



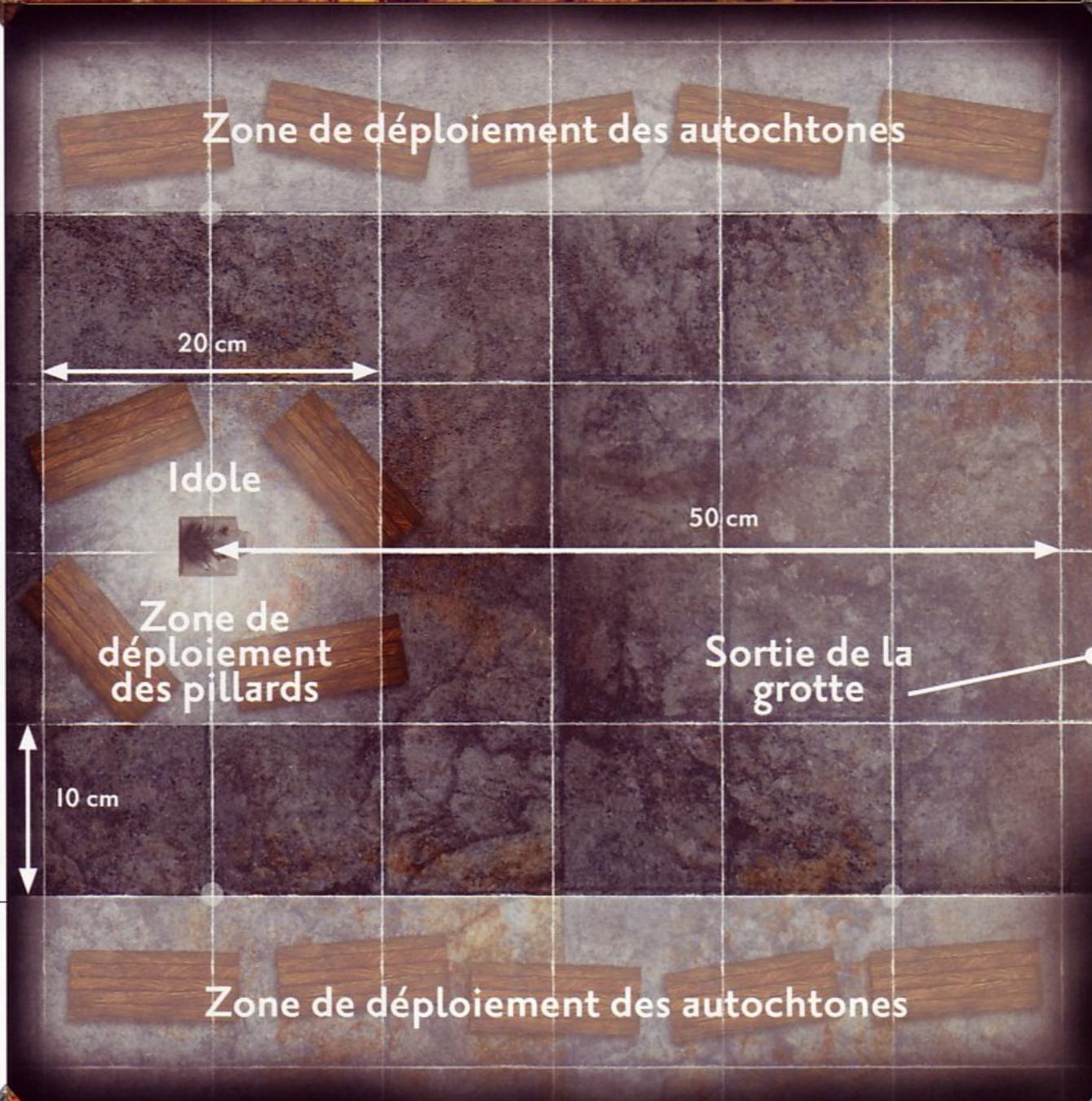
LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM

OSRY HAYLIC



2	CAMPAGNE CONFRONTATION 3 : LES YEUX DE L'IDOLE
6	RÈGLES CONFRONTATION 3 : JOUER À TROIS
8	CLAN GOBELIN : YAKÛSA
9	ARMÉES : ZOUKHOÏ
18	ARMÉES DU RAPPORT DE BATAILLE
20	RÈGLES : NOUVELLES COMPÉTENCES POUR RAG'NAROK
24	MISSION HYBRID : LUTTE D'INFLUENCE
26	MISSION HYBRID : COURSE MORTELLE
28	MISSION HYBRID : CODE SECRET
30	CADWALLON : LA GUILDE DES VOLEURS

LES YEUX DE L'IDOLE

ACHE I :
PIERRE QUI
REUILLE...LES YEUX DE
L'IDOLE

Les contreforts du Béhémoth se rapprochent. Trois jours que nous avons quitté Kallienne et leur milice nous lâche enfin. Nous avons dû égorger tous leurs éclaireurs pour les dissuader de nous donner la chasse. C'est le froid qui nous harcèle, à présent.

Cette campagne relate les mésaventures d'une bande de renégats attirés par tout ce qui brille. Contraints de fuir Kallienne suite à quelques arnaques mal abouties, ils se perdent dans les contreforts de la chaîne du Béhémoth et abandonnent tout espoir de survie. Une peuplade autochtone leur sauve cependant la mise et les accueille chaleureusement dans une confortable grotte à flanc de montagne. Ils seront vite remis sur pied.

Ces sauvages sont sortis de nulle part. Ils nous ont tirés d'un sacré pétrin. Grâce à eux, seulement deux gars sont morts. Nous nous prélassons dans leur grotte où règne, bizarrement, une chaleur agréable alors qu'elle est grande ouverte sur le blizzard qui sévit dehors. Peut-être que cette idole, au beau milieu de la salle, a quelque chose à y voir. Ses yeux, des joyaux énormes, projettent une lumière faible, mais bienfaisante. Le chef aussi a vu les gemmes et il nous a fait signe de nous préparer au départ. Nous prendrons congé de nos hôtes ce soir... avec les yeux de l'idole.

Durée : Illimitée

CHAMP DE BATAILLE

Une idole, représentée par n'importe quelle figurine de Grande Taille, est placée comme indiqué sur le plan.

Des tables de banquet sont disposées autour de l'idole et dans les zones de déploiement des gardiens. Elles peuvent être aisément figurées par des morceaux de carton (10 x 4 cm).



VIKHAL
LE BRAVE

RÈGLES SPÉCIALES

Les yeux de l'idole : Dessertir un œil de l'idole nécessite d'être au contact de celle-ci. La figurine concernée doit alors réussir un test d'Initiative ou Discipline (au choix du joueur) de difficulté 8. Ce test intervient pendant l'activation de la figurine, juste après son déplacement. Un seul test peut être effectué par œil et par tour de jeu. (La compétence « Commandement/X » peut affecter ce test.)

Dès qu'une figurine entre en possession d'un œil, les bonus suivants s'appliquent :

- Œil droit (rubis) : + 2 en ATT et en FOR et Charge bestiale.
- Œil gauche (émeraude) : Les ennemis subissent un -2 au résultat de leurs tests d'Attaque et de Tir pour toucher le porteur de l'œil gauche. En outre, le porteur acquiert la compétence « Instinct de survie ». (Les

résultats des jets liés à cette compétence sont augmentés d'un point si le porteur possède déjà cette compétence.)

Une figurine ne peut pas porter les deux yeux en même temps.

Les yeux de l'idole sont lestés par magie et interdisent à leurs porteurs d'utiliser la compétence « Vol ».

Si le porteur d'un œil est éliminé, le joyau est laissé au sol et symbolisé par un marqueur de couleur. Une figurine qui termine son mouvement sur le marqueur s'empare automatiquement du joyau.

L'idole : À la fin de chaque phase de mouvement, et si l'idole a été dépouillée de ses deux yeux, elle effectue un déplacement qui la conduit au contact de la figurine la plus proche, quel que soit son camp (tirez au sort en cas d'égalité). Le combattant subit aussitôt une Blessure légère. Aucun effet de jeu ne peut éviter ou soigner cette Blessure. L'idole doit choisir une victime différente à chaque activation.

Les gardiens : Ces combattants n'effectuent aucune action tant que l'idole est intacte et qu'ils ne sont pas attaqués. Cela n'empêche en rien les pillards d'engager des combattants adverses, tant qu'aucune attaque n'est déclarée.

Éclaireur et Renfort : Si des combattants dotés de ces compétences entrent en jeu après le premier tour, ils arrivent obligatoirement par l'entrée/sortie de la grotte.

FORCES EN PRÉSENCE

Les pillards : 300 P.A. Les figurines des pillards sont déployées dans un carré de 20 cm de côté, centré sur l'idole.

Les gardiens : 300 P.A. Une partie de l'effectif (Max. : 20 %) des gardiens peut être déployée dans la zone de déploiement des pillards. Les figurines restantes sont réparties dans les zones de déploiement latérales.

OBJECTIFS

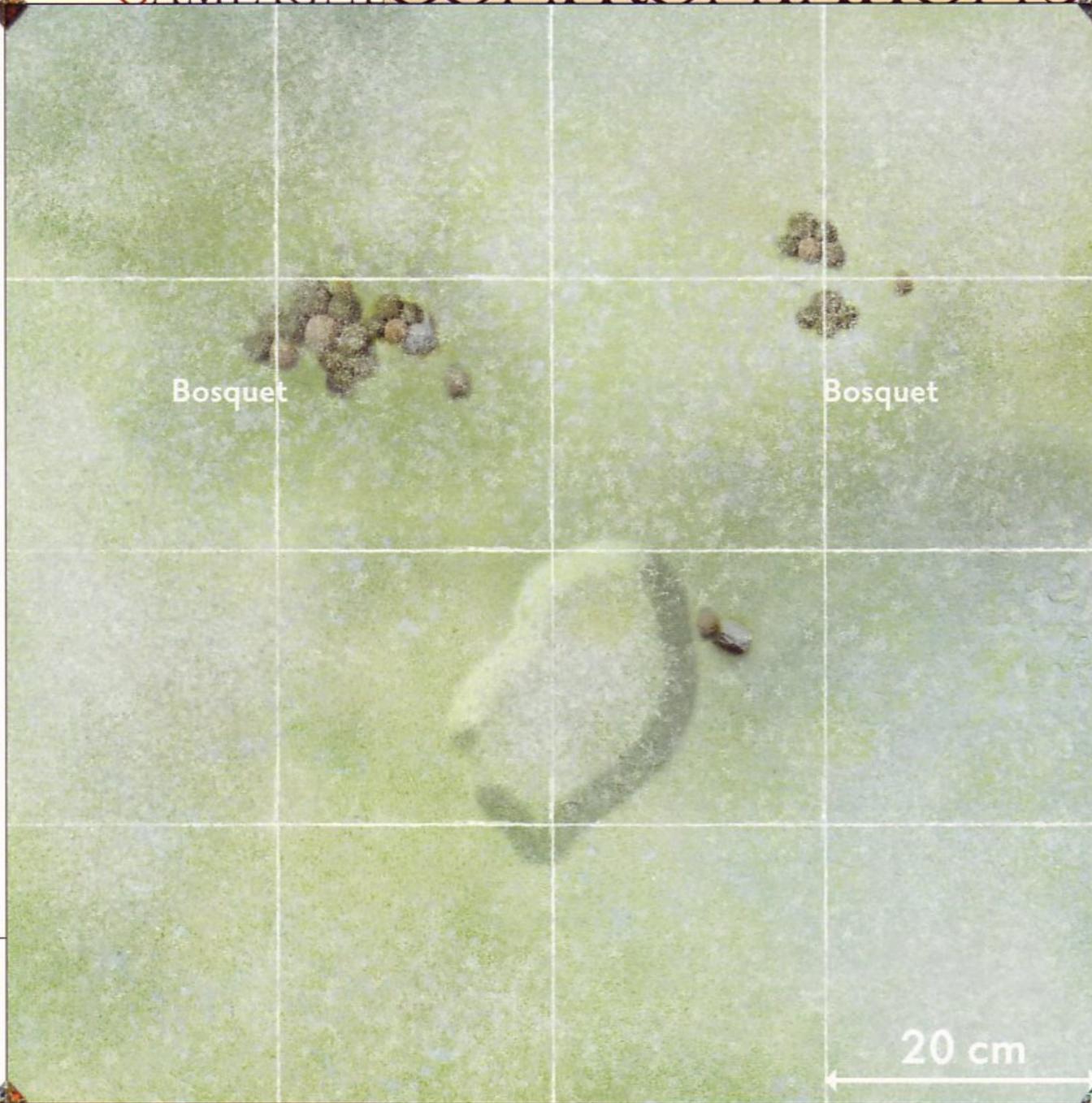
Les pillards doivent s'emparer des yeux de l'idole et les faire sortir de la grotte pour remporter la victoire.

Les gardiens doivent tout faire pour conserver leur patrimoine ou éliminer le camp adverse pour gagner la partie.



ACHE II : FERDUS DANS LE BRUILLARD

LES YEUX DE
L'IDOLE



Ces deux joyaux protégeaient la tribu. Les indigènes ne nous ont pas laissés faire. On a eu un mal fou à s'extraire de ce boyau avec les cailloux. À l'extérieur, le brouillard nous a cueillis comme des fleurs. Impossible de retrouver la route du Nord. Nous tournons depuis des heures. J'entends les autochtones se rapprocher. Je crois qu'ils s'acharnent jusqu'à récupérer leurs fichues pierres. Vu la valeur de ces gemmes, quelque chose me dit que le chefa d'autres projets.

Les pillards tentent de fuir, avec ou sans les richesses tant convoitées. Croyant avoir échappé au courroux des autochtones, ils s'aventurent sur la plaine gelée et brumeuse où, à force de tourner en rond, ils retombent sur leurs hôtes désorganisés.

