

L'Armée de Chacal

Univers

Rien ne portait à croire qu'un peuple pourrait voir le jour suite à la venue d'un intrépide ambassadeur de No-Dan-Kar dans les terres désertiques du Syharhalna. Et pourtant, 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 étant alors en quête de guerriers pour défendre leur empire naissant

Les orques se montrèrent d'excellents guerriers. Dotés d'une force incomparable, ils devinrent rapidement incontournable pour les alchimistes. Mais le succès de cette création ne dura pas longtemps et Dirz lui même ne se doutait pas que la graine de l'insurrection s'était insinuée dans le sang de ces créatures. Les orques se rebellèrent lorsqu'ils se rendirent compte de leur esclavage et que leur force supérieure pouvait leur ouvrir la route de la liberté. Leur fuite les mena dans le Bran-Ô-Kor, la terre des braves. Ce territoire aride de canyon ou aucune végétation ne pousse les abrita car 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 possèdent ainsi une affinité particulière avec la magie comme aucun autre peuple. Ils l'utilisent d'une manière primaire que l'on appelle magie instinctive car personne n'en a découvert les vraies origines.

Les orques ont ainsi survécu pendant des décennies, malgré l'aridité de la terre ocre. Les terres du Bran-Ô-Kor sont désormais leur domaine et ils y vivent en harmonie avec les paisibles Brontops. Ils ont toujours échappé à la soif de revanche de leurs créateurs dans leurs multiples tentatives d'invasions.

À présent, ils sont assez nombreux pour clamer leur souveraineté. Le peuple de Chacal est fort et fier. Les multiples hordes commencent ainsi à se regrouper car l'heure du Ragnarok approche et les forces de Chacal sont prêtes à y prendre part.



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 : rang PT

Cette tactique est déclarée lorsqu'un combattant désigné élimine un combattant du Chacal au corps à corps. Le cout en PT est égal au rang du combattant Chacal éliminé.

Tous les combattants du Chacal de valeur inférieure ou égale à celle du combattant ainsi éliminé acquièrent la compétence Fléau/X jusqu'à la fin de la partie. X représente le combattant désigné.

Déferlante du Bran-ô-Kor

Coût : 2X PT

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

Le malus de charge infligé à chaque combattant ennemi de cette mêlée suite à une charge de combattant(s) de Chacal ami(s) est augmenté de 1.

X est égal au nombre de combattants ennemis ainsi affectés.



Affiliations de Chacal

Long Soleil

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

Confère les compétences Possédé et Insensible/rang dans la zone de contrôle d'au moins un magicien de Chacal 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 voie élémentaire au choix parmi air, eau, feu ou terre pour une somme de niveaux de 2 au maximum. Ces sorts sont considérés comme provenant du grimoire de Magie instinctive.

Le magicien peut recruter des familiers de l'élément.

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 de Chacal, sauf musicien et porte-étendard.

Confère la compétence Dur à cuire ou +2 en RES pour les combattants qui disposent déjà de cette compétence.

Solo/vengeur du sanctuaire (5)

Confère la compétence 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 la compétence Résolution/1.

Chevaucheurs de Tonnerre

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

Confère la compétence Cri de Guerre/4.

Les Brontops acquiert une caractéristique de PEU égale à COU-2.

Solo/Fauve des Canyons (5)

Réservé aux Brontops.

Un engagement est considéré comme une charge.

Solo/Rancunier (5)

Confère la compétence Acharné.

Serres du Vautour

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

Confère la compétence Instinct de survie ou +1 en RES pour les combattants qui disposent déjà de cette compétence.

Solo/Maraudeur (10)

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

Confère la compétence Éclaireur.

Solo/sac à malices (5)

Confère la compétence Aguerri/INI.

Nomades Sarkaï

Horde/Lignes du destin (Spécial)

Juste après qu'un combattant de Sarkaï effectue un test dans le TRUC, le Commandeur peut dépenser 1 PT pour relancer ce test.

Cet effet peut être utilisé 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 au Temple du Nord ou au 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 la compétence Aguerri/COU ou +1 en COU pour les combattants qui disposent déjà de cette compétence.

Solo/Raïk (rang x10)

Réservé au Commandeur.

Il acquiert les compétences 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 la compétence Implacable/1.

Roc Noir

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

Confère Instinct de survie ou +1 en RES pour les combattants qui disposent déjà de cette compétence.

Solo/Frappe tonnerre (10)

Confère la compétence Coup de maître.

