

AGE OF VIOLENCE: LE COMPAGNION

Une extension pour Age of Violence

Un jeu de Frédéric BERGER

Age of Violence: le Compagnon est la première extension pour le jeu de figurines Age of Violence. Elle permet de mettre en scène de nouveaux profils plus spécialisés dans vos troupes de combattants, permettant un gameplay plus subtil, ou encore plus bourrin selon votre style de jeu.

Ces nouveaux personnages comprennent l'archer monté, un redoutable cavalier qui harcèle l'ennemi de ses flèches sans le laisser s'approcher, le tireur de précision, qui utilise une arme à feu équipée d'une lunette, très précise mais dangereuse à manipuler, le barbare, qui se jette dans la mêlée nu comme un ver et sème la mort dans une rage meurtrière incontrôlable, le shaman, qui utilise le pouvoir des animaux et se métamorphose en l'un d'eux, et le psion, un mage qui possède de terrifiants pouvoirs de suggestion.



Les nouveaux profils

Les caractéristiques de chaque profil se trouvent dans la « Table des profils du Compagnon » en annexe.

L'archer monté : l'archer monté est un cavalier léger équipé d'une arme de tir, en général un arc. Il peut parcourir de grandes distances rapidement et utilise ses flèches pour harceler l'ennemi tout en se maintenant à distance.

Le tireur de précision : il s'agit d'un spécialiste qui manie un fusil à lunette, une arme très rare et très coûteuse, à la fois meurtrière et dangereuse à utiliser. Il porte la mort de loin, sans se faire repérer, mais n'est plus d'aucune utilité dans un combat au contact.

Le barbare : fier combattant des montagnes ou des côtes nordiques, le barbare est une montagne de muscle habitué aux environnements les plus hostiles. Les barbares n'utilisent aucune armure ou bouclier, jugeant ces équipements encombrants et réservés aux lâches civilisés. Ils se battent avec de lourdes haches ou épées à deux mains et peuvent entrer dans une fureur guerrière qu'on appelle « le berserker » lorsqu'ils sont blessés.

Le shaman : le shaman est un ermite, un mage qui vit dans la nature et entretient un rapport particulier avec les animaux, dont il emprunte parfois les traits ou les caractéristiques. Le shaman est un métamorphe, l'un de ses principaux pouvoirs étant de se changer en un animal défini à l'avance. Pour jouer un shaman, le joueur doit disposer de deux figurines : celle du shaman et celle de sa forme animale.

Le Psion : le psion est une catégorie de sorcier spécialisé dans les arcanes de l'esprit humain et de la manipulation mentale. Redouté sur le champ de bataille, il sème la confusion dans l'esprit de ses adversaires et leur fait commettre des actes indépendants de leur volonté.

Les caractéristiques spéciales des nouveaux profils

L'archer monté

Tireur d'élite 15

Tir en mêlée 5

Le tireur de précision

Tir en mêlée 5

Projectiles modifiés 10

Le barbare

Parade instinctive 10

Moral d'acier 10

Le shaman

Premiers soins 5

Art du bâton 5

Concentration intense 10

Le psion

Concentration intense 10

Moral d'acier 10

Projectiles modifiés

Le combattant ayant cette caractéristique est capable de modifier les munitions de son fusil pour les rendre plus efficaces et mortelles, en se déformant dans le corps de la cible au moment de l'impact. Pour chaque dé d'action qui obtient un 3, le tireur de précision possède désormais un projectile amélioré qui obtient un coup critique sur 5 au lieu de 6

Parade instinctive

Le combattant a des réflexes de défenses surdéveloppés et un instinct de survie supérieur à la moyenne. A chaque attaque qu'il subit, il a le droit à une parade gratuite comme si il portait un bouclier. Cette règle s'applique également en cas de coups critiques.

Moral d'acier

Le combattant se rie de la peur. Il n'est jamais affecté par la *Terreur* ou par un quelconque jet de moral.

Règles spéciales des nouveaux profils

L'Archer monté : lorsqu'il tire, on considère que l'archer monté possède toujours la caractéristique « partage du déplacement », il peut choisir de lâcher sa flèche à n'importe quel endroit de son mouvement et terminer celui-ci

Lorsqu'il tire en chargeant, l'archer monté bénéficie d'un dé de bonus par dé de déplacement placé sur la face 6 durant sa charge.

Le tireur de précision : les règles spéciales correspondent au module de règles facultatives sur les armes à feu.

