

L'armée d'Immobilis

**Livre d'Armée pour
L'Âge des Escarmouches**

Version 0.7.1

L'Univers

Cadwallon est la Cité des voleurs, la Rose de fiel, le Joyau de Lanever. Tel un anneau de ténèbres serti d'un diamant étincelant, la Cité franche attire les bannis, les dépossédés et tous ceux qui refusent de mourir pour la gloire des commandeurs du Rag'narok.

En ces temps obscurs, Cadwallon est au centre de toutes les attentions. Les puissants et les races les plus anciennes d'Aarklash la contemplant avec un mélange d'envie et d'espoir, mais aussi de crainte et d'aversion.

La milice est chargée du maintien de l'ordre dans la Cité franche et sert d'armée au Duc en cas de nécessité. Dans le cadre de ces deux affectations, elle coopère avec les autres forces armées légitimes de la ville, comme celles des Pairs, et compose avec celles, tolérées, des guildes. Ses officiers et ses dirigeants se plient de bonne grâce à cet exercice, notamment

parce qu'ils sont conscients des limites de la milice : les tractations politiques et les frontières géographiques limitent ses pouvoirs, et elle a parfois besoin de négocier pour parvenir à ses fins.

La variété des troupes issues des guildes procure à Cadwallon une armée polyvalente.

Chaque guilde possède ses spécificités, ses alliances et ses peuples de prédilection. La milice fait le lien entre cet extraordinaire foisonnement de cultures et d'espèces. Quiconque est capable d'un peu de brutalité peut rejoindre la milice ; quiconque est capable d'un peu de ruse peut entrer au service d'une guilde. Ceux qui possèdent suffisamment d'or peuvent quant à eux s'offrir les services des uns comme des autres.

Voie d'Alliance

L'armée d'Immobilis ne fait partie d'aucune voie d'alliance (Lumière, Ténèbres ou Destin).

Une armée d'Immobilis n'a donc pas accès :

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

Éléments interdits : Aucun

Tactiques d'Immobilis

Brutalisation 2XPT

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

Chaque guilde bénéficie en plus d'une tactique d'armée réservée.

Tactique des Voleurs

Tromperie élémentaire 2PT

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

Tactique des Architectes

Utilisation du terrain 2PT

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

Tactique des Usuriers

Soudoiment X PT

Cette tactique doit être déclarée juste après que le croyant adverse ciblé ne place ses dés de combat, et coûte au minimum 2PT. X est égal à la valeur la plus élevée entre COU et DIS de ce combattant, divisée par 3, arrondie au supérieur. Vous pouvez réorienter 1 dé de combat de ce combattant.

Tactique des Nochers

L'objectif avant tout 2PT

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

Tactique des Orfèvres

Ost-tentation 2PT

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

Tactique des Lames

Lame implacable 2PT

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

Tactique des Cartomanciens

Ce que disent les cartes XPT

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

Les profils Immobilis

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Porteur d'arme 	10	10	2	1/2	2/2	-	2	3	-	Conscience	1	1	Porteur d'arme / -
Tire-la-douze 	10	10	3	3/4	3/4	-	5	3	-	Désespéré, Maudit, Paria	1	1	Cartomancien / -
Milicien Cadwë	10	10	2	3/5	3/5	-	2	2	-	Brutal	1	1	Milicien / -
Chien de la Milice	10	12,5	2	3/4	1/4	-	3	0	-	Charge bestiale, Féroce	1	1	Chien / -
Milicien Arbalétrier	15	10	2	2/5	3/5	3	2	2	-	Brutal, Arbalète / 6/15	1	1	Milicien / -
Pilleur de Tombes	15	10	3	3/6	3/6	-	3	2	-	Éclaireur	1	1	- / Usurier
Brigand Cadwë	15	10	2	3/4	3/4	3	2	1	-	Intimidation/DEF, Arc 4/20	1	1	Brigand/Voleurs
Larron	15	10	2	3/5	2/5	3	3	1	-	Tir instinctif, Tir d'assaut, Pistolet 6/10	1	1	Voleurs
Milicien Vétéran	15	10	2	3/6	4/6	-	3	3	-	Brutal, Cri de guerre / 3	1	1	Milicien / -
Geôlier des dix-mille pas	15	10	2	4/7	3/5	-	3	3	-	Brutal, Cri de guerre / 4	1	1	Milicien / -
Follet Féérique	15	10	2	2/2	2/2	-	2	2	-	Chance/2, Éclaireur Intimidation/ATT, Être du Destin.	1	1	- / -
Milicien nain	15	7,5	0	3/6	4/6	-	4	3	-	Brutal, Dur à cuire	1	1	Milicien / -
Joueur de Bâton Cynwäll	20	12,5	4	4/5	4/5	-	5	4	-	Concentration/1, Enchaînement.	1	1	- / Lames
Furet Cadwë 	20	12,5	4	3/3	3/3	3	4	2	-	Éclaireur, Instinct de survie, Tir d'assaut, Pistolet 6/10.	1	1	- / Voleurs
Bouffon	25	12,5	5	4/7	5/3	-	5	2	-	Assassin, Contre Attaque	1	1	- / Usurier
Maître-chien 	25	10	3	3/5	3/6	-	4	3	-	Brutal, Charge bestiale, Cri de guerre/4, Dur à cuire, Féroce, Membre supplémentaire/1	1	1	Milicien / -
Convoyeur des Nochers 	25	10	3	3/6	4/6	3	5	3	-	Tir instinctif, Fusil 6/25	1	1	- / Nochers
Sergent Cadwë 	25	10	3	5/6	4/7	-	4	4	-	Aguerri/(INI, COU), Brutal, Cri de guerre/4	1	1	Milicien / -
Lame Loup	30	15	4	4/8	4/6	-	5/3	2	-	Tueur né, Implacable/1	2	1	- / Lames
Agitateur Cadwë	30	10	2	5/6	5/5	-	4	3	-	Brutal, Cri de guerre/4, Dur à cuire, Feinte	1	1	Milicien / -
Pâle	25	10	3	5/6	5/7	-	5	4	-	Acharné, Aguerri/COU, Immunité/intimidation	1	2	- / Usurier

