

L'Armée de Chacal

Univers

Issus du croisement de souches génétiques humaines et gobelines, les orques furent créés au cours de l'âge d'Acier par les alchimistes de Dirz.

Ces derniers, alors en quête de guerriers pour défendre leur empire naissant, ne se doutaient pas que la graine de l'insurrection s'était insinuée dans le sang de leurs créatures.

Les orques se rebellèrent et prirent la route de la liberté. Leur périple les mena dans le Bran-Ô-Kor, la terre des braves.

Le dieu Chacal les prit sous sa protection. Après avoir assuré leur force en leur donnant l'âme des nobles guerriers, il leur ouvrit la porte du monde des esprits.

Les orques ont ainsi survécu pendant des décennies, malgré l'aridité de la terre ocre, la soif de revanche de leurs créateurs et les multiples invasions. À présent, ils sont assez nombreux pour clamer leur souveraineté.



Voie d'alliance

Les combattants de Chacal font partie de la voie de l'alliance du Destin.

Élément interdit : tous

Tactiques d'armée

Vengeance et honneur

Coût : 2 PT

Cette tactique est déclarée juste après que le combattant ciblé a éliminé un Chacal au corps à corps.

Tous les Chacals de valeur strictement inférieure à celle du combattant ainsi éliminé acquièrent fléau/X jusqu'à la fin de la partie, où X est le combattant ciblé.

Déferlante du Bran-ô-Kor

Coût : 2X PT

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

Tous les combattants ennemis de cette mêlée subissant déjà des malus de charge à cause d'une charge de Chacal(s) ami(s) voient ces malus augmentés de 1.

X est égal au nombre de combattants ainsi affectés.



Affiliations du Chacal

Long Soleil

Horde/Gardien du rêve (20/30/40/50/60)

Confère Possédé et Insensible/rang dans la zone de contrôle d'au moins un magicien orque ami.

Solo/Chef spirituel (5)

Réservé aux mystiques.

Pour la détermination du tacticien, la DIS du commandeur est considérée comme étant augmentée de 1 point par carte dotée de ce solo qui représente des combattants encore sur la table.

Solo/Lien élémentaire (5)

Réservé aux magiciens.

Le bénéficiaire acquiert des sorts d'une seule voie élémentaire (au choix parmi air, eau, feu ou terre) pour une somme de niveaux de 2 au maximum. Ces sortilèges deviennent de la voie "Instinctive".

Le magicien peut recruter des familiers de l'élément choisi selon la règle normale.

Sanctuaire de Chacal

Horde/Âme du Brân-Ô-Kor (20/30/40/50/60)

Aucun combattant ayant une valeur inférieure à 20 ne peut être affilié au sanctuaire du chacal, sauf musicien et porte-étendard.

Confère Dur à cuir (+2 en RES s'ils possèdent déjà Dur à cuir) dans la zone de contrôle d'un fidèle de chacal ami.

Solo/vengeur du sanctuaire (5)

Confère Possédé.

Solo/tatouages (rang x10)

Réservé aux fidèles.

Un combattant qui se trouve dans la zone de contrôle d'au moins un fidèle doté de ce solo bénéficie de Résolution/1.

Chevaucheurs de Tonnerre

Horde/Tonnerre (10/15/20/25/30)

Confère Cri de Guerre/4.

Les Brontops sont effrayants (PEU=COU-2).

Solo/Fauve des Canyons (5)

Réservé aux Brontops.

Un engagement est considéré comme une charge.

Solo/Rancunier (5)

Confère Acharné.

Serres du Vautour

Horde/Charognards (10/15/20/25/30)

Confère Instinct de survie ou +1 en RES pour ceux qui en bénéficient déjà.

Solo/Maraudeur (10)

Réservé aux combattants ayant une RES inférieure ou égale à 6 (7 pour les incarnés).

Confère Éclaireur.

Solo/sac à malices (5)

Confère Aguerri/INI.

Nomades Sarkaï

Horde/Lignes du destin (Spécial)

Juste après qu'un combattant Sarkaï effectue un test dans le TRUC, le commandeur peut dépenser 1 PT. Le test est relancé.