Durée : 6 tours.

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque camp dispose de 350 P.A.

Chaque joueur se munit d'une copie de la carte ci-dessus et la compartimente en zones (20 x 20 cm) pour y noter secrètement l'emplacement de chaque figurine de son armée, en indiquant le nom du combattant et son orientation.

Une fois que les deux joueurs ont achevé leurs plans, ils les révèlent et déploient leurs figurines (dans l'ordre de leurs séquences d'activation respectives), en commençant par le perdant du jet de Tactique. Si la position d'un combattant est occupée par une figurine ennemie, le combattant est placé au contact de l'adversaire déjà placé.

OBJECTIFS

Détenir les deux yeux de l'idole à l'issue des six tours de jeu. Le joueur en possession des deux joyaux remporte la victoire.

RÈGLES SPÉCIALES

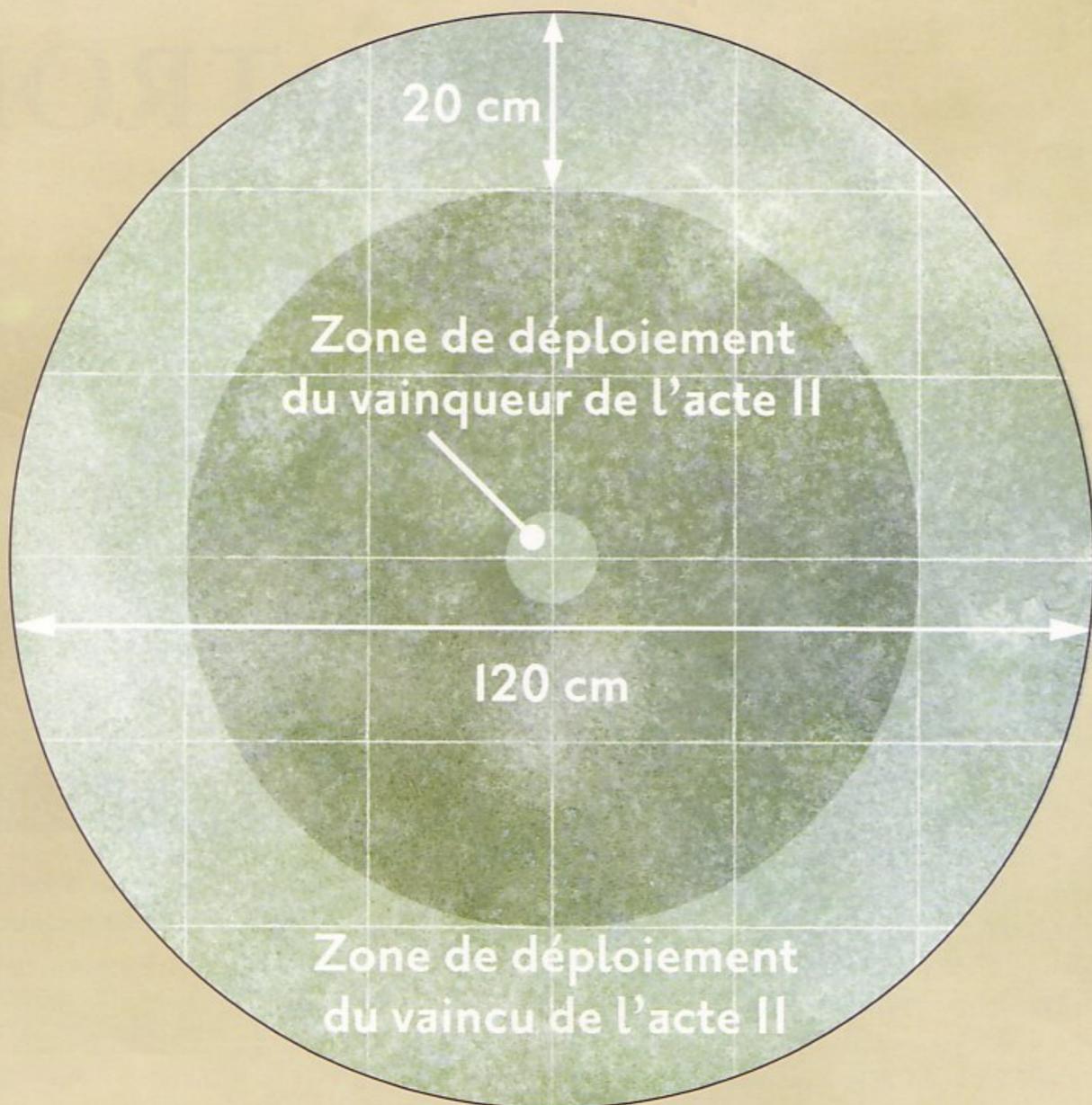
Surprise : Aucun bonus de charge n'est accordé au premier tour.

Magnétisme : Si les porteurs des yeux de l'idole ne sont pas du même camp et ne sont pas engagés au corps à corps, ils doivent avancer l'un vers l'autre d'au moins la totalité de leur MOU.



ACTE III : DÉBANDADE

LES YEUX DE L'IDOLE



Le brouillard matinal a fini par se dissiper. Nous avons pu nous regrouper dans cette petite clairière pour compter nos pertes. Ces autochtones sont plus bornés que de vieux brontops. Ils nous ont déjà encerclés et se préparent à nous tailler en pièces. Le chef m'a confié une des pierres et je me suis empressé de la cacher sous ma chemise, contre ma peau, où je peux sentir sa chaleur protectrice. On tentera une percée. Chacun pour soi et rendez-vous à Cadwallon.

Durée : Illimitée

FORCES EN PRÉSENCE

Vainqueur de l'Acte II : 300 P.A.

Vaincu : 400 P.A.

Le camp qui possède les yeux de l'idole se déploie au centre de la table, en collant les figurines les unes aux autres de façon à former une mêlée compacte.

En cas de match nul à l'Acte II, le camp des pillards se déploie au centre.

L'adversaire déploie ses combattants autour de la table, sur une bande de 20 cm de large.

OBJECTIFS

Le camp déployé au centre de la table doit faire sortir les yeux de l'idole du champ de bataille. Il remporte la victoire s'il parvient à faire sortir les deux bijoux.

L'autre camp doit empêcher les yeux de quitter le champ de bataille. Il y a match nul si un seul œil quitte le champ de bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

Dissimulation : Le camp déployé au centre peut dissimuler les yeux de l'idole qu'il a en sa possession. Le joueur doit pour cela noter les noms des porteurs sur une feuille (en secret). Il peut révéler ces noms à n'importe quel moment de la partie.

Les bonus liés à la possession des yeux de l'idole ne s'appliquent pas tant que les bijoux sont dissimulés.



JOUER À TROIS ET PLUS

Les règles de *Confrontation 3* sont prévues pour deux camps. Il est cependant facile de les adapter pour simuler des affrontements entre trois factions ou plus.

DÉPLOIEMENT

Pour une bataille impliquant plus de deux factions, une zone de déploiement est déterminée pour chaque camp. Ces zones doivent être espacées de 30 cm les unes des autres.

Afin de déterminer l'ordre dans lequel les joueurs déploient leurs troupes, chacun procède à un jet de *Tactique*. Celui qui obtient le meilleur résultat choisit sa place dans l'ordre de jeu. Celui qui a obtenu le deuxième meilleur résultat choisit ensuite la sienne parmi celles qui restent et ainsi de suite.

Exemple : Trois joueurs s'affrontent. Lors de la phase d'approche, le joueur *Lion* obtient un résultat final de 9 à son jet de *Tactique*, le joueur *Gobelin* obtient 5 et le joueur *Drune* obtient 6.

- 1) Le joueur *Lion* décide de prendre la troisième place.
- 2) Le joueur *Drune* a le choix entre la première et la deuxième place. Il choisit cette dernière.
- 3) Le joueur *Gobelin* n'a pas le choix : il joue le premier.

Une fois l'ordre de déploiement déterminé, les joueurs procèdent de la façon normale, en commençant par celui d'entre eux qui s'est vu attribuer la première place.

PASSER SON TOUR

Pendant l'approche, comme lors des phases d'activation, la possibilité de passer son tour est calculée pour chacun par rapport au joueur ayant le plus de cartes dans sa pioche.

Exemple : Le joueur *Lion* a dix figurines et sept cartes. Le joueur *Gobelin* a douze figurines et six cartes. Le joueur *Drune* a neuf figurines et cinq cartes.

Le joueur *Lion* a le plus grand nombre de cartes.

Le joueur *Gobelin* a moins de cartes que le joueur *Lion*, mais il a plus de figurines ; il ne peut donc pas passer son tour.

Le joueur *Drune* a deux cartes de moins que le joueur *Lion* et moins de figurines : il peut passer son tour deux fois.

PHASE D'ACTIVATION

L'ordre dans lequel les joueurs prennent la parole est déterminé de la même façon que lors de l'approche. Les joueurs procèdent à un jet de *Tactique* et choisissent leur position, en commençant par celui qui a obtenu le meilleur résultat final. Les résultats finaux de ce test doivent être gardés en mémoire ; ils auront une influence sur l'ordre de résolution des combats.

TIR DANS LA MÊLÉE

Lors d'un tir dans une mêlée impliquant plus de deux camps, le jet de répartition est effectué normalement. Si ce n'est pas la cible visée qui est touchée, l'adversaire le plus proche du tireur reçoit le projectile.

PHASE DE COMBAT

Les mêlées sont séparées par le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au jet de *Tactique*.

Ordre des combats

Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au jet de *Tactique* choisit le premier combat à résoudre. Puis, c'est le joueur ayant obtenu le deuxième meilleur résultat qui choisit le deuxième combat et ainsi de suite.

Résolution des combats

Les combats impliquant des combattants de plus de deux camps distincts sont résolus de la façon suivante.

On procède à un test d'Initiative pour chaque camp impliqué dans le combat. L'INI de chaque camp est calculée normalement.

Passer d'armes par passe d'armes

Lors de chaque passe d'armes, les joueurs effectuent les attaques de leurs combattants dans l'ordre défini par les résultats des tests d'Initiative.

LA VOIE DU RAT

Le clan Yakûsa a la réputation d'engendrer les guerriers gobelins les plus impitoyables et les plus déterminés. Rebelles à l'autorité impériale, ces dissidents mettent leur vie et leur art du combat au service exclusif du dieu Rat.

Les règles qui suivent permettent de jouer les redoutables gobelins du clan Yakûsa à *Confrontation 3* et à *Rag'Narok*. Deux cartes de ce septième volume de *Cry Havoc* présentent les profils de références de deux Personnages de ce nouveau clan goblin : Yakûsa le Rebelle et Sûmotoro la Brute.

Le clan Yakûsa est une faction de gobelins. À ce titre, il répond aux règles sur les armées thématiques du livre *Confrontation 3*. À cause de son isolement et de son statut de rebelle, cette armée est soumise à des règles spéciales.

Les Yakûsas ne peuvent bénéficier d'aucun Allié ni être joués en tant qu'Alliés d'une autre armée, ni recourir aux Mercenaires (à l'exception des orques du Roc noir).

En compensation, les gobelins dont la carte de références porte la mention « Ūraken » peuvent être joués en tant que membres du clan Yakûsa (ils doivent tout de même payer le coût des deux capacités de faction). Les Personnages peuvent également être intégrés, mais ils perdent leurs avantages réservés (artefacts, compétence « Ennemi personnel », etc.). Ces règles s'appliquent également à *Rag'Narok*.

CYANHUR, LE POIGNARD DU DIEU RAT

Fervent adorateur de Rat, Cyanhur est le plus secret et le plus martel allié des Yakûsas. Lorsqu'il est joué avec ce clan, sa Valeur stratégique est de 120 P.Δ. au lieu de 128.

CHEF : Yakûsa le Rebelle.

Attention ! Chaque membre du clan Yakûsa doit acquérir les deux capacités de faction suivantes, sauf s'il possède déjà la compétence associée.

CLAN/FANATISME (2 P.A.) : Les combattants associés au clan Yakûsa acquièrent Fanatisme.

CLAN/INSTINCT DE SURVIE (1 P.A.) : Les combattants gobelins qui possèdent Renfort et qui sont associés au clan Yakûsa perdent cette compétence et acquièrent Instinct de survie. Si un combattant possède déjà ces deux compétences, il perd Renfort. En contrepartie, il bénéficie de +1 au résultat de tous ses jets d'Instinct de survie.

SOLO/MARTYR DE RAT (1 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant goblin Régulier associé au clan Yakûsa. Il acquiert Martyr/1. À *Rag'Narok*, cette capacité ne peut être utilisée que si tous gobelins Réguliers de l'Unité associés au clan Yakûsa disposent de cette capacité.

SOLO/KAMIRAZ YAKÛSA (5 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel javelinier goblin non-Personnage associé au clan Yakûsa. Une fois par partie, au moment de tirer, il peut remplacer sa séquence de tir normal par un unique tir de lance-fusée/FOR 6 ; portée 20-40-60. Artillerie légère/Zone.

À *Rag'Narok*, tous les javeliniers d'une Unité doivent déclarer ce tir spécial en même temps. Une unité qui a tiré sa fusée ne peut pas se joindre à une Unité qui ne l'a pas fait et vice-versa.

SOLO/KYUDO YAKÛSA (2 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel archer goblin non-Personnage associé au clan Yakûsa. L'arc inscrit dans son Équipement est remplacé par l'arme à distance suivante : Arc Kyu/FOR 3 ; portée 20-40-60.

SOLO/KYU-TÂGADA (0 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel chevalier Ströhm ou noble chevalier Ströhm non-Personnage associé au clan Yakûsa. Il acquiert TIR 3 et Harcèlement. Il remplace son équipement particulier (lance ou épée) par l'arme à distance suivante : Arc Tâgada/FOR 4 ; portée 15-30-50.

