

L'Armée du Minotaure

L'armée du Minotaure est une armée de la lumière. Elle peut donc s'allier les immortels de la lumière.

Ses éléments interdits sont la lumière et les ténèbres. Les élémentaires de ces éléments ne peuvent donc pas s'allier au Minotaure.

Tactiques de combat du Minotaure :

Du Sang! 2PT

Se déclare juste après le placement des dés du combattant ciblé.

Le Minotaure ciblé sous l'effet de la furie guerrière est affecté de +2 en ATT et -2 en DEF

Charge du Minotaure XPT

Se déclare avant la séparation d'une mêlée. Les X minotaures ciblés dans cette mêlée et qui ont chargé ce tour-ci mais n'ont pas effectué de mouvement de poursuite bénéficient de +X en FOR

Troupes

Troupes de rang 1

Guerrier Sessairs, 1, 10PA

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

Porte-étendard, 1, 10PA

10 3 2/4 3/4 - 3 1 Furie guerrière, porte-étendard

Musicien, 1, 10PA

10 3 2/4 3/4 - 3 1 Furie guerrière, musicien

Fianna, 1, Fianna, 15PA

10 4 4/5 4/4 - 4 2 Furie guerrière

Musicienne Fianna, 1, Fianna, 15PA

10 4 3/4 4/4 - 4 2 Furie guerrière, musicienne

Porte-étendard Fianna, 1, Fianna, 15PA

10 4 3/4 4/4 - 4 2 Furie guerrière, Porte-étendard

Le totem des Matraë (5*XPA) : X est égal à la somme des rangs des combattants qui partagent la zone de galvanisation du porteur. Une fois par partie, le pouvoir du Totem peut être déclenché, en le choisissant parmi les 3 effets ci-après. Seuls les combattants situés dans la zone de galvanisation du porteur sont concernés.

- Siobhan: Les combattants du minotaure amis effectuent immédiatement un test de régénération/3
- Fiann: Les combattants du minotaure ami lisent leurs tests de dégâts une colonne plus à droite dans le BIDULE.
- Neraidh: Les combattants ennemis effectuent immédiatement un test d'éphémère/4.

Vétéran Sessairs, 1, 15PA

10 3 3/7 3/4 - 4 2 Furie guerrière, intimidation/DEF

Gardien de la lande, 1, 15PA

12,5 3 3/4 3/3 3 4 1 Furie guerrière, tir d'assaut, javelot 5/15

Archer Sessairs, 1, 15PA

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

Archer Keltois, 1, 15PA

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

Troupes de rang 2

Guerrier de Danu, 2, 30PA

10 4 4/7 4/5 - 5 2 Furie guerrière, instinct de survie

Les amants de la terre : Au début de son activation, si le guerrier de Danu est blessé, il peut se transformer en guerrier spasme. Lancez 1D6, et divisez le résultat par 2 (arrondi à l'inférieur), et ajoutez le résultat au nombre de PV qui restaient au guerrier de Danu au moment de la transformation. Le nombre obtenu est le nombre de PV avec lesquels commence le guerrier spasme (MAX 4PV).

Guerrier spasme, 2, 40PA

10 4 6/10 4/6 - 6/4 0 Furie guerrière, possédé, cri de guerre/6, implacable/1

Les guerriers spasmes sont obligés de recourir à la furie guerrière.

Un guerrier spasme non incarné ne peut pas être inclus dans une liste d'armée.

Chasseur Keltois, 2, Chasseur, 35PA

10 4 4/6 4/6 3 5 3 Furie guerrière, éclaireur, tir d'assaut, harcèlement, tir instinctif, javelots 6/15

Chasseur Cornu, 2, Chasseur, 35PA

12,5 4 5/8 4/7 - 5 3 Furie guerrière, éclaireur, instinct de survie, intimidation/DEF

Archer centaure, 2, Centaure, 35PA

20 5 5/5 4/5 3 5 3 Furie guerrière, harcèlement, arc de Dracynrän 5/20

Centaure Sessairs, 2, Centaure, 40PA

20 5 5/6 4/6 3 6 2 Furie guerrière, charge bestiale, tir d'assaut, hache de lancer 6/10

