

L'Armée du Bélier

Livre d'Armée pour
L'Âge des Escarmouches

Version 0.7.0

Mis en page par jM

L'Univers

Une immense marée de morts-vivants, conduite par des seigneurs revenus de la tombe et des vivants à l'esprit pervers. Telle est l'armée de la baronnie d'Achéron. La peur que provoquent ces hordes terrifiantes n'a d'égale que la soif de pouvoir de leurs commandants vivants. Tous sont animés par une résolution sans faille à servir les Ténèbres.

Par le nombre et par la terreur, l'armée du Bélier submerge ses ennemis... tous ses ennemis.

La baronnie maudite d'Achéron a choisi le Bélier comme emblème, symbole de l'immortelle alliance passée avec les seigneurs cornus des Abysses. Année après année, l'armée du Bélier construit sa puissance.

Pour les liches et les nécromanciens qui sont à sa tête, seuls comptent le pouvoir et la connaissance. Pour les seigneurs

des morts et leurs démoniaques alliés, le temps est un auxiliaire fidèle. Tous les vivants, alliés ou ennemis, meurent un jour. Chacune de ces morts renforce la puissance du Bélier. Pour les maîtres immortels d'Achéron, il suffit d'attendre, de survivre aux intrigues de leurs familles et de relever les serviteurs les plus utiles ou les ennemis les plus acharnés.

Leur chair nécrosée mue par des sortilèges infâmes, les morts marchent inexorablement vers l'ennemi. Mais les vivants ont également leur place dans l'armée du Bélier : ils savent que la mort n'est qu'un changement d'état, qui les rendra plus puissants et leur ouvrira les plus hautes sphères du pouvoir.

Les Achéroniens vouent un culte sanglant à Salatiel, le seigneur des Abysses. Ils cherchent la clef des mystères des Ténèbres dans la constellation du Bélier.

Voie d'Alliance

Les combattants du Bélier font partie de la voie d'Alliance des Ténèbres.

Éléments interdits : Lumière et Eau

Tactiques du Bélier

Réveil des morts (X PT)

Cette tactique se déclare avant la résolution d'un corps à corps. Si tous les Béliers impliqués dans ce corps à corps sont des morts-vivants de rang 1 et ne sont ni mystiques, ni incarnés, leurs tests de dégâts sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC pour ce corps à corps. X est égal au nombre de combattants qui bénéficient de cette tactique.

Lugubre (3 PT)

Cette tactique se déclare au début d'un combat. Le Bélier ami ciblé lance un défi PEU/COU contre un adversaire ciblé à son contact. Pour ce défi, le test du Bélier ami ciblé est lu une colonne à droite, et celui de son adversaire une colonne à gauche. Si le Bélier ami remporte ce test, l'adversaire ciblé passe en déroute.



Les combattants du Bélier

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Pantin morbide	5	7,5	0	2/4	0/3	-	5/3	-	-	Mort-vivant	1	1	Squelette / -
Guerrier squelette	10	7,5	0	3/5	1/7	-	5/3	-	-	Mort-vivant	1	1	Squelette / -
Squelette en armure	15	7,5	0	4/5	2/9	-	5/3	-	-	Mort-vivant	1	1	Squelette / -
Ange morbide	15	7,5/15	0	3/5	0/6	-	6/4	-	-	Mort-vivant, Vol	1	1	Squelette / -
Nain dégénéré	15	5	0	3/5	3/5	-	6/4	-	-	Mort-vivant, Régénération/2, Dur à cuir, Acharné	1	1	Zombie / -
Guerrier zombie 	15	7,5	1	3/7	2/7	-	6/4	-	-	Mort-vivant, Régénération/4	1	1	Zombie, Dislocation / -
Zombie en armure 	20	7,5	1	4/7	2/9	-	6/4	-	-	Mort-vivant, Régénération/4	1	1	Zombie, Dislocation / -
Goule d'Achéron	20	10	3	4/6	4/6	-	6/4	0	-	Contre-attaque, Bretteur	1	1	Goule / -
Banshee 	15	10	3	2/4	3/4	-	7/5	-	-	Mort-vivant, Intimidation/COU	1	1	Banshee / -
Émissaire d'Achéron 	25	10	3	5/7	4/7	-	6/4	2	-	Alliance/Ténèbres, Régénération/5, Dévotion	1	2	Émissaires / -
Zombie cerbéride 	25	7,5	1	5/8	3/8	-	7/5	-	-	Mort-vivant, Régénération/4, Acharné, Arme noire	1	2	Dislocation , Zombie / -
Centaure d'Achéron	25	17,5	2	4/5	3/5	3	7/5	-	-	Mort-vivant, Eclaireur, Arc 4/20	2	2	Centaure / -
Centaure de Dracynrän	30	17,5	2	4/5	3/6	3	7/5	-	-	Mort-vivant, Harcèlement, Arc noir 5/20	2	2	Centaure / -
Gargouille	30	10/17,5	2	5/7	3/6	-	7/5	-	-	Vol, Immunité/PEU, Dur à cuire	2	2	- / -
Charognard	35	15	2	5/7	3/7	-	7/5	-	-	Mort-vivant, Régénération/4, Acharné, Destrier, Arme noire	2	2	Zombie / -
Paladin noir	45	10	3	6/8	5/9	-	6/4	4	-	Immunité/PEU, Contre-attaque, Féal/1, Enchaînement, Dur à cuire, Arme et armure noires	1	2	Paladin noir / -