SOLO/MOINE YAKÛSA (2 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel prophète goblin non-Personnage associé au clan Yakûsa. Il devient un moine Yakûsa. Sa capacité spéciale « Les enfants de Rat » est remplacée par la capacité spéciale suivante.

- *Confrontation* : Au moment de la constitution des armées, le joueur désigne un bûshi ou un samûra associé au clan Yakûsa pour chaque moine Yakûsa que compte son armée. Les combattants désignés acquièrent Féal/1. Un même combattant ne peut être désigné qu'une seule fois.
- *Rag'Narok* : Tout moine Yakûsa bénéficie de +1 F.T. au début de chaque phase de divination tant qu'il se trouve au sein d'une Unité de bûshis.



LA PORTE DE L'ENFER

La Porte de l'enfer est une campagne pour *Confrontation 3* ayant pour théâtre Zoukhoï, une île au nord de No-Dan-Kar. Elle implique de deux à cinq factions qui s'affrontent pour le contrôle de ce territoire insulaire.

Deux des factions bénéficient de règles spéciales pour cette campagne : les Yakûsa, dont Zoukhoï est le quartier général, et le Pandémonium de Janos, un nécromancien qui hante le nord de l'île depuis des décennies.

Les autres factions sont des envahisseurs dont l'origine est laissée libre pour permettre à chacun de jouer l'armée de son choix.

CHOIX DES FACTIONS

Jusqu'à cinq camps peuvent être impliqués dans cette campagne. Cependant, il ne doit pas y avoir plus de trois factions d'envahisseurs.

DÉBUT DE LA CAMPAGNE

Le placement de chaque faction dépend de son affiliation. Voir p. 12 pour plus de détails.

UNE JOURNÉE DE CONQUÊTE

Cette campagne commence avec l'arrivée d'envahisseurs. Elle se divise en journées et se poursuit jusqu'à ce que l'une des factions ait conquis l'île ou éliminé tous ses adversaires. Le nombre de journées n'est pas limité.

Une journée est divisée en quatre étapes :

- 1/ Création des contingents
- 2/ Mouvements de troupes
- 3/ Batailles
- 4/ Renforts

1/ CRÉATION DES CONTINGENTS

Au début de chaque journée, les joueurs doivent réorganiser leurs troupes en prévision de leurs déplacements et des batailles à venir. Les joueurs doivent pour cela assigner leurs combattants à des groupes appelés « contingents ». Chaque contingent doit être identifié par un nom, une lettre ou un numéro et sa composition exacte doit être notée sur une feuille de papier. Leur nombre n'est pas limité. Cependant, pour contrôler un territoire, le contingent qui s'y trouve doit avoir une Valeur stratégique d'au moins 50 P.A.

Conseil du Dragon Rouge : *Il peut s'avérer utile de représenter chaque contingent par un pion au dos duquel est inscrit le numéro qui le repré-*

sente. Ces pions peuvent alors être utilisés pour représenter les groupes sur la carte de l'île.

2/ MOUVEMENTS DE TROUPES

Lors de cette phase, les joueurs peuvent déplacer leurs contingents d'un territoire vers un autre.

Les distances parcourues sont exprimées en trajets. Un trajet représente la distance entre deux territoires adjacents. Les trajets n'ont lieu que par voie terrestre.

Les troupes peuvent être déplacées d'un territoire vers un autre à une condition : le territoire de départ et celui de la destination possèdent une frontière commune accessible.

Un contingent ne peut effectuer qu'un seul trajet par journée de campagne.

Le déplacement des contingents de chaque faction est résolu simultanément. Chaque joueur doit noter précisément tous les mouvements de troupes qu'il compte effectuer lors d'une journée, en inscrivant à chaque fois :

- Le nom du contingent ;
- Le territoire de départ du contingent ;
- Le territoire de destination du contingent.

Une fois que tous les joueurs ont déterminé leurs déplacements, ces derniers sont révélés. Les conséquences possibles sont les suivantes :

- Si aucun adversaire ne se trouve sur le territoire d'arrivée d'un contingent, il y stationne ;
- Si des adversaires se trouvent sur le territoire d'arrivée d'un contingent, une bataille a lieu.

Si des contingents adverses se croisent lors de leurs déplacements, rien ne se passe. Les batailles n'ont lieu que lorsqu'un contingent arrive sur un territoire occupé par l'ennemi.

3/ BATAILLES

Les batailles sont résolues avec les règles de *Confrontation 3*. Il peut cependant arriver qu'une bataille implique les trois factions pour le contrôle d'un même territoire. Dans ce cas, on applique les règles décrites en page 6 d'*Aides de jeu*.

DÉPLOIEMENT DES CONTINGENTS

Chaque territoire est associé à un plan qui détaille les zones de déploiement des contingents en fonction de leurs territoires de départ. La zone notée « Garnison » est réservée au contingent qui se trouve déjà sur le territoire attaqué.

Il peut arriver qu'une même faction attaque depuis deux territoires différents. Dans un tel cas, chaque contingent est déployé dans la zone

prévue. De même, si une faction envoie un contingent sur un territoire qu'elle contrôle déjà et que, durant la même journée, ce territoire est attaqué, le contingent est déployé dans la zone qui correspond au territoire d'où il vient.

Exemple : Le territoire « Falaise des hurlements » est contrôlé par la faction Yakûsa. Au cours d'une journée, le joueur Yakûsa envoie un contingent en renfort depuis la jungle hantée vers la falaise des hurlements. Dans le même temps, un contingent d'envahisseurs arrive par la jungle méridionale. Pour la bataille qui s'ensuit, le déploiement a lieu de la façon suivante :

- Le contingent Yakûsa qui se trouvait déjà sur les falaises des hurlements se déploie dans la zone « Garnison ».
- Le contingent de renforts Yakûsa se déploie dans la zone « Arrivée par la jungle hantée ».
- Le contingent d'envahisseurs se déploie dans la zone « Arrivée par la jungle méridionale ».

OBJECTIFS DE LA BATAILLE

Chaque bataille dure **six tours**.

La victoire va au camp qui contrôle le plus de zones de déploiement au terme de la partie.

Si plusieurs camps contrôlent le même nombre de zones de déploiement, la victoire va à celui dont la valeur (en P.A.) est la plus importante (cf. *Confrontation 3*, p. 124).

Si un camp anéantit tous ses adversaires, il remporte également la victoire.

ÉVÉNEMENTS

Certains territoires sont associés à des événements (activité volcanique, attaque d'indigènes hostiles, etc.) qui peuvent se produire au cours de la bataille.

Chacun de ces événements est associé à une valeur. Au début de chaque tour de jeu (à l'exception de la phase de déploiement), avant la phase stratégique, Id6 doit être lancé pour chaque événement possible. Si le résultat est inférieur à la valeur de l'événement, rien ne se produit. S'il est supérieur ou égal, l'effet associé à l'événement doit être appliqué.

Certains territoires sont susceptibles d'être le théâtre de plusieurs événements. Si c'est le cas, le tirage des événements doit être effectué dans l'ordre indiqué.

Les différents événements possibles sont les suivants :

INDIGÈNES : Les ogres et les gobelins ne sont pas les seuls occupants de l'île. Plusieurs tribus humaines se partagent la jungle et défendent farouchement leur territoire.

Si cet événement se produit, le combattant le plus proche de l'un des bords du champ de bataille (quel que soit son camp) est attaqué par un indigène. La figurine de l'indigène est placée directement au contact de sa cible qui est considérée comme ayant été chargée. Si plusieurs combattants sont à égale distance d'un même bord du terrain, déterminez aléatoirement celui qui est chargé.

TOBO-MAHTA : Tobo-Mahta est une créature monstrueuse qui rôde dans les jungles de l'île. Les indigènes le vénèrent et le craignent plus que tout.

Si cet événement se produit, le combattant le plus proche de l'un des bords du champ de bataille (quel que soit son camp) est chargé par Tobo-Mahta. Si plusieurs combattants sont à égale distance d'un même bord du terrain, déterminez aléatoirement celui qui est chargé.

LES COMBATTANTS NEUTRES DE ZOUKHOÏ

	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU	DIS
INDIGÈNE	10	3	3 / 4	3 / 3	-	4	1

Compétence : Taille moyenne.

Les indigènes peuvent être représentés par des guerriers keltais.

	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU	DIS
TOBO-MAHTA	12,5	3	6 / 12	4 / 9	-	9	0

Compétence : Immunité/Peur. Grande Taille.

Tobo-Mahta peut être représenté par n'importe quelle figurine de Grande Taille (Cyclape de Mid-Nar, par exemple). Il ne s'agit pas d'un Persannaqe.





Tobo-Mahta est un être unique. Une fois qu'il est entré en jeu, les dés ne sont plus lancés pour cet événement jusqu'à la fin de la bataille. Si Tobo-Mahta est Tué net au cours d'une bataille, cet événement ne se produira plus de toute la campagne.

ÉRUPTION VOLCANIQUE : *De nombreux volcans sont encore en activité sur l'île de Zoukhoï. Il arrive régulièrement que l'un d'eux crache une volée de « bombes volcaniques »...*

Si cet événement se produit, 1d6 est lancé pour chaque combattant présent sur le champ de bataille. Sur un  ou un , le combattant est touché par un morceau de roche en fusion : il subit un jet de Blessures (FOR 10).

SÉISME : *L'activité sismique est importante sur l'île et les tremblements de terre ne sont pas rares.*

Si cet événement se produit, 1d6 doit être lancé pour chaque combattant présent sur le champ de bataille. Sur un , une faille s'ouvre sous les pieds du combattant qui est englouti dans les profondeurs de la terre... et Tué net.

TSUNAMI : *Les nombreux phénomènes tectoniques qui secouent l'île provoquent parfois des raz-de-marée qui ravagent les territoires côtiers.*

Si un tel événement se produit, un test de Résistance de difficulté 8 doit être effectué pour chaque combattant présent sur le champ de bataille. En cas d'échec, le combattant est emporté par une vague et considéré comme Tué net.

ISSUE DE LA BATAILLE

Au terme de chaque bataille, les combattants ayant été Tués net sont définitivement éliminés. Les Blessures des survivants sont soignées. Les combattants qui ont fui le champ de bataille sont traités différemment selon l'issue de la bataille.

- Si au moins un combattant de leur camp était encore sur le champ de bataille au terme du dernier tour de jeu, ils rejoignent leur contingent.
- Dans le cas contraire, ils sont définitivement éliminés.

Les combattants invoqués en cours de partie sont éliminés au terme de la bataille.

Quel que soit le nombre de contingents qui ont participé à la bataille, les survivants d'un même camp forment un seul et même contingent au terme de la partie.

À l'issue de la bataille, le joueur dont le camp contrôle le territoire vérifie que la Valeur stratégique des survivants de son contingent est au moins égale à 50 P.A. (La Valeur stratégique des combattants invoqués au cours de la bataille n'est pas prise en compte). Si cette valeur est inférieure à 50 P.A. le contingent occupe les lieux sans en avoir réellement le contrôle.

Les survivants des camps vaincus doivent effectuer une retraite vers un territoire adjacent neutre ou sous contrôle de leur faction.

Si un contingent vaincu n'a pas la possibilité de se retirer, il est impitoyablement anéanti ! Les Yakûsa ont cependant la possibilité d'échapper à cette fatalité grâce à la règle spéciale « Guérilleros ».

Attention ! *Toutes les batailles sont censées se dérouler simultanément. Pour représenter cela, les retraites des contingents ne sont résolues qu'une fois que toutes les batailles de la journée ont été jouées.*

4/ RENFORTS

Une fois que toutes les batailles ont été jouées, chaque faction peut, sous certaines conditions, recevoir des renforts. Ces conditions sont différentes pour chaque camp. Elles sont détaillées dans l'encart consacré à chaque faction.





FIN DE LA CAMPAGNE

La campagne se termine lorsqu'une faction contrôle tous les territoires de l'île au terme d'une journée ou lorsque toutes les factions adverses ont été éliminées. Les conditions d'élimination d'une faction varient en fonction des camps :

- **Élimination du Pandémonium de Janos** : Cette faction est éliminée si Janos et Lo'nua ont tous deux été Tués net.
- **Élimination des rebelles Yâkusa** : Les rebelles sont éliminés si Yâkusa a été Tué net et que plus aucun territoire n'est sous leur contrôle.
- **Élimination des envahisseurs** : Les envahisseurs sont éliminés si leur chef a été Tué net et que plus aucun territoire n'est sous leur contrôle.

FACTIONS EN PRÉSENCE

LES REBELLES YAKÛSA

CHEF : Yakûsa le Rebelle

TERRITOIRE DE DÉPART : Falaises des hurlements

VALEUR STRATÉGIQUE INITIALE : 600 P.A.

COMPOSITION DE L'ARMÉE : Yakûsa le Rebelle doit être intégré à l'armée de départ.

Le reste des troupes doit être affilié à la faction Yakûsa, à une exception près : l'armée peut être composée d'orques du Roc noir joués en tant qu'Alliés (jusqu'à 30 % de l'effectif).

INSULAIRES : Peuple prolifique, les gobelins sont les plus nombreux occupants de l'île. Pour représenter cela, la faction Yakûsa bénéficie d'un plus grand nombre de points d'armée au début de la campagne. En revanche, elle ne peut espérer aucune aide extérieure. Pour obtenir des renforts, les Yakûsa doivent contrôler des territoires pour rallier les gobelins et les ogres qui peuplent l'île.

Lors de chaque phase de renfort, le joueur Yakûsa lance 1d6 pour chaque territoire sous son contrôle. Le résultat détermine la Valeur stratégique des renforts qui peuvent être ajoutés au contingent stationné sur le territoire :

- [1] [2] [3] : 30 P.A.
- [4] [5] : 40 P.A.
- [6] : 50 P.A.

Ces renforts ne peuvent être constitués que de troupes non-Personnages du clan Yakûsa, en aucun cas d'orques du Roc noir.