Centaure Sessairs, 2, Centaure, 40PA

20 5 5/8 4/7 - 6 2 Furie guerrière, charge bestiale, instinct de survie

Géant barbare, 2, Géant, 40PA

12,5 2 5/10 3/7 - 5 1 Furie guerrière, dur à cuir, aguerri/COU, brutal, intimidation/DEF

Minotaure Sessairs, 2, Minotaure, 55PA

15 3 6/11 4/10 - 7/5 0 Furie guerrière, charge bestiale, implacable/1

Fils d'Ogmios, 2, Géant, 65PA

15 3 6/11 4/10 - 6 2 Furie guerrière, aguerri/COU, intimidation/DEF, dur à cuir, implacable/1, brutal

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

Druide Sessairs, 1, Druides, mystique-guerrier 30PA

10 4 3/5 4/5 - 4 2 Furie guerrière, magicien (3/air, eau, feu, terre/druidisme)

Préparation des Gesas : Au début de la partie, un druide peut attribuer une compétence au choix parmi les suivantes à un combattant du Minotaure ami : Dur à cuir, Cri de guerre/6, Autorité (réservé au commandeur initial), ou Implacable/1.

Shaman keltoise, 1, 25PA

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

Oracle de Danu, 1, mystique-guerrier, 30PA

10 4 4/5 4/5 - 4 3 Furie guerrière, fidèle(2/Danu), conscience

Les contemplateurs du destin : Juste après qu'un combattant du Minotaure ami présent dans sa zone de contrôle lance un test dans le TRUC, l'Oracle peut dépenser 1FT (et un seul), pour que le test soit lu une colonne plus à droite.

Faveur de Danu 1FT

Niveau : 2, aire d'effet : un croyant de Danu ami, portée : contrôle, durée : instantané

Ce miracle eut être accompli plusieurs fois par tour et doit être lancé juste après un test échoué dans le TRUC et avant toute utilisation de la compétence intimidation sur ce test. Ce test bénéficie de aguerri/X, et la cible bénéficie de immunité/intimidation pour ce test. X est la caractéristique du test.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Crôn, l'insoumis, 1, 35PA

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

Markhan le farouche, 1, 35PA

10 5 5/8 4/5 - 5 3 Furie guerrière, commandement

Torque d'audace (15PA) : Confère aguerri/COU à Markhan. Lors de son activation, et comme une action cumulative, Markhan peut désigner un combattant dans sa zone de galvanisation et sur lequel il possède une ligne de vue.

Markhan peut effectuer un test d'ATT de difficulté égale à la somme des niveaux des sorts et miracles ennemis actifs sur la cible. Si ce test est réussi, ces sorts et miracles sont dissipés.

Si le combattant désigné est du camp de Markhan et est en déroute, Markhan peut en plus effectuer un test de ralliement pour le compte de ce combattant : en cas de succès, ce combattant est rallié.

Gwenlaen, l'orgueilleuse, 1, Fianna, 55PA

10 6 6/8 6/5 - 6 4 furie guerrière, commandement, aguerri/INI

Hogarth le colosse, 1, 50PA

10 4 4/8 4/7 3 6 3 Furie guerrière, intimidation/DEF, commandement, arc composite 5/25

Arc dragon 10PA : l'arc Dragon est un arc 6/30, mais sa portée longue est illimitée (au lieu de 3*30cm). Lorsqu'il effectue une visée, il bénéficie de aguerri/TIR ET aguerri/FOR(tir).

La griffe du titan (15PA) : la griffe du titan confère aguerri/ATT, FOR, DEF à Hogarth. Elle ne compte pas dans le maximum d'artefacts que peut porter Hogarth.

Malek, l'assoiffé, 2, Guerrier fureur, 50PA

12,5 6 6/10 5/5 - 6 2 Cri de guerre/5, charge bestiale, furie guerrière

Idole de Danu (10PA) : Lorsqu'un guerrier de Danu devient un guerrier Spasme à 10cm ou moins du porteur, il arrive toujours avec 4PV, sans avoir besoin de lancer un dé. L'idole de Danu est réservée à Malek et Koren.

Incarnés de rang 2

Malek l'assoiffé2, 2, guerrier fureur, Guerrier spasme, 65PA

12,5 6 7/10 5/6 - 7/5 3 Furie guerrière, charge bestiale, possédé

Tanath, le jeune cornu, 2, Chasseur, Corbeau, 85PA

12,5 6 6/10 5/7 4 7 4 Furie guerrière, éclaireur, aguerri/COU, tir instinctif, tir d'assaut, harcèlement, javelots 8/15

La Gae-Bolga (5PA) : Si la cible d'un tir d'assaut de Tanath subit au moins un dégât à cause de ce tir, elle en subit un de plus.

