique-guerrier, Ephorath, 40PA

7,5 4 5/7 4/5 - 5/3 3 possédé, thaumaturge, fidèle(3/Mid-Nor)

Le diacre maudit : Au début de n'importe quel tour, Ysilthan peut dépenser 1FT pour bénéficier de la compétence commandement. Il ne peut pas former d'état-major.

Grand roque XFT

niveau : 2, aire d'effet : le commandeur et un possédé de l'hydre ami autre qu'Ysilthan, portée : contrôle, durée : instantané

Ce miracle n'a aucun effet si le commandeur n'est pas un possédé de l'Hydre.

Les deux cibles doivent être libres de tout adversaire et de même puissance. X est égal à la somme de leurs rangs.

Leur positions sont échangées. Cet échange ne doit avoir besoin de ne faire déplacer aucun autre élément de jeu.

Diagonale du fou 2FT

niveau : 1, aire d'effet : Ysilthan, portée : personnel, durée : instantané

Ysilthan désigne un combattant ami situé dans sa zone de contrôle et sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Ysilthan est alors placé sur la position symétrique de sa position de départ, par rapport au combattant désigné. Il peut ainsi se retrouver hors de sa zone de contrôle, mais il doit être libre au départ comme à l'arrivée.

La crosse de l'Ymsur (5PA) : Lors de son activation, Ysilthan peut dépenser X points de FT et tenter un test de FOI de difficulté Y. Il peut obtenir plusieurs dés supplémentaires en dépensant des FT supplémentaires comme pour l'appel d'un miracle. Si le test est réussi, placez un marqueur "charge" sur la crosse de l'Ymsur (qui ne peut en contenir qu'un seul). Par la suite, à n'importe quel moment ou un de ses miracles pourrait être appelé, Ysilthan peut défausser le marqueur charge de la crosse pour appeler ce miracle, sans dépenser de FT, et en réussissant automatiquement l'appel (aucun effet de jeu ne peut altérer cet effet).

Le miracle ainsi appelé doit avoir un coût de base inférieur ou égal à X, et un niveau inférieur ou égal à Y.

Ezalyth, reine des maudits, 1, Ephorath, mystique-guerrier, maître des poupées, 65PA
7,5 5 6/6 5/6 - 5/3 4 possédé, instinct de survie, furie guerrière, conscience, magicien (4/ténèbres/corruption)

Miroir de parjure (10) : Juste après qu'un test de dégât à son encontre ait été lancé, elle peut dépenser 1 gemme de ténèbres pour bénéficier d'intimidation/FOR. Si le résultat d'un test de dégât à son encontre est lu dans la ligne 4, le porteur inflige 1 dégât à l'auteur du test de dégâts.

Incarnés Mystiques de rang 2

Akkadaleth2, 2, 60PA

7,5 3 4/3 3/6 - 7/5 4 POU/5 possédé, magicien(ténèbres, terre/chthonienne, corruption)

Kelzaral, 2, 85PA

7,5 4 4/4 5/7 - 7/5 5 arme noire, possédé, fidèle(5/mid-nor) thaumaturge, régénération/4

La pierre de Gwalgal (15PA) : Lors de son activation et comme une action spéciale cumulative, Kelzaral peut dépenser des FT. Chaque tranche de 3FT ainsi dépensée fait invoquer un moissonneur de l'Hydre à Kelzaral. Cependant, ce moissonneur peut être placé à n'importe quel point de la zone de contrôle du porteur (donc à n'importe quel palier adjacent), et ils sont considérés comme cachés.

Talisman de l'hydre dieu (rang*10) : le talisman de l'hydre dieu permet au porteur d'appeler des miracles pendant une activation où il effectue une course. De plus, une fois par partie, juste après le calcul des FT, la FT du porteur peut être doublée.

Cet artefact est réservé aux fidèles purs de mid-nor.

Chapelain des gouffres 0/FT

niveau : 1, aire d'effet : Kelzaral, portée : personnel, durée : instantané

Ce miracle doit être lancé au moment du calcul de la FT de Kelzaral. Il est considéré comme un iconoclaste.

Mahal, l'envoûteur, 85PA

7,5 3 4/5 4/6 - 6/4 5 membre supplémentaire/1, régénération/4, possédé, magicien (6/eau/ténèbres/chtonienne/cabale)

Réveil des horreurs 1/eau, ténèbres

Niveau: 3, aire d'effet: Mahal, portée: personnel, durée: 1 tour, fréquence: unique

Tant que dure ce sort, Mahal peut dépenser 2X gemmes de ténèbre ou d'eau lors de son activation pour affecter un ou plusieurs combattants en appliquant au choix, X effets parmi les suivants (un même effet peut être choisis plusieurs fois):

- désignez un combattant à son contact: il subit un malus de charge tant qu'il reste à son contact

- Mahal augmente de 1 sa valeur de membre supplémentaire/X

- un combattant à son contact perd 1 dé de combat tant qu'il se trouve à son contact. Rappel: un combattant au contact ne participe pas forcément au même combat.

