Barbares et Amazones

Listes d'armée pour **HÉROS**

Pierre MIKO

Barbares

Aggressivité : 3

1-4 Zone steppique, 5-6 Zone forestière

Général Irr., 8 pts.	**1**
Sous général Irr., 13 pts.	**0-1**
Sous général allié Irr., 8 pts.	**0-1**
Remplacer le général en chef ou un sous général par Conan +20 pts. ou Conan en tant que Champion, 20 pts.	**0-1**
Shaman : 1 pt. + magie	
Guerriers : Irr Wb(F)> 4 pts	**40-100**
Anciens aventuriers, gladiateurs et mercenaires : Reg Ax(S) 5 pts. ou Reg Bd(F) 7 pts.	**0-8**
Si Ax(S), les monter 1 pt.	**0-8**
Harceleurs : Irr Ps(O), 2 pts.	**2-12**
Chevaucheurs de mammouths : Irr El(O)>, 16 pts.	**0-(4+2 par général barbare allié)**
Fidèles tigres à dent de sabre : Irr Be(O), 10 pts.	**0-2**
Aventuriers Irr. Av(O), 10 pts.	**0-1**

Alliés néanderthaliens :

Sous général allié néanderthalien, Irr. 5 pts.	**1***
Shaman matriarcale néanderthalienne, 1 pt. + magie	**0-1**
Chasseurs : Irr Ps(P) 2,5 pts.	**2-8***
Troupeaux affolés : Irr Exp(O), 7 pts.	**0-1 par Chasseurs**

Alliées amazones : liste Amazones

Note : des Barbares alliés peuvent toujours choisir des Mammouths.

Amazones

Agressivité 3

1-3 Zone steppique, 4-6 Zone littorale

Général Amazone : Irr, 10 pts.	1
Remplacer le général par Hippolyte +10 pts.	
Sous général : Irr, 5 pts.	0-1
Sous général allié : Irr. 5 pts.	0-2
Prêtresse : 8 pt. + Magie	0-1
Les Amazones utilisent la magie antique.	
Nobles : Irr Cv(O), 7 pts.	3-7
Cavalières : Irr Lh(O), 5 pts.	12-32
Guerrière des clans : Irr Ax(O), 3 pts.	30-100
Les armer mieux, Irr Ax(S), 4 pts.	0-20
Les civiliser un peu, Irr Ax(X), 3 pts	0-toutes
Harceleuse : Irr Ps(I), 1 pt.	2-12
Les armer mieux Irr Ps(S) , 3 pts.	0-toutes
Archères : Irr Ps(O), 2 pts.	8-20
Aventurières : Irr Av(O), 10 pts	0-1
Maris, concubins, et autres poids morts	0-6
Irr Hd(O), 1 pt.	
Centaures : Irr Be (O) 9 pts.	0-2
Pirogues monoxyles : Irr Bts(I) [Ax, Ps], 1 pt.	0-4

Alliés barbares : liste Barbares

Alliés achéens ou troyens : liste Grecs héroïques

Règles spéciale

Troupes offensives

Les troupes marquées d'un « > » ajoutent 1 à leur résultat final de combat quand elles obtiennent un score supérieur à celui de l'adversaire.

Troupes impétueuses

Les troupes marquées d'un ***I*** sont impétueuses, même si la règle de base ne les considère pas comme telles.

Troupes magiques

Les troupes marquées d'un –1/ obligent l'ennemi à soustraire 1 à tous ses jets d'attaque contre elles du fait de leurs pouvoirs magiques.

Personnages barbares

Les généraux barbares sont largement au-dessus de la moyenne humaine pour ce qui est des capacités physiques. Élevés au lait de mammouth, passant des heures à tourner de grosses roues en bois dans des endroits déshérités, ils consacrent la plus grande partie de leur jeunesse à jouer au gladiateur, au chasseur de monstre et leurs premiers émois sexuels impliquent généralement le massacre d'une garnison maléfique complète, y compris les magiciens et les animaux familiers. Notons, néanmoins, que le physique des prisonnières à secourir justifie largement ces mesures extrêmes.

Pour refléter leurs prouesses, les personnages barbares suivent les règles spéciales suivantes :

- Les généraux barbares ont une capacité de combat de +2 au lieu de +1 normalement. Ceci s'applique à d'éventuels champions combattants ou personnages féminins, mais pas aux shamans dont la capacité de +1 implique déjà quelques capacités magiques.
- Les personnages barbares ne sont pas affectés par la peur, capacité qu'ils transmettent aux unités qu'ils mènent.
- Un personnage ennemi blessé par un personnage barbare sauf shaman ajoute 1 à son jet de blessure.
- Un personnage barbare blessé ôte 1 au jet de blessure sauf blessure critique.