Si un magicien ou un fidèle fait partie de ces renforts, il peut être doté de sortilèges et de miracles dont la valeur est également déduite des points de renfort. Ces derniers ne peuvent pas être utilisés pour doter un combattant déjà en jeu de nouveaux sortilèges, miracles ou artefacts.

Les points de renfort obtenus doivent être utilisés immédiatement. Il n'est pas possible de conserver des points d'un tour sur l'autre. Tout point de renfort non utilisé lors d'un tour est perdu.

GUÉRILLEROS : En prévision d'un affrontement avec les forces impériales de Klûne, Yakûsa a fait creuser de nombreux tunnels et autres caches secrètes dans l'île. En outre, ses partisans sont des as de la guérilla.

Si les Yakûsa perdent une bataille, ils ne sont pas obligés d'effectuer une retraite. Ils peuvent rester sur les lieux et s'y cacher en attendant des renforts. Ils ne peuvent alors plus se déplacer jusqu'à ce qu'un autre contingent de leur faction arrive sur ce territoire. Si cela se produit, les guérilleros rejoignent les rangs dudit contingent au moment où il entre dans le territoire. Si cette intervention entraîne une bataille, les Yakûsa cachés y participent.

Lorsqu'ils sont cachés, les Yakûsa ne peuvent absolument rien faire. Même si le territoire sur lequel ils se trouvent est abandonné par leurs adversaires, ils doivent attendre les renforts avant de pouvoir s'en emparer ou se déplacer.

Un territoire sur lequel des Yakûsa se cachent peut être contrôlé par une autre faction. Si des Yakûsa sont encore cachés sur certains territoires et qu'une faction ennemie contrôle la totalité de l'île, les guérilleros sont ignorés et la faction en question remporte la victoire.

PANDÉMONIUM DE JANOS

Attention ! Cette faction ne peut être jouée que dans le cadre de cette campagne. Les profils de Janos et de Lo'nua ne sont pas utilisables dans le cadre des tournois officiels de Confrontation et Rag'Narok.

CHEF : Janos le Banni

TERRITOIRE DE DÉPART : Mont Zoukhoï

VALEUR STRATÉGIQUE INITIALE : 400 P.A.

COMPOSITION DE L'ARMÉE : Janos le Banni et Lo'nua doivent faire partie de l'armée au début de la campagne. Le reste des combattants peut être choisi parmi les troupes d'Achéron, à l'exception des suivantes :

- Centaures et centaures lourds d'Achéron ;
- Wolfen zombies ;
- Nains dégénérés ;
- Paladins noirs ;
- Questeurs d'Achéron.

Aucun autre Personnage que Janos et Lo'nua ne peut être intégré à cette armée.

RECLUS : Janos vit caché sur cette île depuis des centaines d'années, protégé par ses monstres. Son seul contact avec le monde extérieur est son apprentie Lo'nua, une sorcière indigène (issue d'une tribu humaine

du nord de l'île). Au tout début de la campagne, cette faction dispose d'un total de points d'armée inférieur à ceux des deux autres. Ce désavantage est cependant compensé par le fait que Janos et Lo'nua peuvent invoquer des renforts entre chaque bataille. En outre, leur territoire de départ n'est accessible que par un seul côté et est donc plus facile à défendre que n'importe quel autre.

INVOCATEURS : Janos et Lo'nua sont capables d'invoquer des créatures pour compenser les pertes subies. Lors de chaque phase de renforts, le joueur qui joue cette faction doit lancer 1d6 pour Janos et 1d6 pour Lo'nua et appliquer l'effet correspondant au résultat :

RÉSULTAT DU D6	JANOS	LO'NUA
☉ ☉	60 P.A. de renforts	50 P.A. de renforts
☉ ☉ ☉	65 P.A. de renforts	55 P.A. de renforts
☉ ☉ ☉ ☉	70 P.A. de renforts	60 P.A. de renforts

Si un magicien ou un fidèle fait partie de ces renforts, il peut être doté de sortilèges et de miracles dont la valeur est déduite des points de renfort. Ces points ne peuvent cependant pas être utilisés pour doter un combattant déjà en jeu de nouveaux sortilèges, miracles ou artefacts.

Janos et Lo'nua invoquent ces renforts chacun de leur côté. Il n'est pas possible de cumuler leurs points, sauf s'ils se trouvent tous deux sur le même territoire au moment du jet. Les renforts sont intégrés au contingent présent sur le territoire de leur invocateur.

Exemples :

- Au moment du jet, Janos se trouve sur le territoire « Mont Zoukhoï » et Lo'nua sur le territoire « Vallée des tumulus ». Le joueur obtient un ☉ ☉ pour Janos et un ☉ ☉ ☉ pour Lo'nua. Cela signifie que jusqu'à 65 P.A. de renforts peuvent être ajoutés au contingent du Mont Zoukhoï et jusqu'à 60 P.A. à celui de la Vallée des tumulus.
- Cette fois, Janos et Lo'nua se trouvent tous deux sur le territoire « Puits de cendres » au moment du jet. Ils peuvent donc combiner leurs forces. Le joueur obtient un ☉ ☉ ☉ ☉ pour Janos et un ☉ ☉ ☉ ☉ pour Lo'nua. Jusqu'à 120 P.A. de renforts peuvent donc être ajoutés au contingent des Puits de cendres.

Les points de renfort obtenus doivent être utilisés immédiatement. Il n'est pas possible de conserver des points d'un tour sur l'autre. Tout point de renfort non utilisé lors d'un tour est perdu.

RÉSURRECTION : Si l'un des deux sorciers vient à être tué, celui des deux qui est encore en vie peut tenter de le ressusciter. Cette action remplace l'invocation de renforts pour le tour en cours. Le joueur lance alors 1d6.

- Si Janos tente de ressusciter Lo'nua, la résurrection réussit sur un ☉ ☉ ☉ ☉ ou plus.
- Si Lo'nua tente de ressusciter Janos, la résurrection réussit sur un ☉ ☉ ☉ ☉ ou plus.

Si le Personnage est ressuscité, il rejoint le contingent du territoire sur lequel se trouve le nécromancien qui l'a ramené à la vie.

Si la résurrection échoue, une autre tentative peut être effectuée lors de la prochaine phase de renfort. Si Janos et Lo'nua sont morts tous les deux, aucun jet de résurrection n'est possible.



ENVAHISSEURS

La faction des Envahisseurs peut être affiliée à n'importe quel peuple, à l'exception des factions locales (Yakûsa et Pandémonium de Janos).

CHEF : L'armée des envahisseurs doit compter au moins un Personnage qui en devient le chef. Si l'armée compte plusieurs Personnages, le joueur doit désigner celui qui dirige la faction.

TERRITOIRE DE DÉPART : Avant la première journée, les envahisseurs doivent débarquer sur un territoire doté d'une plage. Si la campagne implique plusieurs joueurs envahisseurs, un jet de dé est effectué par chacun pour déterminer lequel choisit son territoire de départ en premier.

VALEUR STRATÉGIQUE INITIALE : 500 P.A..

COMPOSITION DE L'ARMÉE : La liste d'armée peut être composée de n'importe quelle troupe issue du peuple choisi.

RENFORTS : Les envahisseurs reçoivent 100 P.A. de renfort lors de chaque phase de renfort.

Si un magicien ou un fidèle fait partie de ces renforts, il peut être doté de sortilèges et de miracles dont la valeur est déduite des points de renfort. Ces points ne peuvent cependant pas être utilisés pour doter un combattant déjà en jeu de nouveaux sortilèges, miracles ou artefacts.

Ces renforts arrivent par voie maritime et ne peuvent être débarqués que si leur faction contrôle un territoire doté d'une plage. Si tel n'est pas le cas, les renforts sont perdus.

Tous les renforts doivent être débarqués sur la même plage.

Les points de renfort obtenus doivent être utilisés immédiatement. Il n'est pas possible de conserver des points d'un tour sur l'autre.

LES VOIES DE LA LUMIÈRE

Des gobelins ont récemment pris d'assaut un village **KELTOIS DU CLAN DES SESSAIS** pendant que les hommes étaient partis à la chasse. Ils ont capturé les femmes et les enfants et les ont conduits vers une destination inconnue. Un des survivants a décrit en détail les armes et les armures étranges que portaient certains gobelins.

Le cœur de l'**ALLIANCE DE LUMIÈRE (LIONS ET GRIFFONS)** cherche depuis des années à installer des bases aux points stratégiques d'Aarklash. Elle a pour projet d'implanter une garnison sur Zoukhoï, afin de surveiller les terres barbares de Caer Maed, la forêt de Diisha et les marais de No-Dan-Kar.

Sous couvert d'une opération de pacification, Griffons et Lions envoient une flotte de guerre prendre position sur les rives de Zoukhoï. Leur objectif : apporter la paix de la Lumière à cette région d'Aarklash.

Intrigués par la philosophie de l'école **Ûraken**, quelques **ELFES CYNWÄLLS** se sont rendus à No-Dan-Kar pour étudier et observer. Après de nombreux déboires, ils se sont installés sur l'île de Zoukhoï. Là, ils ont sympathisé avec les moines du clan Yakûsa qui partagent certains principes relatifs aux arts martiaux. Adeptes du *shenras cynwäll* (cf. *Cry Havoc*, vol. 6) et du *gobojutsû ûraken* ont pu comparer leurs techniques respectives. Les Cynwälls envisageaient d'installer une ambassade à Zoukhoï, mais la guerre a bouleversé leurs plans.

LES MÉANDRES DES TÉNÈBRES

Une force armée menée par un chef des **LIMBES D'ACHÉRON** (Maison d'Hestia) est arrivée sur Zoukhoï avec la ferme intention d'arracher son secret au nécromancien Janos. L'arrivée des Obscurs à bord du *Nyx*, un gigantesque vaisseau de guerre, n'est pas passée inaperçue. Les d'Hestia, fidèles à leur réputation, se frayent un chemin de cendres en direction du volcan. Dans les cales du *Nyx* se trouve une passagère clandestine : la Gorgone. La nécromancienne est sur la piste d'une Atrocité et l'indice qu'elle recherche est en possession du clan Yakûza.

LES ALCHEMISTES DE DIRZ détachent une expédition du Code Noctis (cf. pochette *Les Laboratoires du Scorpion*) pour récupérer les souches des différentes espèces de Zoukhoï.

LES KELTOIS DU CLAN DES DRUNES n'ont jamais renoncé à leur quête. Les plus téméraires se rassemblent et partent à la recherche de Cernunos sur la simple présomption d'un indice découvert au gré du hasard. L'un de ces indices a mené une grande bande de Drones sur Zoukhoï. Le tertre qu'ils recherchent se trouve dans le territoire des indigènes dô-yaks (cf. rubrique *Univers*). Cernunos aurait-il formé cette tribu sauvage avec des descendants oubliés du peuple de Kel ?

LES NAINS DE MID-NOR sont les « fournisseurs » du nécromancien Janos. Après plusieurs années de préparation minutieuse, ils décident de passer à l'attaque et de s'emparer du volcan, au cœur duquel se trouvent des pierres d'une pureté incomparable.

LES CHEMINS DU DESTIN

LES NAINS DE TIR-NÂ-BOR ont célébré la guerre qui oppose les gobelins du clan **Ûraken** à ceux du clan Yakûsa. Ils ont vite déchanté : les natifs de Zoukhoï ont brusquement mis en vente de grandes quan-



tités de métaux précieux, sous la forme d'objets rituels, de parures et d'armes d'apparat. Ces trésors inondent le marché pour alimenter leur sale guerre et nuisent aux intérêts de la nation naine. Les nains, pragmatiques, envoient donc une petite armée chargée de s'emparer de la mine de diamant qui se trouve non loin du mont Zoukhoï.

Sur ordre de l'empereur des **GOBELINS DE NO-DAN-KAR**, le shogûn **Ûraken** a mandaté Bazûka pour mater la rébellion Yakûsa. Appuyé par l'infanterie No-Dan-Kar, ce bûshi émérite débarque en force sur Zoukhoï avec une seule idée en tête : vaincre au nom d'Ûraken et d'Izothop.

Ces gobelins, fidèles à leur empereur, ignorent que les rebelles ont été prévenus de cette attaque par Cyanhur et qu'ils ont mis en place une véritable guérilla.

Sur Zoukhoï, les **ORQUES** sont représentés par la tribu du Roc noir.

Athanra, un jeune et vigoureux **WOLFEN D'YLLIA**, est le chef d'une meute errante. Une nuit, le shaman de la meute a eu une vision : une île lointaine où un cercle de pierres abandonné depuis des siècles va bientôt s'éveiller. Après un très long voyage à travers les royaumes élémentaires, la meute d'Athanra arrive sur l'île de Zoukhoï. Il lui faudra défendre son nouveau territoire.

LES DÉVOREURS DE VILE-TIS ne possèdent pas de protectorat. Même s'ils sont peu nombreux, s'emparer d'un territoire leur permettrait d'être reconnus en tant que nation émergente. C'est pourquoi Zeïren et son compagnon demi-elfe, l'assassin Scrupule, ont choisi de profiter du conflit sur l'île de Zoukhoï pour louer leurs services à l'un ou l'autre parti. Leur objectif est d'éliminer le vainqueur une fois la guerre terminée et de s'emparer de l'île.

LA TRIBU DU ROC NOIR

S'il est une chose que les orques respectent, c'est la valeur au combat d'un guerrier, quand bien même il s'agirait d'un adversaire. Alors qu'ils n'affichaient jusqu'ici que du mépris pour la couardise de leurs lointains cousins de No-Dan-Kar, ils en sont récemment venus à regarder d'un autre œil les petits (mais redoutables) guerriers en armures rouges adeptes de la nouvelle voie de la guerre.