Solo/Frappe éclair (10)

Confère la compétence Enchaînement.

Traqueurs

Horde/Cachés dans le désert (X x5)

Jusqu'à X combattants de PUI 1 peuvent être désignés et bénéficient de la compétence Éclaireur.

Solo/brusque (10)

Confère la compétence Charge bestiale

Solo/coriace (5)

Confère la compétence Instinct de survie ou +1 en RES pour les combattants qui disposent déjà de cette compétence.

Flambeaux de Gerikân

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

Confère la compétence 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 au recrutement de combattants de Rat de No-Dan-Kar.

Ces combattants ne peuvent pas être des Incarnés et ne doivent pas être affiliés.

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

Solo/Flambeau (15)

Confère l'équipement Naphte/FOR(tir).

Solo/Sorcier flambeau (rang x5)

Réservé aux Magiciens qui ont accès au grimoire de Magie instinctive.

Confère +1 en POU. Le magicien n'a plus accès au grimoire de Magie instinctive mais à accès aux grimoires élémentaires de Feu. Il perd également la classe Magicien Instinctif.



Profil	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	COU /		DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Brute orque	15	10	2	4/7	3/6	-	4	2	-	Intimidation/DEF	1	1	Brute / -
Musicien brute orque	15	10	2	4/5	3/6	-	4	2	-	Intimidation/DEF, Musicien	1	1	Brute / -
Porte-étendard brute orque	15	10	2	4/5	3/6	-	4	2	-	Intimidation/DEF, Porte-étendard	1	1	Brute / -
Arbalétrier orque	15	10	2	3/5	3/5	2	4	2	-	Intimidation/DEF, Tir d'assaut, Arbalète 6/15	1	1	-
Vétéran brute	20	10	2	4/7	4/6	-	4	3	-	Intimidation/DEF, Instinct de survie	1	1	Brute / -
Porte-étendard vétéran	20	10	2	4/5	4/6	-	4	3	-	Intimidation/DEF, Instinct de survie, Porte-étendard	1	1	Brute / -
Musicien vétéran	20	10	2	4/5	4/6	-	4	3	-	Intimidation/DEF, Instinct de survie, Musicien	1	1	Brute / -
Cogneur orque	20	10	3	4/10	3/5	-	5	2	-	Intimidation/DEF, Cri de guerre/4	1	1	-
Cogneur tribal	20	10	3	4/10	3/5	-	5	2	-	Intimidation/DEF, Aguerri/COU	1	1	-
Traqueur orque	20	10	2	4/7	3/8	-	5	2	-	Intimidation/DEF	1	1	- / Traqueurs
Incendiaire orque	20	10	2	4/6	3/5	3	5	3	-	Intimidation/DEF, Tir d'assaut, Naphte/FOR(tir), Incendiaire 6/10	1	1	- / Flambeaux de Gerikân
Rapace orque	25	10	3	4/9	3/6	-	5	3	-	Intimidation/DEF, Éclaireur, Cri de guerre/4	1	1	- / Traqueurs
Guerrier Chacal	25	10	2	5/10	4/6	-	5	4	-	Intimidation/DEF, Fanatisme	1	1	-
Traqueur Chacal	30	10	2	5/10	5/8	-	6	4	-	Intimidation/DEF, Fanatisme	1	1	- / Traqueurs
Guerrier rhinocéros	30	12,5	2	5/10	3/5	-	6	2	-	Intimidation/DEF, Brutal, Dur à cuire	1	1	-
Guérillero orque	25	12,5	2	4/6	3/5	-	5	3	-	Intimidation/DEF, Éclaireur, Poseur de pièges, Sapeur/4	1	1	-
Chasseur de bêtes	35	10	3	5/10	4/6	-	6	2	-	Intimidation/DEF, Bond, Farouche, Résolution/1, Aguerri/COU	1	2	-
Vengeur du Tonnerre	40	17,5	3	5/10	4/8	-	6	3	-	Intimidation/DEF, Acharné, Charge bestiale	2	2	Brontops / Chevaucheurs de Tonnerre
Tueur amok	45	12,5	3	5/10	4/9	-	6	3	-	Intimidation/DEF, Brutal, Furie guerrière, Coup de maître, Aguerri/COU	1	2	Amok / -
Gardien de Chacal	45	10	3	6/10	6/8	-	6	5	-	Intimidation/DEF, Enchaînement, Résolution/1, Fanatisme	1	2	- / Sanctuaire de Chacal
Chevaucheur de brontops	60	15	3	5/10	5/11	-	6	4	-	Intimidation/DEF, Brutal, Aguerri/COU, Charge Bestiale, FOR en charge/4, Implacable/2	2	2	Brontops / -
Guerrier mystique 	35	10	4	5/7	5/5	-	5	3	2	Intimidation/DEF, Coup de maître, Mystique-guerrier, Magicien (Magie instinctive)	1	1	Guerrier mystique, Magicien Instinctif/ -
Maître des rites Chacal 	35	10	2	5/9	4/8	-	5	4	2	Intimidation/DEF, Fanatisme, Mystique-guerrier, Fidèle(Chacal)	1	1	Serviteur de Chacal / -