Bragh An Scâthar, 2, géant, 80PA

12,5 4 6/11 4/9 - 7 2 Furie guerrière, aguerri/COU, dur à cuir, implacable/1, brutal, intimidation/DEF

Vouge d'Ogmios (15PA) : Lorsque Bragh inflige X dégâts au corps à corps, mettez X marqueurs "force" sur la vouge d'Ogmios, qui peut en contenir un maximum de 6. Lorsque Bragh déclare la furie guerrière, il peut défausser tous les marqueurs "force" de la vouge pour bénéficier d'autant de bonus en FOR jusqu'à la fin tour.

Manraidh, 2, Chasseur, Corbeau, 80PA

12,5 5 6/9 5/7 - 7 4 Furie guerrière, éclaireur, instinct de survie, commandement, intimidation/DEF

Koren, l'élue, 2, Guerrier spasme, 80PA

10 6 8/11 5/8 - 7/5 1 tueur né, Furie guerrière, immunité/peur, implacable/1, cri de guerre/7, possédé

Cœur de fureur (5PA) : Réservé à Koren et Malek. Pour se transformer au début de leur activation, les guerriers de Danu se trouvant à 10cm ou moins du porteur n'ont pas besoin d'être blessé, mais seulement d'avoir perdu au moins 1PV.

Thorgrim, 2, Minotaure, Kel-An-Tiraidh, 100PA

15 4 6/14 5/11 - 9/7 2 Furie guerrière, charge bestiale, implacable/2, fléau/Formor, dur à cuir

Baal le conquérant,2, Centaure, 100PA

20 7 7/10 5/9 - 8 4 Furie guerrière, charge bestiale, implacable/2

Hache Vorpale (10PA) : lorsqu'il obtient un résultat de 5 dans le BIDULE, il inflige 2 dégâts supplémentaires s'il en avait infligé au moins 1.

Gesa Démon (10PA) : Lorsqu'il utilise la furie guerrière, Baal peut augmenter ou diminuer de 1 le résultat des dés lancés pour un test dans le BIDULE. Cette modification a lieu juste après le lancé des dés, et juste avant de lire le résultat dans le BIDULE.

Baal le conquérant II, 2, Centaure, 120PA

20 7 8/11 5/10 - 8 5 Furie guerrière, charge bestiale, implacable/2, autorité, aguerri/COU

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

Orhain l'érudit, 1, 25PA

10 3 3/3 2/3 - 5 4 fidèle(3/Danu), Furie guerrière

Kyran, le chasseur, 1, 35PA

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

Incarnés Mystiques de rang 2

Kyran II, 2, 70PA

10 5 3/5 4/4 - 6 4 Furie guerrière, mercenaire, magicien (5/air, eau, feu, terre/shamanisme, druidisme), conscience

Kelen, la 13ème voie, 2, mystique-guerrier, Druide, 75PA

10 5 5/8 5/7 - 7 3, Hypérien, Furie guerrière, magicien (5/air, eau, feu, lumière, terre/Solaris, Druidisme)

Préparation des Gesas : Lors de la constitution des armées, un druide peut attribuer une compétence au choix parmi les suivantes à un combattant du Minotaure ami : Dur à cuir, Cri de guerre/6, Autorité (réservé au commandeur initial), ou Implacable/2.

Serpe de ronces (15PA) : Kelen peut répartir 5 points de FOR sur les combattants amis de sa mêlée.

Sceau des chroniqueurs (10PA) : Aucun magicien ou fidèle présent dans la zone de contrôle de Kelen ne peut augmenter la maîtrise lors d'une incantation ou le lien lors d'un appel.

Treizième voie 3/lumière

Niveau: 3, aire d'effet: Le magicien, portée: personnel, durée: 1 tour, fréquence: 1

Ce sort n'a d'effet que si le lanceur est actuellement le commandeur de l'armée. Il choisit l'ordre dans lequel TOUS les combats sont résolus lors de la prochaine phase de corps à corps. En particulier : les combats résultant de mouvements de poursuite ne sont pas forcément résolus immédiatement: ils sont résolus lorsque le lanceur le désire.