Conan :

Un pion Conan est fourni pour représenter non seulement le personnage de Howard, mais aussi tous les Thrudd, Zoïdd et autres machines à tuer absolument invraisemblables.

Conan possède un très généreux facteur de combat de +3 (3 si seul). Un personnage blessé par Conan ajoute 3 au jet de blessure, et Conan retire 3 à ses propres blessures.
Qui plus est, Conan est doué d'une chance invraisemblable : il peut ignorer toute blessure ou capture s'il fait un 4+ sur 1D6. S'il devait être capturé et que son unité , il est placé sur une unité avec les priorités suivantes : adjacente, à moins de 6 hexagones, une unité qui n'est pas au contact et pas plus près que lui du bord de carte adverse. Si aucune unité de ce type n'est disponible, Conan va boire une bière et est considéré comme éliminé.

Il dispose de 2 PA personnels.
S'il est un champion, il ne peut pas commander d'unités, autre qu'une unité d'Aventuriers.

Il disperse toute magie qui pourrait lui être nuisible, directement ou en affectant l'hexagone où il se trouve. Sur 3+, le sort est dissipé et les points de magie perdus.
Conan n'est pas affecté par le –1/ des créatures magiques.

Il vaut 20 points d'armée supplémentaires comme général, 20 comme champion et 2 EP comptés dans le corps du général en chef ou du général barbare s'il s'agit d'un allié.

Alliés néanderthaliens

- La magicienne néanderthalienne peut utiliser la magie shamanique.

- Les minima marqués * ne s'appliquent que si plus d'un pion de Néanderthaliens est utilisé. Dans ce cas, tous les Néanderthaliens doivent être dans le même corps qui ne peut pas contenir d'autres unités sauf des

Aventuriers. Sinon, un unique pion de Ps(P) peut être placé dans un corps au choix, sauf alliés non barbares.

- Les Ps(P) sont des chasseurs : ils sont considérés comme (S) quand ils sont dans des terrains boisés. Ils ajoutent 1 à leur potentiel de combat contre les Lurkers, Bêtes, Béhémoths, Éléphants et Volants. Ils sont (I) contre les Bd, Wb, Ax, Sp et (O) dans tous les autres cas.

Personnages amazones :

Les personnages amazones suivent la règle normale.

Hippolyte : fille d'Arès et d'Harmonie, la reine des Amazones possédait une ceinture merveilleuse, don de son père, ceinture qu'elle donna par amour à Héraclès (C'était une guerrière assez puissante pour qu'il jugea bon d'éviter l'affrontement). Malheureusement, Héra sema la discorde entre le héros et les Amazones et Hippolyte périt dans la bataille.

Hippolyte dispose des capacités particulières suivantes :

-Elle remplace la générale en chef Amazone.

-Elle dispose d'une capacité de combat de +2.

-Elle ignore toute destruction, capture ou blessure sur un jet de 5+ sur 1D6. En cas d'encerclement ou destruction d'une unité qu'elle mène, elle est disposée à 4 hexagones de distance au maximum sur une unité amie ou sur un hexagone libre en direction de son bord de carte. Si c'est impossible, elle est considérée comme tuée.

-Fille d'Arès, dieu de la guerre, elle peut exiger de son père une fois par partie de remplacer son dés de PA par le maximum autorisé (5 PA, 6 si des dés de moyenne ne sont pas autorisés).

-Elle vaut 20 points d'armée.

Nouveaux types de troupe

-DIEUX (Gd pour God) : Troupe à pied

Il arrive que dans certaines circonstances des êtres surnaturels d'une très grande puissance décident de se mêler au commun des mortels pour participer à une bataille ou sont envoyés par des êtres encore plus puissants qui pour une raison ou une autre considèrent que leurs intérêts sont en jeu sur le plan matériel. Ce sont des créatures extrêmement puissantes, mais qui dont l'existence hors de leur plan spirituel d'origine est souvent instable quand eux-mêmes ne sont pas complètement incontrôlables.

Classes

Les dieux sont très différents en termes de capacités selon les listes, mais on peut considérer le classement suivant :

Supérieur : des dieux, déesses ou archanges majeurs habitués à prendre régulièrement part à des batailles, tels Tulkas, Saint-Georges ou Thor.
Ordinaires : des dieux capables de s'incarner temporairement et ne craignant pas de le faire si leurs intérêt vitaux sont en jeu, comme Apollon.
Inférieurs : des seigneurs démons, des dieux plus instables pour une raison ou une autre ou répugnant au combat par lâcheté, comme Sauron.