Profil		VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Shaman animiste sur brontops		80	15	3	5/11	5/10	-	6	4	3	Intimidation/DEF, Charge Bestiale, Mystique-guerrier, FOR en charge/4, Brutal, Implacable/2, Aguerri/COU, Magicien(Magie instinctive)	2	2	Brontops, Maître des esprits, Magicien Instinctif / -
Carbone		35	10	4	3/4	4/4	4	3	2	-	Instinct de survie, Harcèlement, fusil 8/15, arme d'artillerie légère à effet de zone	1	1	FROUF , Incarné / Traqueurs
Vorak l'Infaillible		50	10	4	6/8	5/8	-	6	4	-	Intimidation/DEF, Commandement	1	1	Incarné / -
Ranthak		55	10	4	6/9	5/9	-	6	4	-	Intimidation/DEF, Commandement	1	1	Brute, Incarné / -
Dayak aux Cent vies		65	10	4	6/9	6/9	-	6	4	-	Intimidation/DEF, Dur à cuire, Aguerri/COU	1	1	Incarné / Traqueurs
Holok, guerrier Chacal		70	10	4	7/10	6/8	-	7	4	-	Intimidation/DEF, Aguerri/ATT, Fanatisme	1	1	Incarné / Roc Noir
Vorak le Meneur		70	10	4	6/9	6/9	-	7	5	-	Intimidation/DEF, Commandement, Autorité	1	1	Incarné / -
Gorak le Fauve		80	12,5	5	8/11	4/9	-	7	2	-	Intimidation/DEF, Aguerri/FOR, Furie guerrière, Brutal, Implacable/1	1	2	Amok, Incarné, Le Fauve / Traqueurs
Kal-Shadar		85	12,5	4	7/10	5/10	-	7	5	-	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Brutal, Furie guerrière	1	2	Amok, Incarné / Deux Soleils
Tarun, le fils d'Umran Kal		110	15	4	7/11	5/11	-	7	4	-	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Brutal, Charge Bestiale, Implacable/3, FOR en charge/4	2	2	Incarné / Chevaucheurs de Tonnerre
Avangorok, l'Insaisissable		105	10	5	6/11	6/9	-	8	7	-	Intimidation/DEF, Éclaireur, Commandement, Fléau/Scorpion, Cri de guerre/6	1	2	L'insaisissable , Incarné / Traqueurs
Kal-Shadar, Raïk des Deux Soleils		110	12,5	4	7/10	6/10	-	7	6	-	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Brutal, Commandement, Furie guerrière	1	2	Amok, Incarné / Deux Soleils
Umran-Khal		140	15	4	7/11	6/11	-	8	6	-	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Implacable/2, Commandement, Charge Bestiale, FOR en charge/4, Brutal	2	2	Brontops, Incarné / Chevaucheurs de Tonnerre
Umran-Khal, Raïk Tonnerre		160	15	5	7/11	7/11	-	8	8	-	Intimidation/DEF, Aguerri/COU, Implacable/2, Commandement, Charge Bestiale, FOR en charge/4, Dur à cuire, Brutal	2	2	Brontops, Incarné / Chevaucheurs de Tonnerre
Törk l'animal		60	10	4	5/8	4/7	-	7	3	3	Intimidation/DEF, Cri de guerre/5, Charge Bestiale, Dur à cuire, Mystique-guerrier, Magicien(Magie instinctive)	1	1	Incarné, Magicien Instinctif / -
Shaka-Umruk		30	10	2	3/7	3/5	-	6	3	3	Intimidation/DEF, Fidèle(Chacal)	1	1	Incarné / -