Les profils Immobilis

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Casse-Grain Nain	 25	7,5	0	5/7	4/4	-	5	5	-	Coup de maître, Dur à cuire, Fléau/Machine de guerre, Vapeur/FOR	1	2	- / Architectes
Maître-Nocher	 30	10	3	4/7	4/6	4	6	5	-	Artefact/1, Coup de maître, Harcèlement, Tir d'assaut, Pistolet 6/10	1	2	- / Nochers
Gladiateur Cadwê	 30	10	4	5/7	5/4	-	6	2	-	Aguerri/COU, Coup de maître, Contre-attaque, Instinct de survie	1	2	- / -
Agent Cartomancien	 30	10	4	3/4	3/3	3	5	3	-	Chance/1, Éclaireur, Tir instinctif, Fusil 6/25	1	2	- / Cartomancien
Assassin Cadwê	35	12,5	4	5/7	4/4	3	5	2	-	Aguerri/COU, Assassin, Brutal, Résolution/1, Tir d'assaut, Arbalète de poing 5/10	1	2	- / -
Voleuse Arcanique	 35	12,5	4	5/7	4/4	3	6	3	-	Aguerri/COU, Assassin, Intimidation/TIR, Toxique/3, Arbalète 5/15	1	2	Voleuse arcanique / Voleurs
Expert sapeur Orque	 35	10	2	4/7	5/7	3	4	3	-	Aguerri/COU, Intimidation /DEF, Poseur de pièges, Sapeur/7	1	2	- / Architectes
Orpheline d'Avagddu	 35	10	4	3/5	4/5	-	5	0	-	Éclaireur, Instinct de survie, Rapidité	1	2	- / -
Furie d'Avagddu	 0	12,5	4	6/10	4/6	-	7/5	0	-	Cri de guerre/7, Furie Guerrière, Implacable/1, Possédé	2	2	- / -
Sinistre	 40	12,5	5	6/8	5/5	4	6	5	-	Assassin, Concentration/2, Tir d'assaut, Pistolet 6/10	1	2	- / Nochers
Incorruptible	 40	10	3	5/6	5/8	-	0	0	-	Bond, Conscience, Construct, Vapeur /(MOU, FOR)	1	2	- / Orfèvres
Ingénieur de siège	 40	10	2	2/3	3/5	4	6	6	-	Aguerri/COU, Instinct de survie, Mécanicien/4, Pistolet 6/10	1	2	- / Architectes
Baliste des architectes	40	-	-	-	0/10	-	-	-	-	Personnel 2, PV 5, Poids 5, Epieu 14/25, artillerie lourde	-	2	Machine de guerre / Architectes
Canon des architectes	40	-	-	-	0/10	-	-	-	-	Personnel 2, PV 5, Poids 5, Veuglaire 12/25, artillerie lourde à effet de zone	-	2	Machine de guerre / Architectes
Minotaure Cadwê	45	12,5	3	5/9	4/9	3	6/4	0	-	Charge bestiale, Soin/4, Tir d'assaut, Arbalète géante 7/15	2	2	Minotaure / -