Moral

Un dieu vaut 4 EP au corps du général en chef (ou du sous-général allié dont il dépend). S'il arrive en cours de bataille 4 EP sont ajoutés, ce qui peut temporairement « remoraliser » un corps. Lorsqu'il est détruit, il fait perdre 4 EP définitivement à son corps. S'il n'est pas détruit mais doit quitter le champ de bataille parce qu'il est devenu instable (voir les listes d'armée), il laisse quand même 2 EP de gain au corps auquel il est rattaché (la faveur des Dieux s'est manifestée, ce n'est pas rien).

Il ne craint pas la peur, et transmet cette immunité à toute unité amie en contact. Si ces unités devaient fuir, elles reculeront seulement.

Projection de puissance

Toute troupe désirant engager au corps à corps un dieu et qui ni ne cause la peur ni n'est considérée pour quelque raison que ce soit comme mort-vivante (tels les berserkers nains), ou qui n'est pas de toute autre manière immunisée à la peur doit réussir un jet d'1D6 sous son facteur d'attaque contre l'infanterie pour avoir le droit d'entrer au contact ou de tirer (le bonus de combat des individus s'applique).

Les PA sont dépensés avant le test. Une unité qui a échoué à ce test ne peut rien faire de plus ce tour, hors pivotement en mêlée, et mouvements automatiques à l'issue des combats.

Si un rang avant refuse l'action, le rang arrière d'une pile ne peut rien faire. S'il s'agissait d'un mouvement de groupe, le mouvement a bien lieu, même si exceptionnellement il y a des trous dans la ligne du corps.

Ordres et déplacements :

Un dieu dispose d'un dé de moyenne de PA à utiliser pour lui seul sauf avis contraire de la liste d'armée (p. ex. Tulkas peut diriger un corps de Vanyar, Arès ses loups).

Un dieu est régulier, a un déplacement de 5 et aucune pénalité de terrain ne lui est jamais applicable. Pour les rotations, il compte comme un tirailleur. Il peut traverser n'importe quelle troupe amie non-engagée. Il ne peut pas être empilé (les mortels s'écartent !), mais peut librement échanger sa place avec n'importe quelle troupe amie en contact frontal et orienté de la même façon, pourvu qu 'elle ne soit pas engagée. Ceci coûte 1 PA au dieu et rien à l'unité concernée. Un dieu peut suivre un mouvement de corps pourvu qu'il respecte les conditions habituelles, mais chaque PA dépensé par le général pour ce corps coûte également 1 PA au dieu.

Combat :

Le premier débord contre un dieu ne compte pas (choix du débord concerné par le dieu). Même s'ils ne font pas partie d'un corps, tous les débords et prises de flanc sur une unité jouent en faveur du dieu.

Les dieux ne sont pas affectés par les malus –1/ de certaines créatures.
Toute troupe sensible à la peur qui doit reculer devant un dieu fuira. Toute troupe face à laquelle le dieu fera un score double du sien sera détruite.
Toute troupe faisant plus que le dieu au corps à corps le détruit.

-Aventuriers (Av) : Troupe à pied

Il s'agit d'un groupe plus ou moins idéaliste de marginaux errants, mélant des talents variés de combattants et de magiciens. Ce sont les joueurs de jeu de rôle. Abominablement favorisés par le maître de jeu, ils disposent de nombreuses capacités exceptionnelles. Néanmoins, il s'agit là de personnages encore relativement faibles.

> **Supérieurs :** composé principalement de personnages bien armurés et protégés, ayant un haut sens de la solidarité, disposant d'un ou plusieurs soigneurs ou exceptionnellement fanatiques.
> **Ordinaires :** la grande majorité des groupes, combinant différentes professions et raisonnablement coordonnés.
> **Inférieurs :** ne disposant pas de soigneurs, débutants ou assez psychopathes pour s'entretuer au milieu d'un combat.

Embuscades et Perception :

Les aventuriers peuvent tendre des embuscades comme des Psiloïs.
Les aventuriers détectent les embuscades à une case de plus, et sont perçus en embuscade à une case de moins.

Déplacement :

Les aventuriers sont des tirailleurs et sont toujours considérés comme de l'infanterie montée.

Les aventuriers, quelles que soient leur origine, ont 1 PA à utiliser pour et seulement pour leur mouvement personnel (donc, pas de mouvement de groupe avec ce PA). La seule exception est que tout personnage ami empilé avec ce pion peut bénéficier

de ce PA. De plus, habitués à se débrouiller seuls, les aventuriers ne subissent pas de pénalité de distance ou d'absence de général.

Combat :

Leur excellent facteur d'attaque pour une unité de si petite taille tient compte de leur capacité à jeter différents sorts. Néanmoins, les magiciens capables d'affecter de manière sensible la bataille sont représentés par des pions individuels.

Pour représenter la présence d'objets magiques, de magiciens, etc, ils sont –1/ au corps à corps.