Profil		VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	COU / TIR	PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Tamaor le vautour	 	65	10	3	3/5	4/5	-	5	5	5	Intimidation/DEF, Magicien(Magie instinctive)	1	2	Incarné, Magicien Instinctif / Traqueurs
Shaka-Umruk, la voix de Chacal		70	10	3	3/7	3/6	-	6	4	5	Intimidation/DEF, Fanatisme, Fidèle(Chacal)	1	2	Incarné / -
Le Fils du Tonnerre	 	90	10	5	4/7	5/8	-	7	5	5	Intimidation/DEF, Cri de ralliement, Commandement, Magicien(Air, Eau, Feu, Terre / Magie instinctive)	1	2	Incarné, Magicien Instinctif / Long Soleil
Shaka-Morkhaï	 	320	15	6	10/13	9/9	-	10	9	6	Intimidation/DEF, Immunité/Peur, Fanatisme, Commandement, Aguerri/FOI(Chacal), Féal/3, Tueur né, Mystique-guerrier, Fidèle(Chacal)	1	3	Morkaï, Incarné / Sanctuaire 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'artefact réservé , de sort/miracle réservé  et/ou de capacité spéciale .



Capacités spéciales

Magicien Instinctif

Un magicien de Chacal ne peut pas effectuer de contre-magie et ne peut pas être la cible de contre-magie.

Serviteur de Chacal

Tout combattant qui bénéficie des effets d'un miracle lancé par un Maître des rites bénéficie de +2 en INI.

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.

Guerrier mystique

Un Guerrier mystique bénéficie de la compétence Aguerri/ATT lorsqu'il répartit tous ses dés de combat en attaque.

Le Fauve

Lorsque Gorak le Fauve est présent dans une liste d'armée, un tigre de Dirz peut être recruté par tranche complète de 100PA du format de jeu.

Maître des esprits

Un Shaman animiste sur Brontops bénéficie de l'action suivante :

Maître des esprits (libre) : Confère la compétence Destrier à un Brontops dans sa zone de contrôle jusqu'à la fin du tour.

L'Insaisissable

Plutôt que d'activer la carte d'Avangorok, le joueur peut placer cette carte en réserve. La carte d'Avangorok ne compte pas dans le maximum de cartes que peut contenir la réserve.

Formules mystiques de Chacal

Esprit des batailles

Réservé au **Shaman animiste sur Brontops**

Coût : X/neutres

Portée : contrôle

Niveau : 2

Durée : 1 tour

Aire d'effet : un brontops 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.

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.

Esprit des tempêtes

Réservé au **Shaman animiste sur Brontops**

Coût : X/neutres

Portée : contrôle

Niveau : 2

Durée : 1 tour

Aire d'effet : un brontops ami

Fréquence : rang

Effet :

La cible bénéficie de la compétence Assassin.

X est égal à l'ATT de la cible divisée par 2.

Nuée de charognardsRéservé à **Tamaor le vautour**

Coût : 3/neutres

Portée : contact

Niveau : 3

Durée : 1 tour

Aire d'effet : spécial

Fréquence : unique

Effet :

Si l'incantation est un succès, placez une carte de jeu au contact du magicien. Cette carte représente une nuée de charognards et est considérée comme un élément de décor de 10cm de hauteur.

La nuée se déplace avec un potentiel de mouvement 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 Magie instinctive et situé au contact de la nuée, peut transférer des gemmes de la nuée vers sa propre réserve de mana.

Courroux du tonnerreRéservé au **Fils du Tonnerre**

Coût : 5/neutres

Portée : contrôle

Niveau : 4

Durée : instantané

Aire d'effet : 5cm de rayon

Fréquence : rang

Effet :

Le Fils du Tonnerre cible 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**

Coût : 1/neutre

Portée : personnel

Niveau : 2

Durée : 1 tour

Aire d'effet : le fils du tonnerre

Fréquence : 1

Effet :

Le Fils du Tonnerre remplace sa compétence Intimidation/DEF par Aguerri/POU(Magie instinctive)

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

Coût : 3/neutres

Portée: personnel

Niveau: 2

Durée: instantané

Aire d'effet: Törk

Fréquence: 1

Effet :

Törk effectue une charge ou une course en ligne droite. Dans le cas d'une charge, la compétence Tir d'assaut ne peut pas être utilisée. Il s'arrête s'il rencontre un obstacle de hauteur supérieure à la moitié de la sienne mais ignore les autres.

Tous combattant situé sur son passage doit 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.

