



Genesis



rench Crusade est un jeu de figurines sur table à l'échelle d'une escarmouche qui plongera les joueurs au cœur d'une chronologie alternative horrible. Pendant les croisades, une bande de Templiers hérétiques a osé défier le Tout-Puissant. Abandonnant leurs vœux sacrés, ils ont déchaîné les forces de l'Enfer sur la Terre. Plus de 800 ans plus tard, en l'an de grâce 1914, cette guerre brutale et impitoyable entre les forces du Ciel et de l'Enfer continue de faire rage. Il ne s'agit pas seulement d'une lutte pour la survie, mais d'une lutte cataclysmique qui décidera du sort même de l'âme de l'humanité. Les règles suivantes vous plongeront dans les tranchées, guidant votre groupe de guerre à travers de féroces batailles d'escarmouches alors que vous luttez pour la suprématie dans le No Man's Land.



CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

MINIATURES

1. Chaque joueur commande une bande de guerre, qui se compose généralement de 6 à 20 modèles.
2. Bien qu'il n'existe pas de règle absolue concernant l'échelle des modèles, l'échelle héroïque de 32 mm est celle que nous utilisons dans nos jeux.
3. Si vous préférez une autre échelle, ne vous inquiétez pas : les Witchburners ne seront pas envoyés pour vous purifier de votre manque de pureté.



TABLE

4. Vous aurez également besoin d'une surface de jeu pour jouer.
5. Nous suggérons deux tailles de surface pour les jeux : 48" x 48" ou 36" x 36".
6. Cela permet de jouer sur une table de cuisine classique.

TERRAIN

7. Du terrain est également nécessaire, et plus vous en avez, mieux c'est.
8. Trench Crusade est un jeu de position et de tactique, donc différents types d'élévation, de couverture et de terrain variés amélioreront votre expérience de jeu.



OUTIL DE MESURE

9. Pour mesurer les distances, vous aurez besoin d'un ruban à mesurer ou d'une règle de mesure.
10. Trench Crusade utilise le système de mesure impérial, ce qui signifie que le mouvement est mesuré en pouces.

DÉS

11. Ensuite, vous aurez besoin de

dés.

12. Chaque joueur doit avoir huit dés à 6 faces (D6) de sa propre couleur.



DÉS MARQUEURS DE SANG

13. Enfin, vous aurez besoin de quelques dés rouges à 6 faces pour représenter les *MARQUEURS DE SANG* (expliqués dans les règles ci-dessous)..



TOUR DE JEU ET ACTIVATIONS



es joueurs activent leurs modèles en alternance.

1. Un seul tour consiste pour les deux joueurs à activer tous leurs modèles une fois.

2. Par exemple, le premier joueur choisira un modèle à activer, effectuera toutes les *ACTIONS* disponibles pour le modèle, puis il sera temps pour le joueur suivant d'activer l'un de ses modèles.

3. Vous pouvez ensuite choisir n'importe quel modèle de votre groupe de guerre (qui n'a pas encore été activé) et l'activer.

4. Ce modèle peut désormais se déplacer, effectuer des *ACTIONS* et utiliser des compétences et équipements spéciaux comme bon

vous semble.

5. Une fois l'activation de votre modèle terminée, votre adversaire peut alors activer l'un de ses modèles et ainsi de suite.

6. Le joueur avec le plus petit nombre de figurines restantes sur la table décidera qui commencera la première activation au début de chaque tour.

7. Si les deux joueurs ont le même nombre de figurines, lancez un D6 et celui qui obtient le plus grand nombre de figurines décide.

8. Lorsque chaque joueur a activé tous ses modèles, le tour est terminé.

MOTS-CLÉS

9. De nombreuses armes, types de troupes, équipements et armures ont des mots-clés associés.

10. Ceux-ci sont toujours clairement représentés en lettres

majuscules.

11. Par exemple, toutes les armes grandes et encombrantes ont le mot-clé *LOURD*.

12. Cela permet au joueur de séparer l'histoire et les descriptions générales des règles.

13. Ainsi, si les règles stipulent que « Aucun modèle portant une arme *LOURDE* ne peut ajouter D6 à son mouvement de charge », cela s'applique à chaque arme avec ce mot-clé.

14. Reportez-vous à la section Mots-clés à la page 12 pour la liste complète afin de voir leurs effets sur le gameplay.



ACTIONS

15. Une fois activé, un modèle peut effectuer autant d'*ACTIONS* que vous le souhaitez lors de

chaque activation, dans l'ordre de votre choix.

16. Cependant, chaque *ACTION* ne peut être effectuée qu'une seule fois par activation, sauf indication contraire dans les règles.

17. Ainsi, vous pouvez tirer avec votre arme, puis vous déplacer, puis sprinter pendant la même activation, ou sprinter, puis charger, et ainsi de suite.

18. Les *ACTIONS* communes que toutes les figurines peuvent effectuer sont répertoriées ci-dessous.

19. Assurez-vous de consulter le profil de chaque guerrier de votre bande pour voir quelles *ACTIONS* leurs capacités leur permettent d'effectuer en plus de celles-ci.

20. Plusieurs *ACTIONS* nécessitent que vous effectuez un jet sur le Tableau de réussite des actions (voir ci-dessous) pour voir si vous réussissez.

21. Si vous réussissez, vous effectuez l'*ACTION* comme décrit dans les règles.

22. Si vous échouez, vous pouvez toujours vous déplacer ou effectuer toute autre *ACTION* que la figurine pourrait avoir.

23. Si l'*ACTION* est classée comme une *ACTION À RISQUE* et que vous échouez, l'activation de la figurine est terminée et votre adversaire peut maintenant activer l'une de ses figurines.

24. - Déplacement : Lorsqu'un modèle effectue cette *ACTION* lors de son activation, choisissez l'une des trois options ci-dessous.
25. L'*ACTION* Déplacement ne nécessite pas de lancer de jet sur le Tableau de réussite des actions.
26. - Déplacement standard : Le modèle se déplace jusqu'à sa caractéristique de Mouvement.
27. - Charge : Choisissez une figurine ennemie (que la figurine qui charge peut voir) à 12" ou moins comme cible.
28. La figurine qui charge se déplace ensuite directement vers cette cible via le chemin le plus court et le plus efficace possible déterminé par la distance, avec un bonus de rD6^* à sa caractéristique de mouvement.
29. Ce mouvement peut permettre à la figurine qui charge de se déplacer à 1" ou moins de la cible, mettant les deux figurines en combat au corps à corps l'une contre l'autre.
30. Une figurine ne peut pas charger si elle a effectué l'*ACTION* "Lancer une attaque à distance" pendant cette activation, à moins qu'elle n'ait effectué une seule attaque à distance avec une arme portant le mot-clé *ASSAUT*.
31. - Retraite : La figurine se déplace jusqu'à sa caractéristique de mouvement et peut quitter le combat au corps à corps pendant ce mouvement.
32. Chaque figurine ennemie en combat au corps à corps avec la figurine en retraite peut immédiatement effectuer une attaque au corps à corps *ACTION* avec une seule arme de corps à corps dont elle dispose.
33. Résolvez les effets de cette attaque avant de déplacer la figurine en retraite.
34. - Sprinter : Le modèle doit réussir une *ACTION RISQUÉE*.
35. En cas de réussite, le modèle effectue l'*ACTION* de déplacement standard décrite ci-dessus.
36. Cela peut être effectué en plus de toute autre *ACTION*.
37. - Effectuer une attaque à distance : le personnage peut tirer avec une arme à distance dont il est équipé.
38. Un personnage engagé dans un combat au corps à corps ne peut pas tirer.
39. Un personnage ne peut pas effectuer d'attaque à distance pendant une activation au cours de laquelle il a chargé, à moins qu'il n'ait effectué une seule attaque à distance avec une arme portant le mot-clé *ASSAUT*.
40. - Effectuer une attaque au corps à corps : si le modèle est engagé dans un combat au corps à corps, il peut attaquer comme indiqué dans la partie dédiée aux règles de mêlée.
41. L'attaquant doit pouvoir voir au moins une partie de la cible --

aucune attaque au corps à corps à travers les murs.

42. - Autres ACTIONS : De nombreuses figurines ont d'autres ACTIONS possibles qu'elles peuvent effectuer pendant leurs activations.

43. Consultez les listes de bandes

pour plus de détails.

44. Actions risquées : Si vous échouez à une ACTION RISQUÉE, cela met toujours fin à l'activation du modèle et votre adversaire peut désormais activer l'un de ses modèles !.



+DÉS ET -DÉS



es règles comportent souvent des modificateurs aux jets de dés marqués **+DÉS** et **-DÉS** (par exemple, tirer depuis des positions élevées ajoute **+1 DÉS** aux attaques à distance contre les ennemis en dessous).

1. Ces modificateurs sont indiqués sous la forme **+1 DÉS** et **-1 DÉS**.
2. De nombreux modèles les ont sur leur profil pour les attaques au corps à corps et à distance, et des éléments comme la portée, la couverture, etc.
3. peuvent les appliquer aux jets de dés que vous faites sur le Tableau de réussite des actions ou le Tableau des blessures.
4. Pour chaque **+DÉS**, ajoutez un dé à la réserve de dés du jet de **2D6** que vous êtes sur le point de faire.

faire.

5. Ainsi, **+1 DÉS** donne au jet un total de **3D6**.
6. Lancez ensuite tous les dés et choisissez les deux nombres les plus élevés.
7. Si deux **+DÉS** sont ajoutés, lancez **4D6** et choisissez les deux plus élevés et ainsi de suite.
8. Le **-DÉS** fonctionne à l'envers.
9. Pour chaque **-1 DÉS**, ajoutez un dé à la réserve de dés du jet de **2D6** que vous êtes sur le point de faire.
10. Ainsi, **-1 DÉS** donne au jet un total de **3D6**.
11. Lancez ensuite tous les dés et choisissez les deux plus petits nombres.
12. Si **-2 DÉS** sont ajoutés, lancez **4D6** et choisissez les deux plus bas et ainsi de suite.
13. Exemple de gameplay : Un Pèlerin des tranchées tire sur un soldat hérétique avec un mousquet.

14. L'hérétique est à couvert, ce qui accorde -1 DÉ à toutes les attaques à distance.
15. Le Pèlerin lance 3D6 et obtient 5, 5 et 1.
16. Les deux nombres les plus bas sont choisis pour un résultat de 6.
17. Comme le Pèlerin avait besoin de 7 pour toucher, le tir a raté ! Avant de lancer les dés, ajoutez les dés + et - à la réserve de dés.
18. Si la réserve contient à la fois des dés + et -, retirez les paires de dés opposés jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul type de dés.
19. Pré-mesurer

À moins que les règles ne vous indiquent expressément le

contraire, vous êtes autorisé à mesurer les distances pour voir si vous êtes à portée de tir, de charge, etc.

20. Escalade et saut Lors de tout mouvement effectué par une figurine, elle peut grimper sur des surfaces, sauter par-dessus des trous et descendre des rebords pour se déplacer sur le champ de bataille.

21. Monter et descendre sur des surfaces ou sauter par-dessus des trous coûte du mouvement comme d'habitude.

22. Sauter vers le bas ne coûte pas de mouvement mais peut être dangereux en fonction de la hauteur du saut (voir les règles détaillées plus loin)..



TABLEAU DE RÉUSSITE DES ACTIONS



orsque vous effectuez une **ACTION** (y compris les attaques au corps à corps et à distance), lancez **2D6** et ajoutez tous les **+DÉS** ou **-DÉS** du profil du personnage, des blessures ou d'autres sources, choisissez les deux plus hauts (ou les plus bas si des **-DÉS** ont été appliqués) et consultez le tableau ci-dessous pour voir si l'**ACTION** a réussi :

2-6 Échec

7-II Succès

12+ Succès critique

Succès critique : les attaques à distance et au corps à corps ajoutent **+1 DÉ** aux jets de

blessure si votre résultat est un succès critique pour déterminer si elles touchent.

1. Si vous réussissez, vous effectuez l'**ACTION** décrite dans les règles.
2. Si vous échouez, vous pouvez toujours vous déplacer ou effectuer toute autre **ACTION** à laquelle le modèle peut avoir accès.
3. Si l'**ACTION** échoue et qu'elle était **RISQUÉE**, l'activation du modèle se termine immédiatement.

MARQUEURS DE SANG

4. Au cours d'une bataille, vos guerriers peuvent être blessés par des attaques ennemis, l'utilisation de pouvoirs surnaturels, une chute de grande hauteur, etc.

5. Consultez le Tableau des blessures pour plus de détails.
6. Ces dégâts sont suivis via des *MARQUEURS DE SANG*.
7. En plus des blessures, ils représentent l'épuisement, la commotion cérébrale, le choc traumatique, la tension physique et mentale, etc.
8. Chaque fois qu'une de vos figurines subit de tels dégâts, placez un *MARQUEUR DE SANG* (dé rouge) à côté de la figurine pour suivre ces dégâts.
9. Utilisez le numéro de point sur chaque dé pour indiquer le nombre de *MARQUEURS DE SANG* dont dispose la figurine.
10. Chaque fois que cette figurine effectue une *ACTION* (tir, attaques au corps à corps, etc.), votre adversaire peut déclarer qu'il dépense un ou plusieurs *MARQUEURS DE SANG*.
11. Il doit ajouter $-1 DÉ$ à la réserve de dés lorsque le jet sur le Tableau de réussite des actions est effectué.
12. Plusieurs marqueurs peuvent être appliqués à un seul jet si la figurine ciblée a plusieurs *MARQUEURS DE SANG* à convertir.
13. Les *MARQUEURS DE SANG* peuvent également être utilisés par votre adversaire lorsque le personnage subit des dégâts, quelle qu'en soit la source.
14. Chaque marqueur peut être converti en $+1 DÉ$ sur le jet de

Tableau des blessures, ce qui rend une blessure grave beaucoup plus probable et, tout comme avec les *ACTIONS*, plusieurs marqueurs peuvent être utilisés pour influencer un seul jet sur le Tableau des blessures.

BAIN DE SANG

15. Vous pouvez lancer un $D6$ supplémentaire sur les jets de blessure au prix de six *MARQUEURS DE SANG* sur n'importe quelle figurine, ou au prix de trois *MARQUEURS DE SANG* si la cible est à terre.
16. Cela signifie qu'au lieu de lancer $2D6$ sur votre arme habituelle, vous lancez $3D6$ sur votre jet de blessure et additionnez les chiffres.
17. Des armes telles que la Bombe infernale de la Sorcière d'artillerie lancerait donc $4D6$ et additionneraient les résultats ($3D6+1D6$).
18. Exemple de jeu : Un Pèlerin des tranchées a été blessé pendant la bataille et porte deux *MARQUEURS DE SANG*.
19. Un soldat hérétique tire sur le Pèlerin avec son fidèle fusil à verrou, obtient un 8 et touche.
20. Le joueur hérétique décide d'utiliser l'un des *MARQUEURS DE SANG* pour augmenter les chances de blessure.
21. Le joueur hérétique lance $3D6$ ($2D6 + 1 DÉ$ du marqueur utilisé) et consulte le tableau des

blessures.

22. Le résultat est 4, 5 et 1.

23. Comme un DÉ + a été utilisé, le joueur choisit les deux nombres les plus élevés qui totalisent 9.

Le Pèlerin est mis hors de combat !



MARQUEURS DE BÉNÉDICTION

24. LES MARQUEURS DE BÉNÉDICTION sont similaires aux MARQUEURS DE SANG.

25. Des pouvoirs surnaturels, des reliques sacrées et de nombreuses autres sources peuvent les accorder à un modèle, qui peuvent ensuite être dépensés pour aider les ACTIONS du modèle.

26. Chaque fois que la figurine effectue une ACTION (tir, sprint, attaques au corps à corps, etc.), vous pouvez déclarer qu'elle dépense un ou plusieurs MARQUEURS DE BÉNÉDICTION de la figurine.

27. Vous pouvez ajouter +1 DÉ à la réserve de dés lorsqu'un jet du Tableau de réussite des actions est effectué.

28. De plus, chaque fois que l'adversaire effectue un jet de blessure contre une figurine, cette figurine peut dépenser un MARQUEUR DE BÉNÉDICTION pour appliquer une pénalité de -1 DÉ à ce jet de blessure.

29. Plusieurs MARQUEURS DE BÉNÉDICTION peuvent être appliqués à un même jet si la figurine ciblée possède plus d'un MARQUEUR DE BÉNÉDICTION..



MOUVEMENT



ous les modèles du jeu peuvent se déplacer lorsqu'ils sont activés, sauf indication contraire dans les règles.

1. Chaque modèle peut se déplacer jusqu'au nombre de pouces indiqué dans son profil, mais ils peuvent se déplacer moins ou pas du tout si vous le souhaitez.
2. Il existe un certain nombre de règles générales qui s'appliquent à tous les mouvements qu'une figurine effectue pendant son activation.
3. Certains types de mouvements, comme la chute ou l'effet de recul d'une bombe infernale d'une sorcière d'artillerie, ne sont pas soumis à ces règles.
4. Quel que soit le type de mouvement, une figurine ne peut

pas quitter le champ de bataille à moins qu'une règle ne le stipule spécifiquement.

5. - Un modèle ne peut pas entrer en combat au corps à corps (à moins de 1" des modèles ennemis) à moins qu'il ne charge.
6. - Un modèle ne peut pas quitter le combat au corps à corps (à moins de 1" des modèles ennemis) à aucun moment pendant le mouvement, sauf s'il est en retraite.
7. - Un modèle en combat au corps à corps ne peut pas se déplacer autrement à moins qu'il ne commence son activation en combat au corps à corps, effectue l'**ACTION** de déplacement standard et reste en combat au corps à corps avec chaque modèle avec lequel il était en combat au corps à corps au début de son activation.
8. - Un modèle peut se déplacer à travers des modèles amis s'il a

suffisamment de mouvement pour les dépasser complètement.

9. - Un modèle ne peut pas quitter le champ de bataille à moins qu'une règle ne le stipule spécifiquement.

10. Le mouvement (y compris la charge) est généralement la seule action qu'un modèle peut entreprendre qui ne nécessite pas que vous lanciez 2D6 pour déterminer si vous réussissez ou non, sauf indication contraire dans les règles.

11. Règle refusée Il peut arriver que des règles et des capacités différentes entrent en conflit les unes avec les autres, créant ainsi une impasse.

12. Une règle peut exiger qu'un modèle fasse quelque chose, alors qu'une autre règle lui interdit de le faire.

13. Dans ces situations, l'interdiction prend le pas.

14. Si un modèle ne peut pas faire quelque chose, cela remplace toute règle qui lui impose une autre action.

15. Fractions

Dans tous les cas où les règles font référence à des fractions, arrondissez toujours au nombre entier le plus proche si nécessaire.

16. Par exemple, si votre bande de guerre comporte neuf figurines et que la règle demande quelque chose pour affecter la moitié de la force entière, arrondissez 4,5

figurines à 5.

17. D'un autre côté, si une figurine avec une caractéristique de mouvement de 9" voit son mouvement divisé par deux, cela peut devenir 4,5" sans avoir besoin d'arrondir à un nombre entier.

18. Sortir des tranchées Toutes les tranchées sont considérées comme ayant des marches et des points d'appui, et par conséquent, en sortir ne nécessite aucun test d'*ACTION RISQUÉE*.

19. Charge : Sélectionnez une figurine ennemie qui se trouve à 12" ou moins de la figurine qui charge pour en faire la cible.

20. Si la figurine qui charge n'a pas de ligne de vue sur sa cible, elle doit réussir une *ACTION RISQUÉE* avant de continuer.

21. Lancez un D6 (le jet de charge) et ajoutez-le à la caractéristique de mouvement de la figurine qui charge (avec une distance maximale de 12").

22. La figurine qui charge doit se déplacer sur cette distance vers la cible par le chemin le plus court et le plus efficace possible en termes de distance.

23. Sauter, grimper ou traverser un terrain dangereux est toujours facultatif pendant une charge, même s'il s'agit du chemin le plus court, bien que le nouveau chemin évitant de tels obstacles doit toujours être aussi court que possible.

24. Si après avoir terminé ce

mouvement, le modèle qui charge se trouve à 1" ou moins de la cible, le modèle qui charge est considéré comme ayant chargé la cible avec succès et est maintenant en combat au corps à corps.

25. Si le modèle qui charge n'atteint pas sa cible, la charge est considérée comme ayant échoué, mais il reste où il est après le mouvement.

26. Charger plusieurs ennemis : un modèle peut cibler plusieurs ennemis avec une seule charge s'il existe un espace que le modèle qui charge pourrait occuper (dans un rayon de 12 pouces) qui le placerait en combat au corps à corps avec chaque cible de sa charge.

27. Il n'effectue toujours qu'une seule charge.

28. Modèles interposés pendant une charge : si un modèle en charge passe à moins de 1" d'un modèle ennemi qui n'est pas la cible de sa charge, sa charge prend immédiatement fin et il est considéré comme ayant chargé le modèle interposé à la place.

29. Charge plongeante : si un modèle en charge saute dans le cadre d'une charge, qu'il atterrit à moins de 2 pouces de sa cible et qu'il saute d'un rebord qui était à au moins 3 pouces (mesuré à partir de la base de la cible) et à pas plus de 6 pouces (mesuré à partir de l'espace d'atterrissement du modèle en charge), il peut convertir sa charge

en charge plongeante.

30. Placez le modèle qui charge dans n'importe quel espace à 1" ou moins de la cible et effectuez une **ACTION RISQUÉE**.

31. En cas de réussite, le modèle qui charge gagne un bonus de +1 DÉ pour toucher et blesser la cible, et le modèle qui charge ignore le bonus d'Obstacle Défensif de la cible (si elle en a un) pour le reste de son activation.

32. Si l'**ACTION RISQUÉE** échoue, le modèle est à terre et est blessé conformément aux règles de Chute.

33. Escalade : Un modèle peut monter ou descendre des échelles, des rampes, des cordes, des escaliers et d'autres dispositifs destinés à l'escalade dans le cadre de tout mouvement normal qu'il entreprend.

34. Cela lui coûte du mouvement comme d'habitude.

35. En tant qu'**ACTION RISQUÉE**, un modèle peut également tenter de monter ou de descendre des surfaces abruptes, comme des murs, mais il doit lui rester suffisamment de mouvement pour franchir toute la hauteur.

36. Si cette **ACTION RISQUÉE** échoue, le modèle reste où il est.

37. Sauter par-dessus des espaces : En tant qu'**ACTION RISQUÉE**, un modèle peut sauter par-dessus un espace allant jusqu'à la moitié de sa caractéristique de

mouvement (mesurée horizontalement).

38. Cela coûte du mouvement comme d'habitude et peut être considéré comme n'importe quel type de mouvement dont dispose le modèle.

39. Un modèle ne peut pas tenter de sauter un trou qu'il n'a pas assez de mouvement pour franchir.

40. Si cette *ACTION RISQUÉE* échoue, le modèle tombe comme s'il était tombé d'un rebord de chaque côté du trou choisi par l'adversaire.

41. Sauter entre des rebords de hauteurs inégales : si le rebord vers lequel le modèle saute est plus bas que le rebord d'où il saute, appliquez les règles de saut vers le bas après que le modèle a sauté par-dessus l'espace.

42. Si le rebord vers lequel le modèle saute est plus haut que le rebord d'où il saute, il ne peut être plus haut que de 1" et, si ce rebord est au moins $\frac{1}{2}$ " plus haut, le saut coûte 1" de mouvement supplémentaire.

43. Saut vers le bas : un modèle peut « tomber » volontairement d'un rebord avec lequel il est en contact.

44. Cela ne coûte jamais de mouvement et peut être effectué dans le cadre de n'importe quel mouvement du modèle.

45. De plus, lorsqu'il tombe d'une hauteur allant jusqu'à 3" de cette manière, il n'effectue pas de

jet de blessure.

46. Chute : Lorsqu'une figurine tombe, elle est déplacée de sa position actuelle vers le premier espace qu'elle peut occuper directement en dessous d'elle ou du rebord d'où elle est tombée.

47. Si elle est tombée d'une hauteur supérieure à 2", elle doit lancer le Tableau des blessures.

48. Pour chaque 3" tombé, ajoutez +1 DÉ à ce jet de blessure (par exemple, une chute de 3" sera lancée avec +1 DÉ et une chute de 6" avec +2 DÉ).

49. Un modèle peut tomber par sa propre action, par exemple lorsqu'il échoue à une *ACTION RISQUÉE* en sautant par-dessus des trous ou en sautant d'une distance supérieure à 3".

50. Un modèle en position élevée peut également tomber lorsqu'il est à terre alors qu'il se trouve à 1" d'un rebord.

51. Lorsque cela se produit, le modèle effectue une *ACTION*.

52. Si elle réussit, le modèle reste à terre où il se trouve.

53. Si elle échoue, le modèle tombe du rebord le plus proche.

54. Précision du modèle Pour vous assurer que les modèles de votre jeu correspondent à leur taille indiquée, à leur équipement réel, à leurs armes et à leur armure, nous recommandons la maxime suivante : « Soyez strict avec vous-même mais indulgent avec les autres.

TERRAIN

55. Il existe quatre types de terrain dans Trench Crusade : Dégagé, Difficile, Dangereux et Impassable.

56. - Dégagé : Le terrain dégagé est le terrain le plus courant dans Trench Crusade.

57. Les modèles peuvent se déplacer librement sur un terrain découvert.

58. Cela inclut le franchissement d'obstacles mesurant jusqu'à 1" de haut, ce qui ne coûte rien au mouvement.

59. Les échelles et les rampes sont des terrains dégagés.

60. - Difficile : cela inclut les lits rocheux, les marais, les barbelés, etc.

61. Se déplacer sur un terrain difficile coûte le double du déplacement normal du modèle.

62. - Dangereux : cela inclut les barbelés, les champs de mines, les incendies violents, les zones couvertes de gaz toxiques, etc.

63. Chaque fois qu'un personnage se déplace ou commence son activation dans un terrain dangereux, il doit effectuer une **ACTION**.

64. En cas d'échec, effectuez un jet de blessure pour le personnage.

65. Si le personnage se déplace dans un terrain dangereux, cette **ACTION** est **RISQUÉE**.

66. - Impassable : les modèles

ne peuvent pas traverser un terrain infranchissable.

67. Le terrain peut être à la fois difficile et dangereux.



TYPES DE MOUVEMENTS

68. Il existe actuellement deux types de mouvement dans Trench Crusade : l'infanterie et le vol.

69. Une figurine ne peut avoir qu'un seul type de mouvement.

70. Si elle obtient un mouvement d'un autre type, elle doit choisir lequel conserver.

71. - Infanterie : ce type de mouvement concerne toutes les figurines qui marchent, rampent ou galopent sur le sol.

72. Les figurines avec ce type de mouvement obéissent à toutes les règles typiques de mouvement.

73. - Vol : ce type de

mouvement concerne tous les modèles qui volent avec des ailes, flottent avec de la magie ou planent au-dessus du sol.

74. Les modèles volants traitent les terrains difficiles et/ou dangereux comme des terrains

dégagés et ne déclenchent pas de mines ni d'engins similaires.

75. Les modèles volants peuvent monter et descendre et sauter par-dessus des espaces jusqu'à leur caractéristique de mouvement sans effectuer d'*ACTIONS*.



COMBAT



e combat est divisé en combat à distance et combat au corps à corps.

i. Un modèle peut combattre au corps à corps ou avec n'importe quelle arme à distance dont il dispose.

ATTAQUES À DISTANCE

2. Pour tirer sur un ennemi, un modèle doit avoir une arme à distance et être capable de voir la cible.

3. Si le modèle possède plusieurs armes à distance, vous pouvez tirer avec une seule d'entre-elles par activation.

4. La seule façon de vérifier ce que votre modèle peut voir est de se pencher sur la table pour avoir une vue d'ensemble du modèle.

5. Les figurines en combat au

corps à corps ne peuvent pas tirer à moins que les règles de l'arme n'indiquent le contraire.

6. Certaines armes à tir indirect ont des règles qui vous permettent de cibler des figurines même hors de vue - celles-ci sont clairement expliquées dans le profil de ces armes.

7. Les figurines peuvent voir tout autour d'elles (c'est-à-dire à 360°) et elles peuvent être tournées librement pour faire face à n'importe quelle direction avant de tirer.

8. Lorsque vous effectuez une attaque à distance, suivez ces étapes.

9. ¶ Étape 1 Choisissez une arme à distance **ACTION**, déclarez une cible et vérifiez la ligne de vue.

10. ¶ Étape 2 Vérifiez si la cible est à portée de l'arme.

11. ¶ Étape 3 Déterminez et appliquez tous les +/- **DÉS** qui affectent le tir.

12. ♫ Étape 4 Utilisez le Tableau de réussite des actions en standard.
13. ♫ Étape 5 Si vous touchez l'ennemi, lancez le tableau des blessures (voir ci-dessous).
14. Déterminez et appliquez les +/- DÉS qui affectent le jet de blessure.
15. ♫ Étape 6 Si l'arme peut tirer plusieurs fois par activation, résolvez les tirs un par un.

Modificateurs

16. ♫ Ennemi à couvert : ajoutez -1 DÉ au jet.
17. Une figurine est à couvert dès qu'elle est en contact avec un élément de décor au moins aussi long que son socle.
18. Si un attaquant peut voir une figurine dans son intégralité, cette pénalité ne s'applique pas.
19. Une figurine ne peut pas se mettre à couvert simplement parce qu'elle est cachée par des angles, un décor éloigné ou la surface sur laquelle elle se trouve (comme lorsqu'elle se trouve au sommet d'un bâtiment).
20. ♫ Longue portée : si la cible est à plus de la moitié de la portée maximale de l'arme, ajoutez -1 DÉ au jet pour déterminer si l'attaque touche.
21. ♫ Tir depuis une position élevée : ajoutez +1 DÉ aux jets de touche si le modèle tire depuis une position située à plus de 2 pouces au-dessus du niveau du sol de la cible (soit le sol sur lequel repose le socle de la cible).
22. Si la cible est sur un socle de 50 mm ou plus, la hauteur doit être de 4 pouces par rapport au niveau du sol de la cible.
23. Tir au corps à corps Si vous tirez sur des figurines engagées dans une mêlée (depuis une position en dehors de la mêlée elle-même), lancez un D6 pour chaque tir (ou coup automatique) pour déterminer quelle figurine est touchée : sur un 1-3, l'attaque cible une de vos figurines au hasard à 1" de la cible, sur un 4-6, l'attaque cible une figurine ennemie au hasard à 1" de la cible.
24. Résolvez l'attaque normalement une fois la cible déterminée.
25. Vous n'êtes pas autorisé à tirer (sauf indication contraire) si vous êtes vous-même engagé dans une mêlée..



TABLEAU DES BLESSURES



Si votre attaque touche l'ennemi, il est temps de déterminer le montant des dégâts causés par l'attaque.

1. Lancez 2D6 (plus n'importe quel +/- DÉS du profil du personnage ou d'autres sources), choisissez les deux plus hauts (ou les plus bas si des -DÉS ont été appliqués) et consultez le tableau suivant :

Résultat	Effet
1 (ou moins)	Aucun effet
2-6	Coup mineur
7-8	Homme à terre!
9+	Hors de combat

Remarque : il arrive qu'une règle vous demande de totaliser plus (ou moins) que 2D6 pour déterminer le résultat d'un jet.

2. Si le résultat du jet de dés est modifié par +/- DÉS, modifiez la réserve de dés comme d'habitude et conservez le nombre de dés le plus élevé ou le plus bas égal au nombre de dés de la réserve de dés de départ.

3. Par exemple, si la règle vous demande de lancer un total de 3D6 avec +1 DÉ, vous lancerez quatre dés et conserverez et totaliserez les trois dés les plus élevés.