Les profils Immobilis

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Chevalier Cadwë	70	17,5	4	5/8	5/12	-	6	6	-	Aguerri/COU, Brutal, Charge bestiale, Destrier, FOR en charge/+6	2	2	Milicien / -
Ogre Mercenaire	 50	12,5	2	5/11	4/10	-	7/5	3	-	Dur à cuire, Enchaînement, Fanatisme, Intimidation/DEF, Mercenaire	2	2	Mercenaire, Ogre / -
Garde de Khaurik (l'Implacable)	60	12,5	2	5/12	5/12	-	7/5	4	-	Brutal, Dur à cuire, Implacable/1, Intimidation/DEF, Fanatisme	2	2	Ogre, Milicien / -
Garde de Khaurik (le Frénétique)	60	12,5	2	5/12	5/12	-	7/5	4	-	Brutal, Dur à cuire, Intimidation/DEF, Fanatisme, Enchaînement	2	2	Ogre, Milicien / -
Garde de Khaurik (le Poing de fer)	60	12,5	2	5/11	5/12	-	7/5	4	-	Brutal, Dur à cuire, Coup de maître, Intimidation/DEF, Fanatisme	2	2	Ogre, Milicien / -
Gâchette de Khaurik	60	12,5	2	5/10	4/11	3	7/5	4	-	Dur à cuire, Fanatisme, Intimidation/DEF, Tir d'assaut, Pistolet Ogrokh 8/15	2	2	Ogre, Milicien / -
Musicien de Khaurik	65	12,5	2	5/10	4/10	3	7/5	5	-	Dur à cuire, Fanatisme, Intimidation/DEF, Musicien, Tir d'assaut, Pistolet Ogrokh 8/15	2	2	Ogre, Milicien / -
Sergent chef Ogre	 75	12,5	2	5/11	5/11	3	7/5	4	-	Dur à cuire, Fanatisme, Intimidation/DEF, Mécanicien/5, Poseur de pièges, Grenades artillerie légère à effet de zone 6/15	2	2	Ogre / Architectes
Ogre Boutefeu	 90	12,5	2	5/11	5/11	3	7/5	3	-	Dur à cuire, Enchaînement, Fanatisme, Féal/1, Intimidation/DEF, Tir d'assaut, Canon Artillerie légère perforante 10/25	2	2	Ogre / Lames
Cuirassé Knox	100	12,5	2	4/10	4/13	3	0	0	-	Dur à cuire, Harcèlement, Rechargement rapide/2, Vapeur/FOR(tir), Construct, Auto canon 10/25	2	2	Knox / Orfèvres
Croque-Mort Cadwë	  25	10	2	3/4	4/4	-	5	3	3	Artefact/1, Immunité/PEU, Insensible/2, Magicien (1 élément au choix/Primagie), Mystique-guerrier.	1	1	- / -
Appuie-Feu Gobelin	  25	10	3	3/4	3/5	-	2	3	3	Magicien(Feu/Primagie), Mystique-guerrier, Renfort	1	1	- / Lames

Les profils Immobilis

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Mage Cartomancien 	35	12,5	5	5/4	5/4	-	5	3	3	Chance/1, Coup de maître, Magicien(Eau/Cartomancie), Mystique-guerrier	1	1	- / Cartomancien
Souffre-Toile 	30	12,5	5	5/4	5/4	-	4	3	2	Thaumaturge, Toxique/5, Fidèle(Souffrance)	1	1	- / -
Aïona l'Impardonnée	40	12,5	5	5/5	6/4	-	6	2	-	Aguerri/INI, Assassin, Mercenaire	1	1	Incarné, Mercenaire / Lames
L'Épouvantail 	55	10	5	6/7	6/4	-	7/5	2	-	Assassin, Feinte	1	1	Incarné / Usurier
Carrache l'Artificier	55	10	4	3/4	3/5	5	4	5	-	Aguerri/TIR, Intimidation/TIR, Poseur de pièges, Fusil 6/25	1	1	Incarné / Architectes
Kassalis venin	50	10	5	5/1	5/5	-	5	5	-	Aguerri/FOR, Assassin, Lames dorsales/(1/5) Résolution/2, Toxique/1, Apatride	1	1	Incarné / -
Sidiamie 	10	10	5	1/1	1/1	-	5	1	-	Apatride, Conscience, Éclaireur	1	1	Incarné, Porteur d'arme / -
Capitaine Kélian Durak 	65	10	4	6/8	5/9	-	6	5	-	Aguerri/COU, Brutal, Commandement, Implacable/1	1	1	Incarné, Milicien / -
Le Bourreau	65	10	2	6/9	5/8	-	7	4	-	Aguerri/ATT, Intimidation/DEF, Mercenaire, Tueur né	1	1	Incarné, Mercenaire / -
Voltenar le Vétéran	80	10	5	7/9	6/9	-	6	5	-	Aguerri/(COU,INI), Brutal, Instinct de survie, Intimidation/FOR	1	1	Incarné, Milicien / -
L'Ormet, Porteur d'arme 	30	10	3	5/6	4/3	-	7	4	-	Aguerri/COU, Assassin, Conscience	1	2	Incarné, Porteur d'arme / Lames
Isabeau la Secrète 	75	10	6	6/7	6/6	4	7	5	-	Aguerri/(COU,ATT), Résolution/2, Tir d'assaut, Pistolet 6/10	1	2	Incarné, Soma / Lames
Sylarenn, l'oiseau de proie 	70	12,5	5	7/8	7/5	-	6	4	-	Assassin, Bond, Conscience	1	2	Incarné / -
Syth Mornis 	80	10	5	5/7	5/7	4	7	6	-	Commandement, Immunité/peur, résolution/2, Tir d'assaut, Pistolet 6/10	1	2	Incarné / Usurier