Si Törk effectue une charge, la cible stoppe automatiquement Törk et 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 n'est pas blessé ou éliminé, il n'est pas décalé et Törk termine son déplacement à son contact. Törk subit également un test de dégât FOR 4.

- S'il est blessé ou éliminé, 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-Morkhaï**

Coût : 2 FT

Portée : personnel

Niveau : 2

Durée : instantané

Aire d'effet : Shaka-Morkhaï

Effet :

Shaka-Morkhaï est placé dans sa zone de contrôle. Ce miracle peut être appelé même si Shaka-Morkhaï était au contact d'adversaire, et même s'il avait été assailli ce tour-ci, mais le cout de ce miracle est alors augmenté de 2FT.

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

Cet artefact n'est pas comptabilisé dans le nombre d'artefact porté par un Incarné.

Peau du mirage Réservé à Rantakh

Coût : 10 PA

Rantakh bénéficie de l'action suivante :

Peau du mirage (libre) : Pendant son activation, Rantakh peut échanger sa position avec celle d'une Brute de sa zone de galvanisation.

Si cette interversion provoque des défis effrayants, ceux-ci doivent être résolus 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 30cm ou moins de lui.

Ces PE se dissipent à la manière des FT.

Au début de chaque tour, il peut, activer un ou plusieurs pouvoir(s) parmi les suivants, en dépensant le nombre de PE indiqué :

- 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 des équipements 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 la compétence Tueur né et de +1 en INI/ATT/DEF 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 aux Cents vies**

Coût : 30 PA

Confère la compétence Régénération/4 ainsi que 2PV supplémentaires.

Totem vautour

Réservé à **Dayak aux Cent vies** et à **Tamaor le vautour**

Coût : 5 PA

Confère la compétence Commandement à son porteur.

Les ailes du vautour

Réservé à **Tamaor le vautour**

Coût : 10 PA

Tamaor le vautour bénéficie de la compétence Bond et lit tous ses tests de désengagement 2 colonnes plus à droite.

Il ne peut d'aucune façon acquérir la compétence Éclaireur.

Le cimenterre de Hakem

Réservé à **Kal-Shadar**

Coût : 10 PA

Kal-Shadar gagne un marqueur « Hakem » pour chaque combattant éliminé de VAL supérieure ou égale à 15PA qu'il élimine.

Au moment de placer ses dés de combat, il peut défausser un ou 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 l'Insaisissable**

Coût : X x5 PA

Avangorok l'Insaisissable 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 Avongork dans ses caractéristiques ce tour-ci.

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

L'attribution des PM suit les règles indiquées au niveau de la compétence Mutagène/X.

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

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

Coût : 10 PA

Confère POU+1 et la compétence Récupération/-1. Le bonus de POU est pris en compte pour la constitution du grimoire personnel.

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. Celui-ci cible un combattant ennemi situé dans sa zone de contrôle.

Le Fils du Tonnerre effectue un test d'INI de difficulté l'INI de cette cible.

- S'il rate le test, il est activé normalement.
- S'il réussit le test, sa carte est replacée dans sa séquence, à n'importe quel endroit, et le combattant adverse est activé. L'adversaire bénéficie immédiatement d'un refus.

Dans les deux cas, une fois ce pouvoir résolu, le camp de ce combattant prend la main

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

Coût : 5 PA

Törk bénéficie d'une caractéristique de TIR de 3, de l'équipement Brise-crâne 10/5 et 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 avec succès ou non, qu'un seul tir avec le Brise-crâne. 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.

Talismans du seigneur ChacalRéservé au **Shaka-Morkaï**

Coût : 25 PA

Shaka-Morkaï bénéficie des compétences Dur à cuire 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.

Khorlan et GrizmaorRéservé à **Shaka-Morkhaï**

Coût : 20 PA

Shaka-Morkhaï bénéficie de l'équipement Arme sacrée. Au moment de placer ses dés de combat, il peut diminuer sa DEF de X et augmente sa FOR de 2 fois X. Sa DEF ne peut descendre en dessous de 0 de cette manière.

En combat, pour chaque attaque effectuée à l'encontre de Shaka-Morkhaï qui est ratée ou bloquée, Shaka-Morkhaï inflige un test de dégât supplémentaire au combattant qui a tenté cette attaque.

Pierre mystiqueRéservé au **Shaka-Morkhaï**

Coût : 70 PA

Confère la compétence Magicien (Magie instinctive) et une caractéristique de POU de 7 à Shaka-Morkhaï