4. Modificateurs aux jets de Tableau des blessures (cumulatifs) : - Bouclier de tranchée : -1 aux jets de blessure (peut être combiné avec n'importe quelle armure) - Armure standard : -1 aux jets de blessure - Armure renforcée : -2 aux jets de blessure - Machine Armure : -3 aux jets de blessures (non cumulable avec un bouclier) - **DUR À CUIRE** : Si un modèle **DUR À CUIRE** doit être mis hors de combat, il est mis à

terre à la place.

5. Après qu'un modèle *DUR À CUIRE* ait été mis à terre de cette manière une fois, il peut être mis hors de combat normalement.

6. - La cible est à terre : ajoutez +1 DÉ à la réserve de dés lors de la détermination des blessures d'un modèle qui est à terre.

7. - Bain de sang : lancez un D6 supplémentaire et ajoutez-le au total du jet de blessure.

8. Coûte six *MARQUEURS DE SANG* (trois si la cible est à terre).

9. Aucun effet L'armure de la cible résiste au coup.

10. Il n'y a aucun effet.

11. Coup mineur Ajoutez +1 *MARQUEUR DE SANG* à côté de la figurine pour représenter une blessure.

12. Utilisez des dés pour compter les coups infligés (maximum six par figurine).

13. Chaque fois que la figurine blessée effectue une *ACTION*, l'adversaire peut décider de dépenser un ou plusieurs des *MARQUEURS DE SANG* pour ajouter -1 DÉ au jet pour chacune d'elles (c'est-à-dire lancez 3D6 et choisissez les deux résultats les plus bas si vous n'utilisez qu'un seul marqueur).

14. Lorsque vous lancez le Tableau des Blessures contre cette figurine, l'adversaire peut dépenser un ou plusieurs *MARQUEURS DE SANG* pour ajouter +1 DÉ

au jet pour chaque point.

15. Cela augmente les chances d'une blessure grave.

16. Lorsque vous attaquez une figurine blessée, vous pouvez dépenser un ou plusieurs marqueurs pour ajouter +1 DÉ au jet d'attaque pour chaque marqueur.

17. Homme à terre ! Placez +1 *MARQUEUR DE SANG* à côté du personnage et le personnage tombe à *Coucher*.

18. Si le personnage est déjà à *Coucher*, il subit à la place +2 *MARQUEUR DE SANG* et reste à *Coucher*.

19. Un personnage qui est à *Coucher* subit une pénalité de -1 DÉ à toutes ses *ACTIONS*.

20. De plus, il ne peut pas se déplacer pendant son activation par ses propres *ACTIONS*.

21. La condition "à terre" peut être représentée soit en plaçant un indicateur à côté du modèle (comme un morceau de papier) soit en retournant physiquement le modèle face cachée sur le côté.

22. Un modèle tourné sur le côté présentera un profil différent pour le ciblage en ligne de vue, mais ces deux méthodes d'indication sont par ailleurs identiques et le contrôleur du modèle peut décider laquelle utiliser.

23. Au début de sa propre activation, un modèle à terre peut se relever, mais tout mouvement (déplacement, ruée, charge, saut, escalade, etc.) qu'il peut effectuer

est réduit de moitié.

24. Si un combattant est à terre pendant sa propre activation, il peut tenter une *ACTION RISQUÉE* pour se relever.

25. Sinon, il reste à terre pour le reste de son activation.

26. Hors de combat Le guerrier

subit une blessure grave et est hors jeu pour le reste de la bataille.

27. Retirez la figurine de la table.

28. Résolvez ce qui est arrivé à la figurine après la bataille comme expliqué dans la section *Blessures graves* des règles..



CORPS À CORPS

Un modèle activé peut utiliser n'importe laquelle de ses **ACTIONS** de mêlée s'il est en contact avec (c'est-à-dire à moins de 1" de) un ou plusieurs ennemis.

1. Sélectionnez n'importe quelle arme de mêlée ou action d'attaque disponible pour le modèle - celles-ci sont clairement indiquées dans les caractéristiques de chaque entrée d'arme.

2. Étape 1 : Déclarez quelle action de mêlée vous entreprenez et quel modèle adverse vous ciblez.
3. Étape 2 : Lancez le Tableau de réussite des actions en utilisant toutes les attaques de mêlée disponibles pour le modèle.

4. Ajoutez tous les +/- **DÉS** de n'importe quelle source comme les

MARQUEURS DE SANG, le profil du guerrier effectuant l'attaque, etc.

5. Étape 3 : Si le résultat est positif, lancez le Tableau des blessures pour déterminer ce qui arrive à la cible (à moins qu'un équipement ou une capacité spéciale du modèle n'indique le contraire).

Modificateurs

6. Obstacle défensif : ajoutez +/- **DÉ** au jet.
7. La cible d'une attaque au corps à corps est considérée comme se défendant derrière un obstacle si elle n'est pas à terre, si elle touche un obstacle, si cet obstacle mesure au moins 1,27 cm de haut (mesuré à partir de la base de la cible) et si cet obstacle se trouve entre elle et son attaquant.
8. Les murs de pierre, les remparts en terre et les tranchées sont des exemples courants de tels

obstacles.

9. De simples haies, des buissons ou des clôtures basses ne suffisent souvent pas.

10. Armes secondaires : ajoutez -1 DÉ au jet si l'attaque a été effectuée avec une *arme secondaire*.

11. Généralement, chaque modèle ne peut attaquer qu'une fois en mêlée, mais certains peuvent exécuter plusieurs attaques en raison de leurs capacités naturelles ou de leurs armes spéciales.

12. Deux armes de mêlée : Un personnage équipé de deux armes de mêlée peut effectuer deux *ACTIONS* d'attaque de mêlée distinctes, une avec chaque arme.

13. L'une de ces armes, déterminée avant de faire votre premier jet d'*ACTION*, est une *arme secondaire*.

14. Les armes secondaires subissent -1 DÉ pour toucher.

15. Si une figurine *FORTE* manie une arme de mêlée à deux mains dans une main et une arme de mêlée à une main dans l'autre, l'arme à une main est toujours considérée comme l'*arme secondaire*.

16. Résolvez les attaques effectuées par une figurine maniant deux armes de mêlée une par une, en plaçant l'*arme secondaire* en dernier.

17. Déplacement en combat : Si une figurine est au corps à corps au début de son activation, elle peut utiliser son *ACTION* de

déplacement standard tout en restant à 1" ou moins des ennemis avec lesquels elle est engagée en combat.

18. Ceci est le plus souvent utilisé pour annuler le bonus *Obstacle défensif*.

19. Aucun jet n'est nécessaire pour faire cela.



FIN DE L'ACTIVATION

20. Une fois que vous avez déplacé le modèle et effectué toutes les *ACTIONS* souhaitées, ou que vous avez échoué avec l'une de vos *ACTIONS RISQUÉES*, l'activation du modèle se termine et votre adversaire peut désormais activer l'un de ses modèles.

21. Continuez à activer les modèles tant que l'un des joueurs

a encore des modèles désactivés.

22. Une fois que vous et votre adversaire avez activé tous vos modèles une fois, passez à la phase de moral.

MORAL

23. Votre bande de guerre peut abandonner la bataille si elle subit trop de pertes.

24. À la fin de n'importe quel tour, lorsqu'au moins la moitié de votre bande de guerre est à terre ou hors de combat, lancez le tableau de réussite des actions.

25. Si vous échouez, votre groupe de guerre fuit le champ de bataille et perd immédiatement la bataille.

26. Si les deux groupes de guerre doivent passer ce test, le groupe le plus petit effectue le test en premier.

27. Règle optionnelle : une bande de guerre qui perd un test de moral peut décider, au lieu de fuir, que sa bande de guerre est ébranlée.

28. Les actions entreprises par les figurines d'une bande de guerre ébranlée sont considérées comme des *ACTIONS À RISQUE*.

29. Après un tour, la bande de guerre retrouve son état normal

et n'est plus considérée comme secouée.

30. Si elle échoue à nouveau à un test de moral (secouée ou non), elle fuit normalement.



FIN DU TOUR

31. Une fois que les deux joueurs ont activé une fois tous les modèles de leur force, le tour se termine et un nouveau tour commence.

32. Le joueur avec le plus petit nombre de modèles dans sa force commence le nouveau tour et sélectionne un modèle à activer..



MOTS-CLÉS



es mots-clés définissent les capacités de base, les règles, les types de troupes et les catégories de dégâts du jeu.

1. Chacun d'entre eux est partagé par plusieurs modèles/armes/équipements et est désigné par un mot-clé.
2. Cela vous permet de faire facilement la différence entre les termes descriptifs et les règles du jeu.
3. Un modèle ou une arme peut avoir plusieurs mots-clés.
4. Les règles régissant tous les mots-clés du jeu sont répertoriées ici.
5. *-DÉS* : Modificateur pour les jets d'*ACTION*.
6. Pour chaque *-DÉS*, ajoutez un dé à la réserve de dés du jet de 2D6 que vous êtes sur le point de

faire.

7. Ainsi, *-1 DÉS* donne au jet un total de 3D6.
8. Lancez ensuite tous les dés et choisissez les deux plus bas.
9. Si deux *-DÉS* sont ajoutés, lancez 4D6 et choisissez les deux plus bas, et ainsi de suite.
10. *+DÉS* : Modificateur pour les jets d'*ACTION*.
11. Pour chaque *+DÉS*, ajoutez un dé à la réserve de dés du jet de 2D6 que vous êtes sur le point de faire.
12. *+1 DÉS* donne ainsi un total de 3D6.
13. Lancez ensuite tous les dés et choisissez les deux plus élevés.
14. Si deux *+DÉS* sont ajoutés, lancez 4D6 et choisissez les deux plus élevés, et ainsi de suite.
15. *ACTION RISQUÉE* : Si vous échouez à votre jet sur le Tableau de réussite des actions lorsque vous effectuez cette *ACTION*, l'activation de ce

modèle se termine immédiatement.

16. **ACTION** : couvre les attaques avec des armes de mêlée et à distance, les attaques rapides et toute autre activité où le joueur doit lancer un jet sur le Tableau de réussite des actions pour effectuer une action.

17. Ce jet peut être modifié par le joueur adverse en utilisant des **MARQUEURS DE SANG**.

18. Chaque marqueur entraîne une pénalité de -1 DÉ au jet.

19. **ARTIFICIEL** : Ce modèle n'est pas d'origine naturelle mais est plutôt construit à partir d'éléments non organiques.

20. **ASSAUT** : Les attaques à distance effectuées avec des armes possédant ce mot-clé n'empêchent pas une figurine de charger pendant la même activation.

21. Une charge ne peut être effectuée que si une seule attaque à distance est effectuée avec une arme possédant ce mot-clé, quelles que soient les autres règles que l'arme pourrait avoir.

22. **BINÔME** : Ce modèle fait partie d'un BINÔME composée de deux modèles.

23. Tous les modèles qui font partie de ce BINÔME peuvent être activés en même temps sans que l'adversaire ne passe son tour entre-temps.

24. Ils peuvent effectuer leurs **ACTIONS** dans l'ordre qu'ils souhaitent, en alternant entre les deux modèles.

25. Notez que si l'activation de l'un des membres du BINÔME se termine de manière forcée (en raison d'une **ACTION RISQUÉE** ratée par exemple), elle met fin aux deux activations.

26. Les alliés ne peuvent pas faire partie d'un BINÔME.

27. **BLAST (X)** : une arme avec **BLAST (X)** a une zone d'effet d'un rayon de pouces indiqué par X.

28. Si cette arme cible une figurine, ce rayon est mesuré à partir du centre du socle de cette figurine dans toutes les directions.

29. Si cette arme cible un point au sol, ce rayon est mesuré à partir de ce point dans toutes les directions, y compris verticalement.

30. Si l'**ACTION** d'attaque avec cette arme réussit, elle touche toutes les figurines dans ce rayon sur lesquelles la cible (figurine ou point) a une ligne de vue (c'est-à-dire pas complètement bloquée par le terrain).

31. **CONSOMMABLE** : Un objet portant ce mot-clé ne peut être utilisé qu'une seule fois.

32. Après la bataille, tous les objets portant ce mot-clé qui ont été utilisés sont perdus.

33. **CRITIQUE** : Lorsque vous attaquez avec une arme avec ce mot-clé, ajoutez +2 DÉS (au lieu de 1) à tous les jets de blessure causés par l'arme si vous obtenez un Critique (c'est-à-dire 12+) sur

le Tableau de réussite des actions.

34. **DUR À CUIRE** : Si un modèle **DUR À CUIRE** doit être mis hors de combat, il est à la place mis à terre.

35. Après qu'un modèle **DUR À CUIRE** ait été mis à terre de cette manière une fois, il peut être mis hors de combat normalement.

36. **ÉLITE** : Les modèles les plus anciens et les plus héroïques de la bande de guerre.

37. Ils ont des règles différentes en matière d'expérience et d'avancement, et bénéficient souvent d'un choix d'armes, d'armures et d'équipements différents.

38. **ENCOMBRANT** : Le modèle a toujours besoin de ses deux mains pour utiliser cette arme, même s'il possède le mot-clé **FORT**.

39. Une arme avec le mot-clé **ENCOMBRANT** ignore cette restriction lorsqu'elle bénéficie de la règle Combo de boucliers.

40. **FEU** : Un personnage touché par une arme avec ce mot-clé subit un **MARQUEUR DE SANG** en plus des autres effets de l'attaque.

41. Le personnage subit ce **MARQUEUR DE SANG** même si l'attaque n'a pas d'autres effets ou est annulée.

42. Certains équipements ou capacités peuvent annuler le **MARQUEUR DE SANG** supplémentaire causé par ce mot-

clé.

43. **FORT** : Un modèle avec ce mot-clé ignore les règles pour les armes/armures/équipements avec le mot-clé **LOURD**, y compris le fait de ne pas être limité à un seul objet **LOURD** (bien que d'autres limitations s'appliquent normalement).

44. De plus, il peut utiliser une seule arme de mêlée à deux mains comme une arme à une main.

45. **GAZ** : Un personnage touché par une arme avec ce mot-clé subit un **MARQUEUR DE SANG**, en plus des autres effets de l'attaque.

46. Le personnage subit ce **MARQUEUR DE SANG** même si l'attaque n'a pas d'autres effets ou est annulée.

47. Certains équipements ou capacités peuvent annuler le **MARQUEUR DE SANG** supplémentaire causé par ce mot-clé.

48. **GRAAL NOIR** : Ce modèle fait partie de la faction Graal Noir.

49. **GRENADE** : Les armes de type grenade ignorent les pénalités de couverture et de longue portée.

50. Elles ne comptent pas dans le nombre d'armes à distance qu'un personnage peut porter et n'ont pas besoin d'être tenues en main en permanence.

51. Un personnage armé de grenades peut les utiliser autant de fois qu'il le souhaite.

- 52. HÉRÉTIQUE** : Le modèle est membre de la faction Légion Hérétique.
- 53. INFILTRATEUR** : Les figurines avec ce mot-clé peuvent être déployées n'importe où sur la table, hors de la ligne de vue des ennemis, mais à au moins 8" de l'ennemi le plus proche.
- 54.** Elles sont déployées après toutes les autres figurines sans ce mot-clé.
- 55.** Si des infiltrés ne peuvent pas être déployés selon ces restrictions, ces figurines peuvent toujours être placées dans votre zone de déploiement.
- 56.** Si un scénario n'autorise pas les infiltrés, déployez les figurines avec ce mot-clé lors du déploiement standard comme si elles n'avaient pas ce mot-clé.
- 57. LIMITÉ (X)** : Vous ne pouvez acheter qu'un nombre d'exemplaires de cette pièce d'équipement/arme/armure correspondant au nombre indiqué entre parenthèses pour votre groupe de guerre.
- 58.** Si vous en trouvez davantage en pillant ou en explorant, vous pouvez dépasser cette limite.
- 59. LOURD** : Si le personnage porte une arme, une armure ou un équipement avec ce mot-clé, il ne peut pas se déplacer/foncer et tirer pendant son activation, et il ne peut pas lancer D6 et l'ajouter au mouvement de charge.
- 60.** Un personnage ne peut porter qu'un seul objet avec ce mot-clé.
- 61. MARQUEUR DE BÉNÉDICTION** : Amélioration temporaire surnaturelle ou chimique.
- 62.** Chaque marqueur peut être converti en +1 DÉ pour toute ACTION effectuée par le personnage, ou en -1 DÉ lors des jets de blessures pour ce personnage.
- 63. MARQUEUR DE SANG** : Dégâts infligés par les attaques.
- 64.** Chacun peut être converti en -1 DÉ pour toute ACTION effectuée par la figurine blessée ou en +1 DÉ lors des jets de blessures de cette figurine.
- 65. NOUVELLE ANTIOCHE** : Ce modèle fait partie de la faction Nouvelle Antioche.
- 66. PÈLERIN** : Ce modèle fait partie de la faction Pèlerins des Tranchées.
- 67. PEUR** : les ennemis des figurines avec ce mot-clé subissent -1 DÉ en combat au corps à corps contre cette figurine.
- 68.** Certaines unités sont immunisées contre cet effet.
- 69.** Les figurines qui provoquent PEUR ne sont pas affectées par PEUR elles-mêmes.
- 70. SHRAPNEL** : Un personnage touché par une arme avec ce mot-clé subit un MARQUEUR DE SANG, en plus des autres effets de l'attaque.
- 71.** Le personnage subit ce MARQUEUR DE SANG même

si l'attaque n'a pas d'autres effets ou est annulée.

72. Certains équipements ou capacités peuvent annuler le *MARQUEUR DE SANG* supplémentaire causé par ce mot-clé.

73. *SULTANAT* : Ce modèle fait partie de la faction du Sultanat de Fer.

74. *TIRAILLEUR* : Lorsqu'une figurine avec ce mot-clé est ciblée par une charge ennemie, elle peut immédiatement se déplacer de D₃" dans n'importe quelle direction, sauf en combat au

corps à corps.

75. Un tirailleur peut également effectuer ce mouvement lorsqu'une figurine ennemie en charge entrerait en combat au corps à corps avec elle pendant une charge qui ne la cible pas.

76. Une fois l'un de ces mouvements résolu, la charge continue normalement vers la cible d'origine.

77. Ces mouvements ne peuvent être effectués que si le tirailleur n'est pas en combat au corps à corps et un seul de ces mouvements peut être effectué par charge..

L'Évangile de Gœff



RASSEMBLEZ VOS APÔTRES SOLDATS



ans cette partie du livre, nous examinerons en détail chaque bande de guerre et fournirons les informations dont vous avez besoin pour en recruter une.

CHOISISSEZ VOTRE FACTION

1. Chaque groupe de guerre de Trench Crusade appartient à une faction combattant dans la Grande Guerre.

2. Utilisez les listes de factions qui suivent pour recruter et équiper votre groupe de guerre.

3. Ces listes fournissent des informations sur les types de troupes disponibles, leurs armes,

leurs armures et leurs options d'équipement, ainsi que sur les règles spéciales spécifiques à cette faction.

4. Remarque : la plupart des groupes de guerre disposent de listes de variantes que vous pouvez utiliser à la place de la liste principale.

5. Celles-ci sont répertoriées chaque faction et détaillent en quoi la variante diffère de la liste principale.



RECRUTEZ VOTRE GROUPE DE GUERRE

6. Une fois que vous avez sélectionné votre faction (et éventuellement une variante), vous disposez de 700 ducats à dépenser pour votre groupe de guerre initial.
7. Chaque figurine et son équipement (si vous choisissez d'en acheter) coûtent une certaine somme d'argent.

8. Au fur et à mesure que vous faites vos choix, soustrayez l'argent que vous avez « dépensé » de votre total jusqu'à ce que vous ayez acheté tout ce que vous pouvez.

9. Tous les ducats non dépensés sont placés dans le coffre-fort du groupe de guerre et peuvent être utilisés plus tard ou conservés pour acheter quelque chose de plus cher.
10. Certains objets, armes et

armures coûtent des points de gloire au lieu de ducats pour les acquérir.

11. Les points de gloire sont gagnés en accomplissant des actes de bravoure au combat.

12. Reportez-vous à la section sur la gloire pour plus de détails.

13. En général, les bandes de guerre n'ont pas accès aux points de gloire lors de leur création, ces achats se font donc généralement plus tard dans la campagne.

14. Chaque liste de bandes de guerre détaille les troupes à votre disposition et leur nombre.

15. La plupart des listes incluent un modèle qu'elles doivent posséder lors de la création de la bande de guerre, représentant généralement son commandant.

16. Sinon, vous êtes autorisé à acheter autant de guerriers que vous le souhaitez.

17. Nous vous recommandons que les armes, armures et équipements que vous choisissez pour vos guerriers soient représentés sur les modèles eux-mêmes pour faciliter le jeu pour vous et vos adversaires.

MOTS-CLÉS

18. Certains types de troupes, armes et pièces d'équipement ont des mots-clés qui leur confèrent des capacités spéciales ou les indiquent comme faisant partie d'un groupe de modèles où certaines règles s'appliquent à tous les modèles avec le même mot-clé.

19. Voir la section sur les mots-clés pour plus de détails.

Limites

20. Certains armements sont plus limités en quantité.

21. Ils peuvent avoir les mots-clés suivants qui limitent leur disponibilité.

22. Ces limitations sont indiquées dans les listes de bandes de guerre comme suit : - **LIMITE** (x) : Si l'équipement a pour mot-clé **LIMITE**, votre bande ne peut pas posséder plus que le nombre défini d'armes, d'armures ou d'équipements de ce type.

23. Par exemple, si une arme a pour mot-clé **LIMITE** (2), votre bande ne peut acheter qu'un maximum de deux armes de ce type.

24. Si vous perdez l'une de ces armes au cours de la campagne, vous pouvez acheter des armes de remplacement avec les fonds disponibles, jusqu'à un maximum de deux.

25. - **ÉLITE** uniquement : certaines armes, armures ou équipements ne sont utilisables que par les troupes possédant le mot-clé **ÉLITE**.

26. Vous ne pouvez pas les donner aux troupes sans le mot-clé **ÉLITE** même si vous en obtenez des supplémentaires au cours d'une campagne.



ÉQUIPEMENT

27. Sauf indication contraire dans les règles, chaque guerrier peut porter les éléments suivants : - Une arme à distance à deux mains OU - Jusqu'à deux armes à distance à une main.

28. De plus, ils peuvent transporter : - Une arme de mêlée à deux mains OU - Jusqu'à deux armes de mêlée à une main.

29. Vous pouvez acheter de l'équipement supplémentaire entre les batailles ou acquérir de nouvelles armes au cours d'une campagne, et modifier librement l'équipement, les armes et l'armure de vos combattants, sauf indication contraire dans leur liste de bandes.

30. Vous devez toujours respecter les limitations expliquées dans les règles lorsqu'il s'agit de modifier l'armement de vos figurines.

31. Certains modèles sont équipés d'armes et d'armures fixes lors de l'achat, tandis que d'autres modèles peuvent ne pas changer du tout leur équipement.

32. Tous ces cas sont clairement indiqués dans les règles.

ALLIÉS ET MERCENAIRES

33. Au cours de la campagne, vous aurez la possibilité d'obtenir des Points de Gloire qui peuvent être utilisés pour acheter des troupes puissantes et des guerriers célèbres connus sous le nom d'Alliés.

34. Ceux-ci ajouteront à la fois des effectifs et des capacités spécialisées à votre groupe de guerre.

35. Ils ne peuvent pas être achetés avec des ducats : la seule façon d'attirer leurs services est d'accomplir des actes glorieux sur le champ de bataille.

36. Les alliés combattent aux côtés de votre bande de guerre, mais ils ne bénéficient ni ne souffrent des règles ou restrictions spéciales que votre bande de guerre pourrait avoir.

37. Par exemple, l'équipement d'un mercenaire ne compte jamais dans la *LIMITE* des objets qu'il possède.

38. De plus, un Dévoreur de péchés (un mercenaire disponible pour les Légions hérétiques) ne serait pas affecté par les règles

uniques du Fantôme des tranchées telles que la Lenteur et la Fortitude des morts-vivants.

39. Si une règle est susceptible d'affecter les alliés, elle le précisera explicitement.



CAPACITÉS ACHETABLES

40. Certaines bandes de guerre vous permettent d'acheter des capacités optionnelles pour vos figurines, comme les Pouvoirs Goétiques de la Cour du Serpent à Sept Têtes.

41. Sauf indication contraire, vous ne pouvez acheter qu'un seul exemplaire de chacune de ces capacités pour une seule figurine.

42. Il en va de même pour les bonus obtenus grâce à l'équipement, comme les Pilules de

Martyre.

LISTE

43. Vous aurez besoin d'une feuille de liste de membres de votre groupe de guerre pour enregistrer les détails de votre groupe de guerre.

44. Des feuilles de liste vierges sont disponibles imprimées au dos de ce livre et nous proposons une version numérique gratuite de la feuille de liste sur trenchcrusade.com.

45. Lorsque vous choisissez une bande de guerre, prenez une feuille de liste de bande de guerre et notez les détails de chaque soldat à l'endroit approprié.

46. C'est une bonne idée de commencer par établir la bande de guerre sur un morceau de papier, car vous devrez jongler avec les armes et les combattants pour vous rapprocher le plus possible de la valeur maximale autorisée de la bande de guerre.

47. S'il vous reste de l'argent après avoir choisi votre groupe de guerre, notez-le dans l'espace intitulé Coffre-fort.

48. Vous devrez donner un nom à votre groupe de guerre ainsi qu'à tous vos élites et à tous vos soldats ordinaires.

49. C'est à vous d'inventer des noms appropriés, mais vous trouverez de nombreuses sources d'inspiration tout au long de ce livre.



PRÊT POUR LA BATAILLE

50. Votre groupe de guerre est désormais prêt.

51. La Grande Guerre vous attend.

CARACTÉRISTIQUES PROFIL

52. Les caractéristiques de chaque modèle sont décrites dans leur profil.

53. Vous trouverez les profils de tous les modèles dans la liste des factions appropriées.

54. Les informations trouvées sur les profils sont décrites ici.

Nom du modèle

55. Le nom du modèle est enregistré en premier dans tout profil.

Mouvement

56. La distance en pouces sur laquelle le modèle peut se déplacer sur le champ de bataille à chaque fois qu'il est activé.

À distance

57. Ce nombre indique combien de +/- DÉS le personnage ajoute à son jet d'attaque lorsqu'il utilise une arme à distance.

58. Plus le nombre est élevé, plus le guerrier est compétent dans l'utilisation d'armes à distance.

Mêlée

59. Ce nombre indique combien de +/- DÉS le modèle ajoute à son jet d'attaque lorsqu'il effectue une attaque au corps à corps.

60. Plus le nombre est élevé, plus le modèle est compétent.

Armure

61. Indique le niveau d'armure du modèle.

62. Ce chiffre est soustrait du résultat du jet de dés sur le tableau des blessures lorsque le modèle est blessé.

Base

63. Indique la taille de la base sur laquelle le modèle est monté.

Équipement

64. Cette entrée répertorie l'équipement, les armes et l'armure que le modèle porte, ainsi que les options d'acquisition d'équipement supplémentaire dont il peut disposer.

Capacités

65. Si le modèle possède des capacités spéciales uniques non couvertes par les règles standard, elles seront décrites ici.

Mots-clés

66. Tous les mots-clés du modèle seront répertoriés ici.

67. Ceux-ci incluent les types de troupes ainsi que les capacités les plus courantes partagées entre plusieurs types de troupes, chacun identifié par le même mot-clé.

68. La section Mots-clés explique les règles pour chacun d'eux..

Moribundi

LÉGION HÉRÉTIQUE



n voile de ténèbres recouvre le monde.

1. De la fumée et du soufre jaillissent des portes béantes de l'Enfer, enveloppant les terres où les hommes ont abandonné Dieu et déclarent ouvertement la guerre à Sa Création.

2. C'est une triste réalité qu'un tiers de l'humanité s'est agenouillé devant les idoles de l'enfer.

3. La principale force militaire de Satan sur Terre est constituée des Légions hérétiques, constituées de citoyens damnés.

4. Sous l'absolution spéciale du Cardinal Protecteur, de nombreux espions ont été envoyés dans les domaines de l'Enfer au fil des ans.

5. La plupart sont capturés et ne sont plus jamais revus, à l'exception de certains dont les têtes hurlantes éternelles sont renvoyées à la Nouvelle Antioche, marquées de runes sanglantes qui se moquent de la Sainte Trinité.

6. Contre toute attente, certains parviennent à revenir à la lumière, chuchotant les horreurs dont ils ont été témoins : des premiers-nés jetés dans la bouche des statues de Baal en feu, de la chair humaine vendue au kilo sur des marchés effroyables.

7. Ils parlent des grandes idoles du Veau d'or et des hommes et

femmes extasiés qui se prosternent devant elles, découplant des lambeaux de leur propre chair en offrande extatique.

8. Des pyramides et des tours inversées descendent dans les profondeurs de ces villes, construites en fer et en pierre noire.

9. Dans ces fosses se dressent des autels sacrificiels où des captifs en pleurs sont lentement découpés à mort pendant des jours et des semaines d'agonie avec des couteaux maléfiques en basalte infernal.

10. Des cathédrales dédiées aux Princes de l'Enfer sont suspendues à de grandes arches de pierre volcanique, tandis que les condamnés sont crucifiés sur des centaines de croix à l'envers.

11. Les récits parlent d'usines tentaculaires faites de chair mutilée et de métal, dont les forges produisent des munitions sans fin pour la guerre en cours.

12. Guidés par les enseignements des forgerons du Tartare, les alchimistes travaillent dur sur des armes colossales et des mastodontes blindés, maniant les secrets interdits de la métallurgie de leurs patrons pour forger des instruments de mort et de souffrance hors de portée de tout ingénieur humain.

13. Ce sont des villes autrefois fières de la Terre, où des églises ont été renversées et des populations entières se consacrent

désormais à la destruction du Trône du Ciel.

14. Parmi les citoyens abandonnés qui subissent les affres de l'enfer, ceux qui combattent dans la Grande Guerre ont le plus grand statut.

15. La plupart le font en tant que soldats hérétiques qui servent leurs seigneurs liges en guise de tribut.

16. Rejoindre l'armée de la damnation en tant que légionnaire à part entière n'est pas une mince affaire.

17. Ceux qui souhaitent gagner une place parmi les légions hérétiques doivent faire un pèlerinage impie jusqu'aux portes de bronze brûlantes de l'enfer où la chaleur infernale, ressentie à des lieues de distance, brûle à la fois la chair et l'esprit jusqu'à ce que le tourment devienne insupportable.

18. Le long de la vallée des larmes, la grande route qui mène à la porte est pavée d'âmes en pleurs et de lamentations et jonchée d'interminables monticules de corps calcinés.

19. Beaucoup sont encore à moitié vivants, se tordant d'agonie, piégés dans un crépuscule grotesque entre la vie et la mort, leur méchanceté étant jugée insuffisante.

20. Ces âmes rejetées sont condamnées à souffrir jusqu'au jour du jugement.

21. Ceux qui parviennent à atteindre la Gueule de l'Enfer sont

considérés dignes et sont initiés dans les Légions, prononçant des vœux inviolables qui les enchaînent dans les ténèbres pour toute l'éternité, leurs corps marqués de la marque du Seigneur du Diable qui les a réclamés.

22. Les armureries de l'Enfer les équipent pour la bataille et les Prêtres Hérétiques font signe à de nouveaux suppliants selon les murmures de leurs archidiabiles protecteurs.

23. Ainsi naît un nouveau Légionnaire Hérétique.

24. Ils saluent les archidiabiles comme leurs maîtres et sont ainsi damnés pour toute l'éternité.

25. Certains vont plus loin, jusqu'à la Porte elle-même et au-delà.

26. Leur chair s'enflamme pour ne jamais s'en remettre, mais ceux qui ont l'âme la plus noire peuvent entrer dans l'Enfer lui-même.

27. Parmi eux, les Oints sont particulièrement vénérés parmi les Légions.

28. Ils sont les parangons de la brutalité déchaînée - des hommes et des femmes d'une vigueur colossale et d'une dévotion inébranlable.