Plutôt que de combattre seuls, les aventuriers peuvent s'empiler avec une unité. Ils lui apporteront un bonus de +1 et –1/ à l'ennemi. Ils ne sont pas considéré comme un rang de support, mais subiront le même résultat de combat que l'unité au premier rang (en ce qui concerne le tir notamment). Si l'unité sur laquelle ils se trouvent devient impétueuse ou suit, les aventuriers qui sont souvent plus malins que courageux, peuvent choisir de l'accompagner ou pas. Sinon on considèrera qu'ils pansent leurs plaies, détroussent les cadavres ou mettent à jour leur feuille de personnage.

Les aventuriers détruisent les Spirits, Lurkers, Dragons et Béhémoths en faisant plus qu'eux.

Ils n'ont pas de faiblesse particulière. Des aventuriers ont toujours la possibilité de transformer leur recul en fuite (courageux mais pas téméraires).

Magie shamanique

La magie shamanique est celle des forêts primordiales et d'un monde plus jeune où les esprits animaux et humains se côtoyaient. Les Shamans sont capables de tisser des alliances avec les esprits pour que ceux-ci conseillent, soignent et même combattent au côté du clan. S'ils ne sont pas capables d'influencer globalement la bataille, les Shamans sont utiles en tant que spécialistes des invocations naturelles.

Les Shamans disposent de pouvoirs variables selon le nombre de points d'armée qui leur a été octroyé. Dans tous les cas, ils sont au moins des apprentis.

Nom	Points de Pouvoir	Niveau de sort maximum	Coût
Apprenti	8	1	+12
Homme médecine	12	2	+20
Danseur des esprits	24	3	+30

Note : on peut dans le cas d'une tribu particulièrement dégénérée, utiliser la Magie noire à la place de la magie shamanique (voir le livre de règle des mort-vivants).

Créatures invoquées :

Les créatures invoquées sont dirigées par le Shaman qui les a appelées. Il dispose de 1D6 PA générés normalement et qui ne peuvent être utilisés que dans ce but.

Dans tous les cas, les créatures invoquées par des sorts en cours de bataille ne comptent pas pour les pertes d'un corps, ni en bien à leur arrivée, ni lors de leur destruction sauf précision contraire.

Niveau 1

Déflection (1 PP) : un sort ennemi est annulé sur un jet de 5+ sur un D6 si le magicien qui le lance ou sa zone d'effet est à 6 hexs ou moins. Ce sort peut être utilisé en plus de celui autorisé pour le tour du magicien.

Amulette (1 PP) : ce sort est utilisé avant la bataille pour fabriquer des protections mineures. Le joueur note combien d'amulettes, il a fabriqué au coût de 1 PP par amulette. Lorsqu'une unité attaque ou est attaquée (magie, tir ou mêlée), le joueur peut utiliser au maximum une amulette pour augmenter de 1 son score dans l'éventualité d'une défaite. Il doit le déclarer avant la résolution du combat. L'amulette est alors consommée. En aucun cas utiliser une amulette ne peut transformer un combat perdu ou une égalité en victoire. Une amulette peut également être utilisée pour protéger un personnage : en cas de jet sur la table des blessures, il soustrait 3. Il faut déclarer l'utilisation de l'amulette avant le jet. Une amulette utilisée est détruite.

Soin spirituel (2 PP) : un individu au contact du shaman récupère un niveau de blessure. Ni lui ni le shaman ne peuvent s'être déplacé ou ne pourront se déplacer ce tour de joueur (sauf recul et fuites).

Invocation d'alliés animaux (2 PP) : un pion de Hd(F) apparaît au début de la phase de combat à 6 hexs ou moins du magicien, sauf à côté d'un ennemi visible. L'hexagone doit se trouver dans ou adjacent à une forêt, un marais ou un verger. La ligne de vue vers cet hexagone n'a pas besoin d'être dégagée pour le magicien. Si une embuscade est détectée sur l'hexagone prévu, le pion Hd(F) est perdu, mais l'embuscade est révélée. À chaque phase de jet des Points d'Action, le shaman teste avec 1D6 : sur un jet de 6, la créature invoquée disparaît.

Niveau 2

Annulation (2 PP) : Un sort ennemi est annulé sur un jet de 4+ sur un D6 si le magicien qui le lance ou sa zone d'effet est à 12 hexs ou moins. Ce sort peut être utilisé en plus de celui autorisé pour le tour du magicien.