Les profils Immobiliis

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Sienne, Voleuse arcanique 	85	12,5	7	7/8	8/6	4	8	4	-	Aguerri/COU, Assassin, Intimidation/(TIR,FOR(tir)), Tir d'assaut, Toxique/3, Dagues de lancer 3/10	1	2	Incarné, Voleuse arcanique , Soma /Voleurs
Gorsnä	100	12,5	3	6/12	6/12	-	8/6	6	-	Autorité, Dur à cuire, Fanatisme, Intimidation/DEF	2	2	Incarné, Ogre, Milicien / -
Vladar, l'Arrogant 	110	10	6	8/9	7/9	-	7	8	-	Autorité, Brutal, Charge bestiale, Commandement, Prévisible	1	2	Incarné, Milicien / -
Lynan, l'Inexorable  	160	17,5	5	7/9	6/13	-	7	7	-	Aguerri/COU, Brutal, Charge bestiale, Chance/1, Commandement, Destrier, FOR en charge/+6, Implacable/2	2	2	Incarné, Milicien / -
Ahsa Ruyar  	35	10	4	3/4	4/4	-	6	3	4	Résolution/1, Magicien(Ténèbres/Cartomancie,Nécromancie)	1	1	Incarné / Usurier
Nurbald, le Sculpteur  	50	10	3	3/3	4/7	-	6/4	3	4	Artefact/2, Aguerri/POU(Chtonienne), Possédé, Magicien(Ténèbres/Chtonienne)	1	1	Incarné / -
L'Arlequin	55	10	4	3/5	4/6	-	6	3	4	Aguerri/(COU,DEF), Artefact/3, Chance/1, Bond, Magicien(4 éléments/Cartomancie)	1	1	Incarné / Cartomancien
Viress, Chantre de la destinée	25	10	4	3/4	3/4	-	4	2	3	Fidèle(Destinée), Mystique-guerrier, Soins/2	1	1	Incarné / -
Morzath, l'inferral  	115	7,5	5	4/3	5/10	-	8/6	5	7	Magicien(Ténèbres, Terre/Chtonienne, Nécromancie), Possédé, Récupération/2, Invokeur/5, Intimidation/COU, Immunité/malus de charge	2	2	Incarné / -
La Bête de Morzath	0	12,5	5	6/15	5/12	-	10/8	5	7	Magicien(Ténèbres, Terre/Chtonienne, Nécromancie), Possédé, Implacable/1, Intimidation/COU, Immunité/malus de charge, Invokeur/5, Récupération/2	2	2	Incarné / -

Les profils Immobilis

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI Rang Classe / Affiliation
-----	-----	-----	-----	--------------	--------------	-----	--------------	-----	-----	-------------	-------------------------------

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 

Capacités spéciales

Porteur d'arme

Tout Incarné d'Immobilis peut se voir associer un et un seul Porteur d'arme. Le Porteur d'arme est alors activé par la carte de l'Incarné. Un Porteur d'arme et son Incarné sont déployés à 10cm l'un de l'autre et le Porteur d'arme bénéficie d'un éventuellement déploiement spécial de l'Incarné. Tant que l'un et l'autre ne sont pas séparés de plus de 10cm, chacun peut bénéficier de la vue de l'autre. Cela ne concerne pas la détermination de la cible d'un tir. Un Porteur d'arme bénéficie du même MOU que son Incarné associé avec un maximum de 12,5.

Tire-la-douze

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

Maître-chien

La carte de référence d'un Maître-chien peut représenter un Maître-chien et jusqu'à 2 Chiens de la milice.

Furet Cadwë

Dans une armée de la Guilde des Voleurs, chaque Furet Cadwë donne accès au solo suivant à une carte de Brigand Cadwë :

Solo/Embuscade (10) : Confère la compétence Éclairer.

Sergent Cadwë

La carte de référence d'un Sergent Cadwë peut représenter un Sergent Cadwë et jusqu'à 3 Miliciens.

Convoyeur des Nochers

La carte d'un Convoyeur des Nochers doit être associée à un Incarné. Tant qu'il se trouve à 10cm ou moins de l'Incarné auquel il est associé, un Convoyeur des Nochers bénéficie de la compétence Dur à cuire.

Maître Nocher

Lorsqu'un Maître Nocher combat dans une mêlée, c'est toujours son camp qui sépare cette mêlée.

