

BATTLELORE

SECOND EDITION

LES UTHUK Y'LLAN





LES UTHUK Y'LLAN

« Cruels, barbares et imbibés du sang des démons. Les Premières Ténèbres revivent ! »



Des siècles auparavant, un grand chaman de la tribu Uthuk des Loth K'har sombra dans les ténèbres et devint un pion de l'Ynfernaël. Il s'appelait Llovar Rotuno, et il mena son peuple à la destruction. Sous son influence, les guerriers barbares de l'Uthuk burent le sang des démons, et répandirent la corruption sur les Loth K'har avec des rites pervers sanglants. Rapidement, les Loth K'har ne furent plus, seuls restaient les Uthuk Y'llan. Quand Llovar emmena

ses hordes vers le sud avec ses alliés Ynfernaël, ce fut le début des Premières Ténèbres de Mennara.

Finalement, les Premières Ténèbres furent battues par une alliance des trois peuples libres de Mennara et du grand sorcier Timmoran Lokander. Les Uthuk Y'llan étaient brisés, puis chassés et détruits... enfin c'est que l'on croyait.

En vérité, certains Uthuk échappèrent aux armées de Timmoran et s'établirent sur les côtes de Kaylor Morbis. Leurs corps avaient été pervertis et souillés par le sang du démon qui coule dans leurs veines, et cette malédiction (ou don) s'est passée de génération en génération.

Les Uthuk sont maintenant quelque chose de plus ou moins humain. Plus forts et plus rapides que n'importe quel homme mortel, leurs corps sont déformés par les saillies osseuses émergeant de leur chair. Ces excroissances sont une source de fierté pour les guerriers Uthuk, une marque de force dans leur sang.

Les Uthuk se renforcèrent à nouveau dans les terres arides souillées par le mal qui furent autrefois le foyer des Loth K'har. Leurs guerriers chassaient et domptaient les démons sauvages de cette région, ils buvaient leur sang, renouvelant leur ancienne entente avec l'Ynfernaël. Les chamans et les sages-femmes lancèrent les os et cherchèrent des présages dans les entrailles de leur proie, annonçant une époque où les Uthuk Y'llan grouilleront sur le monde.



Aujourd'hui, ils se rassemblent en grandes meutes de guerre et frappent dans les terres civilisées, tuant ou asservissant tout ce qu'ils trouvent. La désolation qu'ils laissent dans leur sillage est mise sur le compte de brigands ou de fripouilles orques, car peu sont ceux qui acceptent de regarder la vérité : les Uthuk Y'llan sont de retour, et avec eux de nouvelles ténèbres.



UNITÉS DES UTHUK Y'LLAN

FAUCHEURS DE SANG

La plupart des armées des Uthuk Y'llan reposent sur les Faucheurs de Sang et les Légions Vipère. Les **Faucheurs de Sang**, de par leur Rage et leur Frénésie, sont une excellente unité pour tailler les troupes ennemies en pièces.

	<h3>FAUCHEURS DE SANG</h3> <p>Infanterie • Mêlée</p> 	
	2	Rage : Pour chaque figurine manquant à cette unité, ajoutez 1 dé à chaque jet de combat qu'elle effectue.
	3	 Frénésie : Infligez 1 dégât. Retirez 1 figurine de cette unité après ce combat.
	3	

LEGIONS VIPÈRE

Une unité de **Légions Vipère** excelle dans l'art d'affaiblir ses ennemis avant de laisser les Faucheurs de Sang finir le travail. Ces unités usent d'attaques à distance pour neutraliser les troupes adverses, et disposent également flèches empoisonnées.

	<h3>LEGION VIPÈRE</h3> <p>Infanterie • Archer • À distance</p> 	
	2	 Morsure de la Vipère : Empoisonnez l'unité ciblée. Chaque résultat  obtenu à un jet de combat contre une unité empoisonnée peut être engagé pour causer 1 dégât. Lorsqu'un joueur active une unité empoisonnée, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Poison de la case de cette unité.
	2 (1-4)	
	3	

BERSERKERS

Rejoignant les Sœurs de Sang en première ligne, les sauvages **Berserkers** sont rendus fous par leur soif de sang. Leur folie les rend imprévisibles !