Cet effet ne peut être utilisé que jusqu'à X fois par tour, où X est égal au format joué divisé par 100.

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie aux 5 PA supérieurs.

Horde/Alliance de l'orient (0)

A la constitution des armées, le joueur peut choisir de s'allier au Griffon. Il ne pourra bénéficier d'aucun autre allié.

Réservé aux combattants non personnages du Griffon, sans affiliation ou affiliés à la croisade Temple ou Temple de l'Est. Interdit aux machines de guerre.

Les combattants du Griffon n'ont accès à aucune capacité solo.

Solo/Nomade (10)

Confère +2,5 en MOU.

Deux Soleils

Horde/Armée des braves (10/15/20/25/30)

Confère Aguerri/COU ou +1 en COU pour ceux qui en bénéficieraient déjà.

Solo/Raïk (rang x10)

Réservé au commandeur.

Il acquiert autorité et commandement. S'il possédait déjà commandement, ce solo ne coûte que 5PA. S'il disposait déjà d'autorité, ce solo coûte 5PA de moins.

Solo/Fléau du soleil (5)

Confère Implacable/1.

Roc Noir

Horde/Survie (10/15/20/25/30)

Confère Instinct de survie ou +1 en RES pour ceux qui en bénéficient déjà.

Solo/Frappe tonnerre (10)

Confère Coup de maître.

Solo/Frappe éclair (10)

Confère Enchaînement.

Traqueurs

Horde/Cachés dans le désert (X x5)

Jusqu'à X combattants de PUI 1 peuvent être désignés pour bénéficier d'éclaireur. Cet effet ne peut concerner un combattant que s'il concerne aussi tous les combattants de sa carte.

Solo/brusque (10)

confère charge bestiale

Solo/coriace (5)

confère instinct de survie ou +1 en RES pour ceux qui en bénéficient déjà.

Flambeaux de Gerikân

Horde/Sang noir (10/15/20/25/30)

Confère Toxique/5.

Cette compétence ne s'applique que pour des dégâts provoqués par des attaques au corps à corps.

Horde/Mafieux gobelins (0)

Un maximum de 15% de la valeur d'une armée des Flambeaux de Gerikân peut être consacrée à l'enrôlement de combattants de Rat.

Ces combattants ne peuvent pas être des Incarnés. Ils ne doivent comporter aucune affiliation dans leur rang ou "Rat Noir".

Ils deviennent des combattants de Chacal et ont accès aux solos de la Horde des Flambeaux de Gerikân.

Solo/Flambeau (15)

Confère Naphte/FOR(tir).

Solo/Sorcier flambeau (rang x5)

Réservé aux magiciens qui maîtrisent la voie Instinctive.

Confère +1 en POU et destitue de la maîtrise de la voie Instinctive pour conférer la maîtrise de l'élément Feu et de la voie Élémentaire.



Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Brute orque			1	1	10	2	4/7	3/6	-	4	2		15	Intimidation/DEF.
Musicien brute orque			1	1	10	2	4/5	3/6	-	4	2		15	Intimidation/DEF, Musicien.
Porte-étendard brute orque			1	1	10	2	4/5	3/6	-	4	2		15	Intimidation/DEF, Porte-étendard.
Arbalétrier orque			1	1	10	2	3/5	3/5	2	4	2		15	Intimidation/DEF, Tir d'assaut. arbalète 6/15.
Vétéran brute			1	1	10	2	4/7	4/6	-	4	3		20	Intimidation/DEF, Instinct de survie.
Porte-étendard vétéran			1	1	10	2	4/5	4/6	-	4	3		20	Intimidation/DEF, Instinct de survie, Porte-étendard.
Musicien vétéran			1	1	10	2	4/5	4/6	-	4	3		20	Intimidation/DEF, Instinct de survie, Musicien.
Cogneur orque			1	1	10	3	4/10	3/5	-	5	2		20	Intimidation/DEF, Cri de guerre/4.
Cogneur tribal			1	1	10	3	4/10	3/5	-	5	2		20	Intimidation/DEF, Aguerri/COU.
Traqueur orque	Traqueur		1	1	10	2	4/7	3/8	-	5	2		20	Intimidation/DEF.
Incendiaire orque	Gerikân		1	1	10	2	4/6	3/5	3	5	3		20	Intimidation/DEF, Tir d'assaut. incendiaire 6/10, Naphte/FOR(tir)
Rapace orque	Traqueur		1	1	10	3	4/9	3/6	-	5	3		25	Intimidation/DEF, Éclaireur, Cri de guerre/4.
Guerrier chacal			1	1	10	2	5/10	4/6	-	5	4		25	Intimidation/DEF, Fanatisme.
Traqueur chacal	Traqueur		1	1	10	2	5/10	5/8	-	6	4		30	Intimidation/DEF, Fanatisme.
Guérillero orque			1	1	12,5	2	04/06/08	3/5	-	5	3		25	Intimidation/DEF, Éclaireur, Poseur de pièges, Sapeur/4
Chasseur de bêtes			2	1	10	3	5/10	4/6	-	6	2		35	Intimidation/DEF, Bond, Farouche, Résolution/1, Aguerri/COU.
Tueur amok			2	1	12,5	3	5/10	4/9	-	6	3		45	Intimidation/DEF, Brutal, Furie guerrière, Coup de maître, Aguerri/COU.
Gardien chacal	Sanctuaire du Chacal		2	1	10	3	6/10	6/8	-	6	5		45	Intimidation/DEF, Enchaînement, Résolution/1, Fanatisme.
Chevauteur de brontop			2	2	15	3	5/10	5/11	-	6	4		60	Intimidation/DEF, Brutal, Aguerri/COU, Charge Bestiale, FOR en charge/4, Implacable/2
Guerrier mystique 		Mystique	1	1	10	4	5/7	5/5	-	5	3	2	35	Intimidation/DEF, Coup de maître, Mystique-guerrier, Magicien instinctif.
Maître des rites chacal 		Serviteur de Chacal	1	1	10	2	5/9	4/8	-	5	4	2	35	Intimidation/DEF, Fanatisme, Mystique-guerrier, Fidèle de chacal.

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Shaman animiste sur brontop 		Maître des esprits	1	2	15	3	5/11	5/10	-	6	4	2	80	Intimidation/DEF, Charge Bestiale, Mystique-guerrier, FOR en charge/4, Brutal, Implacable/2, Aguerri/COU Magicien instinctif.
Carbone 	Traqueur	FROUF , Incarné	1	1	10	4	3/4	4/4	4	3	2		35	Instinct de survie, Harcèlement, fusil 8/15, artillerie légère/zone.
Vorak		Incarné	1	1	10	4	6/8	5/8	-	6	4		50	Intimidation/DEF, Commandement.
Ranthak 		Incarné	1	1	10	4	6/9	5/9	-	6	4		55	Intimidation/DEF, Commandement.
Dayak 	Traqueur	Incarné	1	1	10	4	6/9	6/9	-	6	4		65	Intimidation/DEF, Dur à cuire, Aguerri/COU.
Holok	Roc Noir	Incarné	1	1	10	4	7/10	6/8	-	7	4		70	Intimidation/DEF, Aguerri/ATT, Fanatisme.
Vorak 2		Incarné	1	1	10	4	6/9	6/9	-	7	5		70	Intimidation/DEF, Commandement, Autorité.
Gorak le fauve 	Traqueur	Le Fauve , Incarné	2	1	12,5	5	8/11	4/9	-	7	2		80	Intimidation/DEF, Aguerri/FOR, Furie guerrière, Brutal, Implacable/1
Kal shadar 	Deux Soleils.	Amok, Incarné	2	1	12,5	4	7/10	5/10	-	7	5		85	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Brutal, Furie guerrière.
Tarun, le fils d'Umran Kal	Chevaucheurs tonnerre	Incarné	2	2	15	4	7/11	5/11	-	7	4		110	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Brutal, Charge Bestiale, Implacable/3, FOR en charge/4.
Avongorok 	Traqueur	L'insaisissable , Incarné	2	1	10	5	6/11	6/9	-	8	7		105	Intimidation/DEF, Éclaireur, Commandement, Fléau/Scorpion, Cri de guerre/6
Kal shadar 2 	Deux Soleils	Amok, Incarné	2	1	12,5	4	7/10	6/10	-	7	6		110	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Brutal, Commandement, Furie guerrière.
Umran Khal 	Chevaucheurs tonnerre	Incarné	2	2	15	4	7/11	6/11	-	8	6		140	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Implacable/2, Commandement, Charge Bestiale, FOR en charge/4, Brutal
Umran Khal 2 	Chevaucheurs tonnerre	Incarné	2	2	15	5	7/11	7/11	-	8	8		160	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Implacable/2, Commandement, Charge Bestiale, FOR en charge/4, Dur à cuire, Brutal
Törk l'animal 		Incarné	1	1	10	4	5/8	4/7	-	7	3	3	60	Intimidation/DEF, Cri de guerre/5, Charge Bestiale, Dur à cuire, Mystique-guerrier, Magicien instinctif.