Sidamie

Sidamie ne peut être présente dans une liste d'armée que si Kassalis venin l'est aussi et elle est automatiquement son Porteur d'arme.

Casse-Grain Nain

Tunnelier : Dans une armée de la Guilde des Architectes, chaque Expert Sapeur Orque donne accès au solo suivant à 2 cartes de Casse-Grain Nain :

Solo/Tunnelier (0) : Lors du déploiement puis lors de chaque tour, le joueur peut choisir de ne pas placer dans sa pile d'activation la carte de Casse-Grain Nains non déployés. Les Casse-Grain Nains ne sont donc pas déployés et restent en dehors du jeu.

Une carte de Casse-Grain Nain insérée dans la séquence d'activation à partir du au 1 permet de déployer les Casse-Grain Nains en fonction du tour de jeu en cours :

- tour 1 : déploiement dans la zone de déploiement.
- tour 2 : déploiement dans la zone de déploiement ou en zone neutre
- tour 3 et plus : déploiement dans toutes les zones

Les Casse-Grain Nains ainsi déployés sont déployés et considérés comme activés. Ils ne comptent dans aucune zone de contrôle le du tour où ils sont déployés.

Agent Cartomancien

Lors de la détermination du Tacticien, la DIS du Commandeur est augmentée de 1 pour chaque Agent Cartomancien caché.

Gladiateur Cadwë

A la fin d'un combat opposant un Gladiateur Cadwë à un seul adversaire auquel il ne reste qu'1PV, le Gladiateur Cadwë s'adresse à la foule pour la mise à mort :

- Si la majorité des spectateurs lèvent le pouce, l'adversaire est épargné.
- Sinon, l'adversaire est éliminé et la compétence Acharné est sans effet.
- A défaut de spectateurs, le Gladiateur décide du sort de son adversaire s'il remporte un défi COU/COU.

Orpheline d'Avagdu

Au début de son activation, une Orpheline d'Avagdu blessée peut se transformer en Furie d'Avagdu. Elle est alors retirée de la table de jeu et remplacée par une Furie d'Avagdu. La Furie d'Avagdu dispose d'un nombre de PV égal au résultat d'un 1D6 divisé par 2 auquel est ajouté le nombre de PV qu'il restait à l'Orpheline d'Avagdu au moment de la transformation. Au maximum, une Furie d'Avagdu dispose de 4PV.

Furie d'Avagdu

Une Furie d'Avagdu a toujours recours à sa compétence Furie Guerrière Il n'est pas possible d'inclure une Furie d'Avagdu dans une liste d'armée.

Expert Sapeur Orque

Tout piège ennemi caché (cf. compétence Poseur de piège) situé à 20cm ou moins d'un Expert Sapeur Orque à la fin de son activation n'est plus caché.

A la fin du déploiement, lancez 1d6 par Expert Sapeur Orque. La somme de ces d6 indique le nombre de PV que vous pouvez faire perdre à toute barricade adverse posée grâce à la compétence Sapeur/X. Une barricade qui perd tous ses PV de cette façon est retirée du champ de bataille.

Voleuse arcanique

Pour chaque PV perdu par un magicien suite à un effet de jeu provoqué par une Voleuse arcanique, un marqueur « tueur de mana » est placé sur ce magicien. Lors de la récupération de mana, un magicien récupère autant de gemmes en moins que de marqueurs puis les marqueurs sont défaussés.

Une Voleuse arcanique dispose de l'action libre suivante utilisable une fois par activation :

Onde de perturbation : Tous les magiciens qui compte la Voleuse arcanique dans leur zone de contrôle subissent -1 POU jusqu'à la fin du tour. Ce malus est cumulatif. La Voleuse arcanique subit ensuite la compétence Éphémère/4 jusqu'à la fin du tour.

Ingénieur de siège

Une liste d'armée ne peut contenir qu'un Ingénieur de siège par tranche complète de 200PA de valeur d'armée. Il est considéré comme servant de toute machine de guerre qu'il utilise à condition qu'il en remplisse les conditions. Il compte pour 2 servants.

Croque-mort Cadwë

Dans la zone de contrôle d'un croque-mort, les combattants ennemis ne bénéficient pas des effets de la compétence Acharné.

Un Croque-mort a accès au solo suivant :

Solo/Bannière des morts : Confère la compétence Aguerri/COU à tous les combattants amis de l'Immobilis dans la zone de contrôle du Croque-mort Cadwë.

Sinistre

Lorsqu'il utilise la compétence Assassin, il peut placer ses points de concentration dans n'importe quelle caractéristique jusqu'à la fin du tour tant qu'il est au contact de sa cible. S'il n'est plus au contact de sa cible, il perd le bénéfice des points de concentration investis dans des caractéristiques où il ne peut plus en investir.