Le chef Kal-Torog de la tribu du Roc noir lutte depuis longtemps contre les excavateurs gobelins qui souillent et meurtrissent sa terre en quête de naphte. De nombreuses expéditions gobelines ont échoué de son fait. Sous la pression des marchands de Klûne, Isothop s'est récemment décidé à envoyer un corps d'armée de l'école Urâken dans le Bran-Ô-Kor pour protéger un site d'exploitation. Surpris par la vaillance et l'habileté des disciples de la nouvelle voie de la guerre, Kal-Torog, plutôt que de s'entêter à chasser les intrus, a pris le parti d'en apprendre plus sur eux. Grâce aux nombreux colporteurs et marchands gobelins qui traversent le Bran-Ô-Kor, il ne lui a pas fallu longtemps pour connaître l'histoire d'Urâken. Plus intéressant encore, il a eu vent de la rébellion de Yakûsa et de son exil sur l'île de Zoukhoï. Saisissant cette opportunité, Kal-Torog a chargé son plus fidèle lieutenant, Holok, de partir avec un petit groupe de guerriers, afin de nouer une alliance avec les gobelins du clan Yakûsa et d'apprendre leur art de la guerre.

Voyant là une occasion de rallier les clans du Bran-Ô-Kor à sa cause, Yakûsa ne s'est pas fait prier pour accepter le marché des orques. La tribu du Roc noir est une faction orque. À ce titre, elle répond aux règles

sur les armées thématiques décrites p. 199 du livre *Confrontation 3*.

À *Rag'Narok*®, une armée orque peut être composée de combattants liés à une faction et de combattants libres de toute association. Elle peut rassembler plusieurs tribus. Une tribu peut être choisie par tranche, même incomplète, de 1 000 P.A. À l'exception des Personnages, tous les combattants d'une Unité doivent être soit associés à la même tribu, soit libres de toute association.

CHEF : Kal-Torog

TRIBU/INSTINCT DE SURVIE (2 P.A.) : Les membres de la tribu du Roc noir sont dotés de la compétence « Instinct de survie ».

SOLO/COUP DE MAÎTRE (2 P.A.) : N'importe quel membre de la tribu du Roc noir peut être doté de la compétence « Coup de maître/0 ». Si le combattant possède déjà cette compétence, la valeur liée à celle-ci est augmentée d'un point.

SOLO/ENCHAÎNEMENT (3 P.A.) : N'importe quel guerrier chacal ou tueur Amok de la tribu du Roc noir peut être doté de la compétence « Enchaînement/1 ». Si le combattant possède déjà cette compétence, la valeur liée à celle-ci est augmentée d'un point.

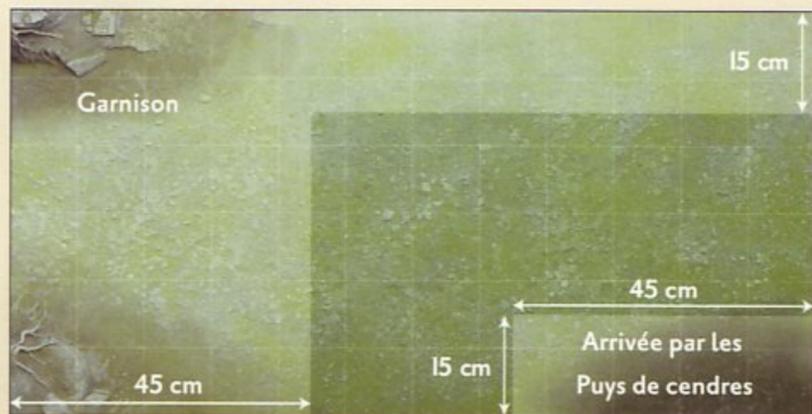
Le profil du Personnage Holok comprend déjà toutes les modifications liées à la tribu du Roc noir. Il ne peut bénéficier d'aucune capacité Solo.



TERRITOIRES DE ZOUKHOÏ

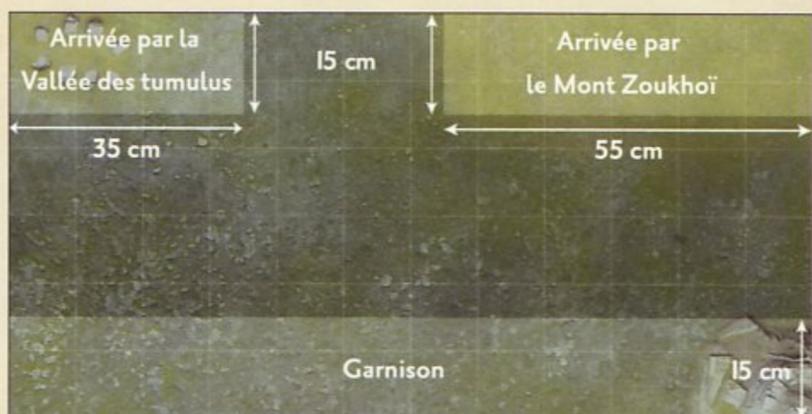


MONT ZOUKHOÏ



ÉVÉNEMENT : Éruption volcanique/5

PUYS DE CENDRES



ÉVÉNEMENT : Éruption volcanique/5

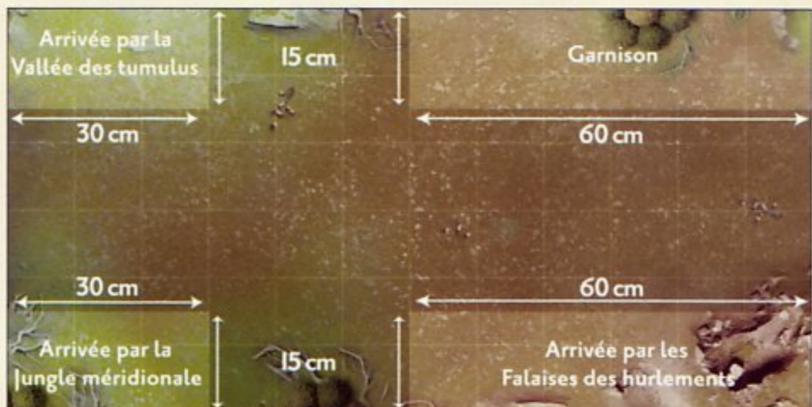
VALLÉE DES TUMULUS



ÉVÉNEMENT : Éruption volcanique/6

ÉVÉNEMENT : Indigènes/4

JUNGLE HANTÉE



ÉVÉNEMENT : Éruption volcanique/6

ÉVÉNEMENT : Tobo-Mahta/5. Tobo-Mahta est attiré par l'odeur du sang. Dès qu'un combattant a été tué net, l'événement devient « Tobo-Mahta/3 ».

CRIQUE DU CRÂNE



ÉVÉNEMENT : Tsunami/6

ÉVÉNEMENT : Indigènes/4

JUNGLE MÉRIDIIONALE



ÉVÉNEMENT : Tsunami/6

ÉVÉNEMENT : Indigènes/3

FALAISES DES HURLEMENTS



ÉVÉNEMENT : Séisme/5

Note: Les sept champs de bataille mesurent 60 x 120 cm.





RACKHAM

ARMÉE NAINS

UNITÉ	COMBATTANTS	RANG	TAILLE	POW	MOV	RES	COM	COMBAT	DÉS DE COMBAT	BLESSURES	CMDT (cm)	NOTES (Capacités, Équipement, + autres cartes)	NB	P.A.																	
NA 01	Tan-Kair, Le Poing de Form-Nur	LV (3)	Petite	7.5	5	11/11	11/10	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		9	12	30	C A D C A D	Dur à cuire. Possédé. Implacable/2. Bravoure. Ennemi personnel : Yh-K'han. + Le Poing de Form-Nur. + Arme tellurique	1	266														
																		Guerriers Khor	EL (2)	Petite	7.5	0	3/7	4/8		5	6	-	Dur à cuire. Brute épaisse.	9	189
Musicien des plaines	RG (1)	Petite	7.5	0	3/4	3/4		4	6	10	Dur à cuire. + Renfort.	1	15																		
														Porte-étendard des plaines	RG (1)	Petite	7.5	0	3/4	3/4		5	5	10	Dur à cuire. + Renfort.	1	15				
Soldats des plaines	RG (1)	Petite	7.5	1	2/4	3/4		4	5	-	Dur à cuire. + Renfort.	19	209																		
														Ægher le Bref (Seconde Incarnation)	SP (2)	Grande	15*	3	6/7	6/10		6*	7	15	Dur à cuire. Destrier. Charge bestiale. Chaudière* + Bannière du pacificateur	1	137				
Chasseurs sur razorback	EL (2)	Grande	17.5	1	5/8	5/5		5	5	-	Dur à cuire. Coup de maître/1. Charge bestiale	6	234																		
														Guerrier-montagne	CR (1)	Très Grande	17.5	3	6/15	5/16		-	8	-	Coup de maître/2. Énorme. Être du Destin/2. Implacable/2. Tueur né. + Bouclier des montagnes	1	159				
Char blindé	SP (2)	Très Grande	15*	0	2/5	2/20		2	5	6	Irrépressible. Immunité/Peur. Cri de guerre/8. Impact/4. Transport/4 (accès arrière). Inaltérable. Artillerie lourde FOR 10* +2d6 (30-60-90). Chaudière*	1	190																		
														Magnus le Mystique	AD (2)	Petite	7.5	2	4/6	5/5		8	9	-	Dur à cuire. Fanatisme. Adeptes de la Terre et de l'Eau. Théurgie. Tellurie. + Familier Clairvoyant + Invocation d'Élémentaire de Terre + Bourbier surnaturel + Concentré de fracas	1	176				
Thermo-prêtre	GM (1)	Petite	7.5	1	3/9	4/7		-	4	6	Dur à cuire. Guernier-mage. Initié de la Terre. Forge.	1	39																		
														Bombardiers nains	RG (1)	Petite	5	0	1/3	3/3		5	6	-	Dur à cuire. + Renfort. Artillerie légère FOR 10* +2d6 (30-60-90)	4	152				
Bombardiers nains	RG (1)	Petite	5	0	1/3	3/3		5	6	-	Dur à cuire. + Renfort. Artillerie légère FOR 10* +2d6 (30-60-90)	4	152																		
														Élémentaire de Terre	IR (1)	Grande	10	2	5/8	5/13		2	7	6	Dur à cuire. + Force de la Terre FOR 6 (10-15-20)	1	0				



RACKHAM

UNITÉ	COMBATTANTS	RANG	TAILLE	POW	MOV	RES	DEF	COM	COMBAT	DÉS DE COMBAT	BLESSURES	CMDT (cm)	ABILITIES	NOTES (Capacités, Équipement, + autres cartes)	NB	P.A.
GB 01	Bazûka	EL (2)	Petite	10	6	6/7	6/8	6	-	6	5	10	-	Instinct de survie, Fuite guerrière, Feinte, + Le Tyran du clan Úrakén, + Tzámami.	1	119
	Bâshis gobelins	SP (2)	Petite	10	3	3/5	3/5	3	-	3	2	-	-	Renfort. Feinte.	10	150
GB 02	Hoosû Úzo	FI (2)	Petite	10	5	4/3	3/3	5	-	5	4	-	-	Instinct de survie, Feinte, Zélate de Rat/12.5, + Conseil des rats + Puissance des muets	1	89
	Prophète goblin	MG(1)	Petite	10	3	3/4	3/5	3	-	3	2	-	-	Renfort. Bravoure, Fidèle de Rat/7.5, Moine-guerrier, + Les enfants de Rat	2	36
GB 03	Nobles chevaliers Stróhm	EL (2)	Grande	20	3	4/5	4/8	3	-	4	3	-	-	Lance : Charge (FOR 10). Renfort. Fanatisme. Acharné.	6	186
	Baron Ozóhn (2nde Incarnation)	EL (2)	Grande	20	5	5/5	6/9	5	4	5	5	15	-	Instinct de survie, Bond, Fanatisme, Harcèlement, Artillerie légère (FOR 5 : 10-35-50)	1	123
GB 04	Bâshi goblin	SP (2)	Petite	10	3	3/5	3/5	3	-	4	3	0	-	Renfort. Feinte. Meneur.	1	25
	Javeliniers gobelins	RG (1)	Petite	10	3	1/1	2/3	3	2	0	1	-	-	Renfort. Javelot (FOR 2 : 10-20-30)	15	105
GB 05	Artificier goblin / Sémaphore	SP (2)	Petite	10	3	2/2	2/2	3	3	1	3	-	-	Instinct de survie, Artificier, Mécanicien/5	1	14
	Bâshis gobelins	SP (2)	Petite	10	3	3/5	3/5	3	-	4	3	0	-	Renfort. Feinte. Meneur.	1	25
GB 06	Psycho-mutant	GM(1)	Petite	10/15	3	4/4	3/3	5	-	5	2	-	3	Renfort. Initié de l'Air/Mutation, Guerrier-mage, Vol + Les gobelins mutants + Appendice juteux	1	31
	Mutants gobelins	SP (2)	Petite	10	3	4/7	2/5	4	-	4	1	-	-	Renfort. Membre supplémentaire.	10	140
GB 07	Troll noir	CR (1)	Grande	12,5	1	5/15	3/14	-	-	-	0	-	-	Régénération/5	1	80
	Ashigartís gobelins	RG (1)	Petite	10	3	2/4	2/1	1	-	1	1	-	-	Renfort.	16	96
GB 08	Bâshi goblin	SP (2)	Petite	10	3	3/5	3/5	4	-	4	3	0	-	Renfort. Feinte. Meneur.	1	25
	Artificier goblin / Sémaphore	SP (2)	Petite	10	3	2/2	2/2	3	3	1	3	-	-	Instinct de survie, Artificier, Mécanicien/5	1	14
GB 09	Kâmité	RG (1)	Petite	10	4	4/6	5/7	3+2	-	3+2	3	10	-	Renfort. Instinct de survie, + Idéogramme protecteur d'Úrakén.	1	41
	Porte-étendard	RG (1)	Petite	10	3	2/2	2/2	2	-	2	1	10	-	Renfort. Instinct de survie, + Idéogramme protecteur d'Úrakén.	1	19
GB 10	Musicien	RG (1)	Petite	10	3	2/2	2/2	1	-	1	2	10	-	Renfort. Instinct de survie, + Idéogramme protecteur d'Úrakén.	1	19
	Hohetais gobelins	VE (1)	Petite	10	3	3/5	2/3	2	-	2	2	-	-	Renfort. Coup de maître/0	19	247
GB 11	Dai-bakemonos	CR (1)	Grande	12,5	2	5/9	3/10	-	-	-	2	-	-	Brute épaisse. Charge bestiale. Implacable/1	6	222
	Casse-montagne	SP (2)	Grande	10	3	2/2	2/2	-	-	-	-	-	-	Inaltérable, Rempart/15, Equipage 1, Artillerie lourde/Zone (FOR spéciale, portée - /80 / 120) Poids : 10	2	168
GB 12	Artificiers gobelins	SP (2)	Petite	10	3	2/2	2/2	3	3	1	3	-	-	Instinct de survie, Artificier, Mécanicien/5	6	84
	Bâshi goblin	SP (2)	Petite	10	3	3/5	3/5	4	-	4	3	0	-	Renfort. Feinte. Meneur.	1	25

NOUVELLES COMPÉTENCES



La troisième édition de *Confrontation* introduit de nouvelles compétences qui apparaîtront sur les profils des nouveautés à venir. Voici l'adaptation de ces compétences à *Rag'Narok*. Les compétences précédées d'un * sur cette liste ne peuvent pas être acquises grâce à Apatride. Si l'une d'elles est la compétence la plus répandue dans l'armée, l'Apatride acquiert celle qui vient après elle (voir Apatride pour plus de détails).