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Shaka Umruk 		Incarné	1	1	10	2	3/7	3/5	-	6	3	3	30	Intimidation/DEF, Fidèle de Chacal
Tamaor   	Traqueur	Incarné	2	1	10	3	3/5	4/5	-	5	5	5	65	Intimidation/DEF, Magicien instinctif
Le fils du tonnerre     	Long soleil	Fils du Tonnerre , Incarné	2	1	10	5	4/7	5/8	-	7	5	5	90	Intimidation/DEF, Cri de ralliement, Commandement, Magicien instinctif .
Shaka Morkai    	Sanctuaire du Chacal	Morkai , Incarné	3	1	15	6	10/13	9/9	-	10	9	6	320	Intimidation/DEF, Immunité/Peur, Fanatisme, Commandement, Aguerri/FOI(Chacal), Féal/3, Tueur né, Mystique-guerrier, Fidèle de Chacal.

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 d'une capacité spéciale .



Capacités spéciales

Magicien Instinctif

Un magicien de l'armée de chacal ne peut pas effectuer de contre-magie et ne peut pas être la cible de contre-magie.

FROUF

Au début de son activation, Carbone peut remplacer son fusil par un souffle 6/15.
Cet échange dure jusqu'à la fin du tour.

Le fauve

Lorsque le fauve est présent dans une liste d'armée, il peut recruter 1 tigre de Dirz par tranche complète de 100PA du format.

L'insaisissable

La carte d'Avangorok peut toujours être placée en réserve, et ne compte pas dans le maximum de cartes que peut contenir celle-ci.

Serviteur de chacal

Confère +2 en INI à tout combattant sur qui il a lancé un miracle toujours actif.

Mystique

Confère Aguerri/ATT lorsqu'il répartit tous ses dés de combat en attaque.

Maître des esprits

Action libre : Confère Destrier à un Brontop dans sa zone de contrôle jusqu'à la fin du tour.

Le fils du tonnerre

Le fils du tonnerre peut être doté de sorts des voies élémentaires (sauf lumière et ténèbres).
Ces sorts deviennent des sorts de magie instinctive.
Les gemmes des coûts de base deviennent des gemmes neutres, par contre, le texte de ces sorts reste strictement inchangé.

Morkaï

Shaka Morkaï se compte dans sa propre zone de contrôle pour le calcul de sa récupération de FT.

Formules mystiques du Chacal

Esprit des batailles

Réservé au **Shaman animiste sur Brontops**

Coût : X/neutres Portée : contrôle
Niveau : 2 Durée : 1 tour
Aire d'effet : un brontop ami Fréquence : rang
Effet :
La cible bénéficie d'un dé de combat supplémentaire.
X est égal à l'ATT de la cible divisée par 2.

Esprit des tempêtes

Réservé au **Shaman animiste sur Brontops**

Coût : X/neutres Portée : contrôle
Niveau : 2 Durée : 1 tour
Aire d'effet : un brontop ami Fréquence : rang
Effet :
La cible bénéficie de la compétence assassin.
X est égal à l'ATT de la cible divisée par 2.