Les combattants du Bélier

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Centaure lourd	45	15	2	6/7	3/10	-	8/6	-	-	Mort-vivant, Charge bestiale, Implacable/1, FOR en charge/4	2	2	Centaure / -
Spectre d'Achéron 	60	10	3	6/9	2/8	-	8/6	-	-	Mort-vivant, Éthérée, Aguerri/FOR, Féroce	1	2	Crève cœur / -
Loup noir	55	17,5	4	5/8	4/7	3	7/5	2	-	Tueur né, Assassin, Tir d'assaut, Résolution/1, Javelot 8/15	2	2	- / -
Loup zombie 1	35	15	3	5/10	3/7	-	7/5	-	-	Mort-vivant, Régénération/4	2	2	Zombie / -
Loup zombie 2	50	12,5	3	6/13	3/10	-	9/7	-	-	Mort-vivant, Régénération/4	2	2	Zombie / -
Cerbère	80	15	3	6/12	4/12	-	9/7	-	-	Mort-vivant, Régénération/3, Enchaînement, Membre supplémentaire/2	2	2	Zombie / -
Fossoyeur de Salaüel 	30	10	2	4/7	3/7	-	6/4	1	2	Mystique-guerrier, Acharné, Iconoclaste, Aguerri/FOR, Fidèle de Salaüel	1	1	Maitre des zombies / -
Fossoyeur de Salaüel 2 	35	7,5	1	5/7	4/7	-	6/4	-	2	Mort-vivant, Régénération/4, Mystique-guerrier, Acharné, Iconoclaste, Aguerri/FOR, Fidèle de Salaüel	1	1	Maitre des zombies , Zombie / -
Questeur d'Achéron 	30	10	2	5/6	4/6	-	6/4	-	3	Mort-vivant, Immunité/terrain encombré, Mystique-guerrier, Magicien des Ténèbres/Circaeus	1	1	Chœur de Salaüel / -
Moloch mortifère 	90	15/15	4	5/10	5/10	-	8/6	3	3	Mystique-guerrier, Résolution/2, Vol, Arme noire, Magicien des Ténèbres/Typhonisme	2	2	Moloch mortifère / -
Chagall l'affamé	45	10	4	5/8	5/7	-	7/5	2	-	Dur à cuire, Intimidation/DEF	1	1	Incarné, Goule / -
Elöwen l'usurière	55	12,5	5	5/7	5/7	-	5	4	-	Acharné, Alliance/Ténèbres, Assassin, Aguerri/ATT, COU, Arme noire	1	1	Incarné / -
Melmoth 	55	10	4	6/9	4/9	-	7/5	-	-	Mort-vivant, Régénération/4, Commandement, Frère de sang/Azaël	1	1	Incarné, Guerrier-crâne / Lazarian

Les combattants du Bélier

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Chagall le chien des ténèbres	 75	10	4	6/9	6/8	-	8/6	3	-	Dur à cuire, Intimidation/DEF, Aguerri/ATT, Implacable/1	1	2	Incarné, Goule / -
Aldéran	 90	10	4	7/9	5/10	-	8/6	-	-	Mort-vivant, Régénération/4, Dur à cuire, Commandement	1	2	Incarné, Guerrier-crâne / -
Melmoth 2	 100	10	4	7/11	6/11	-	8/6	-	-	Mort-vivant, Régénération/4, Autorité, Commandement, Frère de sang/Azaël	1	2	Incarné, Guerrier-crâne / Lazarian
Séphiroth le moissonneur	 135	17,5	4	7/9	5/11	-	9/7	-	-	Mort-vivant, Charge bestiale, Commandement, FOR en charge/6, Implacable/3	2	2	Incarné, Centaure / -
Le Grand Crâne	 350	15	6	11/13	10/13	-	12/10	-	-	Mort-vivant, Régénération/2, Dur à cuire, Commandement, Aguerri/DEF, Intimidation/COU	2	3	Incarné, Guerrier-crâne / -
Le Croquemitaine	 30	10	1	3/5	4/5	-	7/5	-	3	Mort-vivant, Régénération/4, Iconoclaste, Fidèle de Salaüel	1	1	Incarné, Zombie / -
Le Croquemitaine 2	 45	10	2	4/5	4/6	-	7/5	-	4	Mort-vivant, Régénération/4, Iconoclaste, Fidèle de Salaüel, Commandement	1	1	Incarné, Zombie / -
Azaël	 40	10	3	4/3	3/6	-	6/4	4	4	Ennemi personnel/Agonn, Frère de sang/Melmoth, Magicien des Ténèbres/Nécromancie, Typhonisme	1	1	Incarné / Lazarian
Lo'Nua	 45	10	3	4/4	3/4	-	6/4	2	4	Instinct de survie, Chance/1, Magicien des Ténèbres/Nécromancie, Magie noire	1	1	Incarné / Janos