Enoch, l'élémentaliste, 2, Autre-monde, 100PA

10 6 5/7 4/7 - 7 5 Furie guerrière, aguerri/POU(eau), intimidation/DEF, magicien (6/air, eau, feu, terre/shamanisme, sorcellerie)

La lance de malachite (10PA) : Les tests de dégâts provoqués par Enoch au corps à corps provoquent 1 dégât de plus.

Le masque de contemplation (30PA) : confère autorité et commandement à Enoch, ainsi que aguerri/POU(X), où X est un élément choisit en début de partie.

Sang froid 1/eau

Niveau: 3, aire d'effet: un croyant ennemi, portée: contrôle, durée: spécial, fréquence: rang

La cible acquiert éphémère/4 jusqu'à ce qu'elle perde 1PV suite à un test d'éphémère/X réussit.

Viraë, prêtresse Fianna, 2, mystique-guerrier, Fianna, Kel-An-Tiraidh, 95PA

10 6 7/8 7/7 - 7 5 fidèle(4/Danu), commandement, Furie guerrière, aguerri/COU

La reine des Fiannas : tant que Viraë est en jeu, toutes les Fiannas non incarnés bénéficient de la compétence renfort.

Envoûtement de Fiann 3/FT

Niveau : 2, aire d'effet : une Fianna amie non incarnée, portée : contrôle, durée : 1 tour

La Fianna ciblée devient une Fianna envoûtée

Fianna envoûtée : 10 4 5/7 4/6 - 6 4 Furie guerrière, possédé, tueur né

Icône de la déesse terre (15PA) : confère instinct de survie à Viraë et double la capacité de sa litanie personnelle.

Au début du tour, Viraë peut diviser par deux le rayon de sa zone de contrôle pour bénéficier d'Intimidation/FOR. Ces modificateurs durent jusqu'à la fin du tour.

Shinshera, 1, 40PA

17,5 5 6/7 4/7 - 6/4 0 tueur né, immunité/peur, possédé

Viraë et Shinshera : Shinshera doit être déployé à 10cm ou moins de Viraë, et bénéficie des mêmes effets de déploiements qu'elle (éclaireur par exemple). Shinshera ne peut être déployé que si Viraë est déployée. Ils dépendent tous deux de la carte de Viraë. Shinshera est unique mais ce n'est pas un incarné.

Tribus

Kel-An-Tiraidh

Tribu/Guerriers de la Déesse–Terre (10/15/20/25/30) : Les combattants de Kel-An-Tiraidh présents dans la zone de contrôle d'un fidèle de Kel-An-Tiraidh bénéficient de fanatisme.

Solo/Cerf de Kel-An-Tiraidh (0) : Réservé aux Chasseurs qui bénéficient de Éclaireur.

Interdit aux Incarnés. Confère +1 TIR, DEF ou +1 ATT, DEF. Le bénéficiaire perd la compétence Éclaireur.

Solo/Fille de Danu (5) : Réservé aux Fiannas. Interdit aux Incarnés. Confère le statut de mystique-guerrier, Dévot(2/Danu). La fianna perd la classe Fianna et gagne celle de Fille de Danu. Une carte dotée de ce solo ne peut représenter qu'une seule figurine puisque celle-ci est mystique-guerrier.

L'autre Monde

Tribu/Aura élémentaire (10/15/20/25/30) : Tout combattant situé à 20 cm ou moins d'un Élémentaire ami de valeur supérieure ou égale à 50PA bénéficie d'un bonus qui dépend de l'élémentaire :

Air : +1 en MOU

Eau : +1 en INI

Feu : +1 en FOR

Terre : +1 en RES

Ces bonus sont cumulatifs pour des élémentaires d'Éléments différents.

Solo/Inspiration shamanique (X*5) : Confère Récupération/X. X est égal au nombre de sorts de la voie Shamanisme dont est doté le magicien, divisé par 2, arrondi au supérieur.

Solo/Parent–Esprit (rang*5) : Réservé aux Incarnés. Confère Concentration/rang. Les caractéristiques affectées par Concentration/X dépendent des élémentaires amis de VAL supérieure ou égale à 50PA présents sur le champ de bataille :

Air : MOU, INI

Eau : INI, DEF

Feu : ATT, FOR

Terre : DEF, RES

S'il y a plusieurs élémentaires, le bénéficiaire cumule les caractéristiques affectées. S'il n'y en a aucun, il ne peut pas utiliser la compétence Concentration/X.

