

L'Armée d'Immobilis

Élément interdit : aucun

Immobilis et alignement : L'armée d'Immobilis ne fait partie d'aucun alignement (Lumière, Ténèbres ou Destin). Une armée d'Immobilis n'a donc pas accès :

- aux miracles des voies d'alliance (seulement aux miracles universels et à ceux des culte spécifiques),
- aux immortels (exception faite de ceux présents dans ce livre d'armée),
- aux reliques et vertus des voies d'alliances.

Tactiques de combat de l'Immobilis :

Brutalisation 2XPT

Le milicien ciblé inflige un malus de charge à tous les adversaires à son contact à qui il aurait infligé un malus de charge s'il avait chargé chacun d'entre eux séparément. X est égal au nombre de combattants adverses au contact du milicien.

Chaque guildes possède une tactique de combat qui lui est propre.

Troupes

Troupes de rang 1

Porteur d'arme, 1, Porteur d'arme, 10PA

10 2 1/2 2/2 - 2 3 conscience

Tout incarné d'Immobilis peut se voir associer un (et un seul) porteur d'arme. Ils devront être représentés dans la pile d'activation par la même carte et être déployés à 10cm l'un de l'autre (un déploiement spécial dont bénéficie éventuellement l'incarné est gratuitement octroyé à son porteur d'arme). Tant que l'un et l'autre ne sont pas séparés de plus de 10cm, chacun peut bénéficier de la ligne de vue de l'autre. Ceci ne permet cependant pas à un projectile de traverser un obstacle infranchissable (les projectiles mystiques peuvent contourner les obstacles).

Un porteur d'arme bénéficie du même MOU que son incarné associé (max 12,5cm).

Tire-la-douze, 1, Cartomancien, 10PA

10 3 3/4 3/4 - 5 3 désespéré, maudit, paria.

Les tests de tirs prenant pour cible un tire-la-douze ou tout combattant à 5cm ou moins de lui sont lus deux colonnes plus à droite.

Chien de la milice, 1, Milice, Chien, 10PA

12,5 2 3/4 1/4 - 3 0 charge bestiale, féroce, (PUI 1)

Milicien Cadwë, 1, Milice, Milicien, 10PA

10 2 3/5 3/5 - 2 2 brutal

Milicien vétéran, 1, Milice, Milicien, 15PA

10 2 3/6 4/6 - 3 3 brutal, cri de guerre/3

Geôlier des Dix-Mille Pas, 1, Milice, Milicien, 15PA

10 2 4/7 3/5 - 3 3 brutal, cri de guerre/4

Milicien arbalétrier, 1, Milice, Milicien, 15PA

10 2 2/5 3/5 3 2 2 brutal, arbalète 6/15

Pilleur de tombes, 1, Usurier, 15PA

10 3 3/6 3/5 - 3 2 éclaireur

Brigand Cadwë, 1, Voleurs, Brigand, 15PA

10 2 3/4 3/4 3 2 1 intimidation/DEF, arc 4/20

Larron, 1, Voleurs, 15PA

10 2 3/5 2/5 3 3 1 tir instinctif, tir d'assaut, pistolet 6/10

Maître-chien, 1, Milice, 25PA

10 3 3/5 3/6 - 4 3 brutal, charge bestiale, membre supplémentaire/1, féroce, dur à cuir, cri de guerre/4, (PUI 2)

Un maître chien ne peut être que seul sur sa carte, ou accompagné de 1 ou 2 Chiens.

Follet féérique, 1, 15PA

10 2 2/2 2/2 - 2 2 chance/2, éclaireur, intimidation/ATT, être du destin

Joueur de bâton Cynwäll, 1, Lames, 20PA

12,5 4 4/5 4/5 - 5 4 concentration/1, enchaînement

Furet Cadwë, 1, Voleurs, 20PA

12,5 4 3/3 3/3 3 4 2 éclaireur, instinct de survie, tir d'assaut, pistolet 6/10

Pour chaque Furet Cadwë joué, une utilisation du solo suivant est possible (uniquement dans une armée de la Guilde des Voleurs).

Solo/Embuscade (10) : Réservé aux Brigands. Confère éclaireur.

Sergent Cadwë, 1, Milice, 25PA

10 3 5/6 4/7 - 4 4 brutal, cri de guerre/4, aguerri/INI, COU

Un sergent Cadwë ne peut être que seul sur sa carte, ou accompagné de 1 à 3 autres miliciens qui ne sont pas des Sergents Cadwë.

Bouffon, 1, Usuriers, Bouffon, 25PA

12,5 5 4/7 5/3 - 5 2 assassin, contre-attaque

Convoyeur des nochers, 1, Nochers, 25PA

10 3 3/6 4/6 3 5 3 tir instinctif, fusil 6/25

Lorsqu'il est inscrit sur une liste d'armée, la carte d'un convoyeur des Nochers doit être associée à un Incarné de la liste d'armée. Tant qu'il se trouve à 10cm ou moins de cet Incarné, le convoyeur bénéficie de la compétence Dur à cuir.