Les combattants du Bélier

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Ejhin de Vanth	 85	10	4	4/5	5/6	-	7/5	5	5	Iconoclaste, Instinct de survie, Fidèle de Salaüel	1	2	Incarné / Vanth
Lo'Nua 2	 80	10	4	5/4	4/6	-	7/5	3	5	Instinct de survie, Chance/1, Magicien des Ténèbres/Nécromancie, Magie noire	1	2	Incarné / -
Janos le banni	 90	10	3	3/4	4/6	-	7/5	-	5	Mort-vivant, Commandement, Invocateur/1, Récupération/1, Magicien des Ténèbres, Feu/Nécromancie, Shamanisme	1	2	Incarné / Janos
Janos 2	 110	10	3	4/4	4/7	-	8/6	-	6	Mort-vivant, Commandement, Invocateur/2, Récupération/2, Magicien des Ténèbres, Feu/Nécromancie, Shamanisme	1	2	Incarné / -
Le Coryphée	 100	10	4	6/9	5/8	-	8/6	-	5	Mort-vivant, Mystique-guerrier, Commandement, Immunité/Terrains encombrés, Magicien des Ténèbres, Air/Nécromancie, Circaeus, Cabale	1	2	Incarné, Cœur de Salaüel, Coryphée / -
La Gorgone	 115	10	4	5/5	4/6	-	9/7	-	6	Mort-vivant, Intimidation/COU, Commandement, Aguerri/POU (Ténèbres), Magicien des Ténèbres, Feu/Nécromancie, Circaeus, Typhonisme	1	2	Incarné, Banshee / -
Sophet Drahas	 130	5	3	7/9	5/7	-	12/10	-	7	Mort-vivant, Régénération/4, Dur à cuire, Tueur né, Magicien des Ténèbres, Terre/Nécromancie, Typhonisme, Cartomancie	2	2	Incarné, Zombie / Mantis
Kaïn le fléau	 145	10	5	7/10	6/9	-	7/5	6	4	Immunité/PEU, Malus de charge, Féal/2, Mystique-guerrier, Iconoclaste, FOR en charge/2, Aguerri/ATT, DEF, Dur à cuire, Commandement, Arme et armure noires, Fidèle de Salaüel	1	2	Incarné, Paladin noir / -

Les combattants du Bélier

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Asura de Sarlath	175	10	6	6/6	5/8	-	10/8	6	8	Commandement, Immunité/PEU, Régénération/4. Magicien des Ténèbres, Feu, Air / Nécromancie, Typhonisme, Shamanisme, Sorcellerie	1	3	Incarné, Asura / Sarlath
Asura, Seigneur de la démence	210	15	6	6/6	5/10	-	11/9	6	8	Commandement, Immunité/PEU, Destrier, Régénération/4. Magicien des Ténèbres, Feu, Air / Nécromancie, Typhonisme, Shamanisme, Sorcellerie	2	3	Incarné, Asura / Sarlath

Note : Les Classes indiquées en **GRAS** correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ».

Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et/ou d'une capacité spéciale .



Affiliations du Bélier

Brisis

Maison/Diversité (0)

La liste d'armée doit avoir au moins 40% de VAL en mystiques. Chaque mystique de l'armée peut choisir de perdre un des éléments suivant pour en gagner un autre :

- 1 point de POU (magiciens uniquement)
- 1 point de FOI (fidèles uniquement)
- La compétence commandement

Solo/Charisme (5) *Incarné*

Confère autorité.

Solo/Prodige (5) *Magicien*

Confère au choix, la maîtrise de l'élément Air, Terre ou Feu.

