

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 Fléau/Blessé.

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 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 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	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Brute orque	15	10	2	4/7	3/6	-	4	2	-	Brutal	1	1	Brute / -
Musicien brute orque	15	10	2	4/5	3/6	-	4	2	-	Brutal, Musicien	1	1	Brute / -
Porte-étendard brute orque	15	10	2	4/5	3/6	-	4	2	-	Brutal, Porte-étendard	1	1	Brute / -
Arbalétrier orque	15	10	2	3/5	3/5	2	4	2	-	Brutal, Tir d'assaut, Arbalète 6/15	1	1	-
Vétéran brute	20	10	2	4/7	4/6	-	4	3	-	Brutal, Instinct de survie	1	1	Brute / -
Porte-étendard vétéran	20	10	2	4/5	4/6	-	4	3	-	Brutal, Instinct de survie, Porte-étendard	1	1	Brute / -
Musicien vétéran	20	10	2	4/5	4/6	-	4	3	-	Brutal, Instinct de survie, Musicien	1	1	Brute / -
Cogneur orque	20	10	3	4/10	3/5	-	5	2	-	Brutal, Cri de guerre/4	1	1	-
Cogneur tribal	20	10	3	4/10	3/5	-	5	2	-	Brutal, Aguerri/COU	1	1	-
Traqueur orque	20	10	2	4/7	3/8	-	5	2	-	Brutal	1	1	- / Traqueurs
Incendiaire orque	20	10	2	4/6	3/5	3	5	3	-	Brutal, 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	-	Brutal, Éclaireur, Cri de guerre/4	1	1	- / Traqueurs
Guerrier Chacal	25	10	2	5/10	4/6	-	5	4	-	Brutal, Fanatisme	1	1	-
Traqueur Chacal	30	10	2	5/10	5/8	-	6	4	-	Brutal, 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	30	10	3	4/7	4/6	-	6	3	-	Brutal, Éclaireur, Poseur de pièges, Sapeur/4, Aguerri/COU	1	1	- / Nomades Sarkaï
Chasseur de bêtes	35	10	3	5/10	4/6	-	6	2	-	Brutal, Bond, Farouche, Résolution/1, Aguerri/COU	1	2	-
Vengeur du Tonnerre	40	17,5	3	5/10	4/8	-	6	3	-	Brutal, 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	-	Brutal, 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 / -
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	1	Brontops, Maître des esprits / -
Guerrier mystique	 35	10	4	5/7	5/5	-	5	3	2	Brutal, Coup de maître, Mystique-guerrier, Magicien (Magie instinctive)	1	1	Guerrier mystique / -

Profil		VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Maître des rites Chacal		35	10	2	5/9	4/8	-	5	4	2	Brutal, Fanatisme, Mystique-guerrier, Fidèle(Chacal)	1	1	Serveur de Chacal / -
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	-	Brutal, Commandement	1	1	Incarné / -
Ranthak		55	10	4	6/9	5/9	-	6	4	-	Brutal, Commandement	1	1	Brute, Incarné / -
Dayak aux Cent vies		65	10	4	6/9	6/9	-	6	4	-	Brutal, Dur à cuire, Aguerri/COU	1	1	Incarné / Traqueurs
Holok, guerrier Chacal		70	10	4	7/10	6/8	-	7	4	-	Brutal, Aguerri/ATT, Fanatisme	1	1	Incarné / Roc Noir
Vorak le Meneur		70	10	4	6/9	6/9	-	7	5	-	Brutal, 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	-	Brutal, 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	Brutal, Cri de guerre/5, Charge Bestiale, Dur à cuire, Mystique-guerrier, Magicien(Magie instinctive)	1	1	Incarné, Magicien Instinctif / -
Shaka-Umrük		30	10	2	3/7	3/5	-	6	3	3	Brutal, Fidèle(Chacal)	1	1	Incarné / -
Tamaor le vautour	 	65	10	3	3/5	4/5	-	5	5	5	Brutal, Magicien(Magie instinctive)	1	2	Incarné, Magicien Instinctif / Traqueurs

Profil		VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	COU / TIR	PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Shaka-Umruk, la voix de Chacal		70	10	3	3/7	3/6	-	6	4	5	Brutal, Fanatisme, Fidèle(Chacal)	1	2	Incarné / -
Le Fils du Tonnerre	 	90	10	5	4/7	5/8	-	7	5	5	Brutal, 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	Brutal, 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 



Artefacts de Chacal

Tatouage tribal

Coût : 5 PA

Son effet varie selon l'affiliation du porteur :

– Chevaucheurs du Tonnerre ou Nomades Sarkaï : +2 en INI

– Flambeaux de Gerikhan ou Serres du Vautour : +2 en RES

– Sanctuaire de Chacal ou 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.

Kal-Shadar dispose des actions libres suivantes :

Eveil de Gork : Kal-Shadar dépense 1PE et les sorts de magie instinctive pour lesquels il est l'unique cible et qui sont incantés par des magiciens amis coûtent 1 gemme de moins.

Force de Gork : Kal-Shadar dépense 2PE pour bénéficier de +3 en FOR

Soutien de Gork : Kal-Shadar dépense 2PE pour bénéficier de +3 en FOR

Bénédictio de Gork : Kal-Shadar dépense 3PE pour bénéficier des équipements Arme sacrée et Armure sacrée

Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.

Fourrure du fauve

Réservé aux **mystiques du Chacal**

Coût : rang x5 PA

Le porteur dispose de l'action libre suivante :

Fureur du fauve : Le porteur dépense 2 UM et bénéficie 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

Les Crocs de Chacal dispose du réserve mystique.

Chaque croyant adverse éliminé par un croyant de Chacal ami se trouvant dans la zone de contrôle du porteur ajoute 1FT à cette réserve.

Ces FT sont conservés d'un tour sur l'autre. Le porteur peut utiliser les FT des crocs comme s'ils faisaient parti de sa propre sa réserve mystique.

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

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

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

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.

Au moment de la distribution des DM, Avangorok peut utiliser 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.

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

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. Le Fils du Tonnerre effectue un test d'INI de difficulté l'INI d'un combattant ennemi ciblé dans sa zone de contrôle.

- 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

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.

Pierre mystiqueRéservé au **Shaka-Morkhaï**

Coût : 70 PA

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

Serre du charognardRéservé à **Umrans-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 effet.

Orgho le vieux grondeurRéservé à **Umrans-Kal**

Coût : 15 PA

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

Le crâne d'IbohakRéservé au **fils 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.

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.

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.