Lame Loup, 1, Lames, 30PA

15 4 4/8 4/6 - 5/3 2 tueur né, implacable/1

Troupes de rang 2

Casse grain, 2, Architectes, 25PA

7,5 0 5/7 4/4 - 5 5 dur à cuir, coup de maître, fléau/machines de guerre, vapeur/FOR

Tunnelier : Chaque Expert sapeur orque présent dans l'armée permet de déployer jusqu'à 2 cartes de casse-grain lors de n'importe quel tour de jeu. Lors de ce tour, lors de la constitution des piles d'activations, le joueur doit inclure la ou les cartes de casse-grain qu'il veut déployer. Ces casse-grains ne pourront pas être activés ce tour-ci, mais simplement déployés. Au tour 1, ils ne peuvent être déployés que dans leur zone de déploiement, au tour 2, ils peuvent en plus être déployés dans la zone de neutre, et à partir du tour, ils peuvent être déployés n'importe où sur le terrain. Ils ne sont pas pris en compte pour le scénario lors du tour où ils arrivent en jeu.

Pâle, 2, Usuriers, 25PA

10 3 5/6 5/7 - 5 4 aguerri/COU, acharné, immunité/intimidation

Assassin Cadwë, 2, 35PA

12,5 4 5/7 4/4 3 5 2 assassin, aguerri/COU, brutal, résolution/1, tir d'assaut, arbalète 5/10

Agent Cartomancien, 2, Cartomancien, 30PA

10 4 3/4 3/3 3 5 3 éclaireur, chance/1, tir instinctif, fusil 6/25

Lors de la détermination du tacticien, la DIS du commandeur est augmentée de 1 pour chaque agent cartomancien caché (cf. compétence éclaireur).

Gladiateur Cadwë, 2, 30PA

10 4 5/7 5/4 - 6 2 aguerri/COU, coup de maître, instinct de survie, contre-attaque

Après avoir résolu un duel (1 contre 1) entre le gladiateur et un adversaire, s'il ne reste que 1PV à l'adversaire, le gladiateur s'adresse à la foule pour la mise à mort :

- Si la majorité des spectateurs lèvent le pouce, le combattant est épargné. Sinon, il est éliminé, (la compétence Acharné est sans effet).
- A défaut de spectateur, le gladiateur doit gagner un défi COU/COU contre son adversaire.

Maître nochers, 2, Nochers, 30PA

10 3 4/7 4/6 4 6 5 harcèlement, tir d'assaut, coup de maître, artefact/1, pistolet 6/10

Solo/Maître nocher (0) : Réservé aux Maîtres Nochers dans une armée de la Guilde des Nochers. Lorsqu'il combat dans une mêlée, c'est toujours son camp qui sépare cette mêlée.

Orpheline d'Avagddu, 2, Lames, 35PA

10 4 3/5 4/5 – 5 0 instinct de survie, éclaireur, rapidité

Au début de son activation, si l'orpheline est blessée, elle peut se transformer en furie . Lancez 1D6 et divisez le résultat par 2 (arrondi à l'inférieur), et ajoutez le résultat au nombre de PV qui restaient à la furie au moment de la transformation. Le nombre obtenu est le nombre de PV avec lesquels commence la furie (MAX 4PV).

Furie d'Avagddu, 2, Lames, 45PA

12,5 4 6/10 4/6 – 7/5 0 furie guerrière, possédé, cri de guerre/7, implacable/1

L'utilisation de la furie guerrière est systématique chez la furie d'Avagddu. Elle ne peut pas être incluse dans une liste d'armée.

Voleuse arcanique, 2, Voleurs, Voleuse arcanique, 35PA

12,5 4 5/7 4/4 3 6 3 aguerri/COU, intimidation/TIR, assassin, toxique/3, arbalète 5/15

Tueuse de mana : Lors de la prochaine phase de récupération de mana, tous les magiciens récupèrent X gemmes de mana ou X est le nombre de PV qu'ils ont respectivement perdus à cause d'une voleuse arcanique (y compris les dégâts induits par la compétence toxique).

Onde de perturbation : libre : Une fois par activation, tous les magiciens dont elle se trouve dans la zone contrôle voient leur POU diminué de 1 point jusqu'à la fin du tour (malus cumulatif). Confère éphémère/4 à la voleuse arcanique pour le tour.

Expert sapeur Orque, 2, Architectes, 35PA

10 2 4/7 5/7 3 4 3, intimidation/DEF, aguerri/COU, poseur de pièges, sapeur/7

Tout piège ennemi caché (cf. compétence poseur de piège) situé à 20cm ou moins d'un expert sapeur à la fin de son activation n'est plus caché.