Hestia

Maison/Armée des morts (0)

Au moins 50% de la VAL de l'armée doit être composée de squelettes et de guerriers Crânes. Chaque carte de squelettes comportant le nombre maximal de combattants permet à la VAL de la liste d'armée de dépasser le format de 5PA.

Solo/Seigneur embrasé (5)

Confère Implacable/0. Au début du tour, le bénéficiaire de ce solo peut décider de diminuer sa DEF de X points pour tout le tour (maximum 2). Pour chaque point enlevé à sa DEF, il bénéficie au choix de :

- Implacable/1
- +2 en INI
- +2 PT à la réserve de PT du commandeur

Solo/Feu (5) *Magicien*

Confère la maîtrise de l'élément Feu.

Solo/gardien de l'Hadès (10) *Cerbère*

Les effets suivants sont appliqués à 20cm autour du Cerbère, et uniquement pour les ennemis :

- Aucun combattant ne peut être invoqué
- Aucun combattant éliminé dans ce rayon ne peut revenir en jeu (par exemple grâce à renfort)
- La compétence acharné est sans effet

Lazarian

Maison/Charnel (20/30/40/50/60)

Confère Mutagène/rang-1.

Solo/Mystique (10)

Confère Conscience.

Solo/Résurrection (rang*10) *Mystique*

Les combattants dans la zone de contrôle du possesseur du solo diminuent la valeur X de leur compétence Régénération/X de 2 points (s'ils possèdent cette compétence). Cette diminution est cumulative.

Solo/fauve du typhon (10) *Cerbère*

Le cerbère est associé à un magicien de Lazarian ami lors de la constitution des armées. Tant que le Cerbère se trouve dans la zone de contrôle du magicien, ce dernier bénéficie de récupération/2, et peut effectuer de la contremagie comme s'il était à la place du Cerbère (utilisez la ligne de vue du Cerbère).

Mantis

Maison/Suprématie (5/10/10/15/15)

Le joueur Mantis l'emporte toujours lors d'une procédure de départage.

Solo/Prince des ténèbres (rang*10) *Commandeur*

Il acquiert Autorité et commandement. Ce solo vaut 5PA de moins si son bénéficiaire a déjà autorité, 5PA s'il est déjà commandant.

Solo/Évangile du mal (5) *Incarné*

Les tests de FOI des fidèles de Salaüel amis sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC par Incarné doté de ce solo et présent dans leur zone de contrôle.



Sarlath

Maison/Paradoxe (Spécial)

Juste après un test ami ou ennemi dans le TRUC ou le BIDULE, et utilisant la caractéristique X, le commandeur peut dépenser 1PT: le test en question bénéficie de aguerri/X ou intimidation/X. Cet effet n'est utilisable que X fois par tour, où X est égal au format joué divisé par 100. Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*5 ou, si le commandeur est un mort-vivant, PEU (du commandeur)*5.

Solo/Air (5) Magicien

Confère la maîtrise de l'élément Air.

Solo/Démence prophétique (5) Commandeur

Juste après le calcul des PT, le commandeur peut sacrifier jusqu'à rang PT de sa réserve pour supprimer autant de PT de la réserve adverse.

Solo/Nuée de Phobos (10) Gargouille

Confère Renfort.



Tanit

Maison/Gardien (20/30/40/50/60)

Chaque fois qu'un combattant de Tanit élimine un combattant adverse, le joueur gagne un marqueur «gardien » égal à la VAL du combattant éliminé divisée par 10 (non arrondi). Lors de la phase d'entretien (résolution des effets positifs), le joueur peut dépenser des marqueurs pour faire bénéficier un combattant de Tanit d'un des avantages suivants :

- pour X marqueurs un mystique ami affilié gardien gagne X UM.

- pour 2X marqueurs, un combattant gagne X PV.

Solo/Errance (10) Combattant dont la PEU est inférieure ou égale à 5 (6 pour les incarnés)

Confère Éclaireur.

Solo/Terre (5) Magicien

Confère la maîtrise de l'élément Terre.

Vanth

Maison/Pacte (10/15/20/25/30)

Tous les magiciens de Vanth acquièrent Récupération/X, X étant égal à leur rang. Tous les fidèles de Vanth acquièrent piété/X, X étant égal à 3*rang.

Solo/Diabolique (5) Incarné, Mystique-guerrier

Confère Concentration/1 (INI, ATT, DEF).

Solo/Éminence Grise (5) Incarné, Mystique-guerrier

- Pour chaque carte dotée de ce solo, la DIS du commandeur (s'il est croyant) est augmentée de 1 point.
- Une carte dotée de ce solo rapporte 2 PT supplémentaires au commandeur s'il est mort-vivant.

Solo/Souillure corrosive (10) Gargouille

Confère TIR 4, Harcèlement, Tir d'assaut, Souillure corrosive 6/15.