CHANGEMENT DE RÈGLES

♦ RÉFÉRENCES

Machine de guerre : Une machine de guerre sans servant associé est considérée comme un simple élément de décor. Elle ne compte alors pas dans le nombre d'Unités pour le calcul du nombre de refus.

Meneur : Désormais, le surcôté pour dater un combattant du statut de Meneur n'entraîne plus aucune augmentation du nombre de dés de combat et du nombre de cran de Blessures. Les caractéristiques à considérer sont celles qui sont inscrites sur le profil de références. La Valeur stratégique définit donc ces deux paramètres propres à *Rag'Narok*.

Indépendant : Il est désormais impossible de créer un Indépendant en cours de jeu par le biais d'un sortilège ou d'un miracle. Aucun effet d'un sortilège ou d'un miracle ne doit donc modifier le profil d'une figurine de troupe qui nécessiterait par la suite sa différentiation pour une phase de corps à corps.

♦ DÉPLACEMENTS

Quart de tour : Lors d'un quart de tour, aucune figurine ne peut parcourir une distance supérieure à sa valeur MOU.

Retraite : Désormais, il faut considérer que cet ordre implique un mouvement d'au plus MOU cm.

Engagement : Une Unité qui engage un adversaire perd ses ordres, comme si elle venait d'être engagée.

Exemple : *Distorsion en phase de tir et d'incantation rapide* qui amène à engager une Unité adverse.

♦ DÉPLOIEMENT

a) Lors de l'approche, il est interdit de déployer une Unité à une distance inférieure ou égale au double de la valeur de Mouvement de la figurine bénéficiant du MOU le plus élevé au sein de l'Unité.

b) Cette distance est exceptionnellement nommée « portée de charge » pour la durée de l'approche.

c) Les Éclaireurs peuvent se déplacer de manière à pouvoir charger un ennemi au premier tour.

Entrée des réserves : Afin de généraliser l'entrée des réserves, chaque joueur désigne désormais en secret le(s) paquet(s) de cartes représentant la (les) Unité(s) qu'il désire essayer de faire entrer en jeu et les place à part. Une fois ce choix fait par les deux joueurs, chacun montre à son adversaire les cartes correspondant à ses réserves (face cachée) et fait les tests adéquats pour savoir quelle(s) Unité(s) peuvent entrer en jeu. Les réserves éventuelles ne sont pas placées immédiatement.

Les joueurs procèdent normalement au jet de tactique. L'entrée effective des éventuelles réserves a lieu juste après le jet de tactique.

Le nombre d'Unités pour le calcul des refus est égal à la somme des Unités déjà déployées et des Unités de réserve entrant en jeu lors du tour en cours.

Le vainqueur du jet de tactique a la main pour commencer le déploiement des réserves. Les refus utilisés lors de cette phase sont déduits de ceux utilisés lors de la phase de mouvements.

♦ INCANTATION

Rituel : Lorsqu'un joueur déclare initier un rituel, il doit procéder en trois étapes.

- Il désigne les membres du concile : le magister et son (ses) acolyte(s).
- Il désigne la cible du rituel.
- Il dépense le nombre fixe de gemmes requis pour le rituel, mais pas les gemmes pour améliorer ses chances de lancement. Si une partie du coût du rituel dépend de l'effectif de l'Unité ciblée, ce coût est dépensé au moment de la résolution du rituel, même si celui-ci est interrompu.

Le joueur n'a donc pas à nommer précisément le rituel avant sa résolution.

Contre-magie et absorption : Un magicien dans l'aire d'effet effective d'un sortilège au moment de son lancement est susceptible de contrer ou d'absorber le sortilège dès lors qu'il dispose d'une ligne de vue sur le lanceur.

Exemple : *Tapis de flammes, même si une partie de l'aire d'effet - la carte - se trouve à plus de 10 cm du lanceur.*

♦ COMPÉTENCES

Conscience : La portée de cette compétence est de M0U x 2 cm.

Éclaireurs : Ces combattants doivent se déployer hors de distance de marche de toute figurine ennemie, c'est-à-dire à plus de la valeur M0U des Éclaireurs.

Immunité/X : Un combattant (ou élément de jeu) disposant de cette compétence peut être pris pour cible par des effets contre lesquels il est immunisé. L'effet est résolu normalement, mais n'a aucun effet sur le combattant ou élément de jeu.

Exemple : *Un élément de décor bénéficiant de la compétence « Immunité/Tir » peut être ciblé par un tir d'artillerie à effet de zone. Ce tir n'a aucun effet sur l'élément lui-même, mais les figurines recouvertes par le gabarit sont affectées normalement.*

De même, en cas de jet de dispersion, l'élément de décor peut être touché, mais n'est pas affecté, contrairement aux figurines proches qui le sont normalement.

Inaltérable :

- Un tel engin est immunisé aux effets de jeu et capacités le ciblant directement s'il ne s'agit pas d'attaques au corps à corps ou de tirs.

Exemple : *Immunité/arme sacrée, fauconnier d'Alahan, dé du magistrat Griffon.*

- Un tel engin peut être pris pour cible par les effets de magie/divination/capacités. Le sortilège/miracle/capacité est résolu normalement mais il n'a aucun effet sur la structure Inaltérable.

Exemple : *Une structure Inaltérable peut être ciblée par une boule de feu. La boule de feu n'a aucun effet sur la structure, mais des figurines au contact peuvent être touchées par l'effet de zone de la boule de feu.*

- Un tel engin n'est pas immunisé contre les effets de jeu affectant son environnement, même s'il est affecté consécutivement à l'usage d'un de ces effets de jeu.

Exemple : *Pas d'immunité contre Mur de terre, Brume de l'aube, à Tombeau éternel.*

ARTEFACT/X : Un combattant pourvu de cette compétence peut être doté de X artefacts. La valeur X remplace le nombre d'artefacts dont le combattant peut normalement bénéficier (en fonction de son rang et de son statut).

***BRUTAL :** Les combattants dotés de cette compétence peuvent infliger des pénalités de charge à leurs adversaires, même suite à un engagement. Si tous les membres d'une Unité ne possèdent pas cette compétence, seul le facteur de domination des combattants dotés de Brutal est pris en compte lors d'un engagement.

CHANCE : L'usage de cette compétence peut être déclaré une fois par tour, juste après un jet de divination ou un test d'Initiative, Attaque, Défense, Tir, Courage, Discipline ou Pouvoir effectué avec le combattant qui la possède. Le test est annulé et relancé dans les mêmes conditions que le premier (nombre de dés, bonus, malus) ; il ne peut pas faire l'objet d'une autre relance, quel qu'en soit le résultat.

Cette compétence ne s'applique que si tous les combattants concernés par le test affecté la possèdent ; on considère alors qu'ils l'utilisent tous en même temps.

***CIBLE/X :** Si un combattant doté de cette compétence est désigné comme cible directe par un tireur ennemi, la valeur X associée à la compétence modifie la difficulté du test de Tir. Il peut s'agir d'un modificateur positif qui augmente la difficulté, ou d'un modificateur négatif qui la diminue.

DÉSENGAGEMENT/X : X indique la difficulté maximale des jets de désengagement du combattant. Cette compétence ne s'applique qu'aux désengagements effectués avec l'INI, pas aux désengagements en force. Pour que cette compétence s'applique, tous les combattants qui tentent le désengagement doivent en être dotés.

ESQUIVE : Les ☐☐ obtenus aux tests de Défense du combattant sont considérés comme étant égaux à ☐☐ et peuvent donc être relancés. Grâce à cette compétence, un ☐ obtenu après la relance d'un ☐☐ sur un test de Défense s'ajoute au résultat précédent.

***ÉTHÉRÉ :** Les combattants dotés de cette compétence bénéficient des avantages suivants :

- Pour chaque Blessure qui leur est infligée, 1d6 doit être lancé. Sur ☐☐ ou plus, la Blessure est ignorée.

- Ils ne subissent jamais de pénalités de charge, mais peuvent en infliger.
- Ils ne subissent jamais de pénalité de Mouvement due à la nature du terrain.
- Ils réussissent automatiquement tous leurs jets de désengagement.
- Ils peuvent passer à travers les obstacles, qu'il s'agisse d'un élément de décor ou d'une figurine. Ils ne peuvent cependant pas stationner « dans » un obstacle. Si un combattant Éthéré effrayant passe à travers un combattant ennemi, l'Unité de ce dernier doit effectuer un jet de Courage si elle n'est pas immunisée à la PEUR du combattant Éthéré.

SPECTRES D'ACHÉRON

Le texte sur la capacité spéciale des spectres d'Achéron « Les valeurs de vie » (cf. *Rag'Narok* p.166) est remplacé par le suivant :

« Les spectres d'Achéron sont dotés de la compétence "Éthéré". Lorsqu'un spectre effectue un jet de Blessures, [5] est considéré comme étant égal à [3] et peut donc être relancé. En outre, [1] après la relance d'un jet de Blessures n'est pas considéré comme un échec automatique. »

***FAROUCHE/X** : Si tous les membres d'une même Unité sont dotés de cette compétence, ils bénéficient de +1 au résultat final de leurs tests d'Initiative, Attaque et Défense tant que leur Unité se trouve à une distance supérieure ou égale à X cm de toute Unité amie.

FÉROCE : Lorsqu'un combattant doté de cette compétence n'inflige aucune Blessure à son adversaire suite à un jet de Blessures au corps à corps, le résultat doit être lu une ligne plus bas. Si [1] est obtenu après la relance d'un jet de Blessures, le résultat du jet est donc lu sur la ligne 2. Cet effet peut être cumulé avec tout autre effet similaire. Il est donc possible de lire le résultat d'un jet de Blessures plusieurs lignes plus bas.

FINE LAME : Un combattant doté de cette compétence ne considère pas un [1] comme un échec automatique sur ses tests d'Attaque (même si ce résultat intervient après avoir relancé le premier résultat).

FOCUS : Lors d'un test de Pouvoir, un [5] est considéré comme étant égal à [3] et peut donc être relancé. Grâce à cette compétence, un [1] obtenu après avoir relancé un [3] sur jet de POU s'ajoute au résultat précédent.

***FORCE EN CHARGE/X** : Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue une charge, sa FOR est remplacée par X. Cette modification s'applique jusqu'à la fin du tour et ce, même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation de la mêlée. Tous les modificateurs liés aux divers effets de jeu s'appliquent de façon normale à cette nouvelle FOR.

ILLUMINÉ : Lors d'un jet de divination, un [5] est considéré comme étant égal à [3] et peut donc être relancé. Grâce à cette compétence, un [1] obtenu après avoir relancé un [3] sur un jet de divination s'ajoute au résultat précédent.

***INÉBRANLABLE** : Un combattant doté de cette compétence ne subit jamais de pénalités de charge.

INFILTRATION/X : Cette compétence est activée juste avant le jet de Tactique du premier tour de jeu. Le combattant peut alors être déplacé d'une distance maximale égale à X. Ce déplacement est effectué au palier 0 et dans n'importe quelle direction. Il ne permet pas d'engager un adversaire, mais peut conduire le combattant à sortir de sa zone de déploiement et même à entrer dans celle de l'ennemi.

Ce déplacement est effectué en dehors de toute phase de jeu, il ne nécessite aucun ordre préalable et ne limite pas les possibilités d'action normales de l'Unité lors du premier tour de jeu.

Cette compétence ne s'applique que si tous les membres de l'Unité la possèdent.

Si des Unités adverses peuvent bénéficier de cet effet, c'est le perdant du jet de Tactique de la phase de déploiement qui doit déplacer ses Unités en premier.

***INSENSIBLE/X** : Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est ciblé par un sortilège (ou un miracle) adverse ou se trouve dans son aire d'effet, le joueur qui le contrôle doit lancer 1d6. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le combattant ne subit pas l'effet. Cela ne signifie pas que ce dernier est annulé, mais simplement que le combattant y échappe.

Cette compétence est inefficace contre les effets des rituels et des communions.

***INVOCATEUR/X** : Un combattant doté de cette compétence bénéficie d'un bonus égal à X au résultat final de tous ses tests de Pouvoir ou jets de divination destinés à invoquer un ou plusieurs combattants.