A la fin du déploiement, lancez 1d6 par expert sapeur orque que vous comptez sur le champ de bataille. La somme de ces d6 vous indique le nombre de PS que vous pouvez faire perdre à toute barricade adverse posée grâce à la compétence sapeur. Une barricade qui perd tous ses points de structure de cette façon est retirée du champ de bataille.

Ingénieur de siège, 2, Architectes, 40PA

10 2 2/3 3/5 4 6 6 aguerri/COU, instinct de survie, mécanicien/4, pistolet 6/10

Une liste d'armée ne peut contenir qu'un ingénieur de siège par tranche complète de 200PA de valeur d'armée. Il considéré comme servant (et non suppléant) de toutes machine de guerre qu'il utilise, à condition qu'il en remplisse les conditions. Il compte pour 2 servants.

Incorruptible, 2, Orfèvres, 40PA

10 3 5/6 5/8 - - - vapeur/MOU, FOR, construct, bond, conscience

Lorsqu'il effectue un assaut sur un combattant adverse à 20cm ou moins d'un Knox ami, il bénéficie de la compétence assassin.

Sinistre, 2, Nochers, 40PA

12,5 5 6/8 5/5 4 6 5 assassin, tir d'assaut, concentration/2, pistolet 6/10

Lorsqu'il bénéficie d'assassin, il peut placer ses points de concentration dans n'importe quelle caractéristique. S'il ne bénéficie plus des effets d'assassin, il perd le bénéfice des points de concentration investis dans des caractéristiques où il ne peut plus en investir.

Lorsqu'un sinistre élimine le commandeur adverse, il augmente de 1 point une caractéristique de son choix.

Ogre mercenaire, 2, 50PA

12,5 2 5/11 4/10 - 7/5 3 dur à cuir, intimidation/DEF, enchaînement, fanatisme, mercenaire.

Spécial : L'ogre mercenaire lit une colonne plus à droite tous ses tests dans le BIDULE à l'encontre des combattants de PUI supérieure à 1. Les exceptions sont : les guerriers de pierre, les combattants du Loup et de la Hyène, et les combattants dotés de montures.

Garde de Khaurik, 2, 60PA

12,5 2 5/12 5/12 - 7/5 4 dur à cuir, intimidation/DEF, fanatisme, brutal, implacable/1

Gâchette de Khaurik, 2, 60PA

12,5 2 5/10 4/11 3 7/5 4 dur à cuir, intimidation/DEF, fanatisme, tir d'assaut, pistolet 8/15

Musicien de Khaurik, 2, 65PA

12,5 2 5/10 4/10 3 7/5 5 dur à cuir, intimidation/DEF, fanatisme, tir d'assaut, musicien, pistolet 8/15

Chevalier Cadwë, 2, 70PA

17,5 4 5/8 5/12 – 6 6 brutal, charge bestiale, destrier, FOR en charge/+6, aguerri/COU

Servant-chef ogre, 2, Architectes, 75PA

12,5 2 5/11 5/11 3 7/5 4 dur à cuir, fanatisme, intimidation/DEF, poseur de pièges, mécanicien/5, grenades 6/15, artillerie légère à effet de zone.

Il considéré comme servant (et non suppléant) de toutes machine de guerre qu'il utilise, à condition qu'il en remplisse les conditions. Il compte pour 2 servants.

Autodestruction : libre : S'il lui reste 1PV, il s'autodétruit. Tous combattant ou élément de décor, etc. situé à 5cm ou moins de lui subit un test de dégât de FOR 6 et lui est éliminé.

Ogre boutefeu, 2, Lames, 90PA

12,5 2 5/11 5/11 3 7/5 3 dur à cuir, intimidation/DEF, fanatisme, féal/1 enchaînement, tir d'assaut, canon 10/25, artillerie légère perforante

Autodestruction : libre : S'il lui reste 1PV, il s'autodétruit. Tous combattant ou élément de décor, etc. situé à 5cm ou moins de lui subit un test de dégât de FOR 6 et lui est éliminé.

Artilleurs gobelins : Il peut cumuler tir et course. Au corps à corps, il peut tirer, mais sur un combattant situé à au moins 10cm de lui. Le test d'un tel tir (au corps à corps ou cumulé à une course) est lu une colonne plus à gauche.

Cuirassé Knox, 2, Orfèvres, Knox, 100PA

12,5 2 4/10 4/13 3 - - dur à cuir, harcèlement, construct, vapeur/FOR (tir), autocanon 6/25

Il bénéficie de rechargement rapide/X, X est le nombre de tirs supplémentaire (maximum 2).

Troupes Mystiques

Croque-mort Cadwë, mystique-guerrier, 1, 25PA

10 2 3/4 4/4 - 5 3 immunité/PEU, artefact/1, insensible/2, magicien (3/élément au choix/primagie)

Dans la zone de contrôle d'un croque-mort, la compétence Acharné est sans effet.