Un même combattant peut subir plusieurs de ces effets différents simultanément, mais pas plusieurs fois le même simultanément.

Entretien

Colonies

Ibenseth

Colonie/Croisade Démoniaque (Spécial) : Lors du calcul des PT, le commandeur peut sacrifier des PT. Pour chaque PT sacrifié, il désigne un combattant de l'Hydre qui bénéficie de Acharné pour le tour.

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie au multiple de 5 supérieur.

Solo/Ferveur (5) : Réservé aux Incarnés. Confère Féal/2.

Solo/Zèle (5) : Ce solo doit être payé pour tous les Incarnés. Confère Fanatisme et +1 en DIS. Un combattant qui n'est pas un Incarné ne bénéficie que de Fanatisme.

Khtan

Colonie/Hérauts de la Destruction (10/15/20/25/30) : Lors d'un mouvement de poursuite, un combattant de Khtan peut se déplacer de la totalité de son MOU.

Solo/Aura de Puissance (rang*10) : Réservé aux incarnés qui bénéficient de Commandement. Les combattants de Khtan dans sa zone de galvanisation bénéficient de Aguerri/FOR.

Solo/Intimidation (5) : Confère PUI+1.

Vangghor

Colonie/Bourreaux (Spécial) : Lors du calcul des PT, le commandeur peut sacrifier des PT. Pour chaque paire de PT sacrifié, il désigne un combattant de Vangghor qui bénéficie de Assassin pour le tour.

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie au multiple de 5 supérieur.

Solo/Barbarie (5) : Confère Intimidation/DEF.

Solo/Hâte du Démon (10) : Confère +2,5 en MOU.

Sankurûn

Colonie/Mauvais Oeil (Spécial) : Juste après qu'un combattant adverse effectue un test dans le TRUC, le commandeur peut dépenser 1 PT. Le test subit intimidation/X, où X est la caractéristique utilisée pour le test. Cet effet ne peut être utilisé que X fois par tour, où X est égal au format joué divisé par 100.

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie au multiple 5 supérieur.

Solo/Corrupteur (5) : Confère la maîtrise de la Voie Corruption. S'il la maîtrise déjà, il bénéficie de Aguerri/POU(corruption) à la place.

Solo/Rongeur d'Âmes (10) : Réservé aux Incarnés. Les combattants ennemis à son contact subissent éphémère/4.

Sabahal

Colonie/Ruse Maléfique (10/15/20/25/30) : Le Commandeur peut utiliser la tactique suivante :

Ruse Maléfique

Actif • 1

Juste avant ou après avoir activé une carte, le joueur re-constitue sa pile d'activation. Une carte déjà activée ne peut pas être insérée dans la pile.

Solo/Démon intérieur (10) : Confère Furie guerrière

Solo/Nuée des Gouffres (-5) : Réservé aux Éclaireurs. Destitue de la compétence Éclaireur et confère Renfort.

Azahir

Colonie/Horde des Égarés (10/15/20/25/30) : Les combattants de l'Hydre qui ne sont pas des Incarnés bénéficient de Renfort.

Au lieu de faire revenir les combattants éliminés, le joueur fait revenir des égarés dont la somme des VAL est inférieure ou égale à la somme des VAL des combattants sensés revenir ce tour-ci.

Solo/Faux lépreux (10) : Réservé aux combattants qui sont de puissance et de rang 1. Interdit aux Incarnés. Confère Éclaireur.

Solo/Horreur (5) : Réservé aux Incarnés et aux rang 2. Maximum une figurine par carte. Confère Intimidation/COU.

Solo/Orateur (rang*10) : Réservé au Commandeur. Confère Autorité et Commandement. Si le bénéficiaire avait déjà Commandement, ce solo ne coûte que 5 PA. S'il avait déjà Autorité, ce solo coûte 5PA de moins.

Ephorath

Colonie/Possession d'Ephorath (10/15/20/25/30) : Au début de la partie, un combattant est désigné comme Hôte de l'esprit d'Ephorath. Au début de chaque nouveau tour (sauf le premier), un nouveau combattant, à 10cm ou moins du premier doit être désigné comme Hôte. Si l'Hôte est éliminé, il rejoint un combattant à 10cm du défunt. Si aucun combattant n'est à portée, aucun Hôte ne peut plus être désigné.

L'Hôte bénéficie de +1 en INI, ATT, FOR, DEF et RES.

Solo/Garde personnelle (5) : Réservé aux guerriers des gouffres. Il bénéficie de Acharné lorsqu'il se trouvent dans la zone de galvanisation de Yh-Karas.