29. Après avoir parcouru le chemin maudit jusqu'aux rives du Lac de la Flamme Éternelle, où les damnés se fanent et se tordent dans un tourment incessant, les Oints en ressortent marqués à jamais par l'étreinte des feux

abyssaux.

30. La chair noircie et brûlée des Oints ne guérira jamais, mais en échange, ils ont le droit de porter des armures lourdes de la Géhenne et ils acquièrent la force de manier des armes qu'un homme normal pourrait à peine soulever.

31. On dit que les regarder dans les yeux, c'est apercevoir les flammes de l'Enfer, gravées à jamais dans leur vision.

32. Certains témoins vont encore plus loin dans leur dévotion dépravée.

33. Le suicide est un péché mortel et beaucoup l'acceptent avec empressement.

34. La plupart crient en vain aux démons de remarquer leur sacrifice final, car les nobles infernaux sont capricieux et se délectent à trahir les leurs autant que leurs ennemis.

35. Mais ceux qui ont une âme vraiment mauvaise et dépravée sont ressuscités dans le mépris du Rédempteur, revenant sous la forme de Choristes, horribles moqueries de la Création dont les têtes coupées chantent des hymnes impies louant le Diable, leurs voix faisant saigner les oreilles de leurs ennemis.

36. Bien que la majorité des légions hérétiques soient constituées d'humains mortels, l'Enfer envoie souvent sa propre progéniture odieuse pour renforcer ses fantassins mortels : des bêtes de guerre cauchemardesques

constituées de créatures capturées et possédées et de redoutables sorcières artilleuses qui agissent comme une artillerie mobile soutenant les assauts éclair.

37. Ainsi, dans ce théâtre de guerre maudit, mortels et abominations marchent main dans la main, liés par les liens de souffrance de la damnation.

38. Les gémissements des bêtes torturées se mêlent aux cris des âmes damnées, tandis que les cieux font pleuvoir une vengeance ardente sur tous ceux qui osent s'opposer à la croisade incessante des hérétiques pour une parité démente avec leur Créateur.



CRÉATION D'UNE BANDE DE GUERRE

39. Vous disposez de 700 ducats pour recruter votre Force initiale dans la campagne.

40. Pour les batailles ponctuelles, nous suggérons une force typique de 900 ducats et 8 points de gloire.

ARMURERIE DE LA LÉGION HÉRÉTIQUE

41. Les troupes de la Légion Hérétique peuvent être équipées des armes, armures et équipements listés ci-dessous.

42. Toutes les exceptions sont clairement indiquées sur les entrées de chaque guerrier ou dans la liste ci-dessous.

43. Les objets marqués *LIMIT* ne peuvent être utilisés que dans les quantités spécifiées entre parenthèses à tout moment de la campagne.

44. Les armements marqués *ÉLITE* sont limités aux modèles portant le mot-clé *ÉLITE*.

Armes à distance

Fusil à verrou 10 ducats
(baïonnette) Fusil semi-automatique 15 ducats (Tenon de baïonnette) Fusil automatique 2 points de gloire (*LIMIT* : 2, support de baïonnette) Pistolet 6 ducats Pistolet silencieux 15 ducats (*ÉLITE* uniquement) Grenades 7 ducats Grenades à gaz 10 ducats Grenades incendiaires 15 ducats Pistolet mitrailleur 2 points de gloire (baïonnette, combo bouclier) Fusil de chasse 10 ducats (baïonnette, combo bouclier) Fusil de chasse automatique 15 ducats

(baïonnette, combo bouclier)
Lance-grenades 30 ducats (*LIMIT* : 2) Mitrailleuse 50 ducats (*LIMIT* : 1) Lance-flammes 30 ducats (*LIMIT* : 3) Lance-flammes lourd 55 ducats (*LIMIT* : 2) Fusil anti-matériel 3 points de gloire (*LIMIT* : 1)

Armes de mêlée

Couteau de tranchée 1 ducats Baïonnette 2 ducats (Combo Bouclier) Club des tranchées 3 ducats Épée/Hache 4 ducats Arme d'hast 7 ducats (Combo Bouclier) Grand marteau/maille 10 ducats Grande épée/hache 12 ducats Lame sacrificielle 23 ducats (*LIMIT* : 2, *ÉLITE* uniquement) Hellblade 1 point de gloire (*LIMIT* : 2) Griffes du Tartare 15 ducats (Commando de la Mort uniquement) Bâton blasphématoire 2 points de gloire (*ÉLITE* uniquement)

Armure

Armure standard 15 ducats Armure renforcée 40 ducats (*ÉLITE* et Oint uniquement) Bouclier de tranchée 10 ducats

Équipement

Casque de combat 5 ducats (Coiffe) Masque à gaz 5 ducats Bibelot impie 15 ducats (*CONSOMMABLE*) Relique impie 15 ducats Munitions incendiaires 15 ducats (*LIMIT* : 1, *CONSOMMABLE*) Pelle 5

ducats Marque infernale Marque 5
ducats Drapeau de troupe 1 point
de gloire (*LIMITE* : 1)
Instrument de musique 15 ducats
(*LIMITE* : 1) Kit d'alpiniste 3
ducats (*LIMITE* : 2) Contrat
d'âme enfer 5 ducats (*LIMITE* :
3, soldats hérétiques et légionnaires
uniquement)

Équipement spécial hérétique

45. Les armes, armures et équipements suivants sont exclusivement disponibles pour la bande de guerre hérétique.

Couteau sacrifical

46. *Des lames terrifiantes bénies par la main d'un diable plus grand que lui, ces couteaux sont utilisés dans les rituels hérétiques pour sacrifier des captifs aux puissances obscures de l'enfer.*

47. *Il leur suffit de toucher leurs adversaires pour provoquer une douleur indescriptible et même la plus légère blessure s'avère souvent fatale.*

48. *Ils sont dangereux même pour leurs porteurs, car la plus petite égratignure blesse aussi bien un ami qu'un ennemi.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Couteau sacrifical
1 Main
Mêlée
+2 sur les résultats des blessures

RISQUÉ

Règles : Le Couteau sacrifical ajoute +2 à tous les jets du Tableau des blessures.

49. Par exemple, un jet de 7 sur le Tableau des blessures devient 9 lors de l'utilisation du Couteau sacrifical.

Bâton blasphématoire

50. *Fabriqué en moquerie du bâton porté par le prophète Aaron, le moindre contact de ce bâton maléfique provoque une agonie inimaginable.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Bâton blasphématoire
1 Main
Mêlée
-

FEU CRITIQUE

Règles : Donne +1 DÉ de bonus à toute autre ACTION effectuée

par le modèle, à l'exception de la course, de l'attaque à distance ou de l'attaque au corps à corps.

Lame de l'enfer

51. *Fabriquée à partir de minerai de fer provenant des mines de Dis, cette arme brûle avec les feux inextinguibles de l'Enfer.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Hellblade
2 Mains
Mêlée
+1D aux blessures
FEU

Règles : La Hellblade a +1 DÉ lorsqu'elle lance un jet de blessures.

52. Elle possède également le mot-clé **FEU**, ce qui lui permet d'infliger un +1 MARQUEUR **DE SANG** supplémentaire aux ennemis qu'elle touche.

Griffes du Tartare

53. *Fabriquées à partir des mains coupées de Malebranche, les Griffes du Tartare sont accordées par les Archi-Diables uniquement à ceux dont le cœur est noirci par le péché de colère.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Griffes du Tartare
2 Mains
Mêlée
-

ENCOMBRANT

Règles : Les Griffes du Tartare sont toujours livrées par paire et ne permettent pas l'utilisation d'autres armes de mêlée ou de bouclier.

54. Vous pouvez effectuer deux ACTIONS d'Attaque avec les Griffes sans les habituels -1 DÉS pour la seconde attaque.

55. Si l'adversaire est mis à terre ou hors de combat avec l'une des Griffes, vous pouvez immédiatement déplacer la figurine jusqu'à 6" dans n'importe quelle direction.

56. Si le mouvement vous met en contact avec une autre figurine ennemie, cela compte comme une charge et vous pouvez effectuer une seconde ACTION d'Attaque de mêlée avec les deux Griffes.

57. Vous ne pouvez effectuer ce mouvement de suivi qu'une fois par activation.

ÉLITES HÉRÉTIQUES



1 prêtre hérétique (Coût : 80 ducats)

1. Votre bande de guerre doit inclure un prêtre hérétique lors de sa création.

2. *Le chef d'une bande de guerre hérétique.*

3. *Ces prêtres déchus pratiquent toutes sortes de magies impies, invoquant des démons et des créatures pétrifiantes à l'aide de leurs sorts goétiques.*

Souvent dévoués à un Seigneur Démon des Enfers, comme Pazuzu ou Guison, les Évangiles profanes qu'ils récitent terrifient les forces de l'Église, provoquant des saignements d'oreilles et des éclats de globes oculaires dans leurs orbites.

Nom	Prêtre hérétique
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+2 dés
Mêlée	+2 dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

4. Le prêtre hérétique peut être équipé de n'importe quelle arme, armure ou équipement de

l'armurerie de la Légion Hérétique.

Capacités

5. - Maître des Marionnettes : Sélectionnez un modèle cible, ami ou ennemi (y compris le Prêtre), à 12".

6. En tant qu'*ACTION RISQUÉE*, vous pouvez déplacer le modèle de 16" dans n'importe quelle direction, y compris le forcer à sauter/tomber ou à entrer en combat au corps à corps avec n'importe quel modèle ennemi (comme s'il avait Chargé), ou quitter le Combat (comme s'il avait Retraité, y compris en accordant à tous les ennemis à portée des attaques gratuites).

7. - Coriace : la vitalité démoniaque rend les prêtres hérétiques très difficiles à tuer.

8. Ils sont soumis aux règles des créatures *Coriaces*.

Mots-clés

9. *HÉRÉTIQUE, ÉLITE, DUR.*

o-1 Commando de la mort hérétique (Coût : 90 ducats)

1. Des tueurs silencieux équipés de générateurs furtifs qui les cachent aux yeux de Dieu.

Ces terrifiants infiltrés sont connus pour tuer à eux seuls des escouades ennemis entières.

Nom	
Mouvement	
À distance	
Mêlée	
Armure	
Base	
Commando de la mort	
6"/Infanterie	
+1 dés	
+2 dés	
0	
32mm	

Équipement

2. Le Commando de la Mort peut être équipé de n'importe quelle arme, armure ou équipement de l'Armurerie de la Légion Hérétique.

3. Les seules armes à distance dont il peut être équipé sont les Pistolets Silencieux, une Chaîne de Tourmenteur et des Grenades à Gaz.

Capacités

4. - Infiltrateur : Le Commando de la Mort peut être placé n'importe où sur la table, hors de

la ligne de vue des ennemis, mais à au moins 8" de l'ennemi le plus proche.

5. Déployé après tous les autres modèles sans le mot-clé **INFILTRATEUR**.

6. - Générateur de furtivité : les attaques à distance contre un commando de la mort subissent +1 DÉ à tous les jets d'attaque.

7. - Se cacher : En tant qu'**ACTION RISQUÉE** avec +1 DÉ, le Commando peut se cacher si un élément de décor que la figurine touche peut bloquer la ligne de vue dans n'importe quelle direction, même partiellement, que l'ennemi ait actuellement une ligne de vue dégagée ou non.

8. En cas de réussite, les ennemis ne peuvent pas cibler le Commando avec des attaques à distance ou des Charges.

9. Les armes avec le mot-clé **EXPLOSION** affectent le Commando normalement s'il se trouve dans le rayon de l'arme.

10. Cet effet prend fin si le Commando se déplace de sa position exacte de quelque façon que ce soit, s'il effectue une Attaque à distance ou si une figurine ennemie s'approche à 1,5" de lui.

Mots-clés

II. *HÉRÉTIQUE*, *ÉLITE*,

INFILTRATEUR.

o-1 Choriste hérétique (Coût : 65 ducats)

1. *Le suicide est un péché mortel, et se sacrifier pour la gloire de l'enfer est un affront encore plus grand à Dieu.*
 2. *Certains hérétiques nés avec le don d'une voix sonore mais avec peu de chances de gravir les échelons mais possédant une détermination à exceller peuvent suivre le sombre chemin de devenir choriste. Ces suppliants se rendent sur l'un des autels noirs des demeures hérétiques, au pied des temples profonds en forme de pyramide inversée dédiés au plus grand des Archi-diables.*
 3. *Là, ils sont vêtus de robes de dévotion sombre, s'allongent sur l'autel et se mutilent à mort en gravant des runes impies dans leur chair.*
 4. *Plus ils peuvent souffrir de blessures avant de périr, plus leur offrande est, dit-on, agréable.*
 5. *Les plus dévots se tranchent la gorge, essayant de couper aussi profondément qu'ils le peuvent avant que leur misérable vie ne les quitte.
La plupart de ces misérables vont à leur perte dans le Lac de Feu, mais certains renaissent en tant que Choristes après neuf jours.*
 6. *Leurs cadavres se remettent debout, achèvent leur horrible décapitation et lèvent leurs têtes coupées qui commencent à chanter des hymnes qu'ils ont appris dans l'Enfer.*
 7. *De leurs blessures auto-infligées jaillit un sang froid qui forme des symboles diaboliques et change pour correspondre aux paroles de leur choral impie.*
 8. *Poussés par un appel qu'aucun vivant ne peut entendre, ils se dirigent vers les lignes de front et rejoignent la bande de guerre hérétique de leur choix. Tandis que leurs têtes coupées chantent leurs hymnes agonisants, l'esprit de leurs ennemis est rempli de visions des fosses de l'enfer, affaiblissant à la fois la détermination et la force de ceux qui ont le malheur d'entendre le chant sinistre d'un choriste.*
- Leurs hymnes sont souvent la première chose qu'une nouvelle recrue expérimente sur le champ de bataille, alors que leur voix impie roule à travers les tranchées, proclamant une prophétie sans fin de la victoire finale de l'enfer sur le paradis.*

Nom	Choriste
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	-2 dés
Mêlée	+2 dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

9. Le choriste peut être équipé

de n'importe quelle arme, armure ou équipement de l'armurerie de la Légion Hérétique.

Capacités

10. - Hymnes impies : toutes les figurines ennemis à 8" du choriste subissent un -1 DÉ supplémentaire pour toutes les ACTIONS qu'elles tentent.

II. - Horreur impie : Le choriste provoque PEUR.

Mots-clés

HÉRÉTIQUE, ÉLITE, PEUR

**LÉGIONNAIRES DE
L'ENFER**

Soldat hérétique (Coût : 30 ducats)

1. Ces soldats constituent l'essentiel des forces hérétiques.

Ils ont été témoins de la Porte de l'Enfer et ont survécu, ce qui les a condamnés pour l'éternité.

Nom Mouvement À distance
Mêlée Armure Base

Soldat hérétique

6"/Infanterie

0

0

0

25mm

Nom Mouvement À distance
Mêlée Armure Base

Légionnaire

6"/Infanterie

+1D OU

+1D

0

25mm

Équipement

2. Les soldats hérétiques peuvent être équipés de n'importe quelle arme, armure ou équipement de l'arsenal de la Légion Hérétique.

3. Vous pouvez améliorer jusqu'à la moitié (arrondir à l'inférieur) de vos soldats hérétiques en légionnaires hérétiques au prix de +10 ducats chacun.

4. Vous pouvez choisir d'améliorer la caractéristique de combat à distance ou de mêlée de n'importe lequel de vos légionnaires de +1 DÉ.

5. Vous pouvez choisir un bonus différent pour chaque légionnaire.

Capacités

N / A

Mots-clés

6. HÉRÉTIQUE.

o-5 Infanterie lourde ointe (Coût : 95 ducats)

1. *Troupes d'assaut lourdement armées et blindées.*

Leur peau est brûlée et couverte d'ampoules suite à leurs pèlerinages ordonnés en enfer et retour.

Nom	Oint
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 dé
Mêlée	+1 dé
Armure	-2
Base	32mm

Équipement

2. Les Oints sont toujours équipés d'une armure renforcée et d'une marque infernale qui sont incluses dans le prix.

3. Cette armure ne peut jamais être retirée.

4. Sinon, ils peuvent être équipés de n'importe quelle arme, armure ou équipement de l'Armurerie de la Légion Hérétique et peuvent acheter un Bouclier de tranchée.

Capacités

5. - Fort : L'infanterie lourde hérétique ignore l'effet du mot-clé **LOURD** sur toute arme qu'elle utilise.

Mots-clés

6. **HÉRÉTIQUE, FORT.**

o-1 Loup de guerre, bête d'assaut (Coût : 140 ducats)

1. *Cette abomination fonce à travers des kilomètres de barbelés pour ouvrir la voie à l'infanterie hérétique, sa tête à la forme unique étant conçue pour la traverser de près.*

Les loups de guerre portent une armure unique forgée dans les usines de l'enfer, comme en témoignent les marques du fabricant gravées dessus.

Nom	Loup de guerre
Mouvement	8"/Infanterie
À distance	N/A
Mêlée	+2 dés
Armure	-3
Base	50 mm

Équipement

2. Vous ne pouvez pas acheter d'équipement, d'armes ou d'armures supplémentaires pour les Loups de Guerre.

3. Chaque Loup de Guerre est enfermé dans une armure de Tartare presque imprenable qui est reflétée dans son profil ci-dessus.

4. De plus, chaque Loup de Guerre possède un ensemble de Griffes Déchiqueteuses et une Bouche de Tronçonneuse vicieuse.

5. Ces pièces d'équipement sont intégrées à l'intégrité de sa construction et ne peuvent être retirées ou perdues de quelque façon que ce soit.

6. Les armes sont détaillées ci-

dessous.

7. Le Loup de Guerre peut effectuer une attaque *ACTION* avec chacune de ces armes en Combat au Corps à Corps et ne peut effectuer aucune autre attaque pendant son Activation (il peut donc effectuer deux attaques par Activation).

8. - Chainmaw : Le Loup de Guerre traite sa Bouche de Tronçonneuse comme une arme de mêlée avec le Mot-clé *RISQUE* qui accorde un bonus de +1 DÉ pour toucher (pour un total de +3D).

9. De plus, l'attaque ignore toute armure portée par la cible et bénéficie d'un bonus de +1 DÉ pour blesser.

10. La Bouche Tronçonneuse ne nécessite aucune main pour être maniée.

11. - Griffes déchiqueteuses : Le Loup de guerre traite ses Griffes déchiqueteuses comme une arme de mêlée à deux mains avec les mots-clés *RISQUÉ* et *ENCOMBRANT*.

12. Les Griffes déchiqueteuses ont un bonus de +1 DÉ pour blesser.

13. Comme les Griffes déchiqueteuses sont utilisées en même temps que la Bouche de tronçonneuse, elles sont traitées comme une arme secondaire et subissent des pénalités en

conséquence.

Capacités

14. - Dur : Les loups de guerre sont d'énormes créatures dotées d'une vitalité surnaturelle et sont soumis aux règles des créatures **DUR**.

15. - Loping Dash : Un Loup de Guerre peut effectuer son sprint **ACTION** avec +2 **DÉS**.

16. Le Loup de Guerre ignore les pénalités de mouvement causées par un Terrain Difficile.

17. - Terrifiant : Un loup de guerre est une création blasphématoire de l'enfer et provoque la **PEUR**.

Mots-clés

18. **HÉRÉTIQUE**, **PEUR**, **DUR**, **ARTIFICIEL**.

o-1 Sorcières d'artillerie (Coût : 90 Ducats)

1. (Vous pouvez inclure 0 à 2 sorcières d'artillerie dans une bande de guerre valant plus de 1 000 ducats) *Les sorcières artilleuses rôdent sur les champs de bataille, lançant des munitions assemblées dans les usines de la mort du troisième cercle de l'enfer.*

2. *Elles sont complètement muettes et personne n'a jamais vu leur visage.*

3. *Certains se demandent si elles sont vivantes, et il existe des histoires selon lesquelles elles aussi ont été fabriquées en enfer.*

Elles peuvent extraire un nombre infini de bombes infernales d'un portail vers l'enfer qu'elles manifestent à volonté, les invoquant entre leurs mains depuis une porte de noirceur nocturne.

Nom

Mouvement

À distance

Mêlée

Armure

Base

Sorcière d'artillerie

6"/Infanterie

0 dés

-1 dés

0

25mm

Équipement

4. Une sorcière d'artillerie est

toujours équipée d'une réserve infinie de bombes infernales (voir ci-dessous) et ne peut porter aucune autre arme à distance.

5. Sinon, elle peut être équipée de n'importe quelle arme de mêlée, armure ou équipement de l'armurerie de la Légion Hérétique.

Capacités

6. - Bombe Infernale : Cette arme infernale est considérée comme une arme à distance à une main avec le mot-clé **EXPLOSION 3**.

7. Spécifiez un point de 1x1mm sur le champ de bataille dans un rayon de 36" que la Sorcière peut voir et que vous souhaitez cibler.

8. Ensuite, faites une Attaque à Distance **ACTION**.

9. Si le jet échoue (c'est-à-dire que vous obtenez 6 ou moins avec les deux dés les plus bas), la bombe atterrit à 1" de son emplacement prévu, multiplié par le nombre représentant le degré d'échec (par exemple, si vous obtenez 5, la bombe atterrit à 2" de distance, car $7 - 5 = 2$).

10. La direction est décidée par votre adversaire.

11. Lancez le dé sur le Tableau des Blessures pour chaque figurine dans le rayon **EXPLOSION**.

12. Si la bombe atterrit

exactement sur une figurine, lancez 3D6 sur le Tableau des Blessures et additionnez les dés.

13. Les autres figurines touchées par la bombe lancent le Tableau des Blessures comme d'habitude.

14. Toute figurine touchée, mais non mise Hors de Combat, par cette attaque est projetée à D3" directement loin du point d'impact (lancez pour chaque figurine séparément), s'arrêtant si elle touche d'autres figurines, bâtiments ou objets.

15. Cette attaque a le Mot-clé *SHRAPNEL* et cause donc un +1 MARQUEUR DE SANG supplémentaire.

16. La couverture, la portée et la position plus élevée n'affectent pas les attaques de la Bombe Infernale.

17. Lancez les blessures pour les figurines qui bénéficiaient d'une Couverture du point de vue du

point D'EXPLOSION avec -1 DÉ.

18. L'Activation de la Sorcière se termine immédiatement après l'utilisation de la Bombe Infernale.

19. - Vie artificielle : les sorcières artilleuses ne sont pas affectées par la PEUR.

20. De plus, les attaques avec le mot-clé *GAZ* subissent une pénalité de -1 DÉ pour blesser la sorcière et elles ne subissent pas de MARQUEURS DE SANG supplémentaires dus au mot-clé *GAZ*.

21. - Léviter : la sorcière d'artillerie peut grimper sans effectuer d'ACTION et ne lance pas de jet sur le tableau des blessures lorsqu'elle tombe.

Mots-clés

22. *HÉRÉTIQUE,*
ARTIFICIEL.

Misérable (Coût : 25 Ducats)

1. (Votre bande de guerre peut inclure n'importe quel nombre de Misérables à condition qu'ils soient dépassés en nombre par des figurines portant le mot-clé HERETIC.)

De nombreux malheureux tombent entre les mains des bandes de guerre hérétiques, soit au cours d'un de leurs nombreux raids ou batailles, soit achetés sur les marchés aux esclaves de leurs propres territoires.

2. Certains sont des aventuriers téméraires qui voyagent dans les domaines des damnés pour être ensuite capturés par leurs patrouilles vigilantes. Leur sort est sinistre et terrible.

3. Ils sont tués au travail dans les usines des Soixante-Six Seigneurs, abattus pour leur viande ou, pire encore, vendus ou offerts aux agents de la Cour du Serpent à Sept Têtes pour être utilisés comme énergie brute pour les Sorts Goétiques. Il existe pourtant un chemin vers la liberté : ils peuvent se porter volontaires pour servir dans les Légions en tant que troupes pénales les plus basses, les plus jetables.

4. Car la loi de l'Enfer est claire : ceux qui se rebellent contre Dieu peuvent gagner leur liberté s'ils sont jugés avoir accompli des actes suffisamment grands.

5. Il n'est donc pas étonnant que de nombreuses bandes de guerre hérétiques poussent devant elles des essaims de Misérables pour atténuer et ralentir les assauts ennemis. Les Misérables sont marqués de tatouages maudits qui les dévorent pour les protéger de toute fuite et sont lourdement drogués pour dégrader et affaiblir leur volonté, tout en préservant leur agressivité.

Les Élites Hérétiques se débarrassent de la vie des Misérables sans précaution, car leur sacrifice sur le champ de bataille est considéré comme un acte méritoire qui sera récompensé par leurs Patrons.

Nom	Misérable
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	-1 dé
Mêlée	-1 dé
Armure	0
Base	25mm

Équipement

6. Les Misérables peuvent être équipés de n'importe quelle arme de mêlée, armure ou équipement de la Liste des Armures Hérétiques.

7. Aucune de leurs armes, armures ou équipements ne peut coûter plus de 10 ducats chacun.

8. Chaque Misérable doit être équipé d'au moins une arme.

Capacités

9. - Loi de l'Enfer : si un Misérable parvient à mettre hors de combat une figurine **ÉLITE** ennemie ou accomplit un acte glorieux, il récupère sa liberté et est immédiatement retiré de la bataille et de votre bande de guerre de manière permanente.

10. Il ne compte pas comme une perte, mais la taille totale de votre bande de guerre pour cette bataille est réduite d'un point de vue moral.

11. - Bénédiction noire : si un Misérable est mis hors de combat au combat, l'un de vos modèles avec les mots-clés **HERETIC** et **ÉLITE** gagne un MARQUEUR DE BÉNÉDICTION.

12. - Meubles : les Misérables peuvent être vendus à tout moment pour leur valeur totale en ducats entre deux batailles.

13. Notez que leurs armes, armures et équipements ne sont toujours vendus qu'à moitié prix.

Mots-clés

-



VARIANTE DE GROUPE DE GUERRE : GROUPE DE RAID NAVAL HÉRÉTIQUE

14. La flotte hérétique fonctionne comme une entité semi-autonome sous le commandement de son haut capitaine et d'autres amiraux.

15. Les hérétiques disposent de leur propre infanterie de marine qui opère souvent en petits groupes, frappant profondément derrière les lignes ennemis et exécutant des missions de destruction et de capture.

16. Ils sont toujours à la recherche de captifs, de butin, d'informations, de provisions, d'objets rares et de toute occasion d'exprimer leur cruauté et leur brutalité.

17. Ils sont choisis parmi les meilleurs soldats des Légions hérétiques et ont accès à l'équipement et aux armes gagnés lors des batailles passées et des terribles atrocités qu'ils ont commises.

Règles spéciales

18. Le groupe de raid naval hérétique a les règles spéciales suivantes : - Rapide comme l'éclair : tous les modèles ont +1 DÉ lorsqu'ils effectuent leurs *ACTIONS* de course.

19. - Armes d'assaut rapprochées : la bande de guerre peut acheter des mitrailleuses pour 25 ducats par arme.

20. - Troupes légères : la force ne peut inclure que 0 à 1 oint et 0 à 1 sorcière d'artillerie.

21. - Laissez dormir les chiens qui dorment : la bande de guerre ne peut pas inclure de loup de guerre.

22. - Avance invisible : jusqu'à trois modèles sans mot-clé *ÉLITE* peuvent être améliorés en *INFILTRATEURS* au prix de 10 ducats par modèle.

VARIANTE DE GROUPE DE GUERRE : FANTÔMES DES TRANCHÉES

23. Parfois, lorsque des soldats hérétiques meurent sur un sol sacré ou en présence d'une relique sacrée

non corrompue, ils se retrouvent piégés entre deux plans d'existence.

24. N'appartenant ni au Paradis ni à l'Enfer, les Fantômes des tranchées deviennent des Morts-Vivants, condamnés à mener une guerre sans fin, attaquant à la fois les Fidèles et les Hérétiques, haïssant toute vie, obéissant à des ordres qu'aucun vivant ne peut entendre.

25. Leur avidité pour les richesses terrestres et les objets de pouvoir reste intacte, et leurs corps semi-corporels sont extrêmement difficiles à détruire.

26. Leurs visages, couverts de masques à gaz dont ils n'ont plus besoin, ne trahissent rien de l'agonie qu'ils endurent.

27. Au corps à corps, ils murmurent l'agonie de leur existence et la douleur de leur destin qui ne leur donnera jamais de repos, leurs corps brisés et leurs esprits brisés étant forcés de supporter les horreurs de la guerre pour toute l'éternité.

28. Rares sont ceux qui peuvent résister à une telle terreur sans se briser.

29. On raconte des histoires sur de nombreuses bandes de fantômes des tranchées qui hantent le No Man's Land, mais les plus célèbres sont les fantômes de Tannenberg, des ombres de la force hérétique qui a remporté la bataille de Tannenberg mais qui, après avoir saccagé l'église de Saint-Jacob, est

passée dans l'ombre.

Règles spéciales

30. Les fantômes des tranchées ont les règles spéciales suivantes :

- Horreur : tous les modèles de la Warband provoquent la *PEUR*.

31. - Semi-corporel : toutes les attaques contre tous les modèles de la bande de guerre fantôme des tranchées infligent des blessures avec *-1 DÉS* -- les morts-vivants sont difficiles à tuer.

32. - Spectral : toutes les figurines de la bande ignorent les pénalités de mouvement causées par un terrain difficile, mais elles ne peuvent pas traverser d'objets/terrains.

33. Un terrain dangereux les affecte normalement.

34. - Mort-vivant : tous les modèles de la bande de guerre Fantôme des tranchées ne subissent pas de *MARQUEURS DE SANG* supplémentaires dus aux attaques avec le mot-clé *GAZ*.

35. - Ennemis de tous : les fantômes des tranchées ne peuvent pas utiliser de mercenaires.

36. - Pillards du champ de bataille : lorsque cette bande de guerre est créée, sélectionnez un objet avec *LIMITE* dans l'armurerie des légions hérétiques.

37. Sa *LIMITE* est augmentée de 1 pour votre bande de guerre.

38. - Âmes perdues : Étant donné que seuls les mortels dotés d'une âme deviennent des

fantômes, cette bande de guerre ne peut pas avoir de figurine avec le mot-clé *ARTIFICIEL*, comme les Loups de guerre ou les Sorcières d'artillerie.

39. De plus, aucune figurine de la bande de guerre ne peut avoir de Contrat d'âme infernal ou de Marque infernale.

40. Toute figurine possédant l'une de ces pièces d'équipement dans son profil de base ne l'aura pas, bien que son prix reste le même.

41. - Lent : tous les modèles de la bande de guerre Trench Ghost ont une distance de course de moitié (c'est-à-dire 3").

42. - Mine sarcophage : Au prix de +35 ducats, jusqu'à deux soldats peuvent être transformés en mines sarcophages.

43. Ils gagnent une caractéristique d'armure de -3, mais ne peuvent porter aucune autre arme ni aucun autre objet de l'armurerie.

44. De plus, chaque fois qu'un ennemi s'approche à 3" de la mine, vous pouvez déclencher une détonation comme décrit ci-dessous.

45. Alternativement, vous pouvez renoncer à cela et faire exploser la mine pendant votre propre activation du modèle avec une *ACTION RISQUÉE* réussie avec *+1 DÉ*.

46. De plus, chaque fois qu'un ennemi s'approche à 3" de la

Mine, vous pouvez déclencher une détonation comme décrit ci-dessous.

47. Alternativement, vous pouvez renoncer à cela et faire exploser la mine pendant votre propre activation de la figurine avec une ACTION RISQUÉE réussie avec +1 DÉ.

48. - Lorsqu'elle est déclenchée, l'explosion de la mine est traitée comme une arme *BLAST* 3" ciblant le modèle du sarcophage avec le mot-clé *SHRAPNEL*.