Toile des réalités

Réservé à **Shaka Umruk**

Coût : rang x2 FT Portée : contrôle
Niveau : rang x2 Durée : permanent
Aire d'effet : spécial
Effet :
Shaka Umruk cible 2 points différents de sa zone de contrôle, marqués par des pions.
Il pourra désormais passer d'un de ces points à l'autre, comme si les deux points étaient côtes à côtes.
Ce passage sera néanmoins impossible si un élément de jeu recouvre un des pions.

L'appel avec succès d'une nouvelle toile des réalités dissipe la précédente.

Nuée de charognardsRéservé à **Tamaor**

Coût : 3/neutres

Niveau : 3

Aire d'effet : spécial

Portée : contact

Durée : 1 tour

Fréquence : unique

Effet :

Si l'incantation est un succès, placez une carte de jeu au contact du magicien. Cette carte (la nuée) est considérée comme un élément opaque de hauteur 10cm.

Elle peut être déplacée avec un potentiel de 20cm pendant l'activation du magicien, sauf pendant l'activation où le sort a été lancé.

Elle ignore les terrains encombrés et peut se déplacer dans le vide comme à travers les combattants.

Si la nuée est présente sur un combattant au moment où il est retiré de la table après avoir été éliminé, elle emmagasine X gemmes neutres, où X est égal à la VAL du combattant divisée par 10, arrondi au supérieur.

La nuée peut contenir un maximum de 20 gemmes.

Tout magicien ami maîtrisant la voie instinctive et situé au contact de ou dans la nuée, peut transférer tout ou partie des gemmes contenues dans la nuée vers sa réserve de mana (dans la limite de celle-ci).

Courroux du tonnerreRéservé au **Fils du tonnerre**

Coût : 5/neutres

Niveau : 4

Aire d'effet : 5cm de rayon

Portée : contrôle

Durée : instantané

Fréquence : rang

Effet :

Le fils du tonnerre désigne un point ou un combattant. Si c'est un combattant, il subit un test de dégât de FOR POU*2.

Tous les autres combattants dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR POU.

Faveur du long soleilRéservé au **Fils du tonnerre**,
dans une liste affiliée **Long Soleil**

Coût : 1/neutre

Niveau : 2

Aire d'effet : le fils du tonnerre

Portée : personnel

Durée : 1 tour

Fréquence : 1

Effet :

Le Fils du tonnerre remplace sa compétence intimidation/DEF par aguerri/POU(instinctive)

Charge du rhinoRéservé à **Törk l'animal**

Coût : 3/neutres

Niveau : 2

Aire d'effet: Törk

Portée: personnel

Durée: instantané

Fréquence: 1

Effet :

Törk est effectuée une charge sur en ligne droite dans une direction qu'il choisit .

Cette charge ne doit pas forcément cibler d'adversaire, peut se terminer libre de tout adversaire, et n'est pas combinable avec un tir d'assaut

Il s'arrête s'il rencontre un obstacle de hauteur supérieure à la moitié de la sienne et ignore les autres.

Tous les combattants situés sur son passage doivent effectuer un test d'INI de difficulté 5.

- En cas d'échec, le combattant subit un test de dégât de FOR 8 et est décalé pour laisser passer Törk.

- En cas de succès, le combattant est simplement déplacé pour laisser passer Törk. Un combattant engagé stoppe automatiquement Törk, mais subit automatiquement le test de dégâts FOR 8.

Un combattant sur le passage et libre peut choisir de ne pas effectuer de test d'INI. Dans ce cas, il subit automatiquement le test de dégât FOR 8.

- S'il ne change pas d'état (passer de indemne à blessé, ou de blessé à mort), il n'est pas décalé pour laisser passer Törk, et en plus Törk subit un test de dégât FOR 4.

- S'il change d'état, il est décalé pour laisser passer Törk.

Dans tous les cas, si Törk fini sa charge au contact d'un combattant, celui-ci est considéré comme chargé.