Bannière des morts (rang*10 PA) : Réservée aux croque-morts. Confère aguerri/COU à tous les combattant amis de l'Immobilis dans la zone de contrôle du porteur.

Etreinte de la mandragore X/terre

Niveau: 3, aire d'effet: un combattant ennemi, portée: contrôle, durée: 1 tour, fréquence: rang X est égal à la FOR de la cible divisée par 3, arrondi au supérieur. La cible ne peut plus effectuer aucun déplacement ni aucun assaut.

Voile mortuaire X/air

Niveau: 1, aire d'effet: un combattant ennemi, portée: contrôle, durée: 1 tour, fréquence: rang La cible ne possède plus de ligne de vue que sur le croque-mort. X est égal à la distance (en cm) séparant le croque-mort de la cible, divisée par 5, arrondi au supérieur.

Flambeau de l'au-delà 2/lumière

Niveau: 2, aire d'effet: un combattant ami, portée: contrôle, durée: 1 tour, fréquence: rang Confère Hypérien.

Appuie-feu goblin, 1, mystique-guerrier, Lames, 25PA

10 3 3/4 3/5 - 2 3 renfort, magicien (3/feu/primagie)

Au moment de lancer un sort, n'importe quel combattant ami de l'Immobilis situé dans la zone de contrôle de l'appuie-feu peut être désigné comme relais. Le relais bénéficie de toutes les règles et capacités magiques de l'appuie-feu le temps de l'incantation. Toute tentative de contre-magie devra le cibler. Le relais subit un test de dégât de FOR 0, même si l'incantation est un échec.

Boulet rouge POU/feu

Niveau: POU, aire d'effet: des combattants, portée: personnel, durée: instantané, fréquence: rang

L'appui-feu désigne un point situé au bord de sa zone de contrôle. En partant de l'appui-feu (ou de son relais s'il en a utilisé un), le premier combattant sur ce segment subit un test de FOR POU*2, puis le suivant subit un test de dégât comme s'il s'agissait d'un projectile d'artillerie lourde. Tout combattant qui perd au moins 1PV suite à ce test de dégât subit un test de dégât supplémentaire de FOR POU.

Bombe de feu 2/feu

Niveau: 1, aire d'effet: spécial, portée: contrôle, durée: spécial, fréquence: rang

Un pion "bombe de feu" est posé à portée du sort. C'est un piège caché, qui fonctionne comme les pièges des poseurs de pièges.

Lorsqu'il est équipé de ce sort, un appui feu est considéré comme un poseur de piège, même s'il ne peut pas les pose directement comme le font ces derniers, mais seulement par l'intermédiaire du sort.

Souffre-toile, 1, mystique-guerrier 30PA

12,5 5 5/4 5/4 - 4 3 thaumaturge, toxique/5, fidèle(2/souffrance)

Les croyants blessés bénéficient de féal/1 vis à vis de la souffre-toile lors du calcul de sa récupération de FT.

Mage cartomancien, 1, mystique-guerrier, Cartomanciens, 35PA

12,5 5 5/4 5/4 - 5 3 chance/1, coup de maître, magicien (3/eau/cartomancie).

Une fois par tour, après avoir échoué à un test dans le TRUC, un combattant ami dans sa zone de contrôle peut relancer ce test.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Aïnoa l'inpardonnée, 1, lames, 40PA

12,5 5 5/5 6/4 - 6 2 mercenaire, assassin, aguerri/INI

Carrache l'artificier, 1, Architectes, 55PA

10 4 3/4 3/5 5 4 5 poseur de pièges, intimidation/TIR, aguerri/TIR, fusil 6/25

L'épouvantail, 1, Usuriers, Bouffon, 55PA

10 5 6/7 6/4 - 7/5 2 assassin, feinte

Le masque d'épouvante (15PA) : Confère intimidation/COU à l'épouvantail. A chaque fois qu'un combattant doit effectuer un test de dégât à l'encontre de l'épouvantail, ce dernier lui lance un défi PEU/COU. En cas de victoire de l'épouvantail, le test de dégât est annulé. Cet effet s'applique après la feinte.

Kassalis venin, 1, 50PA

10 5 5/1 5/5 - 5 5 lames dorsales/(1/5), toxique/1, assassin, résolution/2, aguerri/FOR, apatride

Sidamie, 1, Porteur d'arme, 10PA

10 5 1/1 1/1 - 5 1 éclaireur, conscience, apatride

Sidamie ne peut être présente dans une liste d'armée que si Kassalis l'est aussi et elle est automatiquement son porteur d'arme. Ils devront être représentés dans la pile d'activation par la même carte et devront être déployés à 10cm l'un de l'autre (un déploiement spécial dont bénéficie éventuellement Kassalis est gratuitement octroyé à Sidamie). Tant que l'un et l'autre ne sont pas séparés de plus de 10cm, chacun peut bénéficier de la ligne de vue de l'autre. Ceci ne permet cependant pas à un projectile de traverser un obstacle infranchissable (les projectiles mystiques peuvent contourner les obstacles).