***NÉGATION** : Un combattant doté de cette compétence n'a pas besoin de voir sa cible lorsqu'il exerce la censure ou la contre-magie.

PARADE : Un combattant doté de cette compétence ne considère pas un [1] comme un échec automatique sur ses tests de Défense (même si ce résultat intervient après la relance du premier).

***PIÉTÉ/X** : Les fidèles dotés de cette compétence peuvent conserver jusqu'à X points de F.T. d'un tour sur l'autre s'il leur en reste en réserve au moment de calculer leur nouvelle F.T.. Cette réserve ne peut être que de deux points d'un tour sur l'autre.

PRÉCISION : Lors des tests de Tir, un [5] est considéré comme étant égal à [3]. Grâce à cette compétence, un [1] obtenu après avoir relancé un [3] sur test de Tir s'ajoute au résultat précédent.

***PRÉVISIBLE** : Les ordres d'une Unité dont au moins l'un des membres est doté de cette compétence sont toujours disposés face visible et non face cachée.

***RÉCUPÉRATION/X** : Après chaque jet de récupération de mana et quel que soit le résultat de ce dernier, le magicien regagne en plus un nombre de gemmes égal à X. Les gemmes doivent être issues d'un Élément qu'il maîtrise. Cette compétence ne permet pas au magicien de posséder plus de gemmes que le maximum autorisé par sa réserve de mana.

RÉFLEXES : Lors d'un jet d'INI, un [5] est considéré comme étant égal à [3] et peut donc être relancé. Grâce à cette compétence, un [1] obtenu après avoir relancé un [3] sur test d'Initiative s'ajoute au résultat précédent.

RÉORIENTATION : Un combattant doté de cette compétence peut se réorienter librement au début de n'importe quelle phase de jeu. Cette réorientation n'est pas considérée comme un déplacement. Cette compétence ne peut pas être utilisée lorsque le combattant est en contact socle à socle avec un adversaire. Pour qu'une Unité puisse être réorientée de cette façon, tous ses membres doivent être dotés de Réorientation.

RÉSOLUTION/X : L'usage de cette compétence peut être déclaré une fois par tour, juste avant un test d'Initiative, Attaque, Défense ou Courage du combattant qui en est doté. Le résultat final du test est augmenté de X points.

Lorsque cette compétence est utilisée, tous les combattants concernés par le jet doivent posséder Résolution/X. Si certains combattants concernés par le jet possèdent une valeur X différente pour cette compétence, c'est la valeur la plus faible qui est prise en compte.

Exemple : Une Unité est composée de combattants dotés de Résolution/1 et d'un Indépendant doté de Résolution/2. Le joueur qui contrôle cette Unité décide de recourir à cette compétence pour un test de Courage. Cela est possible car tous les combattants concernés par ce jet sont dotés de la compétence. En revanche, le bonus au résultat de ce jet ne sera que de +1.

RIGUEUR : Les ne sont pas des échecs automatiques sur les tests de Discipline d'un combattant doté de cette compétence (même si ce résultat intervient après la relance du premier).

***SOIN/X :** L'usage de cette compétence est déclaré une fois par tour, juste après un jet de Blessures infligé à un membre de l'Unité où se trouve le combattant doté de Soins/X. Il peut s'agir du soigneur lui-même. Id6 est lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à X, le nombre de Blessures infligées au combattant désigné est diminué de -1 (minimum : 0).

Un combattant ne peut utiliser cette compétence ou bénéficier de ses effets qu'une fois par tour.

Cette compétence ne peut pas être utilisée sur une cible dotée de points de Structure.

STRATÈGE : Un combattant doté de cette compétence bénéficie des avantages suivants :

- Il génère à chaque tour un Ordre de plus qui peut être attribué à son Unité ou à toute Unité de son camp et de son peuple dans son aura de commandement. Cet effet s'applique même si le combattant n'est pas doté de la compétence « Commandement/X ». Cet Ordre s'ajoute à celui éventuellement généré par le Meneur de l'Unité (que le combattant Stratège assume cette fonction ou pas). Cette compétence ne permet cependant pas de dépasser le maximum de 2 Ordres pour une même Unité.
- Toute Unité de son camp et de son peuple présente dans son aura de commandement bénéficie de +1 au résultat final de tous ses jets pour adopter une Tactique (quelle que soit la caractéristique testée).

***TIR D'ASSAUT :** Les combattants dotés de cette compétence peuvent tirer tout en effectuant une charge ou un engagement.

Ce type de tir ne peut être résolu que si l'Unité a reçu un ordre de charge, course, marche ou contre-charge.

Les tireurs doivent cependant posséder une ligne de vue sur leur cible au début de leur déplacement. Le tir est résolu avant que l'Unité soit déplacée, en respectant les règles suivantes dans l'ordre indiqué :

- Le tir doit viser l'Unité ciblée par la charge ou l'engagement ;

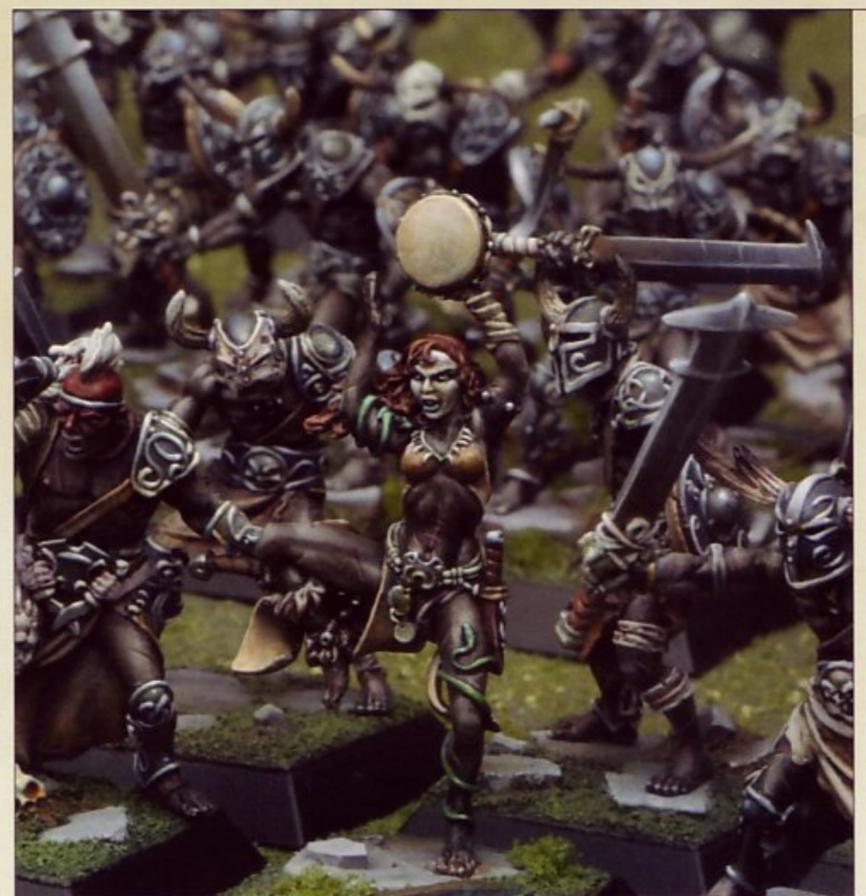
- La distance entre les tireurs et leur cible doit être mesurée avant le tir. Les tireurs qui ne se trouvent pas à portée de charge ou d'engagement ne peuvent pas tirer. Les portées de tir de l'arme ne sont pas prises en compte, on considère que le tireur fait feu dès qu'il arrive à portée de sa cible ;
- Si l'Unité des tireurs doit effectuer un test de Courage pour pouvoir charger sa cible, le test doit être tenté avant le tir. En cas d'échec, les tirs n'ont pas lieu ;
- Les tirs sont résolus avec une difficulté de 7. Aucun autre modificateur (mouvement, Taille de la cible, etc.) ne peut changer cette difficulté ;
- Si l'Unité ciblée doit effectuer un test de Courage face à celle des tireurs, le jet doit être effectué après la résolution du tir.

Un combattant ne peut effectuer qu'un seul tir d'assaut, quel que soit le nombre de tirs auquel ses compétences et son équipement lui donnent droit.

Si l'Unité ciblée est anéantie par le tir, l'Unité de tireurs peut rediriger son assaut vers une autre cible, mais ne peut pas effectuer un second tir d'assaut. Dans ce cas, les règles utilisées sont les mêmes que lorsqu'une Unité effrayante redirige son assaut après avoir mis son adversaire en fuite.

***VISÉE :** Lorsqu'un combattant doté de cette compétence résout un Ordre « Tir » sans s'être déplacé ni réorienté lors du même tour, chacun de ses échecs sur un test de Tir réalisé avec l'arme à distance mentionnée sur sa carte peut être relancé une fois. Le nouveau résultat annule le précédent et doit être conservé. Il ne peut pas être relancé.

***VULNÉRABLE :** Les jets de Blessures infligés à un combattant doté de cette compétence sont lus une ligne plus bas dans le tableau des Blessures. Si le combattant bénéficie d'un effet qui lui permet de lire les résultats des jets de Blessures qui lui sont infligés une ligne plus haut (comme la compétence « Dur à cuire ») les deux effets s'annulent mutuellement. Si, à l'inverse, le combattant subit un effet similaire à celui de Vulnérable (s'il est frappé par un adversaire qui bénéficie de la compétence « Fléau/X » contre lui par exemple), les deux effets se cumulent et le jet de Blessures est lu deux lignes plus bas.



LUTTE D'INFLUENCE

Note : Ces trois missions peuvent être jouées indépendamment ou en campagne. Dans ce dernier cas, il suffit d'appliquer les règles présentées dans Nemesis (cf. p. 17).

Ambrosius n'aimait pas ce qu'il faisait. Le vénérable n'appréciait guère la manipulation des Ténèbres. Pourtant, les ordres étaient clairs : la loge devait prendre le contrôle de ce laboratoire pour mieux comprendre la menace du code Hybrid.

Tandis que l'artificier Zime s'affairait sur les mécanismes, le Vénérable pouvait deviner qu'à quelques pièces de là, un clone faisait de même, désireux de libérer ses semblables...

OBJECTIFS

Griffons et Scorpions luttent pour se rendre maîtres du laboratoire SO-34. Pour cela, ils doivent prendre le contrôle de mécanismes stratégiques au sein du complexe. Ces mécanismes sont représentés par des pions Objectif.

Pour contrôler le laboratoire, chaque camp doit activer les pions Objectif placés sur le plateau de jeu. Lorsqu'un joueur fait cela, il retire le pion du plateau et le conserve. Une fois tous les pions activés, la partie s'arrête et chaque joueur fait le décompte des chiffres inscrits sur les pions en sa possession. Celui des deux qui obtient le total le plus élevé remporte la victoire.

INSTRUCTIONS

Pour cette mission, les différentes pioches ne peuvent contenir que des cartes Communes.

COMPOSITION DES GROUPES DE COMBAT

	GRIFFONS	SCORPIONS
TOTAL DE CLASSES	9	8
EFFECTIF	5	6

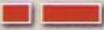
PIÈGES

Aucun pion Piège n'est utilisé dans cette partie.

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission n'utilise aucune règle spéciale.



-  Zone de déploiement Scorpions
-  Zone de déploiement Griffons
-  Portes
-  Passages
-  Événement
-  Objectifs
-  Décombres



COURSE MORTELLE

L'hybrid progressait silencieusement dans le boyau souterrain. Les instructions implantées au moment de sa naissance le poussaient à avancer vers le levier. Son instinct programmé lui soufflait qu'actionner ce mécanisme permettrait d'annihiler tous les ennemis de sa race. Soudain, le clone fit volte-face et surprit un répurgateur qui se faufilait dans son dos. Les deux combattants jetèrent un regard vers le levier. Ils étaient prêts à donner leur vie pour remporter cette course mortelle.

OBJECTIFS

Le laboratoire SO-34 cache un fabuleux – ou terrible ? – trésor en son sein. Pour l'obtenir, il faut activer une série de leviers, afin de débloquent les portes qui le protègent. Le secret est représenté par le sixième pion Objectif. Le joueur qui active ce pion remporte la victoire.

INSTRUCTIONS

Les cartes Événement ne sont pas utilisées dans cette mission.

Note : Du fait de la taille des accès, aucune figurine montée sur un socle de Créature ou de Grande Créature ne peut être utilisée dans cette mission.

COMPOSITION DES GROUPES DE COMBAT

	GRIFONS	SCORPIONS
TOTAL DE CLASSES	8	8
EFFECTIF	6	10

PIÈGES

Aucun pion Piège n'est utilisé dans cette mission.



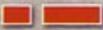
RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise les règles spéciales des salles d'objectifs « Armurerie » et « Génothèque ».

Les leviers qui actionnent les cinq portes sont représentés par les cinq premiers pions Objectif. Lorsqu'un de ces pions est activé, la porte correspondante s'ouvre et le pion est retiré de la partie. Les objectifs doivent donc être activés dans l'ordre pour atteindre le dernier pion – le 6 – et remporter la victoire. Seul un combattant de Classe I ou supérieure peut activer ce sixième objectif.

Aucun effet de jeu autre que l'activation du pion associé ne permet d'ouvrir une des cinq portes. De même, une fois ouvertes, ces portes ne peuvent être refermées.



-  Portes
-  Passages
-  Portes spéciales
-  Objectifs
-  Décombres
-  Piliers



CODE SECRET



Le répurgateur et le clone se faisaient face, mais leurs armes étaient baissées. Se battre était inutile ; le dispositif alchimique qui renfermait tous les secrets du laboratoire SO-34 ne s'ouvrirait qu'avec le bon code. Les deux guerriers se remémorèrent leur exploration du complexe. Des notes y étaient sûrement cachées, indiquant le code.