Désincarnation mystiqueRéservé à **Shaka Morkaï**

Coût : X FT

Niveau : X

Aire d'effet : Shaka Morkaï

Portée : personnel

Durée : instantané

Effet :

Shaka Morkaï est placé à une distance inférieure ou égale à X*20cm, à un endroit situé dans sa zone de contrôle. Ceci peut être utilisé si Shaka Morkaï était au contact d'adversaire, et même s'il avait été assailli ce tour-ci, mais alors Shaka Morkaï doit payer 2FT supplémentaires.

Artefacts de Chacal

Tatouage tribal

Coût : 5 PA

Son effet varie selon l'affiliation du porteur :

- Tonnerre, Sarkaï : +2 en INI
- Gerikhan, Vautour : +2 en RES
- Sanctuaire de Chacal, Long Soleil : +1 en DEF
- Deux soleils : +1 en COU/DIS

Peau du mirage

Réservé à **Rantakh**

Coût : 10 PA

action libre : Pendant son activation, Rantakh peut échanger sa position avec celle d'une brute ou d'un vétéran brute de sa zone de galvanisation.

Si cette interversion provoque des défis PEU, ceux-ci doivent être résolus comme d'habitude avant le déplacement des combattants. Si l'un d'entre eux est perdu par un des deux combattants intervertis, cet artefact est sans effet.

La corne de Gork

Réservé à **Kal-Shadar**

Coût : 10 PA

Lorsqu'il en est équipé, Kal Shadar récupère des points d'éveil (PE) lors de la récupération mystique. Il récupère 1PE par Amok ami présent à 20cm ou moins de lui.

Rappel : le combattant qui définit le centre d'une zone est toujours considéré comme faisant partie de cette zone, et qu'un combattant est toujours son propre ami évidemment : tout ceci implique que Kal Shadar, puisqu'il est un Amok, est comptabilisé lors de ce calcul.

Ces PE se dissipent à la manière des FT.

Il peut au début de chaque tour, activer un ou plusieurs pouvoir(s) parmi les suivants, en s'acquittant des PE indiqués :

- 1PE : les sorts de magie instinctive incantés par des magiciens amis et ciblant uniquement le porteur coûtent 1 gemme de moins.
- 2PE : le porteur bénéficie de +3 en FOR
- 2PE : le porteur bénéficie de +3 en RES
- 3PE : le porteur bénéficie de arme sacrée et armure sacrée

Ces effets sont dissipés à la fin de chaque tour, et chaque effet ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

Fourrure du fauve

Réservé aux **mystiques du Chacal**

Coût : rang x5 PA

Le porteur peut au début de son activation dépenser 2 UM et bénéficier de tueur né ainsi que +1 en INI/ATT/DEF, et ceci jusqu'à la fin du tour.

Crocs de chacal

Réservé aux **fidèles de Chacal**

Coût : rang x5 PA

Chaque croyant adverse éliminé par un croyant du chacal ami se trouvant dans la zone de contrôle du porteur apporte 1FT dans les crocs.

Ces FT sont conservés d'un tour sur l'autre dans les crocs de Chacal. Le porteur peut utiliser les FT des crocs comme il utiliserait ceux de sa réserve de FT.

L'armure d'Assurnam

Réservé à **Dayak**

Coût : 30 PA

Confère régénération/4 à Dayak ainsi que 2PV supplémentaires.

Totem vautour

Réservé à **Dayak** et à **Tamaor**

Coût : 5 PA

Confère commandement à son porteur.

Les ailes du vautour

Réservé à **Tamaor**

Coût : 10 PA

Tamaor bénéficie de bond et lit tous ses tests de désengagement 2 colonnes plus à droite.

Il ne peut d'aucune façon acquérir éclairéur.

Le cimetière de Hakem

Réservé à **Kal-Shadar**

Coût : 20 PA

Chaque combattant éliminé par le porteur du cimetière de Hakem et de VAL supérieure ou égale à 15PA, rapporte 1 marqueur.

Le porteur peut au moment de placer ses dés de combat, défausser des marqueurs pour obtenir autant de dés d'attaque supplémentaires.