Sidamie bénéficie du même MOU que Kassalis (max 12,5cm).

Capitaine Kelian Durak, 1, Milice 65PA

10 4 6/8 5/9 - 6 5 brutal, implacable/1, aguerri/COU, commandement

Le sonneur (10PA) : Confère intimidation/DEF à Kelian Durak. Les combattants touchés par un coup de maître de Kelian Durak ne peuvent effectuer aucun mouvement de poursuite ce tour-ci, et ne pourront effectuer aucun déplacement lors de leur prochaine activation.

Le bourreau, 1, 65PA

10 2 6/9 5/8 - 7 4 intimidation/DEF, aguerri/ATT, tueur né, mercenaire

Voltenar le vétéran, 1, 80PA

10 5 7/9 6/9 - 6 5 aguerri/COU, INI, intimidation/FOR, instinct de survie, brutal

Incarnés de rang 2

Sylarenn, l'oiseau de proie, 2, 70PA

12,5 5 7/8 7/5 - 6 4 assassin, bond, conscience

Juste après la constitution des séquences d'activation, vous pouvez désigner un combattant adverse sur lequel Sylarenn possède une ligne de vue. Tous les combattants représentés par sa carte acquièrent la compétence prévisible jusqu'à la fin du tour.

Lance rapace (10PA) : Confère intimidation/(MOU,INI), aguerri/INI et féroce à Sylarenn

Serre d'or (5PA) : Sylarenn peut défausser la serre d'Or au moment où elle doit subir un test de dégât dû à une attaque au corps à corps. Le test de dégât est annulé.

Isabeau la secrète, 2, Lames, Soma, 75PA

10 6 6/7 6/6 4 7 5 aguerri/COU, ATT, résolution/2, tir d'assaut, pistolet 6/10

Isabeau ne peut pas être dans une liste d'armée comprenant un Usurier ou Sophet Drahas.

L'âme des soma (15PA) : Réservé aux Incarnés Soma. Confère +1 en INI, ATT, DEF, autorité et immunité/peur.

L'Ormet, porteur d'arme, 2, Lames, 30PA

10 3 5/6 4/3 - 7 4 assassin, aguerri/COU, conscience

L'Ormet ne peut être présent dans une liste d'armée que si Isabeau l'est aussi et il est automatiquement son porteur d'arme. Ils devront être représentés dans la pile d'activation par la même carte et devront être déployés à 10cm l'un de l'autre (un déploiement spécial dont bénéficie éventuellement Isabeau est gratuitement octroyé à l'Ormet). Tant que l'un et l'autre ne sont pas séparés de plus de 10cm, chacun peut bénéficier de la ligne de vue de l'autre. Ceci ne permet cependant pas à un projectile de traverser un obstacle infranchissable (les projectiles mystiques peuvent contourner les obstacles).

L'Ormet bénéficie du même MOU que Isabeau (max 12,5cm).

Syth Mornis, 2, Usuriers, 80PA

10 5 5/7 5/7 4 7 6 commandement, immunité/peur, résolution/2, tir d'assaut, pistolet 6/10

La lame de chagrin (10PA) : Pour défendre une attaque au corps à corps de Syth Mornis, un combattant adverse doit dépenser 2 dés de défense au lieu d'un, mais n'en lance qu'un seul.

Le créancier (15PA) : Confère pistolet 8/15 et Aguerri/FOR (tir)

Siennie, voleuse arcanique, 2, Voleurs, Soma, Voleuse arcanique, 85PA

12,5 7 7/8 8/6 4 8 4 assassin, aguerri/COU, toxique/3, intimidation/TIR, FOR (tir), tir d'assaut, dagues 3/10

Tueuse de mana : Lors de la prochaine phase de récupération de mana, tous les magiciens récupèrent X gemmes de mana ou X est le nombre de PV qu'ils ont respectivement perdus à cause d'une voleuse arcanique.

Onde de perturbation : libre : Une fois par activation, tous les magiciens dont elle se trouve dans la zone contrôle voient leur POU diminué de 1 point jusqu'à la fin du tour (malus cumulatif). Confère éphémère/4 à la voleuse arcanique pour le tour.

Vladar, l'arrogant, 2, Milice, 110PA

10 6 8/9 7/9 - 7 8 brutal, charge bestiale, commandement, prévisible, autorité

L'écarlate (10PA) : Confère aguerri/DEF à Vladar.

Vorlame (10PA) : Confère force en charge/+4 à Vladar.