Charme (2 PP) : ce sort est utilisé avant la bataille pour fabriquer des charmes bénéfiques. Le joueur note combien de charmes, il a fabriqué au coût de 2 PP par charme. Lorsqu'une unité attaque ou est attaquée (magie, tir ou mêlée), le joueur

peut utiliser au maximum un charme pour augmenter de 1D3 son score dans l'éventualité d'une défaite. Il doit le déclarer avant la résolution du combat. Le charme est alors consommé. En aucun cas utiliser un charme ne peut transformer un combat perdu ou une égalité en victoire. Un charme peut également être utilisé pour protéger un personnage : en cas de jet sur la table des blessures, il soustrait 1D3. Il faut déclarer l'utilisation du charme avant le jet et tout charme utilisé est détruit.

Surpuissance (1 PP) : Ce sort se jette en même temps qu'un autre et un magicien qui tente de le contrer devra ajouter 1 à son dé.

Invocation du frère loup (6 PP) : un pion de Be(F) apparaît au début de la phase de combat à 2 hexs ou moins du magicien et peut immédiatement engager un ennemi visible. La ligne de vue vers cet hexagone doit être dégagée pour le magicien. À chaque phase de jet des Points d'Action, le shaman teste avec 1D6 : sur un jet de 6, la créature invoquée disparaît.

Niveau 3

Invocation de l'oiseau tonnerre (8 PP) : le Grand esprit délègue un de ses serviteurs au Shaman. Il s'agit d'un Vo(S) capable de projeter une attaque magique à 3 cases durant la phase de tir. Il apparaîtra au début de la prochaine phase de mouvement du Shaman sur un hexagone de son bord de carte. À chaque phase de jet des Points d'Action, le shaman teste avec 1D6 : sur un jet de 6, la créature invoquée disparaît.

Invocation d'un ancêtre combattant (8 PP) : le shaman invoque un des ancêtres spirituels du camp. Il doit rester immobile et ne pas utiliser d'autres sorts pendant un tour, sauf sorts notés expressément comme jetable en plus du sort du tour (ex. : déflection). Un St(S) apparaîtra au début de la phase de mouvement sur la case du shaman ou sur une case adjacente, et peut immédiatement effectuer un déplacement de (un dés de moyenne) hexs.

Les Ancêtres combattant ne peuvent pas former de groupes avec d'autres types de troupes, ignorent toutes les pénalités de terrain et peuvent traverser les troupes amis. Ils bénéficient de tous les débords et prises de flancs, même s'ils ne font pas partie des corps concernés.

Ils sont impétueux et se déplacent de (un dés de moyenne) hexs (dés tiré pour chaque unité) chaque tour, sauf en mouvement de marche ou ils doublent leur score. Pour le déplacement, ils n'ont pas d'orientations particulières et ne payent pas de points pour changer de direction. Ils peuvent être retenus normalement.

Les Ancêtres sont considérés comme des mort-vivants seulement pour les points suivant : Ils ne reculent ni ne fuient jamais. Ils causent la peur. Si leur score définitif est égal au score nécessaire pour la destruction moins 1, l'ennemi fuit, sauf si il cause luimême la peur.

Des **Ancêtres** repoussés sont **dispersés**. Ils ne sont pas détruits, mais placés de côté et peuvent être rappelés au coût de 1 PA (ils sont alors placés sur la case du shaman ou sur une case adjacente au début de la phase de mouvement) . Les **Ancêtres** ne sont définitivement détruits que si leur opposant jette un 6 en combat. Ils sont alors automatiquement éliminés après résolution du combat.

À chaque phase de jet des Points d'Action, le shaman teste avec 1D6 : sur un jet de 6, l'Ancêtre invoquée est détruit.

Conseil spirituel (3 PP) : Le Magicien désigne un bord de carte. Si une marche de flanc doit y avoir lieu, il en est informé sur un jet de 3+ sur 1D6.

Magie antique

La magie antique vient des dieux, qui, dans leur infinie bonté, mais aussi avec leur esprit retors aiment à intervenir dans les querelles des mortels. En suivant le bon rituel et avec les sacrifices appropriés il est possible d'obtenir beaucoup et certains mortels aimés voient même les divinités combattre à leur côté. Mais les dieux sont rarement généreux et ont souvent leurs propres plans…

Les Prêtres de la magie antique disposent de pouvoirs variables selon le nombre de points d'armée qui leur ont été octroyés. Dans tous les cas, ils sont au moins des novices.

Nom	Points de Pouvoir	Niveau de sort maximum	Coût
Novice	8	1	+10
Prêtre	12	2	+16
Grand prêtre	24	3	+30

Prêtres : les prêtres de la magie antique ne sont pas des magiciens proprement dits, mais ils sont des spécialistes de la sollicitation des puissances d'en haut. Ils savent effectuer les rites qui rendent la guerre juste et ôtent la souillure de l'esprit des combattants. Ils ont les capacités suivantes :

-Leur présence augmente de 2 EP le seuil de rupture du corps du général en chef et de 1 EP le seuil de rupture des autres corps non-alliés. S'ils sont détruits, ils ne font perdre que 1 EP à leur corps de rattachement.
-Ils sont nécessaires pour prendre les augures.
-Ils sont obligatoires pour jeter un certain nombre de sorts de magie antique.
-Ils doivent choisir de servir une divinité. Ceci leur donne la possibilité si les augures sont favorables de jeter les sorts de cette divinité en plus des sorts de magie commune.