OBJECTIFS

Chaque camp doit découvrir le code secret du laboratoire en retrouvant les notes dispersées dans celui-ci. Ces notes sont représentées par des pions Objectif. Le premier joueur qui active la machine grâce au code remporte la victoire.

INSTRUCTIONS

Lors de la mise en place du plateau de jeu, les joueurs prennent les six pions Objectif et les dissimulent sous des pions . Ils les mélangent et les répartissent aléatoirement sur le plateau de jeu, aux emplacements indiqués sur le plan, toujours face couverte.

Les joueurs déterminent ensuite (toujours aléatoirement) le code secret du laboratoire. Pour cela, ils utilisent six pions d'activation ou Tir adroit  numérotés de 1 à 6. Ils mélangent ces pions face cachée et en tirent trois au sort. Ces trois pions sont révélés et constituent le code secret du laboratoire. Ils sont classés dans l'ordre de leur tirage, de gauche à droite, et sont placés face visible par tous les joueurs à proximité du plateau de jeu.

COMPOSITION DES GROUPES DE COMBAT

	GIFFONS	SCORPIONS
TOTAL DE CLASSES	9	8
EFFECTIF	5	6

PIÈGES

Aucun pion Piège n'est utilisé dans cette mission.

RÈGLES SPÉCIALES

Bien qu'ils soient dissimulés, les pions Objectif sont activés selon les règles habituelles. Lorsque c'est le cas, le joueur qui active le pion regarde celui-ci sans le montrer à son adversaire. Cela fait, il le remet à sa place, face couverte par le pion .

Pour accéder au trésor de SO-34, chaque joueur doit amener un de ses combattants dans la salle d'objectifs « Cœur du laboratoire ». À ce moment, il annonce à son adversaire qu'il entre le code et dévoile un à un les trois pions Objectif. Si la séquence révélée correspond au code, le joueur remporte la victoire. Sinon, celle-ci revient à son adversaire.

-  Zone de déploiement Scorpions
-  Zone de déploiement Griffons
-  Portes
-  Passages
-  Événement
-  Débris
-  Pilier



Note : Les pions Objectif doivent être dissimulés sous les pions Événement représentés sur le plan.



LA GUILDE DES VOLEURS

Les règles détaillées ci-dessous complètent l'article *La Guilde des Voleurs* présenté dans la rubrique *Univers* de ce volume de *Cry Havoc*. Elles accompagnent les trois cartes de références suivantes : *brigand cadwë*, *furet cadwë* et *voleuse arcanique*.

RÈGLES GÉNÉRALES

Les combattants de Cadwallon sont affiliés soit à la milice, soit à l'une des guildes qui règnent sur la Cité des voleurs. Ils peuvent être joués de deux façons.

En tant qu'armée de Cadwallon

Si le corps principal de l'armée est issu de Cadwallon, n'importe quel combattant de Cadwallon peut être enrôlé, que son rang porte la mention « Milice » ou le nom d'une quelconque guilde. Une armée de Cadwallon n'a droit à aucun Allié. Elle peut toutefois engager des Mercenaires dans les conditions décrites dans les règles. Dans ce type d'armée, les combattants Mercenaires de Cadwallon sont assimilés à la milice.

En tant qu'Alliée

Pour jouer des combattants de Cadwallon en tant qu'Alliés d'une autre armée, leur guilde d'origine doit être définie. Cette dernière doit pouvoir s'allier à l'armée principale. Une armée ne peut faire appel qu'à une seule guilde en tant qu'Alliée et au moins un combattant affilié à celle-ci doit être enrôlé. Le reste des troupes de Cadwallon peut ensuite être choisi parmi les combattants de la guilde sélectionnée ou parmi ceux de la milice.

Quelle que soit la façon dont ces combattants sont joués, les règles concernant la constitution des armées à *Confrontation* et à *Rag'Narok* s'appliquent.

La guilde des Voleurs

Alliances : Limbes d'Achéron, elfes akkyschans, alchimistes de Dirz, dévoreurs de Vile-Tis, gobelins de No-Dan-Kar, Lions d'Alahan, nains de Tir-Nâ-Bor.

Élément primaire : Air.

Élément interdit : Aucun.

FURET CADWË

Les chefs de bande accordent toujours une attention particulière à leur furet, le voleur chargé de partir en éclaireur dans les situations périlleuses. La plupart des furets sont des enfants ou des adolescents et deviennent de simples voleurs une fois leur croissance achevée. Certains, en



revanche, ne perdent rien de leur souplesse et de leur discrétion une fois parvenus à l'âge adulte. Riches de leur expérience, ils sont courtisés par les bandes les plus prestigieuses.

Chaque furet cadwë présent dans l'armée permet de désigner jusqu'à trois brigands cadwës de son camp lors de la constitution des armées. La Valeur stratégique (en P.A.) de chaque brigand est augmentée de trois points et ils acquièrent la compétence « Éclaireur ».

À *Rag'Narok*, les furets cadwës dotés du statut de Meneur peuvent être placés à la tête d'Unités de brigands cadwës.

VOLEUSE ARCANIQUE

Fers de lance de la guerre qui oppose leur guilde à celle des Usuriers, les voleurs arcaniques ont la lourde tâche d'affronter les magiciens et leurs pièges mystiques. Justiciers éphémères, ils risquent leur vie et leur âme pour porter quelques coups au Roi des cendres.

Les voleurs arcaniques bénéficient des règles suivantes.



Tueur de mana : Tout magicien qui encaisse un jet de Blessures suite à une attaque ou un tir d'un voleur arcanique subit -3 au jet de récupération de mana jusqu'à la fin du tour. Un magicien ne peut être affecté par ce malus qu'une fois par tour.

Onde de perturbation : Chaque voleur arcanique peut déclencher une onde de perturbation lors de son activation, avant ou après son déplacement. Tout magicien ennemi présent à 15 cm ou moins du voleur au moment de l'activation de cette capacité subit -1 à ses tests de Pouvoir jusqu'à la fin du tour. Ce malus n'est pas cumulatif si plusieurs voleurs arcaniques sont à portée.

En contrepartie, le voleur arcanique bénéficie de la compétence « Éphémère/5 » jusqu'à la fin du tour.

LES REIS-VOLEURS

Il n'y a pas assez d'adjectifs ni de noms d'oiseaux pour décrire les membres de la guilde des Voleurs de Cadwallon. Tour à tour crapules et héros, justiciers et criminels, ils suscitent invariablement des sentiments passionnés, de l'amour à la haine. Pour beaucoup, ils incarnent le rêve et l'aventure.

Les combattants de la guilde des Voleurs ont accès aux effets de jeu suivants. La mention « Solo » concerne les effets de jeu qui peuvent influencer les capacités « Solo ». Le coût (en P.A.) indiqué après le nom de chaque capacité s'ajoute à celui du combattant qui en est doté. Il ne modifie pas le nombre de Blessures et de dés de combat à Rag'Narok.

« Mon maître me disait toujours de ne jamais voler les magiciens. De deux choses l'une : ou bien c'était un froussard, et je fracasse la tête de qui-conque dira ça de lui, à part moi, ou bien il voulait se garder la meilleure

part du gâteau. C'est qu'on en trouve des choses sous les robes des magiciens ! Faut juste courir plus vite qu'une boule de feu... »

Solo/Receleur (5 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant associé à la guilde des Voleurs. Son usage est déclaré une fois par tour, lors de l'activation du combattant et lorsque ce dernier est au contact d'un fidèle/magicien ennemi. Id6 est lancé.

- [1 dieu] [1 dieu] [1 dieu] : Rien ne se passe.
- [2 dieux] [2 dieux] [2 dieux] : Le joueur pioche une carte de miracle/sortilège au hasard parmi celles que possède le fidèle/magicien ciblé. Le miracle/sortilège tiré au sort ne peut pas être utilisé jusqu'à la fin du tour. Receleur est sans effet sur les miracles/sortilèges qui ont été utilisés lors d'un tour précédent et dont les effets s'appliquent pendant le tour en cours.

Un fidèle/magicien donné ne peut être ciblé par cette capacité qu'une fois par tour.

« On a fait tout un plat de la mort d'Aghovar. Certains n'y croyaient pas et l'ont cherché des semaines durant. Le temps a passé et chacun a fait le deuil du plus beau voleur qu'Aarklash ait jamais porté... Eh ben, tu sais quoi ? Moi, je n'y crois toujours pas, à sa mort ! J'ai connu "le Diable" au sortir de son compagnonnage : il possédait une veine fabuleuse, incroyable, de quoi dresser un bûcher pour sorcellerie. Aghovar veille sur les siens, à ce qu'on dit. »

Solo/Veine légendaire (Spécial) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Personnage associé à la guilde des Voleurs. Sa valeur (en P.A.) est égale à 2 x RES inscrite sur la carte du combattant. Son usage est déclaré une fois par partie, avant la résolution d'un jet de Blessures à l'encontre du Personnage. Le jet n'inflige aucune Blessure.



FENGGAR POING D'AIRAIN

7,5
2
4-7
5-10
6
8

Équipement : Armure, Chaudière, Arme, Vapeur / MQU, FOR, PEUR, Compétences : Dix à cune, Autorité, Adapte de la Terre et de l'Eau / Tellurique, Forge
Rang : Adeptes nain, Confédération d'airain.

89

FURET CADWE

12,5
4
4-3
4-3
3
4
2

« Vous chasse à ce soir... »
Équipement : Poisson, H&K, Pierre 10-15-20
Compétences : Escarmouche, Instinct de survie
Rang : Vétéran de Cadwallon, Guide des Voléurs

22

VOLEUSE ARCANIQUE

10
4
5-7
4-3
3
6
3

« J'inspire les Ténées... »
Équipement : Arme / FOR 5,5
Rang : 15-30-45
Compétences : Assassin, Bravoure, Ruse, Spécial de Cadwallon, Guide des Voléurs

29

BRIGAND CADWE

10
3
2-4
3-4
3
3
3
1

« Le honneur de la vie... »
Équipement : Arc / FOR 3
Rang : 20-40-60
Compétences : Boute-essaim
Rang : Régulier de Cadwallon, Guide des Voléurs

17

YAKUSA LE REBELLE

10
6
7-8
6-7
6
2

Compétences : Instinct de survie, Capacité d'adaptation, Résistance, Intelligence tactique, Ruse
Rang : Chef de Clan, Chevalier, Clan Yakuza

107

FRAPPE DU DEMON

Vies : Squallés, Cadeu
Portée : 20 cm
Difficulté : 7
Durée : jusqu'à la fin du tour
Arm d'effet : Un combattant ami
Fréquence : 2

Peut chaque fois d'attaque de la cible, le joueur qui la possède doit annoncer un chiffre entre 1 et 8. Si le résultat du dé est égal ou supérieur au chiffre annoncé et que l'attaque est réussie, le résultat final du jet de Blessures qui à ensuite été augmenté d'un nombre de points égal au chiffre annoncé.
Ce sortilège ne peut être utilisé qu'à Dambardant.

2
9

© Copyright RACKHAM, 1999-2002, tous droits réservés

LO'NUA

10
4
4-4
3-4
6
2

« Je vous bénisse les mortels... »
Compétences : Instinct de survie, Chance, Instinct des Ténées, Magie noire
Rang : Inne d'Achame, Jinn

40

SUMOTORO LA BRÛTE

12,5
6
5-10
6
4

Compétences : Instinct de survie, Héritage, Force physique, Capacité d'adaptation, Coup de maître / Jinn
Rang : Champion Cadwallon des peccés, Clan Yakuza

118

TENACITÉ DES MANES

Vies : Squallés, Cadeu
Portée : 20 cm
Difficulté : 7
Durée : jusqu'à la fin du tour
Arm d'effet : Un mana d'une armée
Fréquence : 2

La cible de ce sort bénéficie de la compétence « Achame ».
Exceptionnellement, un mana d'une armée qui gagne « Achame » grâce à ce sort peut utiliser la compétence « Regeneration X » s'il a été tué net pendant le tour. Dans ce cas, si son premier jet de Regeneration X est réussi, il passe en Blessure critique.
Ce sortilège ne peut être utilisé qu'à Dambardant.

2
8

© Copyright RACKHAM, 1999-2002, tous droits réservés

YAKUSA LE REBELLE

10
6
7-8
6-7
6
5

Compétences : Instinct de survie, Capacité d'adaptation, Résistance, Intelligence tactique, Ruse
Rang : Chef de Clan, Chevalier, Clan Yakuza

107

HOLOK, GUERRIER CHACAL

10
4
7-10
6-8
6
4

« Prenez garde à vous de la victoire... »
Compétences : Instinct de survie, Fatigue, Force physique, Coup de maître / Jinn
Rang : Champion, Vétéran d'acier, Taciturne

88

Cry HAVOC!

- 2 CAMPAGNE CONFRONTATION 1 : LES YEUX DE L'IDOLE
- 6 RÈGLES CONFRONTATION 1 : JOUER À TROIS
- 8 CLAN GOBELIN : YAKUSA
- 9 ARMÉES : ZOUKHOÏ
- 18 ARMÉES DU RAPPORT DE BATAILLE
- 20 RÈGLES / NOUVELLES COMPÉTENCES POUR RAGNAROK
- 24 MISSION HYBRID : LUTTE D'INFLUENCE
- 26 MISSION HYBRID : COURSE MORTELLE
- 28 MISSION HYBRID : CODE SECRET
- 30 CADWALLON : LA GUILDE DES VOLEURS

AIDES DE JEU Volume 07

« PAS DE QUARTIER ! »
 FENCEZ, CHARGEZ ET ABRELIVEZ-VOUS
 AUX CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM !

RACKHAM

Prix: 20€
 ISBN: 2-915556-21-0

 9 782915 556216

Aides de jeu volume 05 ne peut être vendu séparément de Cry Havoc 1 volume 07.