Gorsnä, 2, 100PA

12,5 3 6/12 6/12 - 8/6 6 alliance/destin, fanatisme, dur à cuir, intimidation/DEF, autorité

Lynan l'inexorable, 2, 160PA

17,5 5 7/9 6/13 – 7 7 brutal, charge bestiale, destrier, FOR en charge/+6, aguerri/COU, implacable/2, chance/1, commandement.

Incarnation du désir : Lynan ne peut être recruté que dans une armée Immobilis sans affiliation ou une armée qui comprend Asha Ruyar. Il est toujours le commandeur initial de l'armée.

La lance de l'inexorable (15) : Lorsqu'il charge, il bénéficie de immunité/terrains encombrés, bond. Lorsqu'il réussit un passage en force, tous les combattants qu'il repousse subissent un test de dégât de FOR 9.

Incarnés Mystiques de rang 1

Viress, chantre de la destinée, 1, Guerrier-mystique, 25PA

10 4 3/4 3/4 - 4 2 soin/2, fidèle(3/destinée)

Asha Ruyar, 1, Usuriers, 35PA

10 4 3/4 4/4 - 6 3 résolution/1, alliance/bélier, magicien (4/ténèbres/cartomancie, nécromancie)

Parure d'envoûtement (5PA) : Réservé à Asha Ruyar. La parure d'envoûtement permet d'inclure n'importe quel croyant non incarné sur la liste d'armée, quel que soit son peuple, sauf artillerie et machine de guerre.

Etreinte du crépuscule POU/ténèbres

Niveau: POU-1, aire d'effet: un combattant ennemi, portée: contrôle, durée: 1 tour, fréquence: rang

La cible perd POU points parmi ses caractéristiques (MAX 2 par caractéristique).

Nurbald, le sculpteur, 1, 50PA

10 3 3/3 4/7 - 6 3 artefact/2, aguerri/POU(chtonienne), possédé, magicien (4/ténèbres/chtonienne)

Poupées de chair 3 ténèbres

Niveau: 2, aire d'effet: spécial, portée: contact, durée: permanent, fréquence: rang

Le joueur désigne 2 combattants de son camp qui ont été éliminés, et les retire de la partie. Un guerrier zombie est invoqué par Nurbald. Il sera activé au prochain tour.

La pierre de Skyross (5PA) : L'armée de Nurbald peut comprendre jusqu'à 100PA de zombies du Bélier. Ils deviennent des combattants de l'Immobilis.

L'arlequin, 1, Cartomanciens, 55PA

10 4 3/5 4/6 - 6 3 chance/1, bond, artefact/3, aguerri/COU, DEF, magicien (4/air, eau, feu, terre/cartomancie)

Incarnés Mystiques de rang 2

Morzath, l'inferral, 2, 115PA

7,5 5 4/3 5/10 - 8/6 5 possédé, récupération/+2, invocateur/+5, intimidation/COU, immunité/malus de charge, magicien (7/ténèbres, terre/chtonienne, nécromancie), (puissance 1)

La charette maccabre (30PA) : Permet d'inclure le sort "la bête de Morzath" dans le grimoire personnel de Morzath, et lui confère +2 en COU, PEU.

libre : Morzath désigne une perte amie. Ce combattant est retiré de la partie, puis Morzath peut dépenser X gemmes de ténèbres pour faire apparaître :

X=1 : 1 pantin morbide (armée du bélier)

X=2 : 1 guerrier des gouffres (armée de l'hydre)

X=3 : 1 guerrier zombie (armée du bélier)

La bête de Morzath 2/ténèbres

Niveau: 5, aire d'effet: Morzath, portée: personnel, durée: 1 tour, fréquence: unique

Morzath se transforme en cyclope: remplacez sa figurine par celle d'un Cyclope de l'hydre.

Son profil devient le suivant :

12,5 5 6/15 5/12 POU/7 possédé, enchaînement, implacable/1, intimidation/COU, immunité/malus de charge, invocateur/+5, récupération/+2, magicien (ténèbres, terre/nécromancie, chtonienne)

Entretien

Poupées des possédés (5*XPA) : Morzath peut attribuer X fois le solo suivant :

Solo/Possédé (5) : Confère Possédé. Chaque bénéficiaire ami de Morzath et dans sa zone de contrôle lui confère +1 en RES (max. 15).

Guildes

Guilde des Voleurs

Guilde/Receleur (10/15/20/25/30) Confère la capacité suivante à tous les combattants affiliés : Lorsqu'un de ses tests de dégâts inflige au moins un dégât à un mystique, il peut choisir une de ses formules mystiques (et donc les regarder toutes). Celle-ci ne peut pas être utilisée lors de la prochaine activation du mystique. Un même mystique peut subir cet effet plusieurs fois en même temps, mais pas sur la même formule.