Avant la bataille, un prêtre doit choisir quel dieu il sert. Si tous les dieux sont adorés par tous les peuples, seuls certains sont susceptibles, du fait d'anciennes alliances ou de choix personnel d'intervenir à la bataille (que l'on songe à la division des dieux lors de la Guerre de Troie). Si les deux camps veulent avoir des prêtres du même dieu, c'est le dieu qui décide (on tire au sort quel camp pourra l'honorer). En ce qui

concerne les Amazones, les dieux disponibles sont indiqué dans le tableau suivant, la Magie commune étant toujours utilisable.

Niveau	*Magie commune*	Arès	Artémis	Hécate	Poséidon	Apollon
1	*Augures* *Déflection*			Invocation de squelettes Terreur abjecte	Tempêtes	Soin spirituel
2	*Annulation* *Surpuissance*	Invocation de bêtes sauvages	Invocation de bêtes sauvages Folie sanguinaire		Oceanos	Folie sanguinaire
3	*Devotio* *Vocatio*	Trait mortel Invocation de divinité.	Trait mortel Invocation de divinité	Invocation de divinité	Invocation de créature Invocation de divinité	Foudre Conseil spirituel Invocation de divinité

Augures : toute armée utilisant la magie antique doit **obligatoirement** consulter les dieux avant de combattre. Cette capacité coûte 4 PP à un prêtre et le sort est considéré comme jeté au début de la phase de génération des PA. Contrairement à d'autres sorts, il ne peut être annulé. On jette 1D6 :

> **1** Les dieux ne souhaitent pas la bataille : toutes les corps non-alliés sont traités comme des alliés non-fiables. Les corps alliés ne sont pas fiables s'ils utilisent la magie antique dans leur liste d'armée. Sinon, les corps alliés jettent leur dés de PA normalement, avec les conséquences habituelles. Les sorts spécifiques des divinités ne pourront pas être utilisés. Si le prêtre d'un dieu est attaqué ou empilé sur une unité attaquée, cette limitation disparaît.
> **2-3** Les dieux ne sont pas passionnés par cette bataille. Les sorts spécifiques des divinités ne pourront pas être utilisés. Si le prêtre d'un dieu est attaqué ou empilé sur une unité attaquée, cette limitation disparaît.
> **4-5** Les dieux assisteront à la bataille ! Tous les sorts peuvent être utilisés.
> **6** Les augures sont excellents et les dieux ont choisi leurs camps. Toutes les unités non-alliées effectueront leur premier mouvement de la bataille gratuitement. Si elles engagent une unité ennemie lors de leur première phase de mouvement, elles disposeront d'un bonus tactique de +1.

Un général insatisfait du résultat des augures peut rejeter le dés au début de son tour suivant, mais en attendant on appliquera automatiquement le résultat (1). Si le prêtre se retrouve à cours de PP, un résultat (2) s'applique automatiquement pour le reste de la bataille.

Et voici une histoire authentique :
La bataille ne pouvait s'engager car les poulets sacrés ne voulaient pas manger. On attendit. En vain. On les fit jeter à la mer. « Ils ne veulent pas manger ? Qu'ils boivent ! » commenta le général.

Créatures invoquées :

Les créatures invoquées (hors les dieux) sont dirigées par le prêtre qui les a appelées. Il dispose de 1D6 PA générés normalement et qui ne peuvent être utilisés que dans ce but.

Dans tous les cas, les créatures invoquées par des sorts en cours de bataille ne comptent pas pour les pertes d'un corps, ni en bien à leur arrivée, ni lors de leur destruction (sauf dans le cas des dieux).

Niveau 1

Les sorts soulignés ne peuvent être lancés que par un prêtre d'un dieu l'autorisant et seulement si les augures le permettent.

Déflection (1 PP) : un sort ennemi est annulé sur un jet de 5+ sur un D6 si le magicien qui le lance ou sa zone d'effet est à 6 hexs ou moins. Ce sort peut être utilisé en plus de celui autorisé pour le tour du magicien.

Invocation de squelettes (2 PP) : un pion de squelettes Hd(S) apparaît au début de la phase de combat à 2 hexs ou moins du magicien , y compris à côté de l'ennemi si désiré. La ligne de vue vers cet hexagone doit être dégagée pour le magicien. Le pion et les règles particulières s'appliquant aux mort-vivants sont dans la liste d'armée "morts-vivants".