La Horde de Murgan

Tribu/Légendes (0) : Aucun combattant ayant une valeur inférieure à 20 ne peut être affilié à la Horde de Murgan, sauf musicien et porte-étendard.

Solo/Légendes (-5) : Réservé aux Géants, Centaures, et Minotaures.

Solo/Conteur (10) : Réservé aux Géants, Centaures, et Minotaures. Interdit aux Incarnés.

Confère le statut de mystique-guerrier, magicien(3/X/shamanisme). X est un élément au choix parmi Air, Eau, Feu ou Terre. Destitue de sa classe et confère celle de Conteur. Une carte dotée de ce solo ne peut représenter qu'une seule figurine puisque celle-ci est mystique-guerrier.

Solo/Sang d'Ogmios (rang*10) : Réservé aux Géants. Interdit aux Incarnés. Confère Commandement, +2 COU/DIS et la possibilité d'être désigné comme commandeur initial, même si le bénéficiaire n'est pas un incarné. Si le bénéficiaire est désigné comme commandeur en cours de partie, il ne subit pas les malus habituels lors de la détermination du tacticien ou du calcul des PT. Une carte dotée de ce solo ne peut représenter qu'une seule figurine.

Corbeau

Tribu/Guerriers du Corbeau (10/15/20/25/30) : Confère +1 en COU/DIS.

Solo/Serre du rapace (10) : Confère Féroce.

Solo/Tête brûlée (10) : Confère Désespéré.

Gardiens du Scath

Tribu/Tribu des Ombres (20/30/40/50/60) : Un combattant des Gardiens du Scath qui utilise la compétence Furie Guerrière bénéficie de +2 en RES.

Solo/Héros du Scath (X) : Réservé aux Incarnés de valeur inférieure au quart de la valeur de l'armée. Confère Éthéré. X = valeur de l'incarné divisée par 5 arrondi au multiple de 5 supérieur.

Solo/Hurlements d'outre-tombe (rang*5) : Confère Cri de guerre/rang*3.

Les Loups d'Avagddu

Tribu/Instinct prédateur (Spécial) : Lorsqu'un combattant des Loups d'Avagddu qui possède la compétence Furie Guerrière place ses dés au corps à corps, le commandeur peut sacrifier 1 PT. Le combattant perd la compétence Furie Guerrière et bénéficie de Tueur Né. Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondi aux 5 PA supérieurs.

Tribu/Collines du Crépuscule (0) : A la constitution des armées, le joueur peut choisir de s'allier au Loup. Il ne pourra bénéficier d'aucun autre allié. Réservé aux combattants non personnages du Loup, sans affiliation ou affiliés à la Meute des Collines du Crépuscule. Les combattants du Loup n'ont accès à aucune capacité solo.

Solo/Descendant des Yllians (5) : Réservé aux magiciens. Confère Sélénite.

Solo/Sélection naturelle (5) : Confère Fléau/X. X est l'ensemble des combattants adverses de VAL minimale.

Artefacts d'Armée

Gesa-Tornade (15PA) : Le combattant réussit automatiquement tous ses tests de désengagement. Comptabilisez la valeur des combattants adverses éliminés par le combattant au corps à corps lors du tour. Pour chaque tranche complète de 25PA ainsi éliminée, il bénéficiera de +2 en FOR pour toute la durée du tour suivant (MAX FOR+6).

Martyr de Danu (rang*10) : Le martyr de Danu est réservé aux fidèles de Danu. Le porteur comptabilise X combattants de plus dans sa zone de contrôle lors du calcul de sa FT. X est égal au nombre de marqueurs "martyr" présents sur le martyr de Danu. Posez un marqueur "martyr" sur cet objet magique à chaque fois qu'un croyant de Danu ami est éliminé dans la zone de contrôle du porteur. Ces marqueurs sont permanents et cumulatifs jusqu'à la fin de la partie.

Pierre de légèreté (5+rang*10 PA) : Réservé aux magiciens du Minotaure. Le MOU du magicien devient 20cm, et il acquiert immunité/terrain encombré.