Solo/Veine Légendaire (5) : Réservé aux incarnés. Une fois par partie, il peut annuler un test de dégâts qui devrait lui être infligé (et ce, après que le test en question ne soit lancé).

Solo/Chanceux (10) : Confère Chance/1.

Tactique de combat des Voleurs :

Tromperie élémentaire 2PT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la séparation d'une mêlée. Deux Voleurs de cette mêlée, et de PUI identiques échangent leurs positions respectives. Cette tactique peut aussi être déclarée après la séparation de la mêlée, mais dans ce cas, elle coûte 3PT.

Guilde des Architectes

Guilde/bâisseurs (5*X) : Au début de la partie, avant le déploiement, mais après avoir placé les décors et les éléments de scénarios (y compris après le déploiement des éventuels combattants neutres) ils peuvent placer X barricades qui correspondent aux barricades que construiraient des combattants dotés de la compétence sapeur/7. Ces barricades doivent être placées à plus de 5 cm de tout élément de scénario. X ne peut être supérieur au format joué divisé par 100.

Solo/expert mécanicien (5) : Lors de son activation, et comme une action cumulative, il peut faire gagner 1PS ou 1PV respectivement à une machine de guerre ou un construct qui en a perdu.

Solo/expert sapeur (5*X) : X est égal au nombre de combattants représentés par la carte. Confère sapeur/7. Lorsqu'un combattant bénéficie de ce solo, et qu'il est au contact d'une barricade posée par un sapeur, il peut, comme une action exclusive supprimer jusqu'à 7 points de structure de cette barricade.

Tactique de combat des Architectes :

Utilisation du terrain 2PT

Cette tactique doit être déclarée au moment où l'Architecte ami ciblé place ses dés de combat, et s'il est situé à 2,5cm ou moins d'un décor au moins aussi haut que la moitié de la taille du combattant. Il bénéficie de +1 en ATT ou en DEF.

Guilde des Usuriers

Guilde/Usuriers (0) : Cette affiliation peut être utilisée même si une autre affiliation est utilisée. Un même combattant ne peut pas prendre de solos des deux affiliations.

Guilde/Corruption (X*5) : L'armée bénéficie de X marqueurs corruption. Les marqueurs peuvent être défaussés à n'importe quel moment pour déclencher des pouvoirs.

Escompte (2 Corruption) : Un mystique ami récupère 4 UM.

Usure (1 Corruption) : Le test désigné et déjà lancé est lu une colonne plus à gauche dans le TRUC.

Dividendes (1 Corruption) : Le test désigné et déjà lancé est lu une colonne plus à droite dans le TRUC.

Solo/Gage de trahison (5) : Confère +1 en FOR et Fléau/X ou X est l'ensemble des combattants de même rang que le bénéficiaire.

Solo/Gage des ténèbres (10) : Confère au choix Dévotion, Martyr ou Aguerri/COU.

Tactique de combat des Usuriers :

Soudolement X

Cette tactique doit être déclarée juste après que le croyant adverse ciblé ne place ses dés de combat, et coûte au minimum 2PT.

X est égal à la valeur la plus élevée entre COU et DIS de ce combattant, divisée par 3, arrondie au supérieur.

Vous pouvez réorienter 1 dé de combat de ce combattant.

Cours des Cendres

Une telle armée doit comprendre au minimum 30% de combattants du Bélier et 30% de combattants d'Immobilis.

Les combattants du Bélier doivent être affiliés Mantis.

Les combattants d'Immobilis doivent être affiliés Usuriers.

Si Sophet Drahas est présent dans l'armée, c'est automatiquement le Commandeur. Il est considéré à la comme étant un combattant Bélier, Mantis et Immobilis, Usuriers.

Tous les combattants des cendres sont considérés comme étant du même peuple.

La cour des cendres peut utiliser les tactiques des Usuriers et du Bélier.

Guilde des Nochers

Guilde/voyageurs (10/15/20/25/30) Lors du jet de tactique du déploiement, la DIS du camp Nocher est multipliée par 2. De plus les Nochers peuvent se déployer jusqu'à X cm au delà de leur zone de déploiement. X est égal au format joué divisé par 25. Cet effet ne leur permet cependant pas de se déployer à moins de 10cm d'un objectif de scénario s'il ne leur était déjà permis de le faire..

Solo/escorte (5) : Un incarné ami est choisit en début de partie. Les bénéficiaires du solo acquièrent immunité/intimidation et aguerri/COU lorsqu'ils se trouvent à 15cm ou moins de l'incarné choisit. Celui-ci doit avoir une VAL strictement supérieure à ces bénéficiaires pour que le solo soit effectif.

Solo/expert convoyeur (5) : Confère aguerri/DEF à 5cm ou moins de tout objectif de scénario ou à 5cm ou moins du commandeur ami.