Soin spirituel (2 PP) : un individu au contact du prêtre récupère un niveau de blessure. Ni lui ni le prêtre ne peuvent s'être déplacés ou ne pourront se déplacer ce tour de joueur (sauf recul et fuites).

Tempêtes (2 PP) : ce sort se jette avant la bataille et ne peut être dissipé. Aucune unité navale n'est autorisée pour cette partie. S'il y en avait de prévues leur équipage débarque et les embarcations sont perdues.

Terreur abjecte (2 PP) : si le magicien ou l'unité qu'il mène repousse l'ennemi, celui-ci fuira. Ce sort doit être jeté avant la résolution des combats.

Niveau 2

Les sorts soulignés ne peuvent être lancés que par un prêtre d'un dieu l'autorisant et seulement si les augures le permettent.

Annulation (2 PP) : Un sort ennemi est annulé sur un jet de 4+ sur un D6 si le magicien qui le lance ou sa zone d'effet est à 12 hexs ou moins. Ce sort peut être utilisé en plus de celui autorisé pour le tour du magicien.

Folie sanguinaire (3 PP) : Un personnage ennemi en vue du prêtre et non engagé en combat se met à attaquer ses camarades et l'unité sur laquelle il est placé (une unité adjacente au choix du jeteur de sort s'il n'est pas sur une unité). Si d'autres personnages sont présents sur la case, ils seront d'abord attaqués en duel par le fou qui en subira toutes les conséquences (blessures, etc.). Par contre, lorsqu'il attaque une unité, le fou ne subira aucune conséquence adverse (on suppose qu'il est maîtrisé sans dommage). Le combat a lieu immédiatement, même en dehors de la phase de combat.

Océanos (3 PP) toutes les unités navales amies en vue et à moins de 12 hexagones ajoutent 1 à leur facteur d'attaque contre d'autres unités navales.

Surpuissance (1 PP) : Ce sort se jette en même temps qu'un autre et un magicien qui tente de le contrer devra ajouter 1 à son dé.

Niveau 3

Les sorts soulignés ne peuvent être lancés que par un prêtre d'un dieu l'autorisant et seulement si les augures le permettent.

Conseil spirituel (3 PP) : Le Magicien désigne un bord de carte. Si une marche de flanc doit y avoir lieu, il en est informé sur un jet de 3+ sur 1D6.

Invocation de créature (12 PP) : Une hydre ou toute créature similaire apparaît dans la ligne de vue du prêtre et à moins de 12 hexagones de lui sur un hexagone de rivière, de marais, de fleuve, ou de flanc de colline escarpée. C'est un Bm(S), avec une capacité de tir à distance et causant la peur au contact. Elle est impétueuse et ne peut être retenue. Si elle part en mouvement impétueux, il y a un risque (5-6 sur 1D6) qu'elle attaque toute unité amie plus proche d'elle qu'une unité ennemie. Une fois invoquée, l'hydre est stable et ne peut être détruite qu'en combat. Une hydre au maximum peut être active à un moment donné.

Invocation de divinité majeure (6 pp ou la moitié des PP restant au prêtre, en utilisant la valeur la plus forte) : ce sort ne peut être jeté qu'une fois par partie par un prêtre donné et il ne peut pas se déplacer durant son tour. On jette 1D6 +1 cumulatif par tours du joueur où ce sort a été jeté au delà du premier (on ne jette le dé qu'une fois, lorsque le joueur estime sa préparation suffisante).

Table de résultat des invocations de divinité :

1-Le dieu est indigné du manque de foi de son prêtre. Celui-ci perd la capacité de jeter des sorts pour le reste de la bataille. De plus, le seuil de démoralisation de tous les corps (alliés ou non) susceptibles selon leur liste d'utiliser de la magie antique est abaissé de 1.
2-Le dieu comprend les problèmes de son prêtre, mais ne souhaite pas altérer plus encore l'équilibre cosmique. Rien ne se passe et les PP sont perdus.
3-Le dieu est touché par la ferveur du prêtre. Un signe est donné qui augmente de 1 point le seuil de démoralisation de tous les corps (alliés ou non) susceptibles selon leur liste d'utiliser de la magie antique.
4-Le dieu choisit un champion parmi les mortels. Un personnage au choix du joueur (allié ou non pourvu qu'il soit d'une race susceptible de pratiquer la magie antique) voit temporairement ses capacités de combat améliorées : son score au corps à corps est augmenté de 1, les blessures non-critiques sont déterminées avec –2 au dé et ses adversaires ajoutent 2 au dés de blessure s'ils sont blessés. Le personnage devient charismatique et ignore les pénalités de commandement jusqu'à 24 cases en vue. Il est immunisé à la peur et transmet cette immunité aux troupes avec lesquelles il est en contact. Ces avantages disparaîssent sur un jet de 5-6 à chaque phase de détermination des PA
5-Le dieu est furieux que l'on s'en prenne à ses fidèles adorateurs. Sa fureur s'étend à tout un corps au choix du joueur. Ce corps ajoutera 1 à son facteur tactique pour un tour.
6-Le dieu s'incarne ! Soit il le fait dans l'esprit d'un personnage, soit il le fait physiquement. S'il le fait physiquement, le pion est placé n'importe où sur le champs de bataille à condition que ce soit dans la moitié de carte du joueur invoquant. On consulte la partie correspondant à chaque dieu pour trouver quelle sera son attitude.