Le barbare : le barbare ne porte ni armure, ni casque, ni bouclier. Quand il est blessé, le barbare entre dans une rage meurtrière que les anciens appellent « berserk » : pour chaque partie de son corps qui compte au moins une touche, le barbare bénéficie d'un dé de bonus pour tous ses jets d'attaque et de parade (max. 4. Un par partie du corps)

Le shaman : le shaman est le seul personnage à pouvoir lancer les sorts de la Table de la magie shamanique

Le psion : le psion est le seul personnage du jeu à pouvoir lancer les sorts de la Table des pouvoirs psychiques.

Equipement des nouveaux profils :

L'archer monté

Armure de cuir : (gratuite) 1 point d'armure pour chaque partie du corps.

Armure de cuir rembourrée : (200po) 1 point d'armure pour chaque partie du corps, 2 points pour le torse

Casque renforcé : (50po) 2points d'armure à la tête

Le barbare

Tatouages de guerre : (100) les barbares croient que leurs tatouages ont une fonction magique de protection. Une fois par combat et par adversaire, le porteur de tatouage peut transformer un coup critique qu'il reçoit en coup normal.

Gourde de bière des montagnes : (50) les barbares brassent une bière si forte qu'elle en a des vertus curatives et fortifiante. Lorsqu'il boit une bière, le barbare peut lancer un dé et s'il obtient un 3, il peut soigner une touche, un PV et un point d'hémorragie.

De plus, il bénéficie d'un bonus de 1dé lors de sa prochaine attaque ou parade.

Le tireur de précision

Armure de cuir : (gratuite) 1 point d'armure pour chaque partie du corps.

Armure de cuir rembourrée : (200po) 1 point d'armure pour chaque partie du corps, 2 points pour le torse

Casque renforcé : (50po) 2points d'armure à la tête

Le shaman

NB : les magiciens n'ont pas le droit de porter d'armures

Potion de soin : (150po) une potion de soin donne droit au combattant qui la boit de lancer 10 dés. Chaque réussite (3) donne droit à soigner une blessure et à récupérer 1 PV

Potion de magie : (100po) une potion de magie donne droit au combattant qui la boit de lancer 10 dés. Chaque réussite (3) donne droit à récupérer un dé dans son pool d'esprit.

Le psion

NB : les magiciens n'ont pas le droit de porter d'armures

Potion de soin : (150po) une potion de soin donne droit au combattant qui la boit de lancer 10 dés. Chaque réussite (3) donne droit à soigner une blessure et à récupérer 1 PV

Potion de magie : (100po) une potion de magie donne droit au combattant qui la boit de lancer 10 dés. Chaque réussite (3) donne droit à récupérer un dé dans son pool d'esprit.

La Table de magie shamanique

Les shamans de Age of Violence sont des ermites qui vivent loin des cités, dans les hautes plaines ou les montagnes. Ils évitent la compagnie de leurs semblables et prennent rarement part aux escarmouches sanguinaires qui ravagent la région et lorsqu'ils le font, c'est en général pour préserver la nature ou la tranquillité des animaux sauvages. Leur principal pouvoir est de se changer en animal, mais ils ont d'autres secrets terrifiants qui contribuent à forger leur réputation de puissance sauvage et indomptables.

Comme pour les autres types de magie, on utilise les dés d'action pour lancer le sort, avec un seuil de difficulté de 3, et les dés d'esprits pour définir les effets du sort, chaque 3 obtenus correspondant à une touche, ou un succès. Dans les autres cas, ce sera précisé dans la description du sort.

Métamorphose : pour une réussite au dé d'action, le shaman peut dépenser 4 dés de son pool d'esprit pour prendre immédiatement l'apparence de son animal fétiche, et bénéficier de ses caractéristiques jusqu'à ce qu'il redevienne humain, ce qu'il peut faire en dépensant simplement un 5^{ème} dé d'esprit. Chaque shaman doit choisir à sa création l'animal qu'il peut devenir, et le joueur doit disposer d'une figurine correspondante. La table suivante indique le type d'animal qu'il est possible de devenir, les caractéristiques se trouvent plus loin, dans la Table des animaux fétiches.

-**Insectes, rampants, venimeux** (serpents, araignées, lézards géants, etc...)

-**Fauves, prédateurs** (chien, loup, lion, ours, etc...)

-**Oiseaux de proie** (aigle, rapace, chauve-souris géante, etc...)