49. Les figurines à 1" ou moins du modèle touché par l'explosion lancent leurs blessures avec +1 DÉS.

50. La mine elle-même est mise hors de combat.

51. - Barbed Wire Banshee : Au lieu d'un Choriste, une bande de Fantômes des tranchées peut inclure un Barbed Wire Banshee au même coût.

52. Il a les mêmes caractéristiques qu'un Choriste avec les règles spéciales habituelles du Fantôme des tranchées qui lui sont appliquées, mais au lieu de la capacité Hymnes impies, le Banshee a Cri de mort comme détaillé ci-dessous : - Cri de mort : tous les modèles ennemis à 8" ou moins du choriste subissent un +1 DÉ supplémentaire lorsqu'un jet de blessure est effectué contre eux.

53. - Tank Palanquin : Au prix de 55 ducats, le prêtre hérétique de la bande peut chevaucher un Tank

Palanquin fantomatique.

54. Cela compte comme une Machine Armure et le prêtre qui le chevauche a une base de 50 mm et compte comme se trouvant sur une plate-forme de 2" de haut.

55. Lorsqu'il est sur un Tank Palanquin, le prêtre obtient le mot-clé *FORT*.



VARIANTE DE GROUPE DE GUERRE : CHEVALIERS DE L'AVARICE

56. Les bandes de guerriers qui suivent le Prince de la Cupidité se font appeler les Chevaliers de l'Avarice.

57. Ces hérétiques affichent leur richesse de manière extravagante et préfèrent porter les armes, armures et équipements les plus coûteux

et les plus difficiles à acquérir, ne permettant à personne de les rejoindre s'ils n'ont pas les moyens d'obtenir leur panoplie scintillante.

58. Ils sont ornés de chaînes d'or et de capes de soie les plus fines, leurs armures sont dorées à l'or et décorées de pierres précieuses, et les manches de leurs grands marteaux à pièces sont faits du bois le plus rare.

59. Pourtant, malgré l'opulence dont ils font preuve, leur parure est ternie par le sang et la suie qui jaillissent de la Porte de l'Enfer, et le délicat filigrane artistique de leurs masques dorés est à la fois terrible et magnifique.

60. Au combat, ils privilégient les marteaux et les gourdins qui brisent les os mais laissent la chair et le sang intacts, ainsi que les gaz toxiques et les fusils de haute précision.

61. Ils méprisent les armes à feu grossières et destructrices ou les armes explosives qui pourraient endommager tout objet de valeur.

62. Après avoir remporté la victoire, les Chevaliers de l'Avarice parcourrent le champ de bataille ou toute colonie conquise comme une nuée de sauterelles.

63. Tout ce qui a de la valeur est dérobé : métaux, du laiton au bronze, de l'argent à l'or, objets d'art, pierres précieuses, bétail, marchandises, livres et parchemins rares...

64. Tout est méticuleusement

catalogué et emporté par des esclaves et des bêtes de somme démoniaques ou de grandes voitures blindées qui transportent le butin volé dans les chambres aux trésors souterraines qui font office de temples de Mammon.

65. Même les morts sont dépouillés de leur chair avec l'habileté détachée de bouchers chevronnés, prêts à être vendus au marché.

66. Les organes internes prélevés sur les victimes tombées au combat sont soigneusement conservés dans des liquides alchimiques pour être vendus aux scientifiques des laboratoires infernaux.

67. Pour les hérétiques de la voie de Mammon, accumuler des richesses n'est pas une simple acquisition de richesses, c'est une compulsion religieuse.

68. Ironiquement, ils ne tirent que peu de plaisir de leur immense richesse, car leur cupidité les pousse à désirer toujours plus de richesses.

69. Ainsi, leurs bandes de guerriers errent sans cesse dans le no man's land, à la recherche de trésors oubliés ou d'ennemis à disséquer et à transformer en richesse.

70. Car la cupidité de Mammon ne sera jamais rassasiée.

Règles spéciales

71. Les Chevaliers de l'Avarice ont les règles spéciales suivantes :

- Adorer Mammon : dans une campagne, le patron de la bande de guerre sera toujours Mammon.

72. Au lieu de la capacité Marionnettiste, le Prêtre hérétique des Chevaliers de l'avarice peut sélectionner la capacité Prix de la cupidité s'il le souhaite : Le Prix de l'Avidité : Les richesses matérielles appartenant à la figurine ciblée par cette malédiction commencent à l'écraser sous son poids.

73. Choisissez n'importe quelle figurine que le prêtre voit à 12" et effectuez une *ACTION RISQUÉE*.

74. En cas de réussite, lancez immédiatement un dé sur le Tableau des Blessures de cette figurine et ajoutez +1 DÉ au jet de blessure pour chaque modificateur d'Armure de -1 que possède la figurine (par exemple, si la figurine possède un Bouclier de tranchée et une armure standard, ajoutez +2 DÉ aux jets de blessure).

75. - Les élus de Mammon : les Chevaliers de l'Avarice n'autorisent que les candidats les plus riches et les mieux équipés à rejoindre leurs rangs.

76. Votre force ne peut pas avoir de figurines coûtant moins de 80 ducats (équipement compris).

77. - Marchands corrompus : de nombreux marchands, négociants et prêteurs d'argent des nations fidèles sont des adeptes de

Mammon et approvisionnent secrètement les Chevaliers de l'Avarice en marchandises.

78. Lors de la création de la bande de guerre, sélectionnez une arme, une armure ou un autre élément d'équipement de l'Armurerie de la Nouvelle Antioche et un objet similaire de l'Armurerie du Sultanat de Fer.

79. Vous pouvez acquérir cet équipement exactement comme la bande de guerre dont ils proviennent.

80. Aucun de ces objets en question ne doit être déjà disponible pour la bande de guerre hérétique.

81. Toutes les mêmes limitations que les listes originales s'appliquent, il n'y a donc pas grand intérêt à prendre une Dague d'Assassin (par exemple) puisqu'elle ne peut être utilisée que par les Assassins.

82. Ces deux ajouts sélectionnés sont disponibles pour votre bande de guerre tout au long de la campagne.

83. - Préservez le butin : les Chevaliers de l'Avarice détestent utiliser des armes qui pourraient réduire la quantité de richesses pouvant être extraites des morts.

84. Aucune arme avec le mot-clé *FEU* ou *SHRAPNEL* ne peut être utilisée par aucun personnage de cette bande.

85. De plus, les Sorcières Artillerie de cette bande utilisent

des Bombes à Gaz : elles ont le mot-clé *GAZ* au lieu de *SHRAPNEL* et elles ignorent l'armure.

86. Les blessures causées par un coup direct sont lancées avec 2D6 et les figurines dans un rayon d'explosion de 3" sont lancées avec -1 DÉ.

87. Dans la même veine, leurs lance-grenades ont le mot-clé *GAS* au lieu du mot-clé *SHRAPNEL*, ont un D de -1 aux jets de blessure et ignorent l'armure.

88. - Rivalité infernale : Mammon est un rival de Beruth, le grand diable de la colère et du meurtre, qui est le patron des commandos de la mort.

89. Les chevaliers de l'avarice ne peuvent inclure aucun commando de la mort.

90. - Sorciers Goétiques : les Sorciers Goétiques sont des créations de Mammon.

91. Cette bande de guerre peut en inclure un pour le prix de 110 ducats.

92. Ce Sorcier est toujours un mercenaire et obéit à toutes les règles associées au statut de mercenaire (comme avoir un équipement fixe et ne pas pouvoir être promu au rang d'*ÉLITE* au cours d'une campagne).

93. - Débiteurs envers Mammon : Les damnés de la bande de guerre ne sont pas liés par la règle des Élus de Mammon.

Armes et équipements spéciaux

Armure ternie 45 ducats

94. *Cette armure dorée à l'or étincelant est accompagnée d'un casque dont le visage, souvent magnifique, est déformé ou corrompu d'une manière ou d'une autre, comme des yeux inhumains ou le visage entier tordu à l'envers.*

95. *Malgré sa splendeur, l'armure est toujours ternie par le sang, les abats ou d'autres formes de corruption.*

96. *Le simple fait de la voir remplit les mortels d'une incroyable cupidité et fait de celui qui la porte une cible immédiate de leur colère lorsqu'ils tentent de la leur arracher.* Règles : La combinaison compte comme une armure renforcée, un casque et un masque à gaz.

97. Lorsqu'un ennemi déclare une charge, il doit charger le modèle portant cette armure s'il est visible, non à couvert et à moins de 12" du porteur.

98. Le modèle qui charge doit pouvoir atteindre ce modèle sans grimper, sauter ou traverser un terrain dangereux.

99. Si le porteur de l'armure est déjà en combat au corps à corps, ce pouvoir n'a aucun effet.

LIMITE : 1

Étendard de Mammon 25
ducats

100. *Les étendards de bataille de Mammon sont des œuvres d'art, des icônes et des bannières richement décorées, réalisées en dérision des vertus de la charité et de la tempérance.*

101. *Toujours fabriquées à partir des matériaux les plus coûteux, chacune est une œuvre unique de génie noir, représentant souvent des saints commettant des péchés ignobles ou des actes célèbres de cupidité.*

102. *Elles ont le pouvoir de faire s'agenouiller n'importe qui devant le Prince de la cupidité.* Règles : Accorde +1 DÉ pour tous les tests de Moral tant que le personnage portant le drapeau n'est pas à terre ou hors de combat.

103. Nécessite une main pour l'utiliser comme s'il s'agissait d'une arme, à la fois en combat à distance et au corps à corps.

104. Tout ennemi entrant en combat au corps à corps avec le personnage portant cette bannière doit réussir une ACTION ou le personnage tombe à terre et ne peut pas se relever tant qu'il est en combat au corps à corps avec le porteur de l'étendard.

LIMITE : 1

Autel du Veau d'Or 20
ducats

105. *Cet autel portatif de*

Mammon crée des illusions de richesses immenses sous toutes les formes que sa cible convoite par-dessus tout.

106. *Vaincus par une cupidité surnaturelle, les personnes affectées par la malédiction de Mammon sont obligées de fondre sur lui, essayant faiblement de ramasser les objets de leur désir.* Règles : La zone à 3" de l'autel est un terrain difficile pour toutes les figurines de la bande adverse.

107. Cela affecte même les figurines qui peuvent voler.

108. La figurine qui porte l'autel peut le laisser tomber à tout moment pendant son activation.

109. Une fois posé, l'autel du veau d'or ne peut pas être repris.

110. Il a un socle de 25 mm.

*LOURD, CONSOMMABLE,
LIMITE : 3*

Marteau à pièces de 20
ducats

111. *Ce marteau à deux mains porte la rune de Mammon sur sa tête.*

112. *Ses coups laissent une cicatrice permanente et douloureuse en forme de rune de Mammon qui brûle même les armures les plus épaisse.*

113. *Mammon adore marquer les innocents avec sa rune, car elle sème la méfiance parmi ses ennemis.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Marteau à pièces
2 Mains
Mêlée
+1D aux blessures
LOURD

Règles : Lancez toutes les blessures avec +1 DÉ.

114. Lorsque vous infligez un **MARQUEUR DE SANG** en mêlée avec cette arme, le personnage brandissant le marteau gagne un **MARQUEUR DE BÉNÉDICTION**.

115. **LIMITE : 2.**

PÈLERINS DES TRANCHÉES



lors que la guerre fait rage contre les serviteurs de l'enfer, d'étranges visions tourmentent les fidèles du monde entier.

1. Des hommes et des femmes touchés par le ciel reçoivent des visions et des révélations sont faites par les messagers de Dieu.

2. Les sœurs des ordres sacrés sont marquées par des stigmates et prennent l'épée et la croix selon les instructions des anges.

3. Ceux qui ont transgressé cherchent à expier leurs péchés en emmenant avec eux dans l'au-delà le plus grand nombre possible de disciples du diable.

4. Ils viennent donc, les fous et les estropiés, les touchés par Dieu et les rongés par la culpabilité, tous rassemblés autour des prophètes et des prophétesses, formant des processions de pèlerins dans les tranchées.

5. Ces groupes désorganisés s'arment et suivent les prophètes du Seigneur jusqu'aux lignes de front.

6. Ils combattent avec un zèle sans égal, se lançant contre les hérétiques, s'armant de tout ce qui leur tombe sous la main, des plus vieux mousquets aux fléaux et aux cocktails Molotov.

7. Les pèlerinages ne sont pas

officiellement autorisés par le Saint-Siège de la Nouvelle Antioche, mais l'Église bénit toujours les croisades des fidèles.

8. Ainsi, les processions de pèlerins sont un spectacle courant sur les champs de bataille, traversant souvent le no man's land dans des assauts suicidaires contre les hérétiques, dirigés par les visions de leurs prophètes et prophétesses qui les dirigent, encouragés par les fouets des châteurs chargés d'instiller la crainte de Dieu dans leurs troupes.

9. La plupart des pèlerins sont des hommes et des femmes avec peu de formation militaire, mais lorsqu'ils revêtent le Capirote de Fer d'un pèlerin des tranchées, ils peuvent affronter sans broncher même un démon des plus profonds Bolgias de l'Enfer.

10. La mort n'est pas non plus nécessairement la fin de leur mission : parfois, le Septième Méta-Christ jugera digne un pèlerin tombé et le ramènera sous la forme de Martyrs-Pénitents : des guerriers à mi-chemin entre le Ciel et la Terre, capables de se battre une fois de plus et de ne ressentir aucune douleur sous les coups de balle ou de baïonnette.

11. Plus rares et plus dangereuses sont les Nonnes Stigmatiques, ces Saintes Sœurs qui manifestent des blessures comparables à celles du Troisième Méta-Christ qu'elles vénèrent.

12. Elles excellent dans le combat rapproché, car chaque blessure saignante qu'elles subissent les rend plus fortes, et non plus faibles, car leur dévotion à la souffrance comme leur Seigneur l'a fait autrefois leur donne une force et une endurance que l'on ne trouve pas chez le commun des mortels.

13. Armées d'épées et de pistolets, elles traversent le No Man's Land sans se soucier du danger, priant pour recevoir des blessures pour le Rédempteur qui, à son tour, les transformera en la Vengeance même du Seigneur.

14. Devant les Pèlerins de la Tranchée sont conduits les Prisonniers Ecclésiastiques - soit des ennemis capturés de la Vraie Foi, soit des pécheurs volontaires.

15. Chacun est équipé d'un explosif puissant qui explose une fois qu'ils atteignent les lignes ennemis.

16. Ils se précipitent à travers les lieux de la tuerie, espérant survivre d'une manière ou d'une autre à l'explosion et s'échapper, ou emmener avec eux autant de disciples de Lucifer que possible, selon leurs convictions.

17. La plus puissante des processions de pèlerins sera accompagnée par un Reliquaire Anachorète, un mastodonte de métal d'environ douze pieds de haut, un autel de guerre vivant presque totalement immunisé

contre tout dommage.

18. L'intérieur de l'anachorète est couvert de pointes et de crochets barbelés, de sorte que le moine pilote est dans un état de tourment constant, se réjouissant de sa douleur afin de pouvoir souffrir comme son Seigneur l'a fait autrefois.

19. Au combat, ils manient des roues adamantines de Catherine aux proportions massives qu'ils utilisent pour écraser les pécheurs et les hérétiques en bouillie, les enfilant sur la roue comme un avertissement pour les autres.

20. Il existe un nombre et une variété déconcertants de processions de pèlerins dans les tranchées : le Chemin de la Pieuse Vengeance jure au nom de sainte Olga et utilise des lance-flammes, des grenades incendiaires et des munitions incendiaires pour attaquer les hérétiques.

21. Les pèlerins du Chemin de Fer suivent sainte Rita de Cascia et vont au combat avec des marteaux, des maillets, des masses et des gourdins, et enfoncent des clous dans leurs têtes en mémoire de la sainte qu'ils vénèrent.

22. La Légion thébaine de Rome porte les têtes des hérétiques sur ses étendards en mémoire de leur patronne, sainte Marice.

23. Ils se battent avec des épées et d'autres lames, rivalisant entre eux pour le nombre de têtes hérétiques qu'ils amassent.

24. Les pèlerins des tranchées de la procession de la Sainte Affliction sont connus pour leur zèle au combat rapproché, leurs armures décorées d'icônes et leurs boucliers ornés de représentations de saints, qui malgré les apparences peuvent résister aux balles de mitrailleuses.

25. Les meules qu'ils portent sur leur dos sont utilisées pour attacher autour du cou des pécheurs avant de les noyer dans la boue et le sang du no man's land.

CRÉATION D'UNE BANDE DE GUERRE

26. Vous disposez de 700 ducats pour recruter votre force initiale dans la campagne.

27. Pour les batailles ponctuelles, nous vous suggérons une force typique de 900 ducats et 8 points de gloire.



ARMURERIE DES PÈLERINS DE LA TRANCHÉE

28. Les pèlerins des tranchées peuvent être équipés des armes, armures et équipements suivants.

29. Toutes les exceptions sont clairement répertoriées ici sur les entrées de chaque guerrier.

Armes à distance

Fusil à verrou 10 ducats
(baïonnette) Fusil semi-automatique 15 ducats (Tenon de baïonnette) Pistolet 6 ducats
Pistolet automatique 20 ducats
(LIMITE : 2) Cocktail Molotov 5 ducats Grenades incendiaires 15 ducats Pistolet mitrailleur 2 points de gloire (baïonnette, combo bouclier) Mousquet 5 ducats (Tenon de baïonnette) Fusil de

chasse 10 ducats (baïonnette, combo bouclier) Lance-flammes 30 ducats Points de gloire de la mitrailleuse 2 Fusil de précision 2 points de gloire Croix de guerre 5 ducats Fusil à pompe 20 ducats (*LIMITE : 2*)

Armes de mêlée

Couteau de tranchée 1 ducat Baïonnette 2 ducats (Combo Bouclier) Club des tranchées 3 ducats Épée/Hache 4 ducats Fléau/Fléau 5 ducats Arme d'hast 10 ducats (Combo Bouclier) Grand marteau/maille 10 ducats Grande épée/hache 12 ducats Marteau antichar 35 ducats (*ÉLITE uniquement, LIMITE : 3*) Misericordia 15 ducats (*LIMITE : 1*)

Armure

Armure standard 15 ducats Armure renforcée 40 ducats (*ÉLITE uniquement*) Bouclier de tranchée 10 ducats Bouclier d'icône sacrée 2 points de gloire (*ÉLITE uniquement*)

Équipement

Capirote de fer 7 ducats (Coiffe) Masque à gaz 5 ducats Icône bénie 15 ducats (*CONSOMMABLE*) Points de gloire de la relique sacrée 2 (*ÉLITE uniquement*) Drapeau de troupe 1 point de gloire (*LIMITE : 1*) Medi-Kit 5 ducats Sanctuaire de terrain 2 Points de Gloire Instrument de

musicien 15 ducats (*LIMITE : 1*, Non *ÉLITE* uniquement) Munitions incendiaires 15 ducats (*LIMITE : 1*, *CONSOMMABLE*) Pilules du Martyre 20 ducats (*CONSOMMABLE, LIMITE : 3*) Kit d'alpinisme 3 ducats (*LIMITE : 1*)

Équipement spécial pour les pèlerins des tranchées

30. Les armes, armures et équipements suivants sont exclusivement disponibles pour la bande de guerre Trench Pilgrim.

Capirote de fer

31. *Un casque conique rappelant la coiffure des pénitents.*

32. *Béni par l'Église et contenant souvent un fragment de relique, le Capirote de Fer protège celui qui le porte de l'horreur psychologique de la guerre, lui permettant d'affronter sans broncher les créatures des fosses de l'Enfer.* Règles : annule les MARQUEURS DE SANG supplémentaires des armes avec le mot-clé *SHRAPNEL*.

33. Rend le modèle immunisé aux effets de PEUR.

Cocktail Molotov

34. *Développée sur la frontière de bataille désespérée finlandaise contre les Démons de glace, cette arme improvisée se compose d'une bouteille en verre contenant une*

substance inflammable comme de l'essence, de l'alcool ou un mélange semblable au napalm ainsi qu'une source d'inflammation.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Molotov
Grenade
6"
-1D pour blessure
FEU
ASSAUT

Règles : -1 DÉ sur les jets de blessure.

35. Les cocktails Molotov ignorent toutes les pénalités liées au terrain/à la couverture, ainsi que toutes les armures sur un jet d'attaque critique.

Croix de guerre

36. Une croix de guerre (également appelée *wurfkreuz* dans le Saint-Empire romain germanique) est une arme de jet à quatre pointes en forme de croix.

37. Elle est gravée de prières et de psaumes qui la guident sur un chemin infaillible.

Nom Type Portée
Modificateurs, Mots-clés

Croix de guerre

-

8"

Pas de longue portée
pénalité

AGGRESSION

Règles : Ne compte pas comme l'une des armes à distance portées par le modèle.

38. Ne peut pas être porté avec des grenades.

39. Ignore les pénalités pour la longue portée.

40. Un modèle avec l'arme n'en manquera jamais.

Fusil à pompe

41. Un fusil à pompe est un énorme fusil de chasse chargé avec jusqu'à 25 onces de plomb.

42. Il peut être chargé avec une quantité risquée de poudre et de plombs carrés qui causent des dégâts et des destructions généralisées.

43. C'est une arme très populaire parmi les pèlerins des tranchées qui n'ont pas accès aux armes lourdes conventionnelles.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil à pompe
2 Mains
18"
+1D pour toucher et blesser
LOURD
SHRAPNEL

Règles : En raison de sa grande précision et de son tir mortel, un coup de poing ajoute +1 DÉ à tous les jets de touche et de blessure.

44. Avant qu'une figurine ne tire avec le coup de poing, vous pouvez le surcharger avec un tir, ce qui donne à l'arme un rayon d'**EXPLOSION** de 3".

45. Si vous faites cela, l'**ACTION** de tir avec le coup de poing met toujours fin à l'activation du tireur et provoque un **MARQUEUR DE SANG** sur le tireur.

46. Une figurine ne peut pas effectuer d'attaque à distance avec le coup de poing à moins qu'elle ne soit **FORTE** ou qu'une autre figurine alliée ne soit en contact

avec elle.

Marteau antichar

47. *Une arme d'hast avec un explosif directionnel monté sur sa tête.*

48. *Elle est extrêmement efficace pour éliminer les cibles blindées, mais met son utilisateur en grand danger.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Marteau Antichar
à deux mains
mêlée
+1D aux blessures
RISQUÉ
CRITIQUE

Règles : Ignore les modificateurs d'armure et inflige des blessures avec +1 DÉ.

49. Si l'arme touche l'ennemi, le porteur subit également +1 **MARQUEUR DE SANG**.

ÉLITES : LES ÉLUS DE DIEU

I Prophète de guerre (Coût : 80 Ducats)

1. Votre bande de guerre doit inclure un prophète de guerre lors de sa création.

2. *Un leader charismatique et un combattant puissant du groupe des pèlerins.*

Ils sont animés par des visions d'Armageddon, et leurs prédications et prophéties conduisent le pèlerinage d'un champ de bataille à l'autre, alors qu'ils cherchent à contrecarrer les forces de Satan et à trouver le martyre au combat.

Nom

Mouvement

À distance

Mêlée

Armure

Base

Prophète de guerre

6"/Infanterie

+2 dés

+2 dés

0

32mm

Équipement

3. Le Prophète de Guerre peut être équipé de n'importe quelle arme, armure ou équipement de la liste d'équipement des pèlerins des tranchées.

Capacités

4. - Haut-parleurs : Le

Prophète de Guerre hurle des sermons sacrés et des prophéties sinistres à 100 décibels pour inspirer les fidèles.

5. Le Prophète peut effectuer une **ACTION RISQUÉE** avec +2 DÉS une fois lors de chaque Activation.

6. Si l'action est réussie, toutes les figurines amies à 8" ou moins du Prophète (y compris le Prophète) qui ne sont pas engagées dans une mêlée peuvent immédiatement se déplacer jusqu'à 3" vers n'importe quelle figurine ennemie qu'elles peuvent voir par le chemin optimal qui réduit la distance entre la figurine en mouvement et l'ennemi.

7. Ce mouvement leur permet d'entrer en combat comme s'ils avaient chargé l'ennemi et sont considérés comme l'ayant fait jusqu'à la fin du tour.

8. - Memento Mori : Le Prophète de Guerre est touché par une puissance supérieure et la vérité révélée lui confère un certain degré de protection contre une mort prématurée.

9. Une fois par bataille, lorsque le Prophète de Guerre est mis hors de combat pour une raison quelconque, ignorez le résultat comme si de rien n'était.

10. - Imposition des mains : avec une **ACTION réussie**, vous pouvez

retirer D3 MARQUEURS DE SANG de n'importe quelle figurine amie à 6" ou moins (y compris le Prophète).

Mots-clés
II. ÉLITE, PÈLERIN.

o-1 Castigator (Coût : 50 Ducats)

1. Chargé d'inculquer la crainte de Dieu aux troupes, cet officier de l'orthodoxie maintient les soldats sur le chemin de la droiture et punit ceux qui transgressent.

Ils sont protégés par leur foi inébranlable ainsi que par les saints qu'ils vénèrent.

Nom	Castigator
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 Dés
Mêlée	+1 Dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

2. Le Castigator peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de la liste d'équipement des pèlerins des tranchées.

Capacités

3. - Orthodoxie imposée : à tout moment de son activation, un Castigator peut effectuer une ACTION RISQUÉE avec +1 DÉ.

4. En cas de réussite, toutes les

figurines amies qui sont à terre et à 8" ou moins du Castigator peuvent immédiatement se relever sans pénalité ni coût.

5. - Fouet de Dieu : Contrairement aux autres figurines, un Castigator est autorisé à attaquer les figurines amies avec des attaques de mêlée à 1".

6. Il peut le faire sans déclarer de charge.

7. Chaque fois que le Castigator met une figurine amie hors de combat avec une attaque de mêlée, mettez un dé de côté dans une réserve car l'acte de piété inspire les troupes.

8. La prochaine fois que votre bande de guerre effectue un jet de Moral, ajoutez un montant de +DÉS à ce jet égal au montant de dés dans la réserve et videz-la.

9. - Force du Zélote : Le Castigator peut avoir le mot-clé FORT au prix de +5 ducats.

Mots-clés

10. PÈLERIN, ÉLITE.

o-i Communicant (Coût : 100 Ducats)

1. *Les communants sont des dévots qui ont consommé la chair et le sang d'un Méta-Christ.*

2. *Fortifiés par l'essence divine, ils grandissent jusqu'à atteindre une taille énorme et les blessures qu'ils subissent se referment miraculeusement.*

Ils voient plus clairement en aveugle, alors des croix bénies sont clouées dans leurs yeux. Sur le champ de bataille, ils agissent comme des briseurs de lignes et des gardes du corps pour les prophètes et les châtieurs, marchant sans réfléchir à travers le feu ennemi et mutilant leurs ennemis avec d'énormes armes qu'un homme normal peut à peine soulever.

Nom	Communicant
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	-3 dés
Mêlée	+2 dés
Armure	0
Base	40mm

Équipement

3. Le Communiant peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de la liste d'équipement du pèlerin des tranchées.

4. Il porte toujours une *Croix de Communiant* (voir ci-dessous).

5. - La Croix du Communiant : Une croix sacrée est clouée sur le visage du Communiant.

6. Cela compte comme un Capirote de Fer, un Casque de Combat et un Masque à Gaz.

Capacités

7. - Fort : Un Communiant ignore les pénalités des armes avec le mot-clé **LOURD**.

8. - Dur : Les communants sont soumis aux règles des créatures **DURABLES**.

9. - Miracle de Régénération : Au début de chacune de ses Activations, le Communiant peut retirer un **MARQUEUR DE SANG** de lui-même, s'il en a un.

10. - Garde du corps : si un modèle avec le mot-clé **PÈLERIN** à 1" ou moins du Communiant est touché par une arme à distance ou de mêlée (à l'exclusion des armes **BLAST**), vous pouvez choisir de rediriger le coup contre le Communiant à la place.

11. Déterminez les blessures exactement comme si l'arme venait de toucher le Communiant.

Mots-clés

PÈLERIN, **ÉLITE**, **FORT**, **DUR**



TROUPES : LES
FIDÈLES

Pèlerin des tranchées (Coût : 30 ducats)

1. Un guerrier sacré des tranchées.
2. Il considère comme son devoir religieux de faire un pèlerinage sur les champs de bataille sacrés pour combattre les légions hérétiques.
3. Les pèlerins portent le capirote de fer pour protéger leur esprit des horreurs de la guerre.

Nom	
Mouvement	
À distance	
Mêlée	
Armure	
Base	
Pèlerin des tranchées	
6"/Infanterie	
+o dés	
+o dés	
o	
25mm	

Nom	Martyr Pénitent
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+o dés
Mêlée	+1 dés
Armure	o
Base	25mm

Équipement Le pèlerin des tranchées peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et

équipement de la liste d'équipement du pèlerin des tranchées.

Capacités

4. - Résurrection : lorsqu'un Pèlerin des tranchées meurt, vous pouvez choisir de le racheter après la bataille en tant que Martyr-Pénitent ressuscité par un Méta-Christ pour un coût de 45 ducats.
5. Lorsqu'il est touché, toute attaque contre un Martyr-Pénitent ajoute +1 DÉ lors du dé sur la Table des Blessures.
6. Son bonus de mêlée est augmenté à +1 DÉ (reflété sur le profil ci-dessus).
7. Les Martyrs-Pénitents conservent tous les biens qu'ils avaient avant de mourir et d'être ressuscités, mais perdent toutes les Cicatrices et les avancées qu'ils avaient s'ils étaient ÉLITE via une promotion de Campagne.
8. - Force du zélote : un pèlerin des tranchées peut avoir le mot-clé **FORT** au prix de +5 ducats.

Mots-clés

9. **PÈLERIN.**

Prisonniers ecclésiastiques (Coût : 20 ducats + 35 ducats pour l'appareil du martyre)

1.

Enchaînés, l'esprit consumé par une résolution désespérée, les prisonniers se précipitent en avant, poussés par l'espoir que leur charge sacrificielle purifiera d'une manière ou d'une autre leur âme ternie.

Nom	Prisonnier
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	N/A
Mêlée	-1 dés
Armure	0
Base	25mm

Équipement

2. Les prisonniers ecclésiastiques sont équipés de Capirotes de fer et cet équipement ne peut pas être retiré, sauf en étant brisés sur la roue.

3. Les prisonniers combattent sans armes au corps à corps, agitant faiblement leurs bras menottés.

4. La pénalité de -1D au combat au corps à corps est déjà incluse dans le profil ci-dessus.

5. Les prisonniers ecclésiastiques ne peuvent pas être équipés d'armes, d'armures ou d'équipements de l'Armurerie des pèlerins des tranchées.

6. Ils peuvent être équipés d'appareils de martyre pour 35 ducats (*LIMITE* : 4,

CONSOMMABLE).

7. - Appareil Martyre : Un prisonnier équipé d'un Appareil Martyre peut le déclencher à tout moment lors de son activation.

8. Cela ne nécessite pas d'*ACTION*.

9. Lorsqu'il est déclenché, l'explosion est considérée comme une arme de **DÉTONNANCE** de 3" ciblant le prisonnier.

10. Les figurines à 1" ou moins du prisonnier touché par l'explosion lancent leurs blessures avec +1 DÉ.

11. Le prisonnier lance 4d6 et les additionne pour déterminer les résultats de son jet de blessure.

12. Si l'explosif explose et que le prisonnier survit d'une manière ou d'une autre à la bataille, vous pouvez lui acheter un nouvel explosif pour 35 ducats comme d'habitude, ou simplement l'utiliser sans.

13. - Attendu : Si le prisonnier ecclésiastique est mis hors de combat par son appareil de martyre, il ne compte pas comme étant hors de combat pour les règles liées au moral.

Capacités

14. - Mad Dash : le prisonnier ecclésiastique peut ajouter +1 DÉ à son *ACTION* de Dash.