Capacités spéciales

Asura

Asura ne peut être affecté par les effets ne pouvant affecter les mort-vivants.

Banshee

La ligne 5 du BIDULE ne comporte que des 0 lors d'un test de dégât subit par une banshee.

Chœur de Salauël

Lorsqu'il incante un sort de la voie Circæus un questeur peut utiliser les gemmes de la réserve de mana d'un autre Questeur présent dans sa zone de contrôle comme s'il s'agissait de sa propre réserve de mana.

Coryphée

Tous les Questeurs présents dans la zone de contrôle du Coryphée (y compris le coryphée) peuvent utiliser la capacité "le chœur de Salauël" comme s'ils se trouvaient dans la zone de contrôle les uns des autres.

Émissaire

A chaque fois que l'émissaire élimine un adversaire au corps à corps, un des magiciens amis contenant l'émissaire dans sa zone de contrôle récupère 2 gemmes de mana.

Maître des zombies

Jusqu'à rang fois par tour, lors de l'appel d'un miracle, le fossoyeur peut désigner un Zombie situé dans sa zone de contrôle.

Le fossoyeur bénéficie de aguerri/FOI pour cet appel. Si l'appel est un échec, le zombie désigné perd 1PV.

Moloch Mortifère

Action libre : Une fois par tour, lors de son activation, 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 ennemi situé au même palier et dans la zone de contrôle du Moloch, subit un test d'éphémère/5.

Dislocation

Lorsqu'un bénéficiaire est éliminé, deux zombies disloqués sont placés à sa place, ou le plus près possible, et avec 1PV chacun.

Lorsqu'ils sont en contact à l'entretien, deux zombies disloqués peuvent effectuer un seul test de régénération pour deux, au lieu de deux.

- Si le test est raté, rien ne se passe.
- Si le test est réussi, ces deux zombies ne gagnent pas de PV mais ne forment plus qu'un seul zombie, dont le profil est celui d'un guerrier zombie (placez une figurine de guerrier zombie à la place des deux, avec autant de PV que la somme des PV des zombies disloqués en question.)

Zombie disloqué (1, zombie) (0) 5 0 2/3 1/3 - 4/2

Mort-vivant, Régénération/4, Immunité/Malus de blessure

Un zombie disloqué ne peut disposer que de 2PV au maximum.



Formules mystiques du Bélier

Abjuration

Réservé au **Croquemitaine**

Coût : 1 FT Aire d'effet : un combattant
Niveau : 1 Durée : illimitée
Portée : ZC

La cible n'est plus comptée par les fidèles adverses dans le calcul de la FT. Si la cible bénéficie de féal/X, le coût du miracle est augmentée de X.

Aura blême

Réservé à **Azaël**

Coût : 1/Ténèbres Aire d'effet : ZC
Niveau : rang Durée : 1 tour
Portée : personnel Fréquence: 1

Chaque croyant ennemi éliminé ou passant en déroute dans sa zone de contrôle lui rapporte 1 gemme de mana.

De plus, Azaël acquiert récupération/X, où X est égal au nombre de combattants ennemis en déroute dans sa zone de contrôle.

Bête de la nuit

Réservé à **Lo'Nua**

Coût : 2/Ténèbres Aire d'effet : un combattant ami
Niveau : 1 Durée : 1 tour
Portée : ZC Fréquence: rang

La cible bénéficie de Intimidation/COU.

Chaîne sépulcrale

Réservé au **Fossoyeur de Salaüel**

Coût : 2 FT Aire d'effet : spécial
Niveau : 2 Durée : spécial
Portée : personnel

Le prochain croyant éliminé dans la zone de contrôle du fossoyeur est remplacé après d'éventuels mouvements de poursuite par un Guerrier Zombie (15PA), placé le plus proche possible de l'endroit de l'élimination.

Ceci est considéré comme une invocation.

Déchirement des âmes

Réservé au **Coryphée**

Coût : X/Ténèbres Aire d'effet : Combattants amis
Niveau : 2 Durée : instantané
Portée : ZC Fréquence: rang

Ce sortilège est lancé juste avant la résolution des dégâts d'un combat. X est égal au nombre de tests de dégâts infligés par le camp du magicien. Ces tests de dégâts bénéficient de Aguerri/FOR.

Emprise du Démon

Réservé à **Ejhin de Vanth**

Coût : 2 FT Aire d'effet : Un combattant ami non-Incarné
Niveau : 4 Durée : spécial

Portée : ZC

Ce miracle est appelé juste après qu'Ejhin soit éliminée (elle ne subit aucun modificateur d'état). Il ne peut être appelé qu'une seule fois par partie. La cible subit les modifications suivantes :

Nom : Ejhin de Vanth. FOI/5. Compétences : Zélote de Salauël, Iconoclaste. Classe : Incarné. Rang : 2.