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

Ogre Mercenaire

Un Ogre Mercenaire lit une colonne plus à droite ses tests de dégât à l'encontre des combattants de PUI 2 ou 3 dotés d'une caractéristique de PEU et d'une VAL supérieure ou égale à 50PA.

Sergent-chef Ogre

Il est considéré comme servant de toute machine de guerre qu'il utilise à condition qu'il en remplisse les conditions. Il compte pour 2 servants.

Un Sergent-chef Ogre dispose de l'action libre suivante :

Autodestruction : Utilisable lorsque le Sergent-chef Ogre dispose d'un seul PV. Il s'auto-détruit. Tout élément de jeu situé à 5cm ou moins de lui subit un test de dégât de FOR 6 puis le Sergent-chef Ogre est éliminé.

Ogre Boutefeux

Un Ogre Boutefeux peut cumuler tir et course. Il peut tirer au corps à corps, mais uniquement sur un combattant situé à 10cm ou plus de lui. Le test d'un tir effectué au corps à corps ou cumulé à une course est lu une colonne plus à gauche.

Un Ogre Boutefeux dispose de l'action libre suivante :

Autodestruction : Utilisable lorsque l'Ogre Boutefeux dispose d'un seul PV. Il s'auto-détruit. Tout élément de jeu situé à 5cm ou moins de lui subit un test de dégât de FOR 6 puis l'Ogre Boutefeux est éliminé.

Appui-feu gobelin

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

Souffre-toile

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

Mage cartomancien

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

Incorruptible

Lorsqu'il effectue un assaut sur un combattant adverse à 15cm ou moins d'un Knox ami ou d'un Incarné ami, il bénéficie de la compétence Assassin.

Lynan, l'Inexorable

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

Sylarenn, l'Oiseau de proie

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

Formules mystiques d'Immobilis

Étreinte de la Mandragore Réservé au Croque-mort Cadwë

Coût : X/Terre Aire d'effet : Un combattant ennemi

Niveau : ●●●○ Durée : 1 tour

Portée : contrôle Fréquence : rang

X est égal à la FOR de la cible divisée par 3 arrondi au supérieur. La cible ne peut plus effectuer aucun mouvement ni aucun assaut.

Voile mortuaire Réservé aux Croque-mort Cadwë

Coût : X/Air Aire d'effet : un combattant ennemi

Niveau : ●○○○ Durée : 1 tour

Portée : contrôle Fréquence : rang

La cible ne peut voir que le Croque-mort Cadwë. X est égal à la distance qui sépare le Croque-mort Cadwë de la cible divisée par 5 arrondi au supérieur.

Flambeau de l'au-delà Réservé au Croque-mort Cadwë

Coût : 2/Lumière Aire d'effet : un combattant ami

Niveau : ●●○○ Durée : 1 tour

Portée : contrôle Fréquence : rang

Confère la compétence Hypérien à la cible.

Boulet rouge Réservé à l'Appuie-feu goblin

Coût : POU/Feu Aire d'effet : des combattants

Niveau : POU Durée : instantané

Portée : personnel Fréquence : rang

L'Appuie-feu goblin désigne un point de sa zone de contrôle. Le boulet rouge est considéré comme un tir d'artillerie légère depuis l'Appuie-feu goblin jusqu'au point désigné. La FOR de ce tir est de POU*2. Tout combattant qui perd au moins 1PV suite à ce tir subit un test de dégât supplémentaire de FOR=POU.

Bombe de feu Réservé à l'Appuie-feu goblin

Coût : 3/Feu Aire d'effet : spécial

Niveau : 1 Durée : spécial

Portée : contrôle Fréquence : rang

Un jeton «bombe de feu» est placé dans la zone de contrôle. Ce jeton est considéré comme un piège caché comme dans le cas de l'utilisation de la compétence Poseur de pièges.

Étreinte du crépuscule Réservé à Asha Ruyar

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

Niveau : POU-1 Durée : 1 tour

Portée : contrôle Fréquence : rang

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

Poupée de chair Réservé à Nurbald, le Sculpteur

Coût : 3/Ténèbres Aire d'effet : spécial

Niveau : ●●○○ Durée : permanent

Portée : contact Fréquence : rang

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

La bête de Morzath Réservé à Morzath, l'Infernal

Coût : 2/Ténèbres Aire d'effet : Morzath

Niveau : ●●●●● Durée : 1 tour

Portée : personnel Fréquence : unique

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

Son profil devient le suivant :

MOU 12,5
INI 5
ATT/FOR 6/15
DEF/RES 5/12
POU 7

Compétences : Possédé, Enchaînement, Implacable/1, Intimidation/COU, Immunité/malus de charge, Invocateur/+5, Récupération/+2, Magicien (Ténèbres, Terre/Nécromancie, Chtonienne).