Tactique de combat des Nochers :

L'objectif avant tout 2PT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la séparation d'une mêlée. La cible doit bénéficier du solo/expert convoyeur. Le combattant peut tenter un désengagement (en force ou normal), si cela lui permet d'assaillir un adversaire situé à 5cm ou moins d'un objectif ou du commandeur, et s'il était au départ à plus de 5cm de tout objectif et du commandeur ami. Le désengagement est possible même si le bénéficiaire a été assailli ce tour-ci.

Guilde des Orfèvres

Guilde/Trésoriers (10/15/20/25/30) : Tous les combattants affiliés et de VAL supérieure ou égale à 50PA bénéficient de artefact/1. De plus les artefacts qu'ils portent coûtent chacun 5PA de moins (MIN 5PA).

Solo/Garde des Orfèvres (5) : Réservé aux Miliciens. Ils bénéficient de FOR +1 et RES +1.

Solo/Orfèvre (0) : réservé aux magiciens. Le bénéficiaire peut dépenser des gemmes pour augmenter la FOR ou la RES de combattants ciblés se trouvant dans sa zone de contrôle, à raison de +2 par gemme dépensée. Une même caractéristique ne peut être augmentée au maximum que de 2 points de cette manière.

Tactique de combat des Orfèvres

Ost-tentation 2PT

Cette tactique est déclarée au début d'un combat. Les croyants adverses au contact de l'Orfèvre ciblé effectuent un test de DIS de difficulté 3*X, où X est égal au nombre d'artefacts portés par ce dernier. Ceux de ces adversaires qui ratent leur test sont affectés de +1 en ATT et -2 en DEF.

Guilde des Cartomanciens

Guilde/Cardinal (10/15/20/25/30) : Confère Bretteur. Un combattant déjà doté de cette compétence bénéficie de +2 en INI à la place.

Solo/Aurige (10) : Confère Chance/1

Solo/Cartomancie (0) : Ce solo est réservé au commandeur initial. S'il dispose d'une ligne de vue sur le commandeur adverse, il pourra, avant de constituer sa pile d'activation, regarder la première carte de la pile d'activation constituée par son adversaire. Si avant le premier tour de parole la pile adverse venait à être modifiée, la première carte pourrait encore être regardée par le commandeur bénéficiaire du solo, et il pourra alors refaire sa pile.

Tactique de combat des Cartomanciens

Ce que disent les cartes XPT :

Cette tactique doit être déclarée juste avant la résolution des tests de dégâts d'un combat comprenant au moins un cartomancien. Nommez autant de chiffres compris entre 1 et 6 que de tests de dégâts à résoudre pour votre camp. Chaque test de dégât qui est lu dans une ligne désignée par un chiffre ainsi nommé inflige un dégât supplémentaire. X est égal au nombre de tests de dégâts à résoudre par votre camp.

Guilde des Lames

Guilde/lame-gilde (5/10/10/15/15): Les mercenaires n'ont pas besoin de payer le solo/mercenaire pour être intégrés à l'armée, et deviennent du peuple Immobilis lorsqu'ils y sont intégrés.

Solo/Lame Renarde (5) : Réservé aux incarnés. Une fois par partie, lorsqu'il est la cible d'une formule mystique lancée avec succès, il peut utiliser cet effet juste avant la résolution de l'effet de la formule. Celle-ci ne fait pas effet et le bénéficiaire y est immunisé jusqu'à la fin de la partie.

Solo/mercenaire confirmé (5) : réservé aux combattants qui étaient mercenaires avant d'être affiliés à la guilde des lames. Confère la compétence la plus répandue dans la liste d'armée parmi celles dont il ne dispose pas déjà, comme s'il était un apatride. Ce solo est incompatible avec la pierre de mimétisme car le bénéficiaire n'en devient pas pour autant un apatride.

Tactique de combat des Lames

Lame implacable 2PT

Cette tactique est déclarée au moment le Lame ami ciblé place ses dés de combat. Il bénéficie de enchaînement, mais ne peut utiliser que l'option offensive de cette compétence. S'il bénéficiait déjà de cette compétence il inflige deux tests de dégâts supplémentaires au lieu d'un seul dans le cadre de cette compétence.

Artefacts d'Armée

Lame de Saranne (10) : Réservé aux Incarnés des Lames. Confère Aguerri/COU. S'il bénéficie déjà de Aguerri/COU, confère Immunité/PEU à la place. S'il bénéficie déjà de Immunité/PEU, confère Hypérien à la place.

Confère Fléau/X, X est choisi au début de chaque partie parmi : Aigle, Araignée, Arbre-Esprit, Bélier, Cerf, Chacal, Dragon, Griffon, Hydre, Hyène, Lion, Loup, Minotaure, Rat de No-Dan-Kar, Rat de Zoukhoï, Sanglier, Scarabée, Scorpion, Serpent, Sphinx (soit tous les peuples sauf Immobilis, Mercenaire et Apatride).