La cible bénéficie de la FT qui reste à Ejhin après l'appel de ce miracle. Elle bénéficie de sa litanie personnelle, mais pas de ses objets magiques.



Éternelle torpeur
Réservé à **La gorgone**

Coût : 3/Ténèbres Aire d'effet : un croyant ennemi possédant une ligne de vue sur la gorgone

Niveau : 3 Durée : spécial

Portée : ZC Fréquence: rang

La cible effectue, un test d'INI, de COU et de DIS de difficulté égale au POU du magicien (*rappel: la gorgone possède la compétence intimidation/COU*).

Le nombre d'échec indique l'effet subit par la cible:

- 0 - *Vanité de l'humble* : Aucun effet
- 1 - *Mirage du vide* : La cible subit un test de dégât de FOR=POU (instantané)
- 2 - *Contemplation abyssale* : La cible subit un test de dégât de FOR=POU puis perd 1PV (instantané)
- 3 - *Éternelle torpeur* : La cible devient un élément de décor possédant autant de points de structure qu'il lui restait de PV, et une RES égale à la sienne+5. (permanent). Cet effet est dissipé si le lanceur du sort est éliminé. Le combattant retrouve alors sa RES initiale et un nombre de PV égal au nombre de PS qui lui restaient.

Feu du Mont damné
Réservé à **Janos 2**

Coût : 4/Feu Aire d'effet : un combattant ennemi

Niveau : 3 Durée : instantané

Portée : ZC Fréquence: rang

La cible subit un test de dégâts FOR 10.



Honneur des Paladins noirs
Réservé à **Kaïn le fléau**

Coût : 2X FT Aire d'effet : ZC

Niveau : 3 Durée : 1 tour

Portée : personnel

Tous les paladins noirs amis de l'aire d'effet bénéficient de Acharné et Possédé. Au corps à corps, ils répartiront toujours leurs dés en premier. X est égal au nombre de bénéficiaires.

Majesté

Réservé à **Sopht Drahas**

Coût : 3/Ténèbres Aire d'effet : un combattant ennemi

Niveau : 2 Durée : instantané

Portée : ZC Fréquence: 1

Sopht effectue un test de PEU contre la cible, puis, en cas de succès, la cible effectue un test de COU contre la PEU de Sopht Drahas.

Si ce test est un échec, elle est en déroute. Ce sort est sans effet sur un combattant immunisé à la peur de Sopht Drahas.

Règne de la démente
Réservé à **Asura de Sarlath**

Coût : 1/Ténèbres Aire d'effet : Un combattant

Niveau : 3 Durée : instantané

Portée : contrôle Fréquence: rang

Règne du chaos peut être lancé juste après un jet d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Peur, de Discipline, de Pouvoir, de Divination ou de Dégâts effectué par la cible.

Si l'incantation est réussie, le jet désigné est annulé et doit être refait comme s'il n'avait jamais eu lieu. Si le test bénéficiait de aguerris ou subissait intimidation, ce sort n'a d'autre effet que de neutraliser aguerris ou intimidation le temps du test.

Ce sort doit être lancé avant toute relance du test.

Artefacts du Bélier

Cornes de la Damnation Réservé aux **Guerriers crâne**

Coût : 5 + (rang x5) PA

Pendant son activation et comme une action cumulative, tout magicien ami maîtrisant la voie nécromancie et comptant le porteur de cet objet magique dans sa zone de contrôle peut placer des gemmes dans les cornes de la damnation.

Le nombre maximal de gemmes qui peut être stocké dans les cornes de la damnation est égal au COU du porteur.

Ces gemmes peuvent ensuite être utilisées par n'importe quel magicien comptant le porteur dans sa zone de contrôle.

Amertume Réservé à **Alderan**

Coût : 25 PA

Il lit les tests de dégâts une colonne plus à droite dans le BIDULE. Il acquiert le statut de Mystique-guerrier, ainsi que les compétences Iconoclaste, Fidèle(4/Salaüel).

Calvaire Réservé à **Melmoth**

Coût : 5 PA

Il lit les tests de dégâts une colonne plus à droite dans le BIDULE. Un combattant ayant subi des dégâts de sa part ne peut plus être soignée d'aucune manière.