Entretien

Artefacts d'Immobilis

Bannière des morts

Réservé aux Croque-mort Cadwë

Coût : (rang x10) PA

Confère Aguerri/COU à tous les combattant amis de l'Immobilis dans la zone de contrôle du Croque-mort Cadwë.

La lame de chagrin

Réservé à Syth Mornis

Coût : 10 PA

Pour défendre une attaque au corps à corps de Syth Mornis, un combattant adverse doit dépenser 2 dés de défense au lieu d'un, mais n'en lance qu'un seul.

Le maque d'épouvante

Réservé à l'Épouvantail

Coût : 15 PA

Confère la compétence Intimidation/COU à l'Épouvantail. A chaque fois qu'un combattant doit effectuer un test de dégât à l'encontre de l'Épouvantail, ce dernier lui lance un défi PEU/COU. En cas de victoire de l'Épouvantail, le test de dégât est annulé. Cet effet s'applique après la compétence Feinte.

La Créancier

Réservé à Syth Mornis

Coût : 15 PA

Confère l'équipement pistolet 8/15 et la compétence Aguerri/FOR (tir).

L'écarlate

Réservé à Vladar, l'Arrogant

Coût : 10 PA

Confère la compétence Aguerri/DEF.

Le Sonneur

Réservé à Kelian Durak

Coût : 10 PA

Confère la compétence Intimidation/DEF à Kelian Durak. Les combattants touchés par un coup de maître de Kelian Durak ne peuvent effectuer aucun mouvement de poursuite ce tour-ci, et ne pourront effectuer aucun déplacement lors de leur prochaine activation.

Vorlame

Réservé à Vladar, l'Arrogant

Coût : 10 PA

Confère l'équipement FOR en charge/+4.

Lance rapace

Réservé à Sylarenn, l'Oiseau de proie

Coût : 10 PA

Confère les compétences Expert/INI, Intimidation/MOU et Féroce.

La lance de l'Inexorable

Réservé à Lynan, l'Inexorable

Coût : 15 PA

Lorsqu'il charge, il bénéficie des compétences Immunité/terrains encombrés et Bond. Lorsqu'il réussit un passage en force, tous les combattants qu'il repousse subissent un test de dégât de FOR 9.

Serre d'or

Réservé à Sylarenn, l'Oiseau de proie

Coût : 5 PA

Sylaren peut défausser la serre d'Or au moment où elle doit subir un test de dégât dû à une attaque au corps à corps. Le test de dégât est annulé.

Parure d'envoûtement

Réservé à Asha Ruyar

Coût : 5 PA

La parure d'envoûtement permet de recruter n'importe quel croyant non incarné sur la liste d'armée, quel que soit son peuple, sauf les Machines de guerre.

L'âme des Somas

Réservé aux Incarnés Soma

Coût : 15 PA

Confère +1 en INI, ATT, DEF et les compétences Autorité et Immunité/PEU.

La pierre de Skyross

Réservé à Nurbald, le Sculpteur

Coût : 5 PA

La pierre de Skyross permet le recrutement de 100PA de zombies du Bélier. Ils deviennent des combattants de l'Immobilis.

La charrette macabre
Réservé à **Morzath, l'Infernal**

Coût : 30 PA

Permet d'inclure le sort "la bête de Morzath" dans le grimoire personnel de Morzath et lui confère +2 en COU et PEU.

Procure l'action suivante :

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

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

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

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

Lame de Saranne
Réservé aux **Incarnés des Lames**

Coût : 10 PA

Confère la compétence Aguerri/COU. S'il bénéficie déjà de la compétence Aguerri/COU, confère la compétence Immunité/PEU à la place. S'il bénéficie déjà de la compétence Immunité/PEU, confère la compétence Hypérien à la place.

Confère la compétence Fléau/X. X est une armée au choix sauf Immobilis.

Poupées des possédés
Réservé à **Morzath, l'Infernal**

Coût : 5 x X PA

Morzath peut attribuer X fois le solo suivant :

Solo/Possédé (5) : Confère la compétence Possédé.

Chaque bénéficiaire ami de Morzath et dans sa zone de contrôle lui confère +1 en RES (max. 15).

Affiliations d'Immobilis

Guilde des Voleurs

Guilde/Receleur (10/15/20/25/30)

Lorsqu'un combattant de la guilde des Voleurs effectue un test de dégâts qui inflige au moins un dégât à un Mystique, il peut choisir une formule mystique de son grimoire personnel. Celle-ci ne peut pas être utilisée lors de la prochaine activation du Mystique.

Solo/Veine Légendaire (5) Réservé aux Incarnés.

Une fois par partie, un test de dégât peut être annulé après sa résolution.

Solo/Chanceux (10)

Confère la compétence Chance/1.

Guilde des Architectes

Guilde/bâtisseurs (5*X)

Au début de la partie, au début de la phase de déploiement, X barricades sont placées. Ces barricades ont 7PV. Elles doivent être placées à plus de 5 cm de tout élément de scénario. (MAX X = format / 100).