Griffes, serres, dard : le Shaman fait apparaître des griffes ou des serres, selon son animal fétiche et peut se battre avec. Pour une réussite à un dé d'action, le joueur peut lancer jusqu'à 3 dés d'esprits. Chaque réussite donne droit à un bonus de +1 au CC, jusqu'à un maximum de

3. Les griffes restent en place jusqu'à la fin du tour, mais le shaman peut prolonger le sort au début de chaque tour en obtenant une réussite à un dé d'action et en dépensant simplement un dé d'esprit.

Nuée d'insectes : le shaman contrôle un essaim d'insectes, de guêpes ou autres et l'envoie attaquer une zone d'une distance courte de diamètre, sur laquelle il a une ligne de vue. Chaque réussite que le shaman obtient à un dé d'action lui permet de lancer jusqu'à 3 dés d'esprit. Chaque réussite inflige une touche à tous les ennemis dans la zone d'effet, sans tenir compte de l'armure et localisés aléatoirement. Les victimes de ce sort peuvent utiliser leurs dés d'esprit pour se défendre (cf. règles de magie). Si le shaman obtient plus de 1 que de réussite à son jet d'esprit, il est victime de son propre sort et la nuée l'attaque, lui et tous ses alliés dans la zone d'action.

Fluide végétal : le shaman est capable de tirer l'énergie vitale des arbres et de se l'approprier... Lorsqu'il est au contact socle-à-socle d'un arbre, le shaman peut lancer un dé d'action. Sur une réussite, il gagne un dé d'esprit à ajouter à son pool. Sur un 6, il en gagne 3.

Soin végétal : de la même manière que pour le fluide végétal, le shaman est capable de se soigner et de soigner les autres au contact des arbres. Lorsqu'il est au contact socle-à-socle d'un arbre, le shaman peut lancer un dé d'action. Sur une réussite, il peut soigner un PV, une touche et 1 point d'hémorragie à lui-même, ou toute autre figurine qui se trouve à moins d'une distance courte de lui. Sur un 6, il peut en soigner 3

Esprit de la forêt : Lorsqu'il se trouve dans une zone de forêt (il doit y avoir au moins 3 arbres à moins d'une distance longue), le shaman peut lancer ce sort pour obtenir l'appui des esprits végétaux et animaux du lieu qui le protègent. Pour une réussite au dé d'action, le shaman peut dépenser jusqu'à 3 dés d'esprit. Chaque réussite lui procure un bonus de 1 à sa DéfRèf et ce jusqu'à la fin du tour. Au début du tour suivant, le shaman peut prolonger le sort pour une réussite au dé d'action et 1 dé d'esprit dépensé. De plus, le shaman peut se déplacer normalement dans cette zone forestière, même si c'est un terrain difficile. Si le shaman quitte la zone de forêt, le sort prend fin immédiatement.

La Table des Animaux Fétiches

Lorsqu'un shaman utilise son sort de métamorphose, il devient son animal fétiche et emprunte ses caractéristiques jusqu'à ce qu'il redevienne humain. Chaque classe d'animaux possède ses propres caractéristiques ainsi qu'une attaque spéciale qu'il ne peut employer que sous forme animale.

Attention : le pool d'esprit de l'animal fétiche reste celui du shaman, et ce durant toute la durée de la transformation. Un shaman sous forme animale ne peut plus lancer de sorts.

La localisation des dégâts sur un animal fétiche se fait selon le schéma indiqué. Les effets des touches sont les mêmes que pour un humanoïde et on considère que l'armure d'un animal fétiche est toujours de 1.

Insectes, rampants, venimeux

Cette catégorie regroupe les serpents, les araignées géantes et autres insectoïdes divers et variés capable de projeter un venin mortel sur leurs proies et de se déplacer discrètement. Ils utilisent la règle de **déplacement furtifs** des roublards et peuvent empoisonner leurs attaques au corps-à-corps

Pool d'action : 3 **CC** : 1 **Tir** : 0 **DéfRèf** : 3 **PV** : 13 **Esprit** : celui du shaman

Carac. Spéciales : déplacement furtif, attaque sournoise (cf. règles du roublard)

Localisation : 1-5 corps « 4 touches », 6-9 pattes ou queue (jambes) « 3touches », 10 tête « 3touches »

Attaque spéciale : l'animal peut dépenser l'un de ses dés d'esprit pour empoisonner une attaque à l'aide de son venin. Dans ce cas, il utilise la règle de poison de la même manière qu'un roublard.