Stigmate Abyssal Réservé aux **Incarnés de la Maison De Vanth**

Coût : spécial

L'Incarné choisit l'un des effets ci-dessous:

- *Corne d'effroi (15PA)* : Immunité/PEU, Immunité/Hypérien et Commandement.
- *Sang des abysses (5 PA)* : Régénération/4
- *Griffes d'obsidienne (5 PA)* : Aguerri/FOR

La Poupée des Affamés Réservé à **Chagall, le chien des ténèbres**

Coût : 15 PA

Il bénéficie de Possédé et de la capacité libre suivante.

Action Libre : Utilisable une fois par partie. Chagall invoque un combattant de l'Hydre à son contact. Il perd la compétence Possédé jusqu'à la fin du jeu. Pour déterminer le combattant invoqué, lancez 1d6 (un résultat inférieur à celui du d6 peut être choisi) :

- 1 : Guerrier des Gouffres ou Moissonneur de Mid-Nor
- 2, 3 ou 4 : Vétéran des Gouffres
- 5, 6 : Incube de Mid-Nor

Diamant Noir Réservé aux **Incarnés du Bélier**

Coût : PEU x2,5 PA

Un porteur mort-vivant acquiert une caractéristique de DIS de 0, mais n'est pas considéré comme un croyant.

Le porteur augmente sa DIS de PEU points lors de la détermination du tacticien.

Le prix de cet artefact est arrondi au multiple de 5 supérieur.

Le Poing de Kaïn Réservé au **Kaïn le fléau**

Coût : 15 PA

Kaïn bénéficie de furie guerrière et intimidation/DEF.

Sceptre de Sombre Absolution Réservé aux **Commandants du Bélier**

Coût : 10 PA

La caractéristique de COU de tous les combattants ennemis présents dans la zone de galvanisation du porteur est diminué d'autant que la VAL totale d'ennemis éliminée par le porteur au tour précédent, divisée par 20, arrondie à l'inférieur.

Mizar Réservé à **Séphirot**

Coût : 10 PA

Chaque Centaure (ami ou ennemi) présent dans sa zone de galvanisation augmente sa FOR de 1 (MAX FOR 15).

L'Engoulevent Réservé aux **Mystiques du Bélier**

Coût : rang x5 PA

Chaque fois qu'un croyant est tué dans sa zone de contrôle, le porteur effectue immédiatement un test de régénération/4.

Grimoire Noir

Réservé aux **Magiciens du Bélier**

Coût : 20 PA

Lors de la constitution des armées, le magicien choisit une voie de magie parmi Cabale, Circæus, Nécromancie ou Typhonisme.

Le niveau des sorts de la voie choisie est diminué de 1 (minimum 1), mais uniquement lors de la constitution du grimoire personnel du magicien.

Il bénéficie de Aguerri/POU(voie de magie choisie).

Phylactère de Pouvoir

Réservé aux **Magiciens du Bélier**

Coût : rang x10 PA

Lors de la phase d'entretien, le magicien choisit entre les deux pouvoirs suivant :

- Tous les magiciens amis présents dans sa zone de contrôle récupèrent X gemmes supplémentaires.
- Tous les magiciens ennemis dans sa zone de contrôle récupèrent X gemmes de moins.

X est égal au rang du magicien en question (pas du porteur).

Si le porteur est affilié à la maison de Brisis, la VAL du phylactère de pouvoir est diminuée de 5PA.

Sceau des Corrompus

Réservé aux **Fidèles de Salaüel**

Coût : rang x10 PA

A la fin du déploiement, le fidèle peut choisir un combattant de sa zone de contrôle qui reçoit un marqueur "Sceau des corrompus".

Chaque croyant adverse éliminé (d'une manière ou d'une autre) par ce combattant, dans la zone de contrôle du fidèle, lui rapporte immédiatement 1FT.

D'autre part, si le combattant portant le Sceau des corrompus se trouve dans la zone de contrôle du fidèle, celui-ci peut lancer tous les miracles en considérant qu'il se trouve en lieu et place de ce combattant. Si il utilise cette dernière capacité et que l'appel d'un miracle est un échec, le porteur du marqueur sceau des corrompus perd XPV, où X est égal au niveau du miracle.

Cruelle

Réservé à **Sopht Drahas**

Coût : 15 PA

Il bénéficie de Membre supplémentaire/1 et Mystique-guerrier. La somme des niveaux des sorts que peut contenir son grimoire personnel est toutefois égale au double de son POU.

Le Talisman des Ombres

Réservé à **Sopht Drahas**

Coût : 15 PA

Lors de son activation, Sopht peut confier le Talisman des ombres à un combattant ami non incarné à son contact.

Lors de son activation, Sopht peut activer le pouvoir du talisman des ombres si celui-ci se trouve dans sa zone de contrôle : le porteur actuel est alors éliminé, Sopht Drahas récupère le talisman, et est déplacé jusqu'à la position de ce combattant, ou le plus proche possible, selon l'espace disponible à cet endroit.