Solo/expert mécanicien (5)

Confère l'action cumulative suivante :

Réparation : soigne une machine de guerre ou un construit de 1PV.

Solo/expert sapeur (5*X)

X est égal au nombre de combattants représentés par la carte.

Confère la compétence Sapeur/7.

Confère l'action exclusive suivante :

Démolition : La barricade au contact du combattant perd 7PV.

Guilde des Cartomanciens

Guilde/Cardinal (10/15/20/25/30)

Confère la compétence Bretteur. Un combattant déjà doté de cette compétence bénéficie de +2 en INI à la place.

Solo/Aurige (10)

Confère la compétence Chance/1.

Solo/Cartomancie (0) réservé au Commandeur

Lors de la constitution des piles d'activation, le joueur peut regarder la première carte de la pile adverse si le Commandeur voit le Commandeur adverse. Si la pile d'activation adverse est modifiée avant le premier tour de parole, le joueur peut regarder à nouveau la première carte de la pile adverse et peut refaire sa pile d'activation.

Guilde des Usuriers

Guilde/Cour des Cendres (0)

Des combattants du Bélier non affiliés ou affiliés à Mantis peuvent être recrutés dans une armée affiliée à la guilde des Usuriers. Une armée affiliée à la guilde des Usuriers doit comprendre au moins 30% de combattants du Bélier et 30% de combattants d'Immobilis.

Guilde/Corruption (X*5) réservé aux combattants de l'Immobilis

L'armée bénéficie de X marqueurs corruption. Les marqueurs peuvent être défaussés à n'importe quel moment pour déclencher des pouvoirs.

- Escompte (2 marqueurs) : Un Mystique ami récupère 4 UM.
- Usure (1 marqueur) : Le test désigné et déjà lancé est lu une colonne plus à gauche dans le TRUC.
- Dividendes (1 marqueur) : Le test désigné et déjà lancé est lu une colonne plus à droite dans le TRUC.

Solo/Gage de trahison (5) réservé aux combattants de l'Immobilis

Confère +1 en FOR et la compétence Fléau/X ou X est l'ensemble des combattants de même rang que le bénéficiaire.

Solo/Gage des ténèbres (10) réservé aux combattants de l'Immobilis

Confère au choix la compétence Dévotion, Martyr ou Aguerri/COU.

Solo/Prince des ténèbres (rang*10) réservé à un Commandeur du Bélier

Confère les compétences Autorité et Commandement. Ce solo vaut 5PA de moins si le Commandeur dispose déjà de l'une de ses compétences.

Solo/Évangile du mal (5) réservé à un Incarné du Bélier

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

Guilde des Nochers

Guilde/voyageurs (10/15/20/25/30)

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

Solo/escorte (5)

Un Incarné ami est choisit en début de partie. Les bénéficiaires du solo acquièrent les compétences Immunité/Intimidation et Aguerri/COU lorsqu'ils se trouvent à 15cm ou moins de l'Incarné choisi. Celui-ci doit avoir une VAL strictement supérieure à ces bénéficiaires pour que le solo soit effectif.

Solo/expert convoyeur (5)

Confère la compétence Aguerri/DEF à 5cm ou moins de tout objectif de scénario ou à 5cm ou moins du commandeur ami.

Guilde des Lames

Guilde/lame-gilde (5/10/10/15/15)

Les Mercenaires n'ont pas besoin de payer le solo/mercenaire pour être intégrés à l'armée, et deviennent du peuple Immobilis lorsqu'ils y sont intégrés.

Solo/Lame Renarde (5) réservé aux Incarnés

Une fois par partie, l'Incarné peut annuler l'effet d'une formule mystique lancée sur lui avec succès. Il est de plus immunisé aux effets de cette formule jusqu'à la fin de la partie.

Solo/mercenaire confirmé (5) réservé aux mercenaires

Confère la compétence la plus répandue dans la liste d'armée parmi celles dont il ne dispose pas déjà.

Guilde des Orfèvres

Guilde/Trésoriers (10/15/20/25/30)

Confère la compétence Artefact/1 à tous les combattants affiliés et de VAL supérieure ou égale à 50PA. De plus les artefacts qu'ils portent coûtent chacun 5PA de moins (MIN 5PA).

Solo/Garde des Orfèvres (5) réservé aux Miliciens

Confère +1 en FOR et en RES.

Solo/Orfèvre (0) réservé aux Magiciens

Le bénéficiaire dispose de l'action libre suivante :
Pouvoir des Artefacts : Le magicien peut dépenser une gemme pour faire bénéficier un combattant ami ciblé dans sa zone de contrôle de +2 en FOR ou en RES. Une même caractéristique peut être augmentée au maximum de 2 de cette manière.