Fauves, prédateurs

Cette catégorie regroupe tous les prédateurs à quatre pattes, des canidés aux fauves en passant par les gorilles ou encore les ours. Ils sont capables de galoper et portent des attaques ravageuses à l'aide de leurs griffes ou de leurs dents. Ils peuvent utiliser la règle de galop des cavaliers pour leurs déplacements.

Pool d'action : 3 **CC** : 2 **Tir** : 0 **DéfRèf** : 4 **PV** : 17 **Esprit** : celui du shaman

Carac. Spéciale : galop

Localisation : normale, mais les pattes avant correspondent aux bras.

Attaque spéciale : les prédateurs deviennent plus dangereux lorsqu'ils sont blessés. Si l'animal fétiche a au moins 3 touches, il gagne 1 dé pour chacune de ses attaques et parades.

Oiseaux de proie

Cette catégorie regroupe les prédateurs volants, tels que les rapaces, les chauves-souris et autres dragonnets... Ils utilisent pour leurs déplacement la règle facultative de vol et peuvent attaquer en piquée puis s'éloigner rapidement dans les airs.

Pool d'action : 3 **CC** : 1 **Tir** : 0 **DéfRèf** : 5 **PV** : 13 **Esprit** : celui du shaman

Carac. Spéciales : Vol

Localisation : 1-5 corps « 4 touches », 6-9 pattes ou queue (jambes) « 3touches », 10 tête « 3touches »

Attaque spéciale : l'animal peut attaquer en piquée depuis le ciel. Il doit consacrer un dé de déplacement pour plonger sur sa cible et un dé de déplacement pour s'en éloigner, mais entre les deux il a droit à 2 dés de bonus pour son attaque.

La Table des pouvoirs Psychiques

Les Psions sont des mages qui sont passés maîtres dans l'art de la persuasion et de la manipulation mentale. Leur art est des plus complexes, ils développent l'art d'influer mentalement sur la volonté de leurs adversaires, voire parfois de leurs alliés.

Comme pour les autres types de magie, on utilise les dés d'action pour lancer le sort, avec un seuil de difficulté de 3, et les dés d'esprits pour définir les effets du sort, chaque 3 obtenus correspondant à une touche, ou un succès. Dans les autres cas, ce sera précisé dans la description du sort.

Prélèvement d'âme : pour chaque réussite au dé d'action, le psion peut lancer un dé d'esprit. Le nombre de réussites aux dés d'esprit détermine la portée du sort :

- Une réussite : un rayon d'une distance courte autour du Psion
- Deux réussites : un rayon d'une distance moyenne autour du Psion
- Trois réussites : un rayon d'une distance longue autour du Psion

Toutes les figurines ennemies ou alliées situées dans la zone d'action du sort doivent donner (s'ils en ont encore) un dé de leur pool d'esprit au Psion.

Terreur : pour une réussite au dé d'action, le psion peut dépenser 2 dés d'esprit pour obliger un ennemi dans sa ligne de vue à faire un jet de moral. Si ce dernier n'a plus de dés d'esprit, il déroute conformément aux règles de moral.

Aura de Terreur : pour une réussite au dé d'action, le psion peut dépenser 4dés d'esprit pour projeter autour de lui une aura de terreur d'une distance longue de diamètre. Chaque adversaire qui veut pénétrer dans cette zone doit effectuer un jet de moral avant. De plus, aucune figurine ne peut charger le Psion dans une aura de Terreur, on ne peut que venir au contact et l'attaquer normalement, mais sans bénéficier du bonus de charge...

Un adversaire peut briser l'aura de Terreur en dépensant 4 dés d'esprit à l'intérieur, l'aura prend fin immédiatement.

Ordre Psychique : pour une réussite à un dé d'action, le psion peut lancer un dé d'esprit. Chaque réussite lui permet d'utiliser un dé d'action de la figurine adverse visée pour lui faire accomplir une action de son choix, y compris attaquer un de ses coéquipier ou se jeter dans le vide. Chaque 1 obtenu fait perdre 1 dé d'esprit et 1 PV au psion

Contrôle psychique : pour une réussite au dé d'action, le Psion doit lancer 10 dés d'esprit. Si il obtient un nombre de réussite supérieure au pool d'esprit de son adversaire, il prend le contrôle de cette figurine jusqu'à la fin de la partie. En revanche, s'il obtient plus de 1 que de réussites, il meurt sur le coup, le cerveau foudroyé par une décharge d'énergie psychique.