Si Sopht arrive au contact d'adversaires de cette manière, ce ne peut être qu'au contact des combattants qui étaient au contact du combattant remplacé. Si le porteur du talisman des ombres est éliminé d'une autre manière alors qu'il se trouvait dans la zone de contrôle de Sopht, ce dernier récupère le talisman.

S'il ne se trouvait pas dans la zone de contrôle par contre, le talisman est perdu.

L'Orphéon

Réservé au **Coryphée**

Coût : 15 PA

L'orphéon contient 2 marqueurs au début de la partie. Un marqueur supplémentaire est déposé sur l'orphéon à chaque fois qu'il inflige au moins 1 dégât lors d'un test au corps à corps dans le BIDULE (MAX 6 marqueurs sur l'orphéon).

Juste avant un test d'INI/ATT/DEF/POU, le coryphée peut dépenser tout ou partie de ces marqueurs.

Chaque marqueur ainsi dépensé fait lire le test une colonne plus à droite dans le TRUC.

L'Ossuaire du Fossoyeur

Réservé au **Croquemitaine**

Coût : 5 PA

Les adversaires en déroute et situés dans sa zone de contrôle sont considérés comme possédant la compétence féal/2 par le porteur, et par lui seulement.

Le Sceptre des Atrocités

Réservé à **La gorgone**

Coût : 10 PA

Le niveau des sorts de la voie Nécromancie ne compte pas dans son grimoire personnel.

Compagnon du Sépultre

Réservé à **Azaël**

Coût : 5 PA

Elle maîtrise un élément supplémentaire au choix parmi : Terre, Air ou Feu.

Le Masque Do'Yâk

Réservé à **Lo'Nua**

Coût : 10 PA

Chaque fois qu'un croyant ennemi est éliminé dans sa zone de contrôle, elle regagne 1 PV.

Le Sceau d'Ilbâtre

Réservé à **Lo'Nua** et **Janos**

Coût : rang x10 PA

Ils bénéficient de Féroce pour tous les jets de dégâts qu'ils infligent.

Liane-Serpent

Réservé à **Lo'Nua** et **Janos**

Coût : 10 PA

Ils bénéficient de conscience.

Le Sceau d'Obsidienne

Réservé à **Janos**

Coût : 10 PA

Il bénéficie de Toxique/5 pour tous les jets de dégâts qu'il inflige.

Le Sceau de Phobos

Réservé à **Asura de Sarlath**

Coût : 50 PA

Cet objet magique coûte 10PA de plus lorsque le porteur est le seigneur de la démence.

Confère vol à Asura (MOU 20).

Le sceau comporte 4 gemmes au début de la partie, et peut en contenir jusqu'à 8. Il en récupère 4 lors de la récupération de mana d'asura. Ces gemmes ne peuvent servir qu'à lancer des sorts composés uniquement d'air.

Le sceau de Phobos ne compte pas dans le nombre maximal d'artefact auxquels à droit Asura.

Les Haillons du Revenant

Réservé à **Asura de Sarlath**

Coût : 40 PA

Confère éthéré à Asura. Le coût de cet artefact est augmenté de 10 points si le porteur est le seigneur de la démence.

Crépuscule

Réservé au **Grand Crâne**

Coût : 60 PA

Les tests de dégât infligés par le grand crâne sont lus une colonne plus à droite dans le BIDULE. Le grand crâne devient mystique-guerrier, et acquiert magicien (5/ténèbres/nécromancie, typhonisme), aguerri/POU (ténèbres).

La Toge Hurlante

Réservé au **Grand Crâne**

Coût : 50 PA

Une fois par partie, au début de son activation et comme une action exclusive, le grand crâne peut activer la toge hurlante. Elle reste active tant que le Grand Crâne n'effectue aucun déplacement.

La toge hurlante effectue défi PEU/COU contre tous les combattants ennemis situés dans la zone de galvanisation du porteur.

Elle a une PEU de 10 et la peur qu'elle provoque est considérée comme celle d'un mort-vivant.

Tant que la toge est active, tous les combattants qui ne sont pas immunisés à cette peur et souhaitant entrer ou faire autre chose qu'une fuite dans la zone de galvanisation du porteur doivent subir ce défi.

Le Croc de Wisshard

Réservé au **Grand Crâne**

Coût : 35 PA

Lorsque le Grand Crâne est équipé du Croc de Wisshard, comptez la VAL de combattants éliminés par lui. Pour chaque tranche complète de 25PA éliminés par le Grand Crâne augmentez une de ses caractéristique (sauf POU et FOI), de 1 point.

Une même caractéristique ne peut être augmentée de plus de 2 points de cette manière.