	<h1>BERSERKERS</h1> <p>Infanterie • Mêlée</p> 		
	2	 Mille Coupures : Infligez 1 dégât à une unité ennemie adjacente à cette unité.	
	2	Dérangé : A chaque fois que vous effectuez un jet de combat pour cette unité, vous pouvez relancer 1 dé.	
	4		

SŒURS DE SANG

Les **Sœurs de Sang** sont les puissantes et cruelles prêtresses des Uthuk Y'llan : praticiennes de la magie du sang, invocatrices de démons et meurtrières rituelles.

Elles tirent leur puissance des sacrifices qu'elles offrent aux démons, que les sacrifiés proviennent des rangs ennemis ou de leurs propres frères...



	<h1>SŒURS DE SANG</h1> <p>Infanterie • Incantateur • À distance</p> 		
	2	 Siphon : Si l'unité ciblée a subi au moins 1 dégât, récupérez 1 Santé.	
	3 (1-3)	 Magie du Sang : Mettez un marqueur Saignement sur une unité amie qui n'en a pas et qui est située à deux cases ou moins pour infliger 1 dégât à l'unité ciblée. Les unités qui saignent lancent 1 dé de moins pour leurs jets de combat. Lorsqu'un joueur active une unité qui saigne, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Saignement de la case de cette unité.	
	3		

OBSCÈNES

Même si les Faucheurs de Sang sont des guerriers avérés, ils peuvent se trouver en difficulté lorsqu'il s'agit de briser une ligne de défense composée de soldats entraînés des Seigneurs Daqan. Heureusement, aucune unité n'est plus à même de perturber les forces ennemies qu'un Seigneur du Chaos ou un Obscène.



Les **Obscènes** se déplacent assez lentement, mais ils peuvent faire preuve de rapidité lorsqu'ils affrontent leurs ennemis au combat pour la première fois. Dès qu'ils sont engagés au corps à corps, ils ne battent plus en retraite sans infliger des dégâts au préalable.

	<h1>OBSCÈNE</h1> <p>Elite • Mêlée</p> 	
	1 Insatiable : Lors de votre étape Déplacement, cette unité peut se déplacer d'1 case supplémentaire si elle termine ce déplacement supplémentaire adjacente à une unité ennemie.	
	4 Férocité : Lors de l'étape Attaque de votre adversaire, si cette unité devait être obligée de battre en retraite, elle peut riposter avant de battre en retraite.	
	3	

GROTESQUES

La proportion de sang de démon qui coule dans les veines des **Grotesques** est si importante qu'il ne reste que peu d'humanité en eux. Leurs membres se sont métamorphosés et leurs os eux-mêmes sont devenus des armes.

	<h1>GROTESQUE</h1> <p>Elite • Mêlée</p> 	
	2  Lacération : Mettez un marqueur Saignement sur l'unité ciblée. Les unités qui saignent lancent 1 dé de moins pour leurs jets de combat. Lorsqu'un joueur active une unité qui saigne, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Poison de la case de cette unité.	
	3	
	3 Explosion d'Os : Au lieu d'avancer, cette unité peut effectuer une attaque à distance avec une valeur d'attaque de 3 et une portée de 1-2.	

ÉCORCHEURS FÉROCES

Une fois que les lignes ennemies ont été brisées, les **Écorcheurs Féroces** se surpassent pour abattre les faibles. Ils sont attirés par l'odeur du sang et, une fois qu'une unité adverse a été blessée, ils la poursuivent implacablement.

	<h1>ÉCORCHEURS FÉROCES</h1>		
	Cavalerie • Mêlée		
	3	 Soif de Sang : Si l'unité ciblée a subi au moins 1 dégât, infligez 1 dégât.	
	3	Poursuite 2 : Au lieu d'avancer cette unité peut se déplacer jusqu'à 2 cases et effectuer 1 attaque supplémentaire.	
	3		



SEIGNEUR DU CHAOS

Si même les Obscènes ne peuvent détruire vos adversaires, vous aurez peut-être besoin du soutien d'un **Seigneur du Chaos**. Cette monstrueuse unité plane au-dessus du champ de bataille, répandant terreur et consternation à chaque pas.

	<h1>SEIGNEUR DU CHAOS</h1> <p>Légendaire • Mêlée</p> 	
	1	Inébranlable 1 : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.
	4	Terrifiant : Provoquez 2 retraites.
	6♦	Enorme : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper des cases de bâtiment.
		