Solo/Crache-Feu d'Ephorath (5) : Réservé aux Crache-Feu. Si une Tour de la Désolation est présente à 10cm ou moins du Crache-Feu lorsqu'il effectue un jet de tir, il peut choisir de bénéficier de la vision de la Tour de la Désolation pour ce tir.

Solo/Rôdeur d'Ephorath (10) : Réservé aux Rôdeurs des Abîmes. Ils bénéficient de Éclaireur.

Solo/Cavalier des Abîmes (5) : Réservé aux Cavaliers de la Ruine. Ils bénéficient de Bond.

Solo/Disciple de l'Ymsur (5) : Réservé aux Collecteurs du despote. Tous les Hydres amis dans la zone de contrôle du bénéficiaire acquièrent contre-attaque. Le collecteur peut dépenser 2FT et cibler un Hydre possédé ami de PUI 1 située dans sa zone de contrôle. Ce dernier bénéficie de membre supplémentaire/1.

Artefacts d'Armée

Alliance démoniaque (rang*10 PA) : A chaque fois que le porteur subit un test de dégâts lu dans la ligne 3 ou 5, c'est le possédé ami le plus proche dans un rayon de 15cm qui encaisse les dégâts correspondants à sa place.

Si ce combattant a une VAL supérieure à celle du porteur, cet effet n'est pas appliqué.

Cimeterre des gouffres (rang*5 PA) : Au moment où le porteur place ses dés de combats, et jusqu'à la fin du combat, la DEF de tous les adversaires qui combattent contre le porteur est diminuée de X, où X est le nombre de coups de maîtres déclarés par le porteur.

Crosse de marionnettiste (rang*10 PA) : Tout mystique de l'hydre peut être doté d'une crosse de marionnettiste. Elle lui permet de contrôler les faits et gestes des possédés non incarnés amis situés sa zone de contrôle et d'augmenter leurs aptitudes guerrières.

Le porteur de l'artefact peut dépenser des gemmes ou des FT et appliquer les effets suivants au possédé ciblé :

1 : cette dépense a lieu juste après que tous les combattants ont placés leur dés dans un combat. Le possédé ami ciblé peut replacer ses dés comme il l'entend.

2 : cette dépense a lieu au moment où le magicien est activé. Le possédé ciblé est aussi activé, mais sa carte reste en attente même s'il était seul dessus.

3 : cette dépense a lieu au moment où le possédé ciblé doit encaisser un test de dégât. Le test de dégât infligera 2 dégât de moins.

4 : cette dépense a lieu au moment où le possédé ciblé doit infliger un test de dégât. Ce test de dégât infligera deux dégâts supplémentaires.

Peau de Troll (X PA) : confère régénération/4 à son porteur. X est égal au multiple de 5 le plus proche de la RES du porteur.

Poupée cyclope (X+5 PA) : le porteur bénéficie de la capacité "l'œil des profondeurs" des cyclopes de l'hydre, et de féal/1. X est égal au multiple de 5 le plus proche de la PEU du porteur.

Poupée de servitude (15PA) : l'utilisation de cet artefact entraîne sa défausse et constitue une action cumulative. 1D6 est lancé et 1 combattant de l'hydre d'une valeur inférieure ou égale à 5 fois le résultat du dé est invoqué au contact du porteur.

Les poupées de servitude sont réservées aux magiciens maîtrisant la voie chthonienne, et ils peuvent en porter plusieurs chacun.

Le combattant ainsi invoqué ne peut être affilié à une autre affiliation que celle du porteur, si celui-ci est affilié.

Poupée d'évasion (5*X PA) : les poupées d'évasions sont réservées aux magiciens de l'Hydre maîtrisant la voie chthonienne. X ne peut être supérieur au rang du porteur.

Juste avant le déploiement, X marqueurs "évasion" peuvent être secrètement répartis sur des incarnés amis.

L'utilisation est déclarée par le porteur comme un action cumulative.

Un incarné situé dans la zone de contrôle du porteur et doté de marqueurs "évasion" défausse Y marqueurs et est placé au contact du porteur de la poupée et libre de tout adversaire. Si cela

n'est pas possible, rien ne se passe et Y marqueurs sont défaussés. Y est égal au rang de l'incarné.

Urne-prison (rang*10 PA) : cet objet magique est réservé aux magiciens de l'Hydre. Son utilisation est déclarée une fois par partie, comme une action cumulative. Lors de la prochaine phase de combats, tous les possédés de l'hydre amis dans la zone de contrôle du porteur bénéficieront d'un dé d'attaque supplémentaire et devront placer tous leurs dés en attaque durant ce tour.

Le porteur perd 1PV à l'utilisation de cet effet, qui est dissipé dès l'élimination du porteur (et à la fin de la prochaine phase de combats au plus tard).