Arès : *le dieu s'incarne physiquement. Arès est un Gd(O), avec un –1/ magique. Il est impétueux et si puissant qu'il effectue deux attaques par tour : si sa première attaque n'est pas un échec ou un nul, il avance éventuellement et effectue une deuxième attaque en profitant de tous les débords et prises de flanc. De plus, il est accompagné d'un Be(F)qui doit rester en contact avec lui. Arès dispose de 1D de PA à utiliser normalement. Il ne peut pas effectuer de mouvement de groupe, sans ses loups. On tire 1D6 au début de la phase de PA du joueur : sur 5-6, le dieu s'en retourne sur le plan divin.*

Artémis : *Une meute de bête féroces est envoyée défendre les serviteurs de la déesse. Le joueur placera 1D3+2 Be(F) au début de la phase de combat à 2 hexs ou moins du magicien et peut immédiatement engager un ennemi visible. La ligne de vue vers ces hexagones doit être dégagée pour le magicien. À chaque phase de jet des Points d'Action, le prêtre teste avec 1D6 pour chaque créature : sur un jet de 5-6, la créature invoquée disparaît.*

Hécate : *le prêtre récupère l'ensemble de ses points de pouvoir. Il peut jeter 2 sorts par tours en plus des sorts gratuits (comme surpuissance) et Hécate lui donne accès aux sorts de* ***Magie noire.***

Poséidon : *le dieu envoie un de ses enfants. Traiter le sort comme une Invocation de créature.*

Apollon : *le dieu s'incarne physiquement. Apollon est un Gd(O), avec un –1/ magique. Il est impétueux. Il peut se servir de son arc pour effectuer une attaque à distance dévastatrice considérée comme magique. On tire 1D6 au début de la phase de PA du joueur : sur 5-6, le dieu s'en retourne sur le plan divin.*

Devotio : ce sort ne nécessite pas de points de pouvoir et peut être jeté une fois par bataille par un général de n'importe quel corps (allié ou pas) d'une race capable d'utiliser la magie antique. Ce sort ne peut être jeté que si le corps a perdu au moins la moitié des EP de son seuil de démoralisation. Le général se voue aux divinités infernales pour emmener avec lui ses ennemis dans la mort. Il est considéré comme

ayant automatiquement réussi un ralliement de 3D6 (et non pas 2D6) unités, toutes les unités ajoutant 1 à leur score de combat corps à corps ce tour. Le général est automatiquement détruit après la phase de combat, mais ne compte pas aux pertes ni n'entraîne de risque de démoralisation instantanée de son corps. À partir de ce moment-là, ce corps est considéré comme impétueux et non commandé.

Foudre (6 PP) : le prêtre désigne un hexagone dans sa ligne de vue et à 12 hexagones de distance au maximum. Une attaque de projectile de force 5 contre laquelle il n'y a pas de (S) ni de –1/ possible frappe cet hexagone. Une attaque de force 3 frappe tous les hexagones mitoyens. Cette attaque est considérée comme magique. Elle est résolue comme une attaque de dieu.

Trait mortel (3 PP) : on ajoute 1 au risque de blessure de tous les personnages ennemis ce tour. La première blessure subie ce tour sera automatiquement critique sans possibilité de modification.

Vocatio : ce sort ne nécessite pas de points de pouvoir et peut être jeté une fois par bataille par un général de n'importe quel corps (allié ou pas) d'une race capable d'utiliser la magie antique. Ce sort ne peut être jeté que si le corps a perdu au moins la moitié des EP de son seuil de démoralisation. Le général met les deux pieds sur une lance et jure de ne pas les ôter. À partir de ce moment, les unités de son hexagone et des hexagones adjacents ne pourront plus se déplacer si ce n'est pour renforcer les rangs arrières d'une unité. Elles compteront comme (S) et elles ne reculeront pas, mais un ennemi pourra ajouter 1 à son score final s'il avait obtenu un résultat de recul. Un sort de Vocatio est annulé si le général est rendu inconscient, tué ou capturé. Un sort de Devotio ne peut pas être utilisé par un général qui a fait une Vocatio.