FUNESTE

Le **Funeste**, un démon à 6 pattes affamé et effrayant, est attiré dans la guerre par son insatiable faim. Il peut creuser sous terre pour se glisser sous ses ennemis sans qu'ils en aient conscience.

Où qu'il aille, la présence terrifiante du Funeste stoppe les ennemis dans leur avancée !



	<h1>FUNESTE</h1> <p>Légendaire • Mêlée</p> 	
	3	Dévorer : Infligez 1 dégât si l'unité ciblée est de l'infanterie ou de la cavalerie.
	3	Immobilisation : Les unités ennemies non légendaires adjacentes ne peuvent pas se déplacer lors de l'étape Déplacement de votre adversaire.
	5♦	Excavation : Lors de votre étape Déplacement, cette unité ignore les restrictions de déplacement des cases dans lesquelles elle entre.
		



NOUVELLES UNITÉS

Les unités suivantes ne sont pas officielles et doivent être utilisées avec l'accord de votre adversaire.

RAVOS L'AFFAME

L'un des héros les plus révéérés des Uthuk Y'llan est le puissant et imposant **Ravos l'Affamé**. Il incarne l'idéal de la horde Locuste par sa soif de sang et la destruction qu'il sème sur son chemin...

	<h3>RAVOS L'AFFAMÉ</h3> <p>Légendaire • Mêlée</p> 	
	1 Inébranlable 1 : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.	
	4 Enorme : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper des cases de bâtiment.	
	10  Balayage : Infligez 1 dégât à l'unité ciblée et 1 dégât à toutes les unités ennemies adjacentes à cette unité.	
	Régénération : Cette unité récupère 1 Santé à chaque fois qu'elle détruit une unité ennemie.	



MALAANA

Chevauchant un Scorpion Géant, **Malaana** est une Sœur de Sang incarnant tous les cauchemars des Seigneurs Daqan ! Sa puissance est telle que nul ne peut prétendre l'arrêter lorsqu'elle se lance au combat.

	<h1>MALAANA</h1> <p>Légendaire • Incantateur • À distance</p> 
	<p>3</p> <p>Mobilité 2 : Si cette unité a été activée, elle peut se déplacer jusqu'à 2 cases après votre étape Attaque.</p>
	<p>4 (1-4)</p> <p>Catalyseur : Chaque résultat obtenu pendant le combat apporte 2 au lieu de 1 . Catalyseur n'est pas appliqué au cours d'une contre-attaque.</p>
	<p>10</p> <p>Aiguillon : En Mêlée, si le jet de combat provoque 1 dégât, l'unité ciblée est empoisonnée. Chaque résultat obtenu à un jet de combat contre une unité empoisonnée peut être engagé pour causer 1 dégât. Lorsqu'un joueur active une unité empoisonnée, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Poison de la case de cette unité.</p> <p>Aura de Détection : L'unité n'a pas besoin de ligne de vue pour cibler une unité par une attaque à distance.</p>



RESUME DES STATISTIQUES DES UTHUK Y'LLAN



UNITE	TRAITS				COÛT	REGLES SPECIALES
Faucheurs de Sang	Infanterie • Mêlée	2	3	3	4	<p>Rage : Pour chaque figurine manquante à cette unité, ajoutez 1 dé à chaque jet de combat qu'elle effectue.</p> <p> Frénésie : Infligez 1 dégât. Retirez 1 figurine de cette unité après ce combat.</p>
Légion Vypère	Infanterie • Archer • A distance	2	2 (1-4)	3	4	<p> Morsure de la Vipère : Empoisonnez l'unité ciblée. Chaque résultat obtenu à un jet de combat contre une unité empoisonnée peut être engagé pour causer 1 dégât. Lorsqu'un joueur active une unité empoisonnée, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Poison de la case de cette unité.</p>
Berserkers	Infanterie • Mêlée	2	2	4	4	<p> Mille Coupures : Infligez 1 dégât à une unité ennemie adjacente à cette unité.</p> <p>Dérangé : A chaque fois que vous effectuez un jet de combat pour cette unité, vous pouvez relancer 1 dé.</p>
Sœurs de Sang	Infanterie • Incantateur • A distance	2	3 (1-3)	3	5	<p> Siphon : Si l'unité ciblée a subi au moins 1 dégât, récupérez 1 Santé.</p> <p> Magie du Sang : Mettez un marqueur Saignement sur une unité amie qui n'en a pas et qui est située à deux cases ou moins pour infliger 1 dégât à l'unité ciblée. Les unités qui saignent lancent 1 dé de moins pour leurs jets de combat. Lorsqu'un joueur active une unité qui saigne, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Saignement de la case de cette unité.</p>
Obscène	Elite • Mêlée	1	4	3	6	<p>Insatiable : Lors de votre étape Déplacement, cette unité peut se déplacer d'1 case supplémentaire si elle termine ce déplacement supplémentaire adjacente à une unité ennemie.</p> <p>Férocité : Lors de l'étape Attaque de votre adversaire, si cette unité devait être obligée de battre en retraite, elle peut riposter avant de battre en retraite.</p>