Il ne peut lors d'un même combat obtenir ainsi plus de dés d'attaque supplémentaires que le nombre d'adversaires dans ce combat.

Drogues de combatsRéservé à **Avangorok**

Coût : X x5 PA

Avangorok dispose de X doses de drogues de combat. Ces doses ne sont pas des Dose de Mutagène (DM), mais confèrent des Points de Mutagènes (PM).

Au moment de la distribution des DM, Avangorok peut s'injecter une (et une seule) dose de drogue de combat.

Il lance alors 2D6 : le plus petit dé indique le nombre de PM que pourra répartir Avangorok dans ses caractéristiques ce tour-ci.

Si les deux dés indiquent le même résultat, Avangorok bénéficie des PM, mais perd immédiatement 1PV.

Le pendule de mesmérismeRéservé au **fils du tonnerre**

Coût : 10 PA

Le pendule de mesmérisme peut être utilisé juste avant l'activation du fils du tonnerre, si seule sa carte est sur le point d'être activée lors de ce tour de parole. Celui-ci cible alors un combattant ennemi situé dans sa zone de contrôle.

Le fils du tonnerre doit réussir un test d'INI de difficulté INI de cette cible.

- S'il rate, il est activé normalement.
- S'il réussit, sa carte est replacée dans sa séquence, à n'importe quel endroit, et le combattant adverse est activé.

Après l'activation de ce combattant, le camp de ce combattant prend la main.

Rappel : dans le cas où le fils du tonnerre réussit son test, son camp n'active aucune carte, et que ceci octroie donc un refus au camp adverse.

Talismans du seigneur ChacalRéservé au **Shaka Morkaï**

Coût : 25 PA

Shaka Morkaï bénéficie de dur à cuir et furie guerrière. De plus, lors de sa récupération de FT, il comptabilise tous les croyants du Chacal amis qui se trouvent sur le champ de bataille.

Pierre mystiqueRéservé au **Shaka Morkaï**

Coût : 70 PA

Confère magicien (7/instinctive) à Shaka Morkaï.

Rappel : Shaka Morkaï est mystique-guerrier.

Serre du charognardRéservé à **Umran Kal**

Coût : 10 PA

La serre du charognard empêche tous les combattants situés à 20cm ou moins du porteur de bénéficier d'un quelconque effet de jeu permettant un gain de PV.

Le porteur n'ignore pas cette malédiction.

Orgho le vieux grondeurRéservé à **Umran Kal**

Coût : 15 PA

Confère Destrier, Implacable/1 et FOR en charge/+2.

Le crâne d'IbohakRéservé au **fils du tonnerre**

Coût : 10 PA

Confère POU+1 et récupération/-1 au fils du tonnerre.

Le bonus de POU est pris en compte pour la constitution du grimoire personnel.

brise-crâneRéservé à **Törk l'animal**

Coût : 5 PA

Törk bénéficie de TIR 3 et de l'équipement brise-crâne 10/5, ainsi que de la compétence tir d'assaut.

Törk ne peut utiliser sa caractéristique de TIR que pour effectuer un tir avec le brise-crâne. Il ne peut effectuer qu'un seul tir avec le brise-crâne (avec ou sans succès). Tant qu'il n'a pas effectué de tir avec le brise crâne, son MOU est réduit de 5cm.

Törk peut tirer avec le brise crâne sur un combattant qui l'assaille. Le tir est résolu juste avant l'entrée en contact des combattants, après un éventuel tir d'assaut de l'assaillant.

Khorlan et GrizmaorRéservé à **Shaka Morkaï**

Coût : 20 PA

Shaka Morkaï bénéficie de arme sacrée.

Au moment de placer ses dés de combat, il peut diminuer sa DEF d'autant qu'il le veut du moment qu'elle ne descend pas sous 0. Il augmente sa FOR de 2 fois plus qu'il n'a diminué ainsi sa DEF.

En combat, chaque attaque effectuée à l'encontre de Shaka Morkaï qui est ratée ou bloquée, inflige lors de la résolution des dégâts un test de dégât supplémentaire (de la part de Shaka Morkaï) au combattant qui a tenté cette attaque.