Mots-clés
15. *PÈLERIN.*

o-4 Nonnes stigmatisées (Coût : 50 Ducats)

1. *Bénies de stigmates et d'une foi inébranlable, ces religieuses maîtres d'épée sont l'avant-garde de tout assaut des armées saintes.*

« Que personne désormais ne me fasse de la peine, car je porte sur mon corps les marques de notre Seigneur et Sauveur.

» - Galates 6:17

Nom	Nonne
Mouvement	8"/Infanterie
À distance	+1 dé
Mêlée	+1 dé
Armure	0
Base	25mm

Équipement

2. Les Nonnes stigmatisées peuvent être équipées de n'importe quelle arme de mêlée, armure ou équipement de l'Armurerie des Pèlerins des Tranchées.

3. Les seules armes à distance

dont les Nonnes peuvent être équipées sont les pistolets, les pistolets automatiques et les croix de guerre.

Capacités

4. - Stigmates bénis : Au début de chacune de ses activations, n'importe quelle nonne stigmatisée peut retirer un **MARQUEUR DE SANG** (mais pas un **MARQUEUR D'INFECTION**) d'elle-même et le convertir en **MARQUEUR DE BÉNÉDICTION**.

5. - Agile : les nonnes stigmatisées peuvent effectuer n'importe quelle **ACTION** de course ou de saut/escalade/charge de plongée **ACTION** avec +1 **DÉ**.

Mots-clés

6. **PÈLERIN**.

o-1 Reliquaire Anachorète (Coût : 140 ducats)

1. Une armure colossale de machine alimentée au diesel et à la foi, le Reliquaire Anachorète se dresse comme un symbole sinistre du désespoir de l'humanité.

2. Dans son intérieur hérisse de pointes et taché de sang, le moine-pilote endure une terrible forme de pénitence, ses prières et ses chants angoissés résonnant sur le champ de bataille.

Cet amalgame grotesque de souffrance et de dévotion instille la peur dans le cœur de l'hérétique, alors que l'anachorète, une arme malveillante drapée d'iconographie sacrée et de sang qui pleure, émerge pour déclencher une symphonie de massacre, où l'union misérable de l'homme et de la machine annonce la disparition de tous ceux qui s'opposent au Tout-Puissant.

Nom	Reliquaire
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	N/A
Mêlée	+2 dés
Armure	-3
Base	60 mm

Équipement

3. Vous ne pouvez pas acheter d'équipement, d'armes ou d'armures supplémentaires pour les sanctuaires d'Anachorète.

4. Chaque sanctuaire d'Anachorète est équipé d'une

armure spéciale (réflétée dans le profil), d'un casque de combat, d'une roue de Catherine et d'une masse brise-os.

5. Ces pièces d'équipement sont intégrées à l'intégrité de sa construction et ne peuvent en aucun cas être retirées ou perdues.

6. Les armes sont détaillées ci-dessous.

7. L'Anachorète peut effectuer une attaque *ACTIONS* avec chacune de ces armes en combat au corps à corps et ne peut effectuer aucune autre attaque pendant son activation (il peut donc effectuer deux attaques par activation).

8. - Roue de Catherine : Le Sanctuaire des Anachorètes traite la Roue de Catherine comme une arme de mêlée à une main avec les mots-clés *RISQUE* et *LOURD* qui accorde un bonus de +1 DÉ pour toucher (pour un total de +3 DÉS en raison de sa caractéristique de mêlée).

9. En raison de son poids énorme et de la capacité du Sanctuaire des Anachorètes à infliger un maximum de douleur, la Roue de Catherine lance 3D6 sur le Tableau des Blessures (au lieu des 2D6 habituels), en additionnant les trois dés.

10. - Masse brise-os : Le sanctuaire des anachorètes traite la

masse brise-os comme une arme de mêlée à une main avec le mot-clé **RISQUE**.

11. La masse brise-os a un bonus de +1 **DÉ** pour blesser.

12. Comme la masse est utilisée aux côtés de la roue de Catherine, elle est considérée comme une arme secondaire et subit des pénalités en conséquence.

Capacités

13. - Dur : Le Reliquaire Anachorète est un énorme monticule de métal massif et est soumis aux règles des créatures **DUR**.

14. - Peur : L'Anachorète provoque la **PEUR**.

15. - Brisé sur la roue : Avant le début de la bataille, un pèlerin des tranchées ou un prisonnier ecclésiastique peut volontairement être brisé sur la roue pour montrer sa piété et sa dévotion (retirez définitivement toutes les armes, armures et équipements de la victime et utilisez-les/stockez-les comme vous le souhaitez).

16. Le sanctuaire anachorète brisera alors les os du volontaire et transportera la victime brisée sur sa roue jusqu'à la bataille.

17. Tant que le volontaire n'est pas mis hors de combat, toutes les attaques contre l'anachorète sont redirigées vers le volontaire.

18. Le volontaire ne peut pas être ciblé indépendamment par des capacités ou des attaques (y

compris les armes **D'EXPLOSION**).

19. Pour toutes les règles et les effets d'attaque (comme le mouvement forcé), les deux figurines sont traitées comme une seule figurine, y compris le partage des marqueurs **SANG**, **INFECTION** et **BÉNÉDICTION**.

20. Considérez les résultats de Défaite contre le volontaire comme un coup mineur.

21. Le volontaire ne peut pas effectuer d'**ACTIONS**, être activé séparément ou se déplacer -- pour des raisons évidentes.

22. À la fin de la bataille, même si le volontaire a survécu, le modèle meurt et est retiré de votre bande de guerre.

Mots-clés

PÈLERIN, **PEUR**, **DUR**, **FORT**

VARIANTE DE LA WARBAND : PROCESSION DE L'AFFLICTION SACRÉE

23. Les pèlerins des tranchées de la procession de la Sacrée Affliction sont connus pour leur zèle au combat rapproché, leurs armures décorées d'icônes et leurs boucliers ornés de représentations de saints, qui malgré les apparences peuvent résister aux

balles de mitrailleuses.

24. Les meules qu'ils portent sur leur dos sont utilisées pour attacher autour du cou des pécheurs avant de les noyer dans la boue et le sang du No Man's Land.

25. Ils rejettent l'utilisation des Capirotes de Fer, convaincus que la foi seule suffit à résister aux horreurs de l'Enfer.

Règles spéciales

26. - Affrontez vos peurs : aucun personnage de la Procession de l'Affliction sacrée ne peut porter de Capirotes de fer.

27. Les troupes qui ont des Capirotes dans leur profil de base n'en auront pas, bien que leur coût reste le même.

28. - Armurerie du Reliquaire : toutes les figurines de cette bande de guerre (à l'exception de l'Anachorète) peuvent acheter des Boucliers d'Icônes sacrées pour 20 ducats, pas seulement les figurines **ÉLITE**.

29. De plus, les figurines de bande de guerre avec le mot-clé **ÉLITE** peuvent acquérir des Armures d'Icônes sacrées (voir ci-dessous).

30. - Meules punitives : toutes les figurines de la Procession de l'Affliction sacrée (à l'exception des Prisonniers ecclésiastiques qui n'en sont pas dignes) ajoutent +1 **DÉ** supplémentaire aux jets de blessure en mêlée contre les figurines qui sont à terre.

31. - Axé sur la mêlée : cette bande de guerre ne peut pas avoir de mitrailleuses et seulement un fusil-mitrailleur.

32. - Force du zélote : jusqu'à trois pèlerins des tranchées peuvent acheter l'amélioration Force du zélote.

33. - Le marteau et l'enclume : les marteaux antichars de cette bande de guerre ne sont pas limités à **ÉLITE**.

34. - Colère de Dieu : Un Pèlerin des tranchées ou un Castigator de cette bande de guerre peut être saisi par la fureur vengeresse du Seigneur.

35. Cette figurine est immunisée contre la **PEUR** et ignore les **MARQUEURS DE SANG**, quelle qu'en soit la source.

36. Cette figurine ne peut jamais porter d'armure, mais elle peut porter un Bouclier des tranchées ou un Bouclier d'icône sacrée.

37. Ajoutez +15 ducats au coût de cette figurine.

38. Cette figurine ne peut pas porter d'armes à distance.

Équipement spécial de procession

39. Armure d'icône sacrée 30 ducats Cette armure est composée d'icônes bénies et de parchemins d'écritures écrits avec le sang des saints.

40. Cette armure confère un modificateur de -1 à tous les jets de blessure.

41. Ce modificateur s'applique même contre les attaques qui ignorent l'armure.

42. Peut être combinée avec un bouclier, y compris *Bouclier d'icône sacrée*.



VARIANTE DE LA BANDE DE GUERRE : CAVALCADE DE LA DIXIÈME PLAIE

43. Traditionnellement, les pèlerins de la tranchée sacrifient des agneaux avant la bataille et s'ognent de son sang pour conjurer la colère de Dieu.

44. Les pèlerins dessinent ensuite des symboles sacrés avec le sang du sacrifice sur leur corps, leurs vêtements et leur armure, puis marchent vers la bataille en chantant des hymnes, convaincus que le sang de l'agneau les protège de tout mal.

45. Fervents adeptes de la lecture traditionnelle des Textes Sacrés, ils rejettent les nouvelles doctrines du Méta-Christ de l'Église.

46. Ils volent les communians des autres processions et les

obligent à combattre pour eux en pénitence pour être nés du péché.

Règles spéciales

47. - Sacrifice de sang : N'importe quelle figurine (à l'exception des prisonniers ecclésiastiques qui n'en sont pas dignes) de la bande de guerre peut acheter un agneau sacrificiel (voir ci-dessous).

48. - Le Paradis nous attend : La Cavalcade rejette la doctrine du Méta-Christ.

49. Ses pèlerins morts ne peuvent être ressuscités en tant que Martyrs-Pénitents.

50. - Les Impurs : La Cavalcade déteste utiliser les Prisonniers Ecclésiastiques impurs et ne peut en avoir que deux au maximum.

51. - Jour de sa colère : le Prophète de guerre de cette bande ne peut pas utiliser *Imposition des mains* mais peut invoquer la Colère de Dieu à la place.

52. C'est une ACTION RISQUÉE.

53. En cas de réussite, lancez un jet sur le Tableau des blessures contre une figurine ennemie à 3^e ou moins du Prophète.

54. L'armure n'offre aucune protection contre cette attaque.

55. - Communicants volés : les communians coûtent 3 points de gloire au lieu de ducats pour cette bande de guerre en raison de la difficulté de les acquérir et de les endoctriner.

56. - Faveur du Seigneur : Au début de chaque tour, vous pouvez donner à n'importe quelle figurine de la bande de guerre un *MARQUEUR DE BÉNÉDICTION*.

Équipement spécial Cavalcade

57. Agneau sacrificiel 5 ducats
Avant la bataille, cet agneau est sacrifié à la gloire de Dieu, et le pèlerin s'oint ensuite de son sang, détournant ainsi la colère de Yahweh tout en combattant pour sa cause.

58. Le modèle ignore le premier *MARQUEUR DE SANG* ou *MARQUEUR D'INFECTION* qu'il subit au combat.

Mots-clés *CONSOMMABLE*

VARIANTE DE WARBAND : PÈLERINAGE DE GUERRE DE SAINT MÉTHODE

59. De la nuit de feu et de sang qui a ravagé le monastère de Velehrad en Grande Moravie, un seul moine de l'ordre orthodoxe de Saint-Méthode est sorti.

60. Bien que le reste de la confrérie ait péri dans la catastrophe, massacré par un escadron de commandos de la mort impitoyables, le seul survivant a emporté avec lui les livres du saint

et sa foi hors des ruines.

61. Avec la disparition des ateliers et des bibliothèques monastiques de Velehrad, on a cru que les secrets de la construction anachorète étaient perdus, d'autant plus que l'Église ne souhaitait plus poursuivre leur construction en raison des progrès réalisés dans la technologie des armures ailleurs.

62. Mais c'était une erreur.

63. Le moine, nommé frère Akakios, connaissait toujours le métier.

64. Akakios s'enfuit vers la Théocratie de Hellas et fonda un nouveau monastère sur les pentes du saint Mont Athos.

65. De nombreux moines vivaient dans les communautés monastiques sur les pentes de la montagne et certains furent attirés par leur frère.

66. Ainsi, Akakios devint le premier prophète de guerre de l'Ordre et de nombreux membres laïcs rejoignirent ou devinrent des partisans et, finalement, les fantassins des pèlerinages de guerre bien équipés et disciplinés de saint Méthode.

67. Aucune autre progression de pèlerins ne peut égaler l'approche méthodique et technique des soldats de l'Ordre.

68. Dans leur monastère fortifié, les moines érudits conservent et protègent le savoir permettant de modifier les plans sacrés de saint Méthode.

69. Leurs anachorètes du sanctuaire sont sans égal et disposent de nombreuses armes et ajustements modernes qui leur permettent de porter des armes à longue portée modernes.

70. Aucune autre bande de guerre n'a un accès aussi abondant aux anachorètes ou à une telle variété d'armes et d'équipements sophistiqués.

71. Suivant l'ancien credo orthodoxe, les pèlerins de Saint-Méthode rejettent de nombreux enseignements et coutumes des autres processions de pèlerinage.

72. Ils considèrent la création des communians comme une hérésie dangereuse et condamnent l'utilisation d'instruments de martyre comme un affront au commandement de Dieu contre le suicide, ainsi que l'adhésion à d'autres croyances que de nombreux pèlerins des tranchées considèrent comme une partie essentielle de leur croisade contre les forces de l'Enfer.

73. Des schismes amers et des disputes avec d'autres sectes dégénèrent parfois en violence, et l'Église elle-même accuse l'ordre d'Hétérodoxe de s'accrocher à la foi orthodoxe orientale obsolète.

74. Cependant, en raison de leurs redoutables monastères-forteresses sur le Mont Athos et de leur zèle indéniable sur le champ de bataille, les Princes de l'Église ferment les yeux sur les affaires des

disciples de saint Méthode, tant qu'ils concentrent tout leur zèle sur la tâche apparemment impossible de secourir la ville de Trébizonde.

75. Ici, selon les visions du prophète Akakios, la foi sans tache est toujours pratiquée et le salut de l'humanité sera réalisé.

76. À cette fin, l'Ordre envoie un pèlerinage de guerre après l'autre sur la ligne de front.

77. Aucun n'a réussi à atteindre les murs légendaires de Trébizonde, mais cela ne fait qu'accroître le zèle de l'Ordre et les incite à redoubler d'efforts pour atteindre la Cité de la Colline.

Règles spéciales

78. - Cloître des anachorètes : cette bande de guerre peut acheter jusqu'à deux Reliquaires anachorètes.

79. - Armurerie des Anachorètes : cette bande de guerre peut modifier l'armement et l'équipement de ses Anachorètes comme indiqué ci-dessous.

80. Les Anachorètes de Saint-Méthode ont +o DÉS à leur caractéristique de combat à distance.

81. - Péché mortel : Aucun prisonnier ecclésiastique de la bande de guerre ne peut être équipé d'un appareil de martyre et aucun membre de la bande de guerre ne peut être brisé sur la roue.

82. - Hérésie des Communians

: Les Pèlerins de Saint Méthode s'opposent à la création de Communians et ne peuvent donc pas les inclure dans leurs bandes de guerre.

83. Cela inclut les mercenaires.

84. - Trésor au paradis : les pèlerins des tranchées de cette bande de guerre ne peuvent pas être ressuscités en tant que martyrs-pénitents.

85. - Ordre chaste : Bien qu'ils vénèrent les stigmates sacrés des nonnes de l'ordre, les pères des monastères évitent les réjouissances extatiques de nombreux pèlerins des tranchées et insistent sur une tenue vestimentaire modeste.

86. Toutes les nonnes stigmatiques de la bande de guerre doivent porter une armure standard.

87. De plus, la bande de guerre ne peut compter qu'un maximum de trois nonnes stigmatiques.

88. - Moines armuriers : la bande de guerre peut acheter des mitrailleuses (*LIMITE* : 2) au prix de 50 ducats chacune, un fusil automatique (*LIMITE* : 1) pour 40 ducats et une mitraillette (*LIMITE* : 1) pour 30 ducats.

89. - Disciples de Saint Méthode : Le patron de la bande de guerre est toujours un saint érudit.

Armes d'Anachorète

90. En raison de sa construction et de sa taille immense, tout anachorète de cette bande de

guerre peut utiliser n'importe laquelle de ces armes comme arme à une main.

91. L'anachorète peut remplacer sa roue de rupture par l'une de ces armes au coût indiqué ci-dessous.

92. Vous pouvez changer ces armes et équipements entre les batailles, mais vous devez vendre l'ancienne arme à moitié prix avant d'en installer une nouvelle.

93. Lance-flammes lourd 45 ducats (Utilise les règles standard du lance-flammes lourd) Fusil anti-matériel 2 Gloire (Utilise les règles standard du fusil anti-matériel) Fusil à pompe 10 ducats (Utilise les règles standard du Punt Gun) Mortier de tranchée 40 ducats *Un mortier de tranchée est une arme à canon lisse, à chargement par la bouche, avec des angles de tir élevés.*

94. *L'obus contient à la fois des explosifs et un feu grégeois mortel.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Mortier de tranchée
à 2 mains
48"
Ignore la couverture
+1D blessures
<i>FEU</i>
<i>LOURD</i>
<i>EXPLOSION 3"</i>
Règles : Spécifiez un point sur le

champ de bataille à 36" (doit être en ligne de vue) que vous souhaitez cibler.

95. Ensuite, effectuez une attaque à distance *ACTION*.

96. Si le jet échoue (c'est-à-dire que vous obtenez 6 ou moins), la bombe atterrit à 1" de son emplacement prévu, multiplié par le nombre représentant le degré d'échec (par exemple, si vous obtenez 5, le tir de bombardement atterrit à 2" de distance, car $7 - 5 = 2$).

97. La direction est décidée par votre adversaire.

98. Toutes les figurines à 3" du point d'atterrissement de 1 x 1 mm sont touchées lorsque l'obus explose -- aucun jet de touche n'est nécessaire.

99. Cette arme a un rayon d'*EXPLOSION* de 3" -- toutes les figurines à cette portée sont touchées.

100. Ajoutez +1 *DÉ* à tous les jets de blessure.

101. Canon automatique 55 ducats *Les canons automatiques sont des armes entièrement automatiques capables de tirer rapidement des obus de gros calibre de 20 mm.*

102. Capables de générer une puissance de feu extrêmement rapide, les canons automatiques surchauffent rapidement s'ils sont utilisés pour un tir soutenu.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Mitrailleuse
à 2 mains
48"
3 attaques
+1D aux blessures
LOURD

Règles : Les canons automatiques peuvent effectuer trois *ACTIONS* d'attaque au lieu d'une.

103. Ils peuvent cibler des figurines différentes à chaque attaque, à condition que toutes les cibles soient à 6" les unes des autres.

104. Après avoir subi les trois attaques, l'activation de la figurine est terminé, quelles que soient les *ACTIONS* restantes que le personnage pourrait avoir.

105. Ajoutez +1 *DÉ* à tous les jets de blessure.

106. Il peut tirer jusqu'à cinq fois au lieu de trois s'il subit **TOUTES** les attaques en tant qu'*ACTIONS RISQUÉES*.

107. Encensoir à gaz 50 ducats *Cet encensoir oscillant est à la fois une arme chimique mortelle et un objet de vénération pour les pèlerins de la bande de guerre.*

108. Il agit à la fois comme une arme corrosive et respiratoire.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Encensoir à gaz
à 2 mains
Spécial
Ignore l'armure
GAZ
EXPLOSION 6"

Règles : L'Anachorète peut effectuer un jet de blessure contre toutes les figurines à 6" à l'exception de l'Anachorète lui-même.

109. Notez que toutes les figurines à portée, amies ou ennemis, sont touchées si l'arme est utilisée.

110. Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

111. L'attaque a le mot-clé **GAZ** et ignore l'armure, à moins que les figurines ne soient à couvert, auquel cas l'armure fonctionne normalement.

112. L'utilisation de l'Encensoir à gaz met toujours fin à l'activation de cette figurine.

Équipement spécial pour anachorète

113. Chaque Reliquaire Anachorète du pèlerinage de guerre de Saint-Méthode peut équiper jusqu'à deux des pièces d'équipement suivantes.

114. Filtres à gaz 5 ducats

L'Anachorète est équipé d'un système d'encens sacré qui nettoie et purifie l'air que respire le moine à l'intérieur de l'Anachorète.

Règles : Cette amélioration compte comme un masque à gaz.

115. Moteur Diesel Sacré 10 ducats *L'Anchorite est équipé d'un moteur diesel avancé avec un système de refroidissement expérimental.* Règles :

L'Anachorète peut ajouter +2 DÉS à ses ACTIONS de Course, mais il gagne automatiquement un MARQUEUR DE SANG s'il réussit une ACTION de Course.

116. Géométrie sacrée 10 ducats *Le moine qui contrôle cet anachorète est très versé dans les géométries destinées à faire voir le monde au spectateur à travers les mathématiques et, grâce à cette compréhension, acquiert une meilleure compréhension du divin.*

117. Cela permet à l'anachorète de cibler ses ennemis avec beaucoup plus de précision. Règles : Cette amélioration augmente sa caractéristique à distance à +1 DÉ.

118. (**LIMITE** : 1) Grand Anachorète 15 ducats *Construit à une taille extraordinaire, le sanctuaire des anachorètes est pratiquement impossible à arrêter ou à ralentir une fois qu'il commence à bouger.* Règles : Le sanctuaire anachorète peut toujours se déplacer hors d'un combat au corps à corps avec n'importe quel ennemi sans que celui-ci ait la

possibilité de l'attaquer.

119. De plus, il peut se déplacer hors d'un combat au corps à corps dans le cadre d'un mouvement standard, d'une charge ou d'une ruée.

120. (*LIMITE* : 1) Piston Jambes 10 ducats *Les pieds du Sanctuaire des Anachorètes sont équipés de moteurs à pistons spéciaux conçus pour broyer ses ennemis en une ruine brisée d'os brisés et de chair éclatée.* Règles : Une fois lors de son activation, le Sanctuaire anachorète peut effectuer une attaque de mêlée supplémentaire *ACTION* contre une figurine ennemie à terre sur un socle de 32 mm ou moins.

121. Résolvez l'attaque comme si le Sanctuaire anachorète était armé d'une Massue de tranchée.

122. Anachorète sacré 10 ducats *L'anachorète a été oint avec le saint chrême, l'huile de myrrhe*

pure, la cendre d'icônes brûlées et cinquante-six autres ingrédients sacrés.

123. *Cela rend l'anachorète agréable au Seigneur et ses bénédictions peuvent devenir multiples au fil du temps.* Règles : Cet anachorète peut être promu au rang d'**ÉLITE** au cours des campagnes.

124. (*LIMITE* : 1) Visage de chérubin courroucé 20 ducats *L'anachorète est décoré d'un visage angélique qui est l'image même de la colère du Seigneur.*

125. *Tous doivent se courber devant la face du Seigneur.* Règles : Si le modèle qui combat le Reliquaire Anachorète en mêlée est affecté par le mot-clé *PEUR*, l'une des *ACTIONS* qu'il doit effectuer lorsqu'il est activé doit être *Se retirer du combat en mêlée..*

LE SULTANAT DE FER



orsque les infidèles ouvrirent la porte maudite de Jahannam, libérant Gog et Magog sur ceux qui croyaient, il semblait que tout était perdu et que Satan sortirait victorieux de Dunya.

1. Mais le Créateur de l'univers vint en aide aux croyants et, comme cela avait été écrit, le grand mur de fer de Dhu al-Qarnayn se manifesta dans les terres gouvernées par le sultan de Rûm.

2. Un appel fut lancé à ceux qui croient avec droiture et, au cours des décennies suivantes, la migration des croyants eut lieu à travers l'Europe, l'Asie et l'Afrique.

3. Des millions de personnes périrent sur la route et en mer, car les hérétiques et leurs seigneurs Satan les envahirent comme les sauterelles envahissent les champs de sésame mûr, les dévorant et construisant de vils monuments à partir de leurs membres et de leurs têtes, afin qu'ils ne puissent pas être enterrés comme le décrètent les textes sacrés.

4. Mais une fois que tous ceux qui avaient survécu au voyage furent arrivés, les puissantes portes d'al-Qarnayn furent fermées et le

Grand Sultanat du Mur de Fer Invincible des Deux Cornes Qui Percent le Ciel fut formé.

5. Depuis ce jour, les assauts des esclaves de Jahannam contre le Sultanat n'ont jamais cessé, et chaque jour de nouveaux martyrs sont pleurés alors qu'ils défendent le Mur et affrontent les hérétiques qui ont surmonté ses défenses.

6. Mais à l'intérieur des murs, le savoir perdu fleurit et, depuis les mosquées de marbre blanc et d'or, le muezzin appelle les fidèles à prier pour le succès de l'armée du Sultan dans sa lutte pour protéger leurs terres et défendre les pistes caravanières qui fournissent au Sultanat des marchandises commerciales vitales.

7. Le Mur de Fer est le plus grand ouvrage défensif du monde, un puissant rempart orné de la célèbre artillerie du Sultan.

8. Les tireurs d'élite Azeb se tiennent prêts, toujours à l'affût des attaques surprises, et les régiments d'élite des Janissaires ont des casernes à intervalles réguliers près du mur afin de pouvoir réagir rapidement à toute attaque.

9. Lors d'une incursion plus sérieuse, un rassemblement complet d'Azebs est appelé, la Maison de la Sagesse déchaîne ses terrifiantes créations *takwin* sur l'ennemi, et si le besoin est désespéré, le Sultan lui-même se présente et ses Janissaires marchent avec lui pour livrer bataille,

portant leur drapeau vert devant eux.

10. La protection du Mur de Fer a eu une influence considérable sur la manière de faire la guerre au Sultanat.

11. Les Azebs conscrits sont experts dans la fuite feinte et l'escarmouche, tandis que les Lions de Jabir harcèlent les flancs ennemis.

12. Pendant ce temps, la superbe artillerie du Sultan bombarde l'ennemi alors qu'il entreprend son périple tortueux à travers le champ de bataille jonché de pièges tendus par des sapeurs qualifiés.

13. Lorsqu'ils atteignent les rangs des fidèles, les Janissaires, les troupes d'élite de la maison du Sultan, se rapprochent et achèvent l'ennemi avec leur contre-charge dévastatrice menée par leurs officiers à la volonté de fer.

14. Les redoutables Assassins d'Alamut rôdent dans les vents du temps, frappant les élites et les dirigeants ennemis, tandis que les Alchimistes de la Maison de la Sagesse déchaînent des armes dévastatrices rendues mortelles par leur maîtrise élémentaire, capables de vaincre les défenses de pratiquement n'importe quel ennemi.

15. Au-delà du Mur de Fer, les forces du Sultan opèrent en petites compagnies mobiles, chacune ayant une mission particulière à accomplir.

16. Elles traquent les apostats qui sont allés servir Satan, recherchent les reliques de l'époque des Prophètes ou tentent de récupérer des trésors perdus et des livres de connaissance dans les ruines des Califats déchus.

17. Bien qu'il existe un accord entre l'Église et le Sultanat sur la co-belligérance contre Jahannam, les commandants de ces expéditions ne toléreront aucune interférence et n'hésiteront pas à écraser ceux qui entraveraient leur mission.

18. Le ressentiment contre les infidèles qui ont libéré Gog et Magog est profondément ancré dans le Sultanat, et les questions d'honneur sont rapidement résolues par des duels à mort.

19. Malheur à ceux qui osent entraver la mission de Ceux Qui Croient.



CRÉATION D'UNE BANDE DE GUERRE

20. Vous disposez de 700 ducats pour recruter votre force initiale pour la campagne.
21. Pour les batailles ponctuelles, nous vous suggérons une force typique de 900 ducats et 8 points de gloire.

ARMURERIE DU SULTANAT DE FER

22. Les forces du Sultanat de Fer peuvent être équipées des armes, armures et équipements suivants.
23. Toutes les exceptions sont clairement répertoriées ici sur les entrées de chaque guerrier ou dans la liste ci-dessous.

24. Si un objet est marqué **LIMIT**, vous ne pouvez posséder

qu'autant d'armes de ce type à tout moment de la campagne qu'indiqué entre parenthèses.

25. Les armements marqués **ÉLITE** sont limités aux modèles portant ce mot-clé.

Armes à distance

Jezzail 7 ducats Siège de Jezzail 30 ducats Mousquet 5 ducats (Tenon de baïonnette) Pistolet 6 ducats Fusil de chasse 10 ducats (baïonnette, combo bouclier) Alaybozan 9 ducats (sapeurs uniquement, combo bouclier) Fusil de précision 35 ducats (**ÉLITE** et Janissaires uniquement, **LIMITE** : 2) Grenades 7 ducats Grenades incendiaires 15 ducats (alchimiste uniquement) Mitrailleuse 50 ducats (**LIMITE** : 1) Lance-flammes 30 ducats (**LIMITE** : 3) Bombarde MURAD 50 ducats (**LIMITE** : 1, Brazen Bull uniquement) Canon à flammes 60 ducats (**LIMITE** : 1, Brazen Bull uniquement)

Armes de mêlée

Couteau de tranchée 1 ducat Baïonnette 2 ducats (Combo Bouclier) Club des tranchées 3 ducats Épée/Hache 4 ducats Arme d'hast 7 ducats (Combo Bouclier) Pistolet-hallebarde 20 ducats (**ÉLITE** uniquement) Grand marteau/maille 10 ducats Grande épée ou hache 12 ducats Titan Zulfiqar 30 ducats

(Taureau d'airain uniquement)
Dague d'assassin 15 ducats
(Assassin uniquement)

équipements suivants sont exclusivement disponibles pour la bande de guerre du Sultanat de Fer.

Armure

Armure standard 15 ducats
Armure renforcée 40 ducats
(**ÉLITE** et Janissaires uniquement) Armure d'alchimiste 50 ducats (**ÉLITE** uniquement, **LIMITE** : 1) Bouclier de tranchée 10 ducats

Équipement

Casque de combat 5 ducats
Masque à gaz 5 ducats Pelle 5 ducats Pelle Marid 15 ducats
(Brazen Bull uniquement) Kit d'alpiniste 3 ducats (**LIMITE** : 2) Medi-Kit 5 ducats Munitions alchimiques 3 ducats (tout modèle armé d'un Jezzail, d'un Jezzail de siège, d'un Alaybozan ou d'un pistolet à hallebarde) Instrument de musicien 15 ducats (**LIMITE** : 1, non-**ÉLITE** uniquement) Cape d'Alamut 25 ducats (**LIMITE** : 1, **ÉLITE** uniquement) Amulette du vent 10 ducats (**LIMITE** : 2) Drapeau de troupe 1 point de gloire (**LIMITE** : 1) Jumelles 10 ducats (**ÉLITE** uniquement) Points de gloire de la relique sacrée 2 (**ÉLITE** uniquement)

Armes, armures et équipements spéciaux du Sultanat

26. Les armes, armures et

Jezzail

27. Ces armes longues sont de loin les armes les plus courantes portées par les soldats du Sultanat du Grand Mur de Fer.

Leurs canons sont lisses, ce qui limite leur précision à distance, mais cela est plus que compensé par le fait qu'ils peuvent être chargés avec différents types de munitions alchimiques fabriquées par les alchimistes jabiréens.

Nom	Jezzail
Type	à 2 mains
Portée	18"
Modificateurs	-
Mots-clés	-

Bombarde MURAD

28. Nommée en hommage au grand sultan qui a commandé la première de ces armes pour défendre le Mur de Fer, cette puissante bombe est utilisée pour perturber les formations ennemis en progression.

29. L'écho de son explosion récite les 99 noms d'Allah, jetant même les plus grands guerriers à terre comme de la paille.

Nom
 Type
 Portée
 Modificateurs
 Mots-clés
Bombarde MURAD
 1 Main
 36"
 -
LOURDE
BLAST 3"

Règles : Spécifiez un point sur le champ de bataille à 36" (doit être en ligne de vue) que vous souhaitez cibler.

30. Ensuite, effectuez une attaque à distance **ACTION**.

31. Si le jet échoue (c'est-à-dire que vous obtenez 6 ou moins), la bombe atterrit à 1" de son emplacement prévu, multiplié par le nombre représentant le degré d'échec (par exemple, si vous obtenez 5, le tir de bombardement atterrit à 2" de distance, car $7-5=2$).

32. La direction est décidée par votre adversaire.

33. Toutes les figurines à 3" du point d'atterrissement de l'immobilisent sont touchées lorsque la bombe explose -- aucun jet de touche n'est nécessaire.

34. Si la bombe atterrit directement sur une figurine, lancez 3D6 sur le tableau des blessures et additionnez les dés pour voir ce qui se passe.

35. Les autres figurines touchées

par le bombardement subissent un résultat "à terre" en raison de l'onde de choc retentissante, mais ne subissent aucun **MARQUAGE DE SANG** ou autre effet de cette attaque.

Canon à flammes

36. *Un grand canon qui tire un jet de feu alchimique avec une force énorme.*

37. *Il a tendance à surchauffer et à enflammer la peau de son équipage d'artillerie, mais les puissants taureaux d'airain les utilisent comme de simples armes de poing.*

38. *La formule secrète utilisée pour le carburant des canons à flammes a été glanée dans les ruines byzantines perdues et est communément connue sous le nom de feu grec.*

Nom
 Type
 Portée
 Modificateurs
 Mots-clés
Canon à flammes
 1 Main
 12"
 -
LOURD
FEU

Règles : En cas de tir en combat à distance, tracez une ligne droite de 12" de large à partir du Taureau d'Airain.

39. Toutes les figurines situées

le long de la ligne sont automatiquement touchées - jetez immédiatement pour leurs blessures.

40. L'armure ne protège pas contre le Canon à Flammes.

41. En raison du mot-clé *FEU*, ses coups causent un +1 **MARQUEUR DE SANG** supplémentaire.

42. Ceci est appliqué après le jet pour les blessures.

Zulfiqar Titanesque

43. Cette épée à deux langues peut peser jusqu'à 136 kg.

44. Seuls les puissants taureaux d'airain peuvent soulever cette lame monstrueuse, sans parler de la manier au combat.

45. Son poids et son tranchant monomoléculaire coupent même les armures les plus épaisses lorsqu'elles sont balancées par la force surhumaine de la monstruosité takwin.

Nom

Type

Portée

Modificateurs

Mots-clés

Zulfiqar

Mêlée à une main

+2 aux jets
de blessure

LOURD

CRITIQUE

Règles : Ajoutez +2 au résultat de toutes les blessures causées par cette

arme (c'est-à-dire qu'un jet de 7 sur le tableau des blessures devient 9).

Dague d'assassin

46. Les lames des Assassins sont imprégnées du poison suprême.

47. Dans des chambres situées profondément sous la surface, des générations de jeunes assassins sont élevées dans l'obscurité, nourries de scorpions, de grenouilles, de champignons mortels et de choses encore plus étranges et nocives, et génération après génération, leur tolérance grandit.

48. Le sang empoisonné de ces vaisseaux consentants est prélevé et fondu en un fer empoisonné.

49. Le fer est forgé en lames et des sorts mortels de meurtre sont superposés dans chaque pli du métal empoisonné.

50. Ainsi, le sang de la première génération d'Assassins vit encore aujourd'hui, devenant plus puissant à chaque génération.

Nom	Dague d'assassin
-----	------------------

Type	1 Main
------	--------

Portée	mêlée
--------	-------

Modificateurs	+1 aux blessures
---------------	------------------

Mots-clés	CRITIQUE
-----------	-----------------

Règles : Ajoute +1 aux jets de blessures (c'est-à-dire qu'un jet de 7 sur le tableau des blessures devient 8).

51. Si l'Assassin touche un ennemi et provoque au moins un **MARQUEUR DE SANG**,

l'Assassin peut s'éloigner du combat pendant cette activation.

52. Notez que ce mouvement n'accorde pas d'attaques gratuites aux ennemis.

53. Les assassins peuvent utiliser à la fois le mouvement normal et le mouvement de pointe pour ce faire, bien que cela ne puisse pas être utilisé pour charger.

Pistolet-hallebarde

54. *Invention de la Maison de la Sagesse, cette arme agit à la fois comme un symbole de haut rang et une excellente arme au combat.*

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Pistolet-hallebarde	
2 Mains	
mêlée/24"	
-	

ASSAUT

ENCOMBRANT

Règles : Les ennemis qui chargent une figurine équipée d'un pistolet-hallebarde ajoutent -1 DÉ en combat au corps à corps lors du jet de touche.

55. Ceci ne s'applique que lorsqu'une figurine attaque après une charge, pas lors des rounds de mêlée suivants.

Jezzail de Siège

56. Version plus lourde du

Jezzail standard.

57. Il s'agit d'une arme grande et encombrante avec un projectile de plomb ou de fer pesant jusqu'à quatre livres, conçue pour éliminer même les ennemis les plus puissants d'un seul coup.

58. Les Azebs armés de ces armes utilisent un trépied des enjeux lors de leur tir, mais les puissants janissaires les utilisent souvent comme arme de service standard.

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Jezzail	
à 2 mains	
30"	
+1D aux blessures	
LOURD	

Règles : Lancez toutes les blessures avec +1 DÉ.

Alaybozan

59. La conception de ce tromblon est basée sur la conception traditionnelle des guerriers tribaux mais entièrement modernisée par les fonderies du Sultanat.

60. Il a fait ses preuves en tant qu'arme préférée du corps des sapeurs qui doivent souvent combattre au corps à corps.

Il tire une pluie de balles de plomb et d'éclats de fer.

Nom	Alaybozan
Type	12"
Portée	à 2 mains
Modificateurs	-
Mots-clés	SHRAPNEL

Armure d'alchimiste

61. *Armure qui protège contre presque tous les dangers.*

62. *C'est un outil essentiel du métier d'alchimiste, orné des sceaux de Salomon qui leur permettent de plier les éléments de la Création à leur volonté et les protègent même des stratagèmes de l'enfer.* Règles : Cette armure est considérée comme une armure renforcée et confère donc un modificateur de -2 à tous les jets de blessure effectués contre le personnage qui la porte.

63. Toutes les attaques avec le mot-clé **FEU** et/ou **GAZ** subissent une pénalité de -1 DÉ pour blesser ce personnage.

64. De plus, ce modèle ne souffre pas de **MARQUEURS DE SANG** supplémentaires causés par les mots-clés **FEU** et/ou **GAZ**.

Munitions alchimiques

65. *Les alchimistes de Jabire fabriquent ces balles Jezzail à partir des éclats du Mur de Fer.*

66. *Chacune de ces balles est gravée du Sceau de Salomon, qui les guide tout au long de leur parcours dans les airs.* Règles :

ajoute +1 DÉ aux jets d'attaque à distance sur le Tableau de réussite des actions.

67. Ne peut être utilisé qu'avec les Jezzails, les Alaybozan, les Pistolets-halberdes et les Jezzails de siège.

Manteau d'Alamut

68. *Créée par les arts secrets de la secte des Assassins il y a des siècles, cette cape courbe la lumière de telle sorte que son porteur semble presque indiscernable sur toute surface lorsqu'il est immobile.*

69. *C'est ce chef-d'œuvre d'Alamut qui a donné naissance aux contes de la légendaire cape d'invisibilité dans les légendes du Sultanat.* Règles : Toutes les attaques à distance contre une figurine qui se trouve à couvert subissent une pénalité de -2 DÉS au lieu de -1 DÉ.

70. Toutes les règles normales de couverture s'appliquent autrement.

Amulette du vent

71. *Amulette créée par les alchimistes jabiréens, capturant l'essence de l'élément vent en elle.* Règles : Une fois par bataille, vous pouvez ajouter +3" à la caractéristique de Mouvement de cette figurine une fois pendant l'activation.

72. Déclarez-le lorsque la figurine est activée.

Pelle Marid

73. Vous pouvez acheter cette énorme pelle en bronze alchimique qui la rend presque indestructible.

74. Les taureaux d'airain l'utilisent pour des travaux publics (comme creuser des canaux, des fondations de bâtiments et des mines) en temps de paix, tandis qu'en temps de guerre, elle est utilisée pour creuser des tranchées, des fossés et des bunkers. Règles : La pelle Marid possède le mot-clé LOURD qui permet à un taureau effronté de l'utiliser.

75. Sinon, elle fonctionne exactement comme une pelle normale.



L'ÉLITE DU SULTAN

I Capitaine Yüzbaşı (Coût : 70 Ducats)

1. Votre bande de guerre doit inclure un capitaine Yüzbaşı lors de sa création.

2. *Les expéditions militaires au-delà du Grand Mur de Fer vers le No Man's Land comportent de nombreux risques, et leurs commandants sont des officiers de terrain connus sous le nom de Yüzbaşı.*

On attend d'eux qu'ils dirigent depuis le front et leur sélection se fait uniquement sur la base du mérite, sans tenir compte de la lignée familiale ou de la richesse.

Nom	<u>Yüzbaşı</u>
Mouvement	<u>6"/infanterie</u>
À distance	<u>+2 dés</u>
Mêlée	<u>+2 dés</u>
Armure	<u>o</u>
Base	<u>32mm</u>

Équipement

3. Yüzbaşı peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et

équipement de la liste d'équipement du Sultanat de Fer.

Capacités

4. - Dur : les capitaines Yüzbaşı sont sélectionnés parmi les meilleurs soldats du Sultanat, et leur corps est endurci contre les blessures par les arts Jabiréens.

5. Ils sont soumis aux règles des créatures DUR.

6. - Mubarizun : Yüzbaşı est censé affronter les plus puissants de ses ennemis en combat singulier, inspirant les troupes à la victoire grâce à ses prouesses personnelles.

7. Les Yüzbaşı sont immunisés contre les effets du mot-clé PEUR et ajoutent +1 DÉ aux jets de blessure contre les adversaires RÉSISTANTS.

Mots-clés

8. ÉLITE, SULTANAT, DUR.

o-1 Alchimiste Jabiréen (Coût : 55 Ducats)

1. *L'alchimiste jabiréen est un maître des pouvoirs ésotériques, capable de contrôler le feu et la glace, le métal et les liquides, capable de créer des dispositifs mécaniques complexes et une vie artificielle ainsi que des armes d'une puissance calamiteuse.*

En échange de la liberté de pratiquer leurs arts, les alchimistes fournissent au Sultanat les lions de bataille jabiréens sans égal et servent sur les lignes de front où leurs composés alchimiques dévastateurs font fondre la chair des os des incroyants, ou dissolvent même l'armure ennemie la plus résistante.

Nom	Alchimiste
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+2 dés
Mêlée	+1 dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

2. L'alchimiste peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités

3. - Maîtrise des éléments : Au début d'une bataille, toutes les armes à distance et de mêlée dont un alchimiste est équipé peuvent se voir attribuer l'un des mots-clés suivants : **SHRAPNEL**, **FEU** ou **GAZ**.

4. Toutes les armes de l'alchimiste partageront le même mot-clé.

5. Avec une **ACTION RISQUÉE** avec +1 **DÉ**, l'alchimiste peut changer ce mot-clé en l'un des autres.

Mots-clés

6. **ÉLITE**, **SULTANAT**.

o-1 Assassin du Sultanat (Coût : 85 Ducats)

1. *Les assassins sont un ordre légendaire de guerriers mystiques, réputés dans le monde entier pour leur discrétion et leur impitoyabilité.*

2. *Les assassins sont capables de manipuler l'espace et le temps en utilisant des rituels sacrés et de puissants hallucinogènes découverts par les images de l'ordre.*

3. *Grâce à ce pouvoir ésotérique ils rôdent derrière les lignes ennemis, traquant leurs cibles avec une efficacité impitoyable.*

Ils peuvent sembler apparaître à deux endroits simultanément, frapper un ennemi à une vitesse surprenante, puis voyager dans le temps jusqu'à un moment qui s'est produit quelques battements de cœur auparavant, à l'abri de toute représaille.

Nom	Assassin
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 dés
Mêlée	+2 dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

4. L'Assassin peut être équipé de n'importe quelle arme, armure ou équipement de l'Armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités

5. - Dérapage temporel : si un

type d'attaque (mêlée, à distance, mine, etc.) rate l'assassin, il peut glisser dans un moment dans le futur.

6. L'assassin peut se déplacer dans n'importe quel espace inoccupé à moins de 6 pouces, mais il ne peut pas se déplacer à moins de 1 pouce d'un modèle ennemi ou quitter la table de jeu.

7. S'il se déplace hors de la mêlée de cette façon, les ennemis n'obtiennent pas d'attaques gratuites.

8. - Assassin Temporel : Après que l'Assassin a effectué un Jet de Charge, mais avant qu'il ne se déplace vers sa cible, vous pouvez choisir de faire en sorte que l'Assassin se divise dans le temps s'il n'a pas déjà subi d'Attaque de Mêlée ACTION lors de cette Activation.

9. Choisissez jusqu'à deux figurines ennemis dans la distance de charge de l'Assassin.

10. Ensuite, placez l'Assassin en contact de base avec chaque figurine ennemie, l'une après l'autre.

11. Il peut effectuer une Attaque de Mêlée contre chacune d'elles avec une seule arme de mêlée dont il est équipé.

12. Une fois les attaques (et les effets qui en résultent) résolues, placez l'Assassin à l'un ou l'autre

endroit.

13. L'Assassin ne peut plus effectuer d'attaques de mêlée pendant cette Activation.

14. - Infiltrateur : l'Assassin peut être placé n'importe où sur la table, hors de la ligne de vue des ennemis, mais à au moins 8 " de l'ennemi le plus proche.

15. Déployé après tous les autres modèles sans le mot-clé *INFILTRATEUR*.

Mots-clés

ÉLITE, SULTANAT, INFILTRATEUR

CEUX QUI CROIENT

Azebs (Coût : 25 Ducats)

1. *Les Azebs sont des soldats recrutés dans la multitude de provinces du sultanat, où chaque maison sur vingt est tenue d'équiper et de fournir un guerrier pour servir le Prince de Ceux qui croient.*

Ils sont souvent utilisés par leurs supérieurs comme tirailleurs légers pour harceler et immobiliser les ennemis pendant que les troupes plus lourdes se rapprochent pour les tuer.

Nom	Azeb
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	o Dés
Mêlée	-1 Dés
Armure	o
Base	25mm

Équipement

2. Les Azebs peuvent être équipés de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'Armerie du

Sultanat de Fer.

3. Tous les Azebs peuvent être convertis en **TIRAILLEURS** au prix de +5 ducats par figurine.

4. À moins d'être engagés au corps à corps, lorsqu'une figurine ennemie déclare une charge contre un tirailleur Azeb, elle peut immédiatement se déplacer de D3" dans la direction de son choix (sauf à 1" ou moins de tout ennemi ou hors du champ de bataille).

5. Après cette manœuvre, la figurine qui charge est déplacée normalement.

6. Cela peut empêcher la figurine qui charge d'entrer en mêlée.

7. Ce mouvement ne peut pas être effectué par une figurine qui est à terre.

Mots-clés

8. **SULTANAT.**

o-2 Sapeurs du Sultanat (Coût : 50 Ducats)

1. *Les sapeurs du sultan sont des spécialistes très respectés et appréciés dans l'armée du sultan. Ils sont censés manœuvrer les grands canons du Mur de fer, peu importe ce que les ennemis leur lancent, et comme leur puissante artillerie a tendance à surchauffer, ils sont facilement identifiables par les terribles brûlures sur tout leur corps.*

Nom	Sapeur
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 dés
Mêlée	+0 dés
Armure	0
Base	25mm

Équipement

2. Les sapeurs sont équipés de pelles.
3. Cet équipement ne peut jamais être retiré.
4. Ils peuvent être équipés de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'Armurerie du Sultanat de Fer.

Capacités

5. - Mise en place de mines : En tant qu'**ACTION** avec +2 DÉS, le sapeur peut miner un élément de terrain qu'il est seul à toucher, ne mesurant pas plus de 20 x 20 cm (une section de 20 cm de tranchée, un mur, un arbre, un bâtiment, etc.).

6. En cas de succès, l'élément de terrain est désormais miné.

7. Toute figurine (à l'exception du sapeur qui a posé la mine) qui entre en contact avec l'élément de terrain déclenchera la mine.

8. Lancez un dé sur le tableau des blessures pour voir ce qui arrive à la figurine.

9. La mine a le mot-clé **SHRAPNEL**.

10. Après cela, l'élément de terrain n'est plus miné.

11. - Déminage : en tant qu'**ACTION RISQUÉE**, le sapeur peut désactiver toute mine (voir Scénarios) avec laquelle il entre en contact.

12. S'il échoue, la mine explose et cause des dégâts conformément aux règles.

13. - Positions avancées : lorsque le sapeur est mis en place lors d'un déploiement standard, il peut être placé jusqu'à 6" de la zone de déploiement de son joueur.

14. S'il est déployé de cette manière, il doit être en contact avec un élément de décor.

15. Cette capacité ne peut pas être utilisée si vous jouez un scénario qui n'autorise pas l'utilisation d'**INFILTRATEURS**.

16. - Fortifier : Lors de son activation, un sapeur peut effectuer une **ACTION RISQUÉE** avec +1

DÉS.

17. En cas de réussite, le sapeur est considéré comme étant à couvert jusqu'à ce que la figurine se déplace.

18. Cette *ACTION* ne peut pas

être utilisée si la figurine est en combat au corps à corps.

Mots-clés

19. *SULTANAT.*

o-2 Lions de Jabir (Coût : 60 Ducats)

1. *Nommés d'après les chasseurs mortels des plaines, les Lions de Jabir peuvent prendre de nombreuses formes, pas toutes léonines.*

2. *Chacune d'entre elles est un chef-d'œuvre unique, développé selon les compétences et l'art du scientifique jabiréen qui les a créées.*

La vitesse et la féroce des Lions sont presque inégales, et certains ont même d'étranges pouvoirs conférés par leur naissance alchimique.

<u>Nom</u>
<u>Mouvement</u>
<u>À distance</u>
<u>Mêlée</u>
<u>Armure</u>
<u>Base</u>
<u>Lion de Jabir</u>
<u>8"/Infanterie</u>
<u>NA</u>
<u>+1 dés</u>
<u>0</u>
<u>30 x 60mm/50mm</u>

Équipement

3. Les lions peuvent être équipés d'armures (à l'exception des boucliers) et d'amulettes de vent.

4. Ils ne peuvent pas être équipés d'autres objets.

5. Ils ne subissent pas de pénalités lorsqu'ils combattent sans armes.

6. Vous pouvez monter le lion sur deux tailles de socle différentes comme indiqué dans le profil en raison de la diversité de leur forme et de leur taille.

7. Vous pouvez améliorer n'importe quel Lion de Jabir en Lion féroce de Jabir au prix de +5 ducats.

8. Les Lions féroces ne sont pas affectés par le mot-clé PEUR.

Capacités

9. - Corps artificiel : Crées par l'alchimie jabiréenne, les lions n'ont pas d'organes vitaux et doivent être démembrés pour pouvoir être tués.

10. Tous les jets de blessures contre le lion sont effectués avec -1 DÉ.

11. - Mauling : un adversaire à terre ne peut pas se relever s'il est en combat au corps à corps avec un Lion de Jabir (même si le Lion est à terre lui-même), à moins qu'il ne soit sur un socle de 40 mm ou plus.

12. - Grâce du Lion : les Lions de Jabir peuvent effectuer n'importe quelle Charge de Course/Saut/Escalade/Plongée ACTION avec un bonus de +1 DÉ .

Mots-clés

13. SULTANAT.

o-6 Janissaires (Coût : 55 Ducats)

1. *Les janissaires sont les guerriers d'élite du Sultanat, élevés dès l'enfance dans les arts de la guerre.*

2. *Capturés lors de raids dans les régions désolées du nord et de l'est au-delà du Mur de Fer, ils sont soumis à un entraînement martial rigoureux et à un endoctrinement dès leur plus jeune âge.*

Sur le champ de bataille, les janissaires excellent dans les contre-charges dévastatrices, écrasant les formations d'élite ennemis et agissant comme gardes du corps pour les individus de haut rang.

Nom	Janissaire
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 dé
Mêlée	+1 dé
Armure	0
Base	32mm

Équipement

3. *Les janissaires peuvent être équipés de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'armurerie du Sultanat de Fer.*

Capacités

4. - Fort : les janissaires ignorent l'effet du mot-clé **LOURD** sur toute arme qu'ils manient.

5. - Contre-charge : si la première **ACTION** effectuée par

un Janissaire pendant son activation est une charge, il peut ajouter +1 DÉ à ses **ACTIONS** d'attaque de mêlée suivantes pendant cette activation.

Mots-clés

o-1 Taureau d'airain (Coût : 100 Ducats)

6. *Le Taureau d'Airain est un être monstrueux d'une puissance et d'une vitalité immenses, capable de déchirer en deux même l'enfant bâtard d'un diable.*

Les armuriers du Sultan équipent les Taureaux d'une artillerie lourde que même les janissaires surhumains ne peuvent soulever, et encore moins utiliser au combat : canons à flammes, fusils à volée et lames sacrées bénies par la Parole du Grand Protecteur.

Nom	Taureau d'airain
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+0 dés
Mêlée	+2 dés
Armure	0
Base	60mm

Équipement

7. Un taureau d'airain peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'armurerie du sultanat de fer.

8. En raison de sa grande force

et de sa taille, il ne peut utiliser que des armes avec le mot-clé *LOURD* -- il écrasera simplement les armes de taille normale par accident.

9. Il peut transporter jusqu'à deux armes réservées au taureau d'airain.

Capacités

10. - Coriace : les taureaux effrontés sont presque insensibles à la douleur.

11. Ils sont soumis aux règles des créatures *Coriaces*.

12. - Fort : le taureau d'airain ignore l'effet du mot-clé *LOURD* sur n'importe quelle arme qu'il utilise.

13. - Corps artificiel : Crées par l'alchimie jabiréenne, les taureaux d'airain n'ont pas d'organes vitaux et doivent être découpés en morceaux pour les tuer.

14. Toutes les attaques contre le taureau d'airain infligent des blessures avec -*x* *DÉ*.

15. - Piétinement : une fois lors de son activation, le taureau d'airain peut effectuer une attaque de mêlée supplémentaire *ACTION* contre une figurine ennemie à terre sur un socle de 32 mm ou moins.

16. Résolvez l'attaque comme si le Taureau d'airain était armé d'une massue de tranchée.

17. Cette attaque ignore l'armure tandis que le Taureau d'airain écrase ses ennemis.

18. - Terrifiant : Le taureau d'airain est une créature monstrueuse et gigantesque qui provoque la *PEUR*.

Mots-clés

SULTANAT, PEUR, DUR, FORT

VARIANTE DE LA BANDE DE GUERRE : FIDAI D'ALAMUT - LA CABALE DES ASSASSINS

19. Le pacte entre le Sultanat de Fer et la forteresse des Assassins d'Alamut garantit que le Sultan est servi par les tueurs extrêmement qualifiés du Vieil Homme de la Montagne en échange de l'indépendance du domaine des Assassins.

20. Mais bien que la plupart des étrangers connaissent les Assassins grâce à leur service auprès des forces du Mur de Fer, il arrive parfois, dans l'obscurité de la nuit, que de petites bandes mortelles se déplacent silencieusement dans le paysage infernal du No Man's Land.

21. Dans le plus grand secret, Rashid al-Din Sinan, le dirigeant incontesté d'Alamut, envoie ses disciples triés sur le volet en mission, leur communiquant leurs ordres sans paroles, signes ou messages écrits, mais en leur parlant directement dans leurs

rêves.

22. Personne ne sait quel est le but de telles opérations, et même le prêtre tortionnaire hérétique le plus sadique n'a pu leur faire divulguer les secrets d'Alamut des Assassins capturés.

23. Ces bandes de guerre sont connues sous le nom de *Fida'i* (qui signifie "Sacrifice"), et se consacrent à accomplir leur mission et à retourner à Alamut pour recevoir des récompenses censées égaler celles du Paradis lui-même.

24. Elles sont dirigées par un Maître Assassin : l'une des Mains mortelles d'Alamut, avec deux membres de l'Ordre pleinement entraînés.

25. Un certain nombre d'acolytes stagiaires les serviront pendant la mission, désireux de prouver leur valeur et d'être initiés à l'Ordre des Assassins.

26. Alamut abrite également une secte rebelle de derviches ismaéliens, des moines guerriers voués à la pauvreté et à une manière mortelle de se battre.

27. Ils accompagnent les Assassins dans leurs missions secrètes en signe de piété et en guise de paiement pour leur abri, et leur danse tourbillonnante de la mort a causé la mort de nombreux mécréants.

Règles des *Fida'i* d'Alamut

28. La bande de guerre *Fida'i*

d'Alamut a les règles spéciales suivantes : - Volée d'Assassins : les *Fida'i* d'Alamut peuvent compter jusqu'à trois Assassins.

29. La troupe doit inclure un Maître Assassin comptant parmi les trois (voir ci-dessous).

30. - Maître assassin : un maître assassin possède le mot-clé *DUR*.

31. Le maître assassin coûte 95 ducats.

32. - Acolytes assassins : jusqu'à trois Azebs de la bande de guerre peuvent avoir le mot-clé *INFILTRATEUR* au prix de +10 ducats par modèle.

33. - Alamut seul : la bande de guerre ne peut pas inclure Yüzbaşı, Alchimiste, Janissaires, Lions de Jabir ou Taureaux d'airain.

34. - Escadron de tueurs : votre bande de guerre ne peut avoir qu'une seule escouade de tir.

35. Ces escouades de tir peuvent être constituées de deux figurines de votre bande de guerre.

36. Les figurines des escouades de tir reçoivent le mot-clé *Escouade de tir*.

37. - Derviches : la troupe peut inclure jusqu'à quatre derviches (utilisez les statistiques des janissaires, y compris la sélection de l'armurerie, mais ils ne peuvent pas utiliser l'armure renforcée).

38. Ces troupes ont la règle spéciale des derviches tourneurs au lieu du mot-clé *FORT* : - Derviches tourneurs : la danse

rituelle des derviches est hypnotisante à regarder, et elle est aussi gracieuse que mortelle.

39. Toutes les attaques à distance contre les derviches subissent une pénalité de -1 DÉ.

40. Les derviches ne subissent pas le dés normal -1 pour toucher lorsqu'ils combattent avec une arme secondaire.

L'art de l'assassinat

41. Tout Assassin de la bande peut acheter l'une de ces capacités au prix indiqué ci-dessous.

42. Il ne peut y avoir aucun doublon dans la bande et vous ne pouvez en acheter qu'une seule pour chaque Assassin.

43. Déguisement hallucinogène 20 ducats Un *INFILTRATEUR* avec cette capacité peut être déployé n'importe où sur le champ de bataille, y compris dans la zone de déploiement ennemie, tant que le modèle est à au moins 8" de tout modèle ennemi.

44. Le modèle n'a pas besoin d'être hors de ligne de vue.

45. Les jumelles ou les chiens de garde n'ont aucun effet sur cette capacité.

46. Tonnerre d'Alamut 20 ducats Le modèle a +2" de mouvement et +1 DÉ sur ses *ACTIONS de course*.

47. Mirage du Temps 15 ducats Les attaques à distance et au corps à corps contre l'Assassin subissent une pénalité de -1 DÉ lorsqu'elles

déterminent si elles touchent.

48. Chemins secrets 10 ducats Au début de la bataille, juste avant que la première figurine ne soit placée, déclarez si cette figurine sera placée ou non en utilisant les Chemins secrets.

49. Une figurine utilisant les Chemins secrets n'est pas placée sur le champ de bataille au début de la bataille et ne peut pas être activée normalement pendant le premier tour.

50. À partir du second tour, vous pouvez activer ces figurines.

51. Dans ce cas, placez la figurine en contact avec un bord du champ de bataille mais à plus de 8" de toutes les figurines ennemis au début de son activation.

52. Si les deux joueurs ont de telles figurines, le premier joueur déclare si l'une de ses figurines est déployée ou non en premier, suivi de l'autre joueur.

53. Alternez normalement jusqu'à ce que toutes ces figurines aient été déclarées comme utilisant des Chemins secrets ou non.

Armes et équipements spéciaux des Fida'i d'Alamut

54. Les armes, armures et équipements suivants sont exclusivement disponibles pour la bande de guerre Fida'i d'Alamut.

Khanjar doré 20 ducats

55. Placés sur la main d'un tueur particulièrement apprécié par le Vieil Homme de la Montagne lui-même, ces dagues courbées de manière diabolique brillent comme si elles étaient faites d'or, mais en réalité, ce sont du poison cristallisé et permettent à leur porteur d'attaquer deux fois dans le même instant.

56. du temps.

57. Seul le Maître d'Alamut lui-même connaît le secret de fabrication de ces lames.

Nom	Khanjar doré
Type	1 Main
Portée	Mêlée
Modificateurs	+1 blessure
Mots-clés	2 attaques
	-

Règles : Ajoute +1 aux jets de blessures (c'est-à-dire qu'un jet de 7 sur le tableau des blessures devient 8).

58. Un personnage armé d'un Khanjar doré peut effectuer deux attaques au lieu d'une en mêlée avec une seule attaque de mêlée ACTION.

59. Cet effet s'applique également à un Khanjar doré utilisé en main secondaire.

Assassin uniquement, Limite : 2

Arc d'Alamut 50 ducats

60. Cet arc terrifiant à double corde tire ses pointes mortelles à

travers le temps et l'espace.

61. Ses flèches peuvent atteindre des distances impossibles et traverser les armures en traversant le temps.

62. Il laisse derrière lui un sillage temporel que l'Assassin peut traverser en un clin d'œil. Fabriqués à partir de bois provenant d'arbres plantés dans les crânes d'anciens assassins dans le jardin d'Alamut afin qu'ils puissent absorber les pouvoirs mystiques de leurs anciens propriétaires, ces arcs sont parmi les plus grands trésors du Vieil Homme de la Montagne car on dit qu'il n'en reste plus que six dans ses armureries secrètes.

Nom	Arc d'Alamut
Type	à 2 mains
Portée	40"
Modificateurs	Ignore l'armure
Mots-clés	CRITIQUE

Règles : Ignore l'Armure.

63. Si l'Assassin touche une figurine et provoque au moins un MARQUEUR DE SANG, l'Assassin peut instantanément se placer en Combat au Corps à Corps avec cette figurine s'il existe un espace légal que l'Assassin pourrait occuper à 1" ou moins de cette figurine, quelle que soit la distance par rapport à la cible ou les figurines/obstacles interposés.

64. L'Assassin est considéré comme ayant chargé cette figurine, bien que cela ne compte pas comme une ACTION de

Charge et donc l'Assassin peut effectuer l'*ACTION* de Déplacement plus tard dans ce tour, s'il ne l'a pas déjà fait.

65. Notez que si l'arc met la cible Hors de Combat, aucun *MARQUEUR DE SANG* n'est provoqué et ce mouvement ne peut pas être effectué.

Assassin uniquement, LIMITE : 1

Feuille de Hashashin 5 ducats

66. Ces feuilles du jardin secret d'Alamut multiplient par trois la force de celui qui les mange.

67. Une fois l'effet dissipé, le sujet souffrira de déchirures musculaires et ligamentaires atroces, mais de nombreux membres de l'Ordre des Assassins estiment que c'est un petit prix à payer pour pouvoir utiliser des armes plus mortelles. Règles : Avant le début de la bataille, un modèle peut utiliser cet objet pour obtenir le mot-clé *FORT* jusqu'à la fin d'une bataille.

68. *CONSOMMABLE,*
LIMITE : 4.

VARIANTE DE LA BANDE DE GUERRE : LA MAISON DE LA SAGESSE

69. La Maison de la Sagesse est le centre d'apprentissage par excellence du Sultanat de Fer.

70. Ses bibliothèques, ateliers,

forges, jardins de plantes exotiques et merveilleuses, hôpitaux et observatoires sont sans égal.

71. Dans ses salles se trouvent des merveilles mécaniques et des armes venues de contrées lointaines, ainsi que des trophées capturés par les forces du Sultan et apportés pour être examinés par les érudits de la Maison de la Sagesse.

72. Des philosophes et des théologiens débattent dans ses chambres - des poètes *ghanzal* et *qasīda* composent des vers décrivant la beauté et la douleur de la vie.

73. Il n'est donc pas étonnant que la Maison attire les plus grands esprits de l'époque pour étudier dans ses salles sacrées, de l'intérieur du Sultanat et bien au-delà du Mur de Fer.

74. Dans leurs laboratoires gardés par les fidèles *Kavass*, les alchimistes jabiréens dissèquent et étudient les bêtes de guerre de Shaitan afin que leurs faiblesses puissent être mises à nu et exploitées par les croyants.

75. À ces moments-là, leurs rugissements de rage et de douleur résonnent dans les couloirs de porphyre de la Maison.

76. Pour conserver une certaine indépendance, indépendamment du financement royal, la Maison de la Sagesse rend de nombreux services aux armées du Sultan.

77. Ses meilleurs alchimistes travaillent avec les fonderies du

Sultanat où sont moulés les Grands Canons du Mur de Fer.

78. Des créations Takwin sont fournies pour renforcer l'armée de Ceux qui croient, tout comme des armures et des munitions alchimiques.

79. La Maison de la Sagesse entretient également la flotte de dirigeables du Sultanat, qui protège à la fois les royaumes de Ceux qui croient contre les forces aériennes ennemis et surveille les terres dans l'obscurité.

80. Ils font régulièrement des excursions dans les profondeurs du territoire ennemi pour vérifier si la Grande Tempête de Sable couvre toujours les Deux Lieux Saints, et rapportent toute nouvelle au Sultan.

81. En échange, les maîtres de la Maison de la Sagesse ont la liberté d'organiser leurs propres excursions et expéditions dans les terres au-delà du mur, pour rechercher des volumes de connaissances perdus dans les jours sombres et terribles où les forces de Jahannam ont envahi une grande partie du Levant et où de grandes villes sont tombées comme les fleurs d'un jasmin dans une chaleur ardente.

82. Parfois, ils partent en voyage pour capturer une bête particulièrement féroce de l'ennemi.

83. D'autres fois, ils cherchent à capturer ou à tuer des alchimistes hérétiques qu'ils considèrent à la

fois comme une offense à leur art et une menace pour le monde entier.

84. Ces voyages sont extrêmement dangereux et ne sont pas entrepris à la légère.

85. Chaque alchimiste envoyé dans un tel voyage est une perte irremplaçable, et comme ils opèrent sous leur propre autorité, ils ne peuvent espérer un soutien direct des forces du Sultan.

86. De nombreux nobles guerriers *Fāris* ont prêté serment de protéger ces érudits au cours de leurs voyages, ainsi que leurs propres gardes du corps Kavass qui ont juré de se battre et de mourir pour défendre leurs maîtres.

Règles de la Maison de la Sagesse

87. La bande de guerre de la Maison de la Sagesse a les règles spéciales suivantes : - Alchimistes : la bande de guerre de la Maison de la Sagesse peut compter jusqu'à deux alchimistes et doit en inclure au moins un.

88. Cette bande de guerre traite l'armure d'alchimiste comme si elle avait une *LIMITE* de 2.

89. - Fierté de Jabir : La bande de guerre peut inclure jusqu'à trois Lions de Jabir.

90. - Entreprise privée : la bande de guerre ne peut inclure aucun Azebs, Janissaires, Yüzbaşı ou Assassins.

91. - Nobles gardiens : la bande

de guerre peut inclure jusqu'à deux Fāris, de nobles guerriers ayant juré de protéger la Maison de la Sagesse.

92. Ils utilisent les statistiques de Janissaire mais possèdent les mots-clés **ÉLITE** et **FORT**.

93. - Kavass : les Kavass sont les gardiens assermentés de la Maison de la Sagesse.

94. Ils utilisent les caractéristiques d'Azebs mais ne peuvent pas acheter le mot-clé **ESCIRMISSEUR**.

95. À la place, jusqu'à trois Kavass peuvent augmenter leur caractéristique de mêlée de +1 DÉ (à +oD) au prix de +5 ducats par figurine.

96. - Collections d'armes : lorsque vous créez cette bande de guerre, choisissez deux armes.

97. Ces armes doivent être trouvées dans les armureries de la Nouvelle-Antioche ou des Pèlerins des tranchées.

98. Ces armes ne doivent pas déjà être présentes dans l'armurerie du Sultanat de Fer.

99. Votre bande de guerre peut en acquérir une à New Antioch et une à l'armurerie de Trench Pilgrim, en respectant les mêmes limitations et coûts que les listes originales.

100. Une seule arme peut être choisie dans cette liste.

101. Si elle est perdue au combat, elle peut être rachetée en payant le coût indiqué.

Les secrets de la Maison de la Sagesse

102. Tout alchimiste de la bande de guerre peut acheter l'une de ces capacités au prix indiqué ci-dessous.

103. Vous ne pouvez pas avoir de doublons de ces capacités dans la bande de guerre, car la Maison de la Sagesse ne veut pas risquer de réduire le nombre de ses érudits dans une seule discipline.

Médecine 15 ducats

104. Cet Alchimiste est un étudiant de l'École de Médecine d'Ibn Sina.

105. Le modèle est équipé d'outils de guérison de la Maison de la Sagesse.

106. L'Alchimiste peut effectuer une **ACTION** avec +1 DÉ pour retirer jusqu'à deux **MARQUEURS DE SANG** ou un seul **MARQUEUR D'INFECTION** de n'importe quel modèle allié (y compris lui-même) à moins de 1" de portée ou permettre à un modèle allié (y compris lui-même) qui est à terre de reprendre pied.

107. Cette formation et ces outils sont une amélioration par rapport au Medi-Kit standard et donc un modèle avec ce Secret ne peut pas porter de Medi-Kit.

Cartographie et géométrie
20 ducats

108. L'Alchimiste a étudié longuement et assidûment les sciences de la cartographie et de la géométrie.

109. Au début de chaque bataille, juste avant que des figurines ne soient déployées, jusqu'à deux figurines de votre bande de guerre obtiennent le mot-clé *INFILTRATEUR*.

110. Cette capacité ne peut pas affecter un Alchimiste ou une figurine avec un socle supérieur à 32 mm.

111. De plus, la bande de guerre peut relancer un dé d'exploration pendant la phase d'exploration si vous le souhaitez.

112. Le deuxième résultat est maintenu.

Les secrets de Takwin 20 ducats

113. L'Alchimiste a lié sa créature Takwin à lui-même avec des liens indestructibles.

114. Si l'Alchimiste est touché par une attaque alors qu'il se trouve à 1" ou moins de son Homunculus, vous pouvez rediriger le coup vers l'Homonculi à la place.

115. Déterminez les blessures et les effets supplémentaires exactement comme si l'arme venait de toucher l'Homonculi.

Chimie et Alchimie 25 ducats

116. Avant le début de la bataille, mais après que toutes les figurines (y compris les *INFILTRATEURS*) aient été déployées, vous pouvez placer un obstacle élémentaire rectangulaire de 2" de large et 6" de long.

117. Il compte à la fois comme Terrain Difficile et Terrain Dangereux, et les dégâts qu'il cause ont le Mot-clé *FEU*, *GAZ* ou *SHRAPNEL* (choisi lors du placement de l'obstacle).

118. Il ne peut pas être placé à moins de 6" d'une figurine ou sur un autre Terrain.

Philosophie, poésie et théologie 20 ducats

119. L'Alchimiste est versé dans les vérités cachées de l'univers et du Divin, et possède un esprit calme et clair.

120. La bande de guerre gagne +1 DÉ à tous les jets de Moral, ne peut pas être ébranlée et l'Alchimiste ainsi qu'une autre figurine de votre choix sont immunisés contre les effets du mot-clé *PEUR*.

Créatures de Takwin

121. Vous pouvez apporter une créature Takwin pour chaque alchimiste de votre groupe de guerre.

122. Chaque créature Takwin

doit être associée à un alchimiste de votre groupe de guerre.

123. Si l'alchimiste associé à une créature Takwin est tué (généralement en acquérant trois cicatrices), cette créature Takwin ne peut pas être déployée, son équipement ne peut pas être modifié et aucune formule alchimique ne peut lui être appliquée.

124. Lorsque vous acquérez un nouvel alchimiste, si vous avez des créatures Takwin non allouées, vous devez allouer ce nouvel alchimiste à l'une de vos créatures Takwin non allouées.

125. Au lieu d'utiliser la Gloire, vous devez les acheter avec des ducats comme indiqué dans la liste ci-dessous.

Takwin Homunculus 40
ducats

Nom	Homunculus
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+0 dés
Mêlée	+0 dés
Base d'armure	0
	25mm

Équipement

126. L'homoncule ne peut être équipé d'aucune arme, armure ou équipement.

127. Il peut combattre au corps à corps sans aucune pénalité.

Capacités

128. - Recréation : Si l'Homunculus est mis hors de combat pendant la bataille et qu'il est considéré comme ayant été tué dans la séquence d'après-bataille, vous n'avez pas besoin de le retirer de votre liste.

129. Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 40 ducats à tout moment entre les batailles pour le ramener à la vie avec toutes ses armes et capacités.

130. - Corps artificiel : Crée par l'alchimie jabiréenne, l'Homonculus n'a pas d'organes vitaux et il faut les démembrer pour les tuer.

131. Tous les jets de blessures contre l'Homunculus sont effectués avec -1 DÉ.

Mots-clés
SULTANAT

Formules alchimiques

132. Vous pouvez acheter n'importe laquelle de ces formules alchimiques pour votre Homunculus, soit lors de sa création, soit plus tard au cours d'une séquence post-bataille, à condition de payer le prix de chaque formule.

133. Une fois achetées, elles sont permanentes.

134. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'une formule alchimique du même type appliquée à une seule créature Takwin, sauf indication

contraire.

135. - Ailes (30 ducats) : L'Homonculus gagne un nouveau mode de déplacement : 8"/Vol.

136. - Résistance élémentaire (40 ducats) : les attaques contre l'Homonculus avec les mots-clés

FEU et/ou *GAZ* subissent une pénalité de -1 DÉ pour le blesser.

137. De plus, l' Homonculus ne subit pas de *MARQUEURS DE SANG* supplémentaires à cause des attaques avec les mots-clés *FEU* et/ou *GAZ*.

138. - Taille massive (30 ducats) : La taille de l'Homonculus est augmentée jusqu'à atteindre des proportions énormes.

139. Il a maintenant une taille de base de 50 mm et il gagne le mot-clé *RÉSISTANT*.

140. Cette formule ne peut pas être combinée avec la formule Ailes.

141. - Esprit asservi (10 ducats) : l'Homonculus obtient le mot-clé *ÉQUIPE DE FEU* avec une figurine de votre choix dans la troupe.

142. L'autre figurine ne peut former une équipe de feu qu'avec cet Homunculus, et non avec d'autres figurines.

143. - Mains humaines (10 ducats) : L'Homonculus peut acheter et manier n'importe quelle arme autorisée dans la bande de guerre du Sultanat de Fer ou dans la liste de la Maison de la Sagesse, mais il ne peut pas sélectionner

d'objets ÉLITE uniquement, de grenades ou d'objets limités à des unités spécifiques (comme les Assassins).

144. Il peut également porter un Bouclier de tranchée ou un Bouclier de feu.

145. Cela s'appliquera également à la formule Armes supplémentaires.

146. Ne peut pas être combiné avec la formule Ailes.

147. - Force Inhumaine (15 ducats) : La musculature de l'Homonculus est renforcée, remplacée et renforcée.

148. Il a désormais une taille de base de 32mm (ou 50mm s'il a aussi une taille Massive).

149. L'Homonculus gagne +1 DÉS à sa caractéristique Mêlée et le mot-clé *FORT*.

150. - Apparence terrifiante (10 ducats) : Que ce soit par sa beauté captivante ou par une apparence terrifiante, cet Homoncule gagne le mot-clé *PEUR*.

151. - Bras supplémentaire (15 ducats) : L'Homonculus peut effectuer une attaque supplémentaire *ACTION* en combat au corps à corps ou à distance sans aucune pénalité.

152. Par conséquent, s'il effectue des attaques avec trois armes de mêlée, une seule arme devra être déclarée arme secondaire (subissant les pénalités appropriées).

153. Il a trois mains pour porter des armes si elles sont combinées

avec des mains humaines, et peut équiper des armes et un bouclier dans n'importe quelle combinaison, tant qu'il a les mains libres pour le faire.

154. Dans ce cas, l'Homonculus peut effectuer jusqu'à deux *ACTIONS* d'attaque à distance (s'il a suffisamment d'armes et de mains pour les porter), et jusqu'à trois *ACTIONS* d'attaque au corps à corps (s'il est armé de trois armes à une main) - ou une *ACTIONS* d'attaque au corps à corps avec une arme à deux mains et une *ACTION* d'attaque au corps à corps avec une arme à une main.

155. - Deux têtes (5 ducats) : L'Homoncule a deux têtes et peut donc avoir deux paires d'yeux via la Formule Alchimique.

156. - Yeux hypnotiques (15 ducats) : les ennemis subissent +1 DÉ pour toucher l'Homoncule en mêlée.

157. N'affecte pas les prêtres snipers ni les ennemis avec le mot-clé *GRAAL NOIR*.

158. Ne peut pas être combiné avec Yeux de faucon sans Deux têtes.

159. - Yeux de faucon (10 ducats) : La vue de l'Homonculus est basée sur celle d'un oiseau prédateur.

160. Il peut ajouter +1 DÉS à sa caractéristique d'attaque à distance.

161. Ne peut pas être combiné avec Yeux hypnotiques sans Deux

têtes.

162. - Vitesse surprenante (10 ducats) : L'Homonculus ajoute +1 DÉ à ses *ACTIONS* de Course.

163. - Sceau de Salomon (10 ducats) : cette formule améliore grandement l'intelligence de l'Homonculus et lui fait prendre conscience de son existence artificielle.

164. Il peut désormais acheter et utiliser de l'équipement de l'Armurerie de la Bande de Guerre du Sultanat tant qu'il n'est pas limité aux modèles *ÉLITE*.

165. Notez qu'un casque protège normalement un Homunculus à deux têtes et que la formule à deux têtes ne permet pas l'achat de deux types de casques différents.

166. - Taille gargantuesque (20 ducats) : ne peut être achetée que si l'Homonculus possède déjà les formules Mains humaines, Force inhumaine et Taille massive.

167. L'Homonculus a désormais une taille de base de 60 mm et il peut désormais utiliser une arme réservée au Taureau d'airain.

168. - Tissu régénératif (25 ducats) : L'Homonculus a un facteur de guérison étonnant et peut supprimer un *MARQUEUR DE SANG* à chaque fois qu'il est activé, s'il en a.

Armurerie spéciale de la Maison de la Sagesse

169. Les objets suivants sont exclusivement disponibles pour la

bande de guerre de la Maison de la Sagesse.

Elixir d'Al-Khidr 10 ducats
170. Une création extraordinaire de la Maison de la Sagesse.

171. On dit que dans ses jardins se trouve la fontaine de vie cachée qui est utilisée comme ingrédient de cette puissante formule alchimique. Règles : Donne au modèle consommant le mot-clé Élixir *DUR À CUIRE* pendant la durée d'une seule bataille.

172. Il ne peut pas être donné aux Lions de Jabir, aux Taureaux d'airain ou aux Homunculi.

CONSOMMABLE, LIMITÉ : 1

Bouclier de feu 20 ducats

173. Invention de l'école d'ingénierie al-Jazari au sein de la Maison de la Sagesse, ce bouclier

est traité avec une formule alchimique, ce qui le rend très résistant aux armes à feu.

174. Il a prouvé sa valeur dans de nombreuses batailles désespérées contre les hérétiques maniant le feu. Règles : Prend toujours une main pour l'utiliser en combat au corps à corps et à distance.

175. Accorde -x à tous les jets de blessure contre le modèle.

176. Ce bonus se cumule avec n'importe quelle armure portée par le modèle, sauf indication contraire.

177. Toute attaque contre ce modèle qui a le mot-clé *FEU* subira -x *DÉ* sur les jets de blessure et ne causera pas de *MARQUEUR DE SANG* supplémentaire.

178. **LIMITÉ : 2.**

LA PRINCIPAUTÉ DE LA NOUVELLE ANTIOCHE



epuis trois cents ans, la Principauté de la Nouvelle Antioche se dresse fièrement comme le point central de l'Église et des fidèles, à l'extrême limite de l'ombre projetée par la Porte de l'Enfer.

1. C'est la demeure de tous nos espoirs, le rempart contre les forces hérétiques et la première ligne de défense contre la puissance du diable.

2. Si la Nouvelle Antioche tombe, le Levant sera perdu et la voie vers les terres centrales de l'Église sera grande ouverte.

3. La guerre n'a jamais quitté ce coin du monde.

4. L'ancienne cité d'Antioche fut détruite par une mystérieuse arme démoniaque en 1545, mais les fidèles n'abandonnèrent jamais leurs positions dans les ruines.

5. Malgré l'essence démoniaque mortelle émanant du cratère laissé derrière eux, la garnison résista, même lorsque la puissante Constantinople tomba aux mains des légions de Kimaris, marquis de l'Enfer.

6. Avant sa destruction, la cité antique d'Antioche était toujours la première ligne de défense à être mise à l'épreuve.

7. Il n'est donc pas étonnant

qu'en 1559, le congrès de l'épée de Vienne ait décidé de reconstruire et de fortifier la ville, et qu'une dîme annuelle soit envoyée à la Nouvelle Antioche par toutes les nations fidèles, bien que cette contribution soit rarement sous forme de pièces de monnaie.

8. Au lieu de cela, des convois incessants de denrées alimentaires, d'outils, de munitions, d'armes, de machines, d'ouvriers qualifiés et d'ingénieurs viennent de toute l'Europe et de la mer Méditerranée, ainsi que des territoires africains.

9. Depuis lors, la Nouvelle Antioche est devenue la plus importante cité-forteresse du monde, l'épée et le bouclier d'Europe et d'Afrique.

10. Tous les princes de l'Église et les chefs des différents États et domaines qui s'opposent à l'Enfer comprennent qu'il est préférable de livrer leurs batailles contre les hérétiques aussi loin que possible de leurs terres natales.

11. À ce jour, la Nouvelle Antioche a résisté à huit grands sièges et ses célèbres murs, avec leurs soixante-dix-sept puissantes tours, n'ont jamais été percés.

12. Cela est en partie dû à des centaines d'anachorètes, des sanctuaires de combat métalliques avec des dévots enterrés à l'intérieur, qui sont encastrés dans les murs, surveillant les murs jour et nuit.

13. Ce sont avant tout les volontaires qui viennent servir sous la bannière du Christ qui assurent la pérennité de la Principauté.
14. Ainsi, dans les rues de la ville, on peut entendre des centaines de langues et de dialectes.
15. On peut observer les hussards de la république polono-lituaniennes côtoyer les derniers vestiges de la garde varangienne, ou entendre les sermons d'un prédicateur de rue d'Eire qui exhorte les soldats d'Ethiopie à donner leur vie pour la sainte cause.
16. Peut-être même assisteront-ils au cortège des ingénieurs de l'Eglise emportant leur dernière invention pour être testée sur les lignes de front.
17. En tant que commandant suprême nominal de toutes les forces armées des Fidèles, le titre de Duc de la Nouvelle Antioche est un titre de prestige et d'honneur sans égal.
18. Mais malgré le serment de fidélité au Duc, en réalité, la plupart des troupes de toute la chrétienté qui viennent combattre l'Enfer opèrent dans leurs propres unités, recevant les ordres de leurs chefs et prenant leurs propres décisions stratégiques.
19. Il n'en demeure pas moins que certains soldats renoncent à leur citoyenneté et prennent la croix pour servir sous les ordres du duc Constantin.
20. L'armée permanente de la Principauté est donc la plus grande force de combat que les fidèles puissent rassembler, et ceux qui servent sur les murs de la Maison des Espoirs sont à juste titre fiers de leur livrée.
21. Ces dernières années, le Duc a envoyé de petites troupes dans le No Man's Land pour recueillir des renseignements, rechercher des artefacts de pouvoir, mener des raids contre les forces hérétiques, sécuriser des points forts stratégiques et piller les champs de bataille pour récupérer les richesses en pièces et en armes dispersées à travers le paysage torturé qui s'étend entre la Nouvelle Antioche et les domaines hérétiques au fil des siècles.
22. Ces bandes de guerre sont simplement commissionnées par le Duc et doivent lever leur propre monnaie et rassembler leurs propres forces.
23. Cependant, les reliques sacrées, les grandes richesses et la renommée dans toute la chrétienté garantissent un approvisionnement constant de dirigeants ambitieux prêts à tout risquer dans le creuset de la guerre.
24. La concurrence pour le butin, les fournitures, les artefacts et les informations est féroce, et ces bandes de guerre en viennent souvent aux mains, non seulement avec les forces hérétiques, mais aussi avec des rivaux concurrents et

des pèlerins des tranchées fous.

CRÉATION D'UNE BANDE DE GUERRE

25. Vous disposez de 700 ducats pour recruter votre force initiale dans la campagne.

26. Pour les batailles ponctuelles, nous vous suggérons une force typique de 900 ducats et 8 points de gloire.

LISTE DES ÉQUIPEMENTS DE NEW ANTIOCH

27. Les forces de la Nouvelle-Antioche peuvent être équipées des armes, armures et équipements suivants.

28. Toutes les exceptions sont clairement répertoriées ici sur les entrées pour chaque guerrier.

Armes à distance

Fusil à verrou 10 ducats (baïonnette) Fusil semi-automatique 15 ducats (Tenon de baïonnette)

Fusil automatique 40 ducats (*LIMITE* : 1, Tenon de baïonnette) Pistolet 6 ducats

Pistolet automatique 20 ducats (*ÉLITE* uniquement, *LIMITE* : 3) Pistolet mitrailleur 30 ducats

(*LIMITE* : 2, Tenon de baïonnette, Combo Bouclier) Fusil de chasse 10 ducats (baïonnette, combo bouclier)

Fusil de chasse automatique 15 ducats (*LIMITE* : 2, support de baïonnette, combo

bouclier) Fusil à pompe lourd 20 ducats (*LIMITE* : 2, combo bouclier) Fusil de précision 35 ducats (*LIMITE* : 3) Lance-grenades 30 ducats (*LIMITE* : 2) Grenades 7 ducats Grenades incendiaires 15 ducats (*LIMITE* : 2) Mitrailleuse 50 ducats (*LIMITE* : 2) Lance-flammes 30 ducats (*LIMITE* : 3) Lance-flammes lourd 55 ducats (*LIMITE* : 1) Sacoche Charge 15 ducats (*LIMITE* : 3, *CONSOMMABLE*, une par modèle)

Armes de mêlée

Couteau de tranchée 1 ducat Baïonnette 2 ducats (Combo Bouclier) Club des tranchées 3 ducats Épée/Hache 4 ducats Arme d'hast 7 ducats (Combo Bouclier) Grand marteau/maille 10 ducats Grande épée/hache 12 ducats Misericordia 15 ducats (*LIMITE* : 1, Médecin de combat uniquement)

Armure

Armure standard 15 ducats Blindage renforcé 40 ducats

(*ÉLITE* et Infanterie lourde mécanisée uniquement) Machine

Armure 50 ducats (*ÉLITE* uniquement, *LIMITE* : 1 hors Infanterie lourde mécanisée) Gilet

pare-balles d'ingénieur 45 ducats (Ingénieur de combat uniquement)

Bouclier de tranchée 10 ducats

Bouclier balistique lourd 15 ducats

(modèles portant une Machine Armure uniquement)

Équipement

Casque de combat 5 ducats
Masque à gaz 5 ducats Pelle 5 ducats Medi-Kit 5 ducats Instrument de musicien 15 ducats (*LIMITE* : 1, non-*ÉLITE* uniquement) Pilules de martyre 1 point de gloire (consommable, *ÉLITE* uniquement, *LIMITE* : 2) Drapeau de troupe 1 point de gloire (*LIMITE* : 1) Points de gloire du sanctuaire de terrain 2 Kit d'alpiniste 3 ducats (*LIMITE* : 4) Jumelles 10 ducats (*ÉLITE* uniquement)

ÉQUIPES DE POMPIERS DE NEW ANTIOCH

29. Votre bande de guerre peut avoir jusqu'à deux BINÔMES.

30. Ces BINÔMES peuvent être constituées de deux figurines de votre bande de guerre.

31. Les figurines dans les BINÔMES obtiennent le mot-clé *BINÔME*.

32. Les BINÔMES obtiennent la règle d'attaque concentrée : - BINÔME : Ce modèle fait partie d'un BINÔME composée de deux

modèles.

33. Tous les modèles qui font partie du même *BINÔME* peuvent être activés en même temps sans que l'adversaire ne passe son tour entre-temps et peuvent effectuer leurs *ACTIONS* dans l'ordre qu'ils souhaitent, en alternant entre les deux modèles.

34. Notez que si l'activation de l'un des membres du *BINÔME* se termine de manière forcée (en raison d'une *ACTION RISQUÉE* ratée par exemple), elle met fin aux deux activations.

35. Les alliés ne peuvent pas faire partie d'un *BINÔME*.

36. - Attaque concentrée : Si un modèle du *BINÔME* effectue une quelconque *ACTION* d'attaque (à distance ou au corps à corps) contre un adversaire, alors que l'autre membre de son *BINÔME* l'a déjà touché avec une *ACTION* d'attaque lors de la même activation, le coût d'un Bain de sang est réduit à trois *MARQUEURS DE SANG* contre cet adversaire, que le modèle soit debout ou à terre.

ÉLITE : LE CORPS DES OFFICIERS

I Lieutenant (Coût : 70 Ducats)

1. Votre bande de guerre doit inclure un lieutenant lors de sa création.

2. *Les lieutenants sont les chefs de petites escouades ou de pelotons de soldats de la Nouvelle-Antioche, jouant un rôle fondamental sur les lignes de front lointaines, faisant preuve d'une détermination inébranlable pour préserver l'unité et le moral de leurs troupes.*

3. *Les lieutenants peuvent être le fils ou la fille préféré(e) d'une famille noble ou avoir gagné leur rang en impressionnant leurs supérieurs par leur sens stratégique exceptionnel et leur courage audacieux. En plus de leur rôle de commandement, ils sont également responsables de l'acquisition de nouvelles armes, de nouveaux équipements et de nourriture pour leurs troupes.*

4. *Cela nécessite trop souvent de piller les champs de bataille du no man's land ou même de piller les colonies, car le réapprovisionnement peut être au mieux sporadique.*

Ayant mérité leur position, les lieutenants ont le privilège de choisir leurs armes et armures préférées, souvent parmi les trouvailles les plus rares du champ de bataille. Il n'est pas rare qu'un lieutenant porte une arme

distinctive, peut-être un héritage familial, une affectation idiosyncratique ou une pièce ostentatoire procurant une certaine assurance bien nécessaire.

Nom	Lieutenant
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+2 dés
Mêlée	+2 dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

5. Le lieutenant peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'armurerie de New Antioch.

Capacités

6. - Dur : Pour survivre un certain temps dans les tranchées, tout officier de la Nouvelle Antioche est choisi parmi les soldats les plus résistants.

7. Ils sont soumis aux règles des créatures DUR.

8. - Sur mes ordres ! : Une fois par tour, en tant qu'ACTION, le Lieutenant peut forcer l'adversaire à activer l'une de ses figurines parmi celles qu'il peut sélectionner parmi celles qu'il voit.

9. Cela met fin à l'activation du Lieutenant.

Mots-clés

10. ÉLITE, NOUVELLE

ANTIOCHE, DUR.

o-1 Clerc des tranchées (Coût : 60 Ducats)

1. Guerrier saint qui prend soin des âmes des soldats de la compagnie, le clerc chante des prières de combat inspirantes et peut accomplir divers miracles tels que guérir ou même frapper l'ennemi.

Un clerc porte souvent un sanctuaire portable sur son dos pour marquer sa foi dans le patron de la compagnie, qu'il s'agisse de l'un des saints de sa patrie, d'un puissant archange ou du Seigneur lui-même.

Nom	Clerc
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 dé
Mêlée	+1 dé
Armure	0
Base	32mm

Équipement

2. Un clerc peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et

équipement de l'armurerie de New Antioch.

Capacités

3. Vous pouvez choisir l'une des options suivantes : - Dieu est avec nous ! : sélectionnez une figurine amie à 6" ou moins du prêtre (y compris le prêtre) et effectuez une **ACTION RISQUÉE**.

4. En cas de réussite, la figurine gagne immédiatement un **MARQUEUR DE BÉNÉDICTION**.

5. - En avant, soldats chrétiens ! : Tous les modèles amis qui se trouvent à 8 pouces ou moins du prêtre des tranchées au début de leur activation ne sont pas affectés par la **PEUR**.

Mots-clés

6. **ÉLITE, NOUVELLE ANTIOCHE**.

o-2 Prêtres Snipers (Coût : 50 Ducats)

1. Ces fidèles de l'Église s'aveuglent rituellement en signe de dévotion à Dieu et n'utilisent que leur foi pour frapper les ennemis de l'Église.

Pendant le siège de Saint-Lux, on raconte qu'un prêtre tireur d'élite a tué une cible à trois kilomètres de distance.

Nom	Prêtre Sniper
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+2 dés
Mêlée	-1 dés
Armure	0
Base	25mm

Équipement

2. Un prêtre tireur d'élite peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'armurerie de New Antioch.

Capacités

3. - Objectif : un prêtre tireur d'élite peut effectuer une

ACTION RISQUÉE pour viser.

4. En cas de réussite, le prêtre peut ajouter +2 DÉS à tout jet d'attaque à distance au cours de cette même activation.

5. - Foi absolue : les prêtres tireurs d'élite n'utilisent pas leur vue pour viser leurs ennemis.

6. L'adversaire ne peut pas appliquer de **MARQUEUR DE SANG** lorsqu'il utilise une arme à distance.

7. Il subit toujours des pénalités de portée et de couverture comme d'habitude.

Mots-clés

ÉLITE, NOUVELLE ANTIOCHE

**SOLDATS : LES
SOLDATS DE LA
NOUVELLE-
ANTIOCHE**

Yeoman (Coût : 30 ducats + 5 ducats pour le fusil à verrou obligatoire)

1. Un soldat de base de la Nouvelle-Antioche.

2. Des hommes et des femmes courageux qui ont reçu une formation standard et ont prêté serment au duc de la Nouvelle-Antioche.

Ce qui leur manque en compétences de combat par rapport aux troupes d'élite, ils le compensent largement par leur nombre et le large choix d'armes à leur disposition.

Nom Mouvement À distance
Mêlée Armure Base

Yeoman

6"/Infanterie

o dés

o dés

o

25 mm

Nom Mouvement À distance
Mêlée Armure Base

Taupe

6"/Infanterie

o dés

o dés

o

25 mm

Équipement

3. Chaque yeoman est équipé d'un fusil à verrou au prix réduit de 5 ducats.

4. Vous pouvez échanger ce fusil contre une autre arme à distance de coût inférieur, égal ou supérieur.

5. Si le coût est supérieur, vous devez payer la différence en ducats.

6. Les yeomen peuvent être équipés de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'Armurerie de la Nouvelle Antioche.

7. Au prix de +10 ducats par figurine, jusqu'à deux yeomen peuvent être améliorés en Taupes des tranchées (jusqu'à trois dans les bandes de guerre de plus de 1000 ducats), des éclaireurs qui utilisent les tunnels qui sillonnent le No Man's Land.

8. Ils obtiennent le mot-clé **INFILTRATEUR**.

Mots-clés

9. **NOUVELLE ANTIOCH, INFILTRATEUR** (Taupes des tranchées uniquement).

o-5 Shocktroopers (Coût : 45 Ducats)

1. *Troupes d'assaut spécialisées dans l'attaque des positions défensives ennemis.*

2. *Ce sont des maîtres de l'assaut rapide et du combat au corps à corps.*

Experts en armes combinées et en tactiques d'escouade.

Nom	Shocktrooper
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+0 dés
Mêlée	+1 dés
Armure	0
Base	25mm

Équipement

3. Un Shocktrooper peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de

l'armurerie de New Antioch.

Capacités

4. - Charge de choc : lorsqu'un Shocktrooper charge, lancez 2D6 au lieu de 1D6 et ajoutez ensuite le plus élevé des deux dés à leur mouvement de charge.

5. - Exercice d'assaut : les Shocktroopers ignorent les effets du mot-clé *LOURD* sur les armes de mêlée.

6. Le Shocktrooper ne peut toujours porter qu'un seul *HEAVY* article, à moins qu'ils ne soient *FOR TS*.

Mots-clés

7. *NOUVELLE ANTIOCHE.*

o-2 Ingénieurs de combat (Coût : 80 Ducats)

1. *Les ingénieurs de combat sont spécialisés dans la destruction de bunkers, la découverte de champs de mines et la construction d'emplacements sur le champ de bataille.*

Les pertes sont extrêmement élevées dans les unités de génie de combat, mais ils considèrent comme un honneur de se battre et de mourir pour la Nouvelle Antioche et l'Église.

Nom	Ingénieur
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 dés
Mêlée	+0 dés
Armure	-2
Base	25mm

Équipement

2. Les ingénieurs de combat sont équipés d'une pelle et d'un gilet pare-balles d'ingénieur.

3. Cet équipement et ce gilet pare-balles ne peuvent jamais être retirés.

4. Un ingénieur de combat peut être équipé de n'importe quelle arme ou équipement de l'armurerie de New Antioch.

5. - Armure corporelle d'ingénieur : accorde un modificateur de -2 aux jets de blessure effectués contre l'ingénieur de combat (ceci est inclus dans le profil de l'ingénieur de combat).

6. Toutes les armes avec le mot-

clé *SHRAPNEL* subissent -1 DÉ sur tous les jets de blessure contre l'ingénieur de combat et les attaques *SHRAPNEL* ne causent pas de *MARQUEURS DE SANG* supplémentaires sur un modèle portant cette armure.

7. Les effets liés à *SHRAPNEL* fonctionnent même contre les attaques qui ignorent l'armure.

Capacités

8. - Démolition sur le champ de bataille : l'ingénieur ignore les règles *LOURDES* pour les charges de sacoche.

9. - Fortifier : Lors de son activation, un Ingénieur peut effectuer une ACTION *RISQUÉE* avec +1 DÉ.

10. En cas de réussite, l'ingénieur est considéré comme étant à couvert jusqu'à ce que la figurine se déplace.

11. Cette ACTION ne peut pas être utilisée si la figurine est en combat au corps à corps.

12. - Déminer : en tant qu'ACTION *RISQUÉE*, l'Ingénieur peut désactiver toute mine ou tout terrain piégé avec lequel il entre en contact.

13. S'il échoue, la mine explose comme décrit dans les règles applicables.

Mots-clés

14. *NOUVELLE*

ANTIOCHE.

o-3 Infanterie lourde mécanisée (Coût : 85 Ducats)

1. Des soldats bien blindés et de grande taille qui manient l'armement lourd de la compagnie. Ils sont sélectionnés parmi les meilleurs et reçoivent de lourdes améliorations chimiques.

Nom	Infanterie lourde
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+1 dés
Mêlée	+0 dés
Armure	-2
Base	32/40mm

Équipement

2. L'infanterie lourde mécanisée porte toujours une armure légère qui compte comme une armure renforcée (base 32 mm).

3. Cela se reflète dans le coût et le profil ci-dessus.

4. Celle-ci peut être améliorée en Machine Armure (bien qu'elle ne soit pas ÉLITE et LIMIT : 1) pour +10 ducats (base 40 mm).

5. Elle peut être équipée de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'armurerie de New Antioch.

Capacités

6. - Fort : l'infanterie lourde mécanisée ignore l'effet du mot-clé **LOURD** sur toute arme qu'elle utilise.

Mots-clés

o-1 Médecin de combat (Coût : 65 ducats d'or)

1. *Les Sœurs de Saint-Côme sont un corps médical d'élite hautement qualifié, spécialisé dans les premiers secours sur le champ de bataille et les interventions chirurgicales sur les lignes de front de la Grande Guerre. Les sœurs prêtent un serment d'Hippocrate modifié qui les oblige à aider tous les soldats blessés de la foi, quelle que soit la gravité des circonstances, ainsi qu'à éliminer les hérétiques et autres ennemis qu'elles trouvent sur le champ de bataille sans pitié ni miséricorde. Armés d'un bistouri de combat qui fait également office de Misericordia, ils sont aussi habiles à sauver des vies qu'à les prendre à ceux qu'ils trouvent blessés dans le no man's land. Ils transportent des kits médicaux contenant une pléthora de médicaments de champ de bataille qui sont particulièrement utiles pour atténuer la douleur des blessures les plus horribles et remettre les soldats sur pied et dans la mêlée, même si ce n'est que pour quelques instants afin qu'ils puissent accomplir leur mission ou mourir en essayant.*

Nom	Médecin
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+0 dés
Mêlée	+0 dés
Armure	-1
Base	25mm

Équipement

2. Le médecin porte une Misericordia et un Medi-kit.
3. Il porte un masque à gaz et une armure standard (réflétée sur le profil ci-dessus).
4. Vous ne pouvez en aucun cas modifier l'équipement, l'armure et les armes du médecin.

Capacités

5. - Finir les morts : grâce à leur connaissance de l'anatomie et de la physiologie, les médecins sont experts dans l'art d'infliger des blessures débilitantes et des douleurs atroces.
6. À moins que la cible ne possède le mot-clé DÉMONIAQUE ou GRAAL NOIR, ajoutez +1 DÉ BONUS à tous les jets de blessure que le médecin effectue en mêlée contre des adversaires qui sont à terre.
7. - Médecin expert : le médecin ajoute +1 DÉ BONUS à chaque fois qu'il utilise son kit médical pour aider les modèles alliés.
8. - Conditionnement du couvent : Le médecin est immunisé contre

la PEUR.

Mots-clés

NOUVELLE ANTIOCHE

VARIANTE DE LA WARBAND : FORCE D'INTERVENTION DES ÉTATS PONTIFICAUX

9. Les États pontificaux, qui opèrent tous sous le commandement du Souverain Pontife de Rome plutôt que du Duc de Nouvelle Antioche, sont parfois envoyés en première ligne pour accomplir une tâche spécifique, comme traquer et éliminer de dangereux chefs hérétiques ou récupérer des objets d'une grande importance spirituelle.

10. Ces bandes de guerre sont généralement assez petites mais ont accès à des soldats d'élite et à un équipement spécialisé.

11. Elles sont dirigées par des moines et des prêtres guerriers extrêmement dévoués, choisis avec soin par le pape.

Règles

12. La Force d'intervention des États pontificaux a les règles spéciales suivantes : - Force spécialisée : une force d'intervention des États pontificaux est recrutée avec 500 ducats et 15 points de gloire lors de la création

d'une bande de guerre pour une campagne.

13. Lorsque vous recrutez une bande de guerre pour une bataille ponctuelle, nous vous recommandons d'utiliser 700 ducats et 15 points de gloire.

14. - Garde suisse : jusqu'à quatre soldats non-ÉLITE et le lieutenant peuvent être transformés en gardes suisses au prix de 5 ducats chacun.

15. Ils sont immunisés contre la PEUR.

16. - Bénédiction suprême : une figurine de la bande peut porter le crucifix donné par le Pontife supérieur.

17. Cette figurine peut effectuer d'autres ACTIONS si elle échoue lors d'une tentative d'ACTION RISQUÉE.

18. Notez que l'action échoue, mais vous êtes autorisé à essayer n'importe quelle autre ACTION sur votre profil sans perdre l'activation.

19. Si le crucifix est perdu, un nouveau peut être acquis au prix de 3 points de gloire.

20. - Loin de chez eux : la force d'intervention papale n'a peut-être pas de taupes des tranchées.

21. - Représentant du Vatican : la bande de guerre des États pontificaux doit inclure un clerc des tranchées, mais pas nécessairement un lieutenant.

22. - Lecteur : Tout clerc de tranchée de la Force d'intervention

papale peut sélectionner la prière suivante en plus de celles habituellement disponibles pour un clerc de tranchée : Levez-vous et soyez guéri.

23. Sélectionnez une figurine amie à 3" ou moins du prêtre et effectuez une **ACTION RISQUÉE**.

24. En cas de réussite, le guerrier se relève immédiatement s'il est à terre et perd jusqu'à **D3 MARQUEURS DE SANG** ou **MARQUEURS D'INFECTION** (ou toute combinaison) de votre choix.

VARIANTE DE GROUPE DE GUERRE : RANGERS D'EIRE

25. L'Eire est un bastion de l'Église et un ancien centre d'apprentissage.

26. En raison des raids constants et dévastateurs de la Marine hérétique, ils sont devenus les ennemis acharnés des forces infernales.

27. L'île d'Émeraude a enduré la famine et a été ravagée par le Graal noir, ainsi qu'une invasion à grande échelle visant à détruire la célèbre Maison des Manuscrits où sont conservés de nombreux textes parmi les plus sacrés.

28. Après ce siècle de batailles impitoyables et de guérilla brutale contre les envahisseurs, les guerriers d'Eire sont désormais

passés maîtres dans les combats d'escarmouche, les tactiques de frappe et de fuite et les embuscades.

29. Les chasseurs-guerriers d'élite Fianna sont particulièrement doués pour ces tactiques de guérilla : ils perpétuent l'ancienne tradition d'une bande de guerriers itinérants vivant de la terre.

30. Bien qu'ils soient considérés comme des fauteurs de troubles et des fauteurs de troubles impies, ils sont néanmoins des tireurs d'élite experts et trouvent facilement un emploi dans les bandes de guerre qui prennent la Croix et se rendent à New Antioch pour riposter à l'ennemi.

31. Ces guerriers se parent de trophées macabres à la manière de leurs ancêtres païens, portant les crânes des vaincus - au grand dam de l'Église.

32. En raison des ravages causés par les guerres, la nation insulaire dispose de peu de ressources pour se procurer des armures lourdes ou des armes automatiques les plus complexes, mais elle compense largement ce manque par son infanterie légère qualifiée et sa connaissance du terrain.

33. Ainsi, lorsque le roi-poète Tadhg O'Connor envoie ses célèbres Rangers pour aider la principauté de la Nouvelle-Antioche au lieu de payer la dîme annuelle de Vienne, le duc est plus qu'heureux d'accepter ces féroces

guerriers à la place.

34. Un trait latent et rare de Berserker est présent dans quelques lignées de guerriers d'Eire.

35. Il peut se manifester grâce à la communion chimique du sang du Méta-Christ.

36. De tels combattants entrent dans un état de rage au combat, où aucune balle ou lame ne semble leur faire de mal.

Règles

37. Les Eire Rangers ont les règles spéciales suivantes : - Fianna : tous les Shocktroopers d'une bande de guerre d'Eire peuvent devenir membres des *Fianna*, les célèbres chasseurs de guerriers.

38. Ils coûtent +10 ducats chacun et ont les mots-clés *SCIRMISHER* et *INFILTRATOR*.

39. - Carnyx : votre armée peut acheter un Carnyx spécial au lieu d'un instrument de musique générique.

40. Ce cor est identique à un instrument de musique (y compris les restrictions d'équipement et *LIMIT*), sauf qu'il peut être porté par un modèle *ÉLITE* et que le modèle qui le porte provoque de la *PEUR*.

41. - Tactiques de frappe et de fuite : si une figurine de cette bande de guerre utilise l'*ACTION* de retraite pour s'éloigner du combat, les ennemis subissent une

pénalité de -1 *DÉ* aux jets de touche avec leur attaque gratuite.

42. - Berserker : votre lieutenant ou l'un des Fianna peut être un Berserker.

43. Ce modèle est immunisé contre la *PEUR* et ignore les *MARQUEURS DE SANG*, quelle qu'en soit la source.

44. Les Berserkers ne portent jamais d'armure, mais ils peuvent porter un bouclier de tranchée.

45. Ajoutez +15 Ducats au coût de ce modèle.

46. - Fort dans la foi : l'Éire est un bastion de l'Église, avec de nombreux prêtres-guerriers célèbres qui partent à la guerre.

47. La bande de guerre peut compter jusqu'à deux prêtres des tranchées et chacun d'eux peut choisir de remplacer sa capacité *En avant, soldats chrétiens !* par une compétence de la liste ci-dessous.

48. - Organisation souple : votre groupe de guerre ne peut avoir qu'un seul *BINÔME* issue de la fonctionnalité *BINÔME* de New Antioch.

49. De plus, votre lieutenant perd la capacité *À mes ordres !* et gagne le mot-clé *TIRAILLEUR*.

50. - Infanterie légère : la bande de guerre n'est autorisée à aligner qu'un seul soldat d'infanterie lourde mécanisée.

51. Aucune figurine (à l'exception de l'unique Infanterie lourde mécanisée) ne peut porter

d'arme *LOURDE* ni porter une armure lourde ou une armure mécanique.

52. Ceci ne s'applique pas aux charges de sacoche des ingénieurs de combat.

53. - Disciples de Saint Patrick : si vous jouez une campagne, le patron de la bande de guerre est automatiquement Saint Patrick.

Capacités du clerc des tranchées d'Eire

54. - En route, Serpents ! Sélectionnez n'importe quel ennemi à 12" ou moins du Prêtre et effectuez une *ACTION RISQUÉE* (ciblant des figurines sur des socles de 40 mm ou plus, vous encourez une pénalité de -1 DÉ à ce jet).

55. En cas de réussite, la figurine ennemie tombe *immédiatement* à terre en rampant sur le ventre comme un serpent.

56. - Levez-vous et soyez guéri ! Sélectionnez une figurine amie à 3" ou moins du prêtre et effectuez une *ACTION RISQUÉE*.

57. En cas de réussite, le guerrier se relève immédiatement s'il est à terre et perd jusqu'à *D3 MARQUEURS DE SANG* ou *MARQUEURS D'INFECTION* (ou toute combinaison) de votre choix.

VARIANTE DE GROUPE DE GUERRE : STOSSTRUPPEN DE L'ÉTAT LIBRE DE PRUSSE

58. Lorsqu'il est nécessaire de détruire un point fortifié ennemi ou d'attaquer une ligne défensive particulièrement puissante de tranchées ou de redoutes, le duc d'Antioche fait souvent appel aux célèbres forces Stoßtruppen de l'État libre de Prusse.

59. Ces unités d'élite opèrent souvent dans des positions avancées et portent bien souvent des ordres secrets ou des missions spécifiques émanant des princes de l'Église ou du haut commandement de la Nouvelle-Antioche.

60. Les soldats de choc de l'État libre sont sélectionnés et entraînés spécifiquement pour effectuer des assauts éclair, maîtriser les armes à feu d'assaut rapproché et opérer dans des équipes de tir parfaitement synchronisées dans leurs tactiques d'armes combinées.

61. L'admission dans ce groupe d'élite se fait strictement sur la base du mérite.

62. Tous les membres doivent être des athlètes décorés, avoir moins de 25 ans, être célibataires et avoir démontré un niveau élevé d'agressivité sur le champ de bataille.

63. De tous les soldats servant en

Prusse, les Stoßtruppen ont de loin le taux de pertes le plus élevé.

Lors de leur intronisation dans les rangs, tous prêtent serment à la cathédrale de Königsber : « *À chacun son sort, à moi la mort* ».

Règles

64. La troupe de guerre Stoßtrupp de l'État libre de Prusse a les règles spéciales suivantes :

- Équipes de tir expertes : vous pouvez avoir jusqu'à trois Équipes de tir de la fonctionnalité Équipes de tir de New Antioch.

65. - Maîtres de la Grenade : les modèles de la bande de guerre Stoßtruppen ajoutent une portée de 4 " à toutes leurs armes **GRENADE**.

66. - Positions avancées : jusqu'à deux Shocktroops peuvent avoir le mot-clé **INFILTRATEUR** au prix de +10 ducats par modèle.

67. - Assaut rapide : au prix de +5 ducats par figurine, tous les Shocktroopers et lieutenants peuvent ajouter +1 **DÉ** à toutes leurs **ACTIONS** de ruée.

68. - Équipement spécialisé : cette bande de guerre dispose d'une **LIMITE** : 4 pour les pistolets-mitrailleurs.

69. Les fusils à pompe automatiques et les pistolets automatiques ne sont pas limités à **ÉLITE**.

70. La bande de guerre ne peut avoir aucun lance-grenades et seulement une mitrailleuse.

71. - Sélection des troupes : la bande de guerre doit avoir au moins deux soldats de choc et peut en avoir jusqu'à huit.

72. La bande de guerre ne peut avoir qu'une seule infanterie lourde mécanisée, un prêtre sniper et aucune taupe de tranchée.

73. - Légèrement blindé : À l'exception de l'infanterie lourde mécanisée et du lieutenant, aucun modèle de la bande de guerre ne peut être équipé d'une armure renforcée ou d'une armure mécanique.

74. - Mêlée légère : les troupes de choc prussienne perdent la capacité Exercice d'assaut.

Équipement spécial prussien

75. Épée séparatrice de chars 15 ducats Il faut des années de pratique et d'entraînements sur le terrain pour acquérir la précision et la vitesse nécessaires à l'utilisation des épées spéciales de division de chars du Gardekorps.

76. Malgré leur grande taille (souvent plus de 1,80 m de long !), elles sont remarquablement légères et, grâce aux grandes quantités d'orichalque utilisées dans leur processus de forgeage, elles sont pratiquement incassables.

77. Elles sont souvent utilisées pour neutraliser les chars et autres véhicules blindés, soit en découpant leur blindage, soit en les neutralisant d'un coup précis pour couper leurs chenilles.

78. Avant chaque bataille, elles sont traitées avec un composé chimique spécial qui fait fondre le blindage, le rendant bien plus mortel contre les cibles blindées que celles qui n'en portent pas.

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Séparateur de chars	
2 Mains	
Mêlée	
+1D aux jets de blessure	
ENCOMBRANT	
CRITIQUE	

Règles : Ajoute +1 DÉ aux jets de blessures.

79. Si la figurine touchée par l'épée possède un modificateur d'armure provenant d'une autre source qu'un bouclier, le joueur peut régler un dé du jet de blessure à 6 avant de lancer le jet.

80. Le reste des dés du jet de blessure est lancé normalement.

81. Prussiens uniquement.

LIMITE : 3

VARIANTE DE GROUPE DE GUERRE : DÉTACHEMENT D'ASSAUT DU ROYAUME D'ALBA

82. Originaires des Highlands écossais où l'Église est forte, ces hommes (et quelques femmes

féroces !) viennent à New Antioch en quête de gloire, de pardon de leurs péchés, ainsi que du rêve d'acquérir un butin précieux à renvoyer sur leur île natale, mais surtout pour mettre la main sur des adorateurs du Diable.

83. La flotte sous-marine hérétique sillonne constamment les côtes du Royaume, emportant ses jeunes enchaînés pour les sacrifier sur les sombres autels des Archidiables et leur haine envers les forces de l'Enfer est profonde.

84. La flotte de Bretagne et sa célèbre forteresse mobile sont réservées dans la garde de leurs propres côtes, provoquant des frictions et du ressentiment chez leurs voisins du nord, dont les défenses côtières sont bien moins complètes.

85. Comme le veut la tradition à Alba, ces bandes de guerre privilégient le combat rapproché et les charges féroces à la défense et aux attaques à longue portée.

Règles

86. Le détachement d'assaut du Royaume d'Alba a les règles spéciales suivantes : - Charge effrénée : tous les modèles de cette bande de guerre ignorent la pénalité pour les obstacles défendus.

87. - Axé sur la mêlée : l'infanterie lourde mécanisée de cette bande de guerre a +1 DÉ en mêlée au lieu des attaques à

distance.

88. - Machine Armure des Highlands : les modèles de cette bande de guerre équipés d'une Machine Armure ignorent la pénalité de charge imposée par l'armure.

89. - Force des Highlands : Le lieutenant de la bande de guerre possède le mot-clé *FORT*.

90. - Approvisionnement limité : cette bande de guerre a *LIMITE* : +1 pour les lance-grenades, les mitraillettes, les mitrailleuses, les fusils de chasse automatiques et les fusils de précision.

91. - Cornemuses : votre groupe de guerre peut acheter des cornemuses spéciales au lieu d'un instrument de musique générique.

92. Ces cornemuses sont identiques à un instrument de musique (y compris leurs restrictions d'équipement et leur *LIMITE*), mais les figurines amies à moins de 4" de la figurine qui les porte sont immunisées contre la *PEUR*.

93. - Brave : la bande de guerre ajoute +1 *DÉ* à tous les tests de moral.

94. - Claymore Smiths : Une bande de guerre d'Alba peut acheter de grandes épées pour 7 ducats au lieu des 12 ducats habituels.

95. - Légèrement blindé : À l'exception de l'infanterie lourde mécanisée et du lieutenant, aucun modèle de la bande de guerre

ne peut être équipé d'une armure renforcée ou d'une armure mécanique.

96. Hache Lochaber 15 ducats
Les haches Tuagh-chatha combinent la puissance de la grande hache avec les qualités défensives d'une arme d'hast.

97. *Sa pointe redoutable a stoppé net de nombreux hérétiques.*

98. *La garde de Dùn Èideann est particulièrement experte dans leur utilisation.*

Nom _____

Type _____

Portée _____

Modificateurs _____

Mots-clés _____

Hache de Lochaber _____

2 Mains _____

Mêlée _____

+1 aux jets de blessure

LOURDE

CRITIQUE

ENCOMBRANTE

Règles : Toutes les blessures sont lancées avec +1 ajouté au résultat (c'est-à-dire qu'un jet de 7 sur le tableau des blessures devient 8).

99. Les figurines équipées d'une hache Lochaber infligent une pénalité de -1 *DÉ* pour toucher à tout ennemi qui charge en combat au corps à corps.

100. Cela ne s'applique que lorsqu'une figurine en charge attaque, pas lors des rounds de mêlée suivants.

VARIANTE DE GROUPE DE GUERRE : FORCES EXPÉDITIONNAIRES D'ABYSSINIE

101. La majeure partie de ce qui était autrefois le royaume antique d'Égypte repose désormais sous l'ombre de l'Enfer et est le bastion des serviteurs du Prince de la cupidité, qui rêve depuis longtemps de piller le continent tout entier de ses richesses.

102. La belle Alexandrie et même la puissante Caire sont tombées, leurs ports servant de mouillage à la flotte hérétique et de terrain de rassemblement pour les légions de l'Enfer qui attaquent le sud et l'ouest.

103. Mais jusqu'à présent, les plans de Mammon visant à s'emparer de la côte nord de l'Afrique jusqu'au Mali et à Axoum ont été contrecarrés.

104. Car ce front est tout aussi âprement disputé que le théâtre de guerre européen.

105. Ici, les légions hérétiques sont opposées à une coalition de Nubie, de Numidie et de l'Empire salomonien d'Abyssinie (plus communément appelé l'Empire éthiopien en Afrique) qui ont uni leurs forces pour résister à l'envahisseur.

106. Le sang tache les eaux du Nil tandis que la coalition lutte

pour contenir les offensives écrasantes de la Légion des Dix Cornes d'Or de Mammon.

107. Le plan du Prince de la cupidité est double : prendre le contrôle des églises sacrées de Lalibela - profaner et vendre aux enchères les reliques légendaires des églises et cathédrales d'Axoum - et s'approprier les mines d'or légendaires de la reine de Saba, qu'il convoite plus que tout autre trésor sur Terre.

108. La guerre a fait des soldats éthiopiens des maîtres de la guerre mobile et de la lutte contre l'ennemi en formation lâche, un style de combat bien adapté à leur pays accidenté où les rares routes limitent les mouvements des grandes armées.

109. La plupart des soldats se battent armés de fusils, cherchant à se rapprocher de l'ennemi pour garantir l'efficacité de leurs salves, tandis que les Chewa sont l'élite guerrière, entraînés au combat au corps à corps depuis l'enfance.

110. On les encourage à affronter les lions et autres prédateurs féroces dans le cadre de leur éducation, et les guerriers qui ont vaincu un lion mâle à eux seuls ont l'honneur de porter sa crinière en guise de coiffure.

111. Leur célèbre cri de guerre « Ensemble.

112. Ensemble.

113. » est souvent la dernière chose que les envahisseurs

entendent.

114. Revendiquant une lignée directe de la légendaire reine de Saba et du roi Salomon, les empereurs d'Abyssinie sont des membres fidèles de l'alliance des Fidèles et les représentants du continent africain au Congrès de l'épée de Vienne.

115. C'est une question de fierté et de prestige pour la Maison de Salomon que la dîme de la Nouvelle Antioche soit payée ponctuellement.

116. Ainsi, une fois tous les sept ans, les tambours de guerre Negarit font retentir le kitet, l'appel aux armes.

117. Les volontaires se rassemblent à Axum, la capitale spirituelle de la nation, où l'Arche d'Alliance est censée être gardée sous les yeux vigilants de moines guerriers qui sont nés pour leur rôle et ne quittent jamais leur poste.

118. Il ne manque jamais de guerriers prêts à rejoindre la force expéditionnaire pour aider New Antioch.

119. L'aventure, le statut inégalé accordé à ceux qui vont servir le Duc et la chance de combattre l'ennemi sur leurs terres font que les jeunes soldats les plus courageux se disputent la chance de rejoindre la force expéditionnaire.

120. Avant d'être acceptés dans cette force, tous les volontaires de

la Nouvelle Antioche doivent faire un pèlerinage à Abuna Yemata Guh, la chapelle qui repose sur le flanc d'une montagne à une hauteur vertigineuse de quelque 8500 pieds.

121. C'est le lieu de culte le plus inaccessible au monde, et les volontaires doivent voyager pour recevoir la bénédiction de ce sanctuaire dans le ciel en portant leur équipement militaire complet.

122. Miraculeusement, il y a eu extrêmement peu de décès causés par des soldats perdant pied et tombant vers la mort.

123. Chacun de ceux qui sont tombés s'est avéré être un infiltré hérétique, et leurs corps brisés et en décomposition sont laissés sans sépulture en guise d'avertissement aux traîtres qui voudraient souiller la sainteté du sanctuaire.

124. Une fois le pèlerinage terminé, les forces se rassemblent et sont chargées d'or, d'argent, de pierres précieuses, d'icônes et de reliques sacrées comme cadeaux de l'Empereur au Duc.

125. Les guerriers de l'Empereur marchent vers les ports cachés de la côte qui sont encore libres de l'ennemi.

126. Il n'y a pas de route terrestre pour que les guerriers d'Ethiopie atteignent la Principauté et la flotte hérétique domine à la fois la mer Érythrée et la mer Rouge, laissant la périlleuse traversée de la Méditerranée comme seule option

viable.

127. Ainsi, la guerre fait rage sur les flots de la Méditerranée, alors que la flotte des Fidèles affronte les cuirassés hérétiques.

128. Des navires seront coulés et l'or des mines de la Reine de Saba sera perdu dans la mer, mais lorsque les chants et les tambours des guerriers du Trône de Salomon pourront être entendus dans le port et résonner sur les célèbres murs de la Nouvelle Antioche, les citoyens sauront que l'aide est arrivée une fois de plus.

129. Moins d'un volontaire sur dix retourne dans les églises creusées dans le roc de Lalibela pour rendre grâce pour leur délivrance.

130. Les autres ont donné leur vie dans des batailles brutales dans le no man's land, comme des millions d'autres avant eux.

131. Dans les yeux de ces survivants, on peut entrevoir les horreurs qui les ont marqués à vie.

Règles

132. La Force expéditionnaire d'Abyssinie a les règles spéciales suivantes : - Chewa : tous les soldats de choc ou figurines **ÉLITE** d'une bande de guerre abyssinienne peuvent devenir membres des Chewa, les guerriers d'élite traditionnels.

133. Cela coûte +5 ducats par figurine et peut être fait après le recrutement de la figurine.

134. Ces figurines gagnent +1 DÉ contre les ennemis qui sont en combat au corps à corps avec une figurine autre que les Chewa.

135. Si cet ennemi est en combat au corps à corps avec 2 ou autres figurines, ce bonus est augmenté à +2 DÉ.

136. - Foi d'Éthiopie : La secte des prêtres tireurs d'élite n'opère pas sous la dynastie salomonienne, votre bande de guerre ne peut donc contenir aucun prêtre tireur d'élite.

137. - Forces de flanc : la bande de guerre ne peut pas avoir de Taupes de tranchées, mais vous pouvez à la place améliorer jusqu'à quatre Yeomen en Avant-gardes au prix de +5 ducats chacun.

138. Elles ont les règles spéciales suivantes : à moins que le scénario n'interdise l'utilisation du déploiement spécial **d'INFILTRATEURS**, vous pouvez déployer l'Avant-garde sur n'importe quel bord de table tant qu'elle se trouve à au moins 8" de toute figurine ennemie après le déploiement des **INFILTRATEURS**.

139. L'Avant-garde peut également être déployée dans votre propre zone de déploiement en standard.

140. - Tir à courte portée : les Yeomen, Vanguard et le Lieutenant de cette bande de guerre gagnent +1 DÉ à tous les jets de touche s'ils utilisent leurs armes à distance à courte portée

(c'est-à-dire la moitié ou moins de leur portée maximale).

141. Ce bonus ne s'applique pas aux *GRENADES* ni aux armes portant le mot-clé *LOURD*.

142. - Guérisseurs abyssins : votre bande de guerre peut avoir jusqu'à deux médecins de combat.

143. - Guerriers sacrés : la bande de guerre peut inclure jusqu'à deux Guerriers sacrés (utilisez les caractéristiques du Clerc des tranchées) et ils peuvent chacun choisir de remplacer leur capacité « En avant, soldats chrétiens.

144. » par l'une des capacités des Guerriers sacrés abyssiniens listées ci-dessous.

145. - Panoplie de chef : l'infanterie mécanisée de la bande de guerre ne peut pas être améliorée pour utiliser la Machine Armure.

146. - Armes de guerre mobiles : votre groupe de guerre peut posséder un maximum de trois armes à distance avec le mot-clé *LOURD*.

147. Cette limitation n'inclut pas les charges de sacoche.

Capacités du Guerrier Sacré d'Abyssinie

148. - Psaume béni : En tant qu'*ACTION*, le guerrier retire un *MARQUEUR DE BÉNÉDICTION* qu'il possède et l'ajoute à n'importe quel autre membre de la bande.

149. Cette *ACTION* réussit automatiquement.

150. - Miséricorde divine : sélectionnez une figurine amie à 3 pouces ou moins du guerrier et effectuez une *ACTION*.

151. En cas de réussite, la cible se relève immédiatement si elle est à terre et perd jusqu'à un *MARQUEUR DE SANG* ou *MARQUEUR D'INFECTION* (au choix) qu'elle possède.

Équipement spécial abyssin

152. Les armes, armures et équipements suivants sont exclusivement disponibles pour la bande de guerre abyssinienne.

Hôtel 5 ducats

153. Depuis l'époque de l'ancienne Axoum, le *Shotel* est l'arme de prédilection des guerriers d'élite abyssiniens.

154. Sa lame incurvée est conçue pour contourner le bouclier d'un adversaire et le poignarder dans des zones vitales, comme les reins ou les poumons.

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Shotel	
1 Main	
Mêlée	
Ignore le bouclier	
CRITIQUE	

Règles : Le Shotel est spécialement conçu pour surmonter