RESUME DES STATISTIQUES DES UTHUK Y'LLAN



UNITE	TRAITS				COÛT	REGLES SPECIALES
Grotesque	Elite • Mêlée	2	3	3	6	<p> Lacération : Mettez un marqueur Saignement sur l'unité ciblée. Les unités qui saignent lancent 1 dé de moins pour leurs jets de combat. Lorsqu'un joueur active une unité qui saigne, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Poison de la case de cette unité.</p> <p>Explosion d'Os : Au lieu d'avancer, cette unité peut effectuer une attaque à distance avec une valeur d'attaque de 3 et une portée de 1-2.</p>
Ecorcheurs Féroces	Cavalerie • Mêlée	3	3	3	6	<p> Soif de Sang : Si l'unité ciblée a subi au moins 1 dégât, infligez 1 dégât.</p> <p>Poursuite 2 : Au lieu d'avancer cette unité peut se déplacer jusqu'à 2 cases et effectuer 1 attaque supplémentaire.</p>
Seigneur du Chaos	Léger • Mêlée	1	4	6•	8	<p>Inébranlable 1 : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.</p> <p> Terrifiant : Provoquez 2 retraites.</p> <p>Enorme : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper des cases de bâtiment.</p>
Funeste	Léger • Mêlée	3	3	5•	8	<p> Dévoré : Infligez 1 dégât si l'unité ciblée est de l'infanterie ou de la cavalerie.</p> <p>Immobilisation : Les unités ennemies non légendaires adjacentes ne peuvent pas se déplacer lors de l'étape Déplacement de votre adversaire.</p> <p>Excavation : Lors de votre étape Déplacement, cette unité ignore les restrictions de déplacement des cases dans lesquelles elle entre.</p>

NOUVELLES UNITES DES UTHUK Y'LLAN



UNITE	TRAITS				COUT	REGLES SPECIALES
Ravos l'Affamé	Légeraire • Mêlée	1	4	10♦	16	<p>Inébranlable 1 : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.</p> <p>Enorme : Cette unité ne peut pas se déplacer sur ou occuper des cases de bâtiment.</p> <p> Balayage : Infligez 1 dégât à l'unité ciblée et 1 dégât à toutes les unités ennemies adjacentes à cette unité</p> <p>Régénération : Cette unité récupère 1 Santé à chaque fois qu'elle détruit une unité ennemie.</p>
Malaana	Légeraire • Incantateur • À distance	3	4 (1-4)	10♦	18	<p>Mobilité 2 : Si cette unité a été activée, elle peut se déplacer jusqu'à 2 cases après votre étape Attaque.</p> <p> Catalyseur : Chaque résultat  obtenu par un jet de combat apporte 2  au lieu de 1 . Catalyseur n'est pas appliqué au cours d'une contre-attaque.</p> <p>Aiguillon : En Mêlée, si le jet de combat provoque 1 dégât, l'unité ciblée est empoisonnée. Chaque résultat  obtenu à un jet de combat contre une unité empoisonnée peut être engagé pour causer 1 dégât. Lorsqu'un joueur active une unité empoisonnée, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion Poison de la case de cette unité.</p> <p>Aura de Détection : L'unité n'a pas besoin de ligne de vue pour cibler une unité par une attaque à distance.</p>



Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Fantasy Flight Games. Les marques déposées par cette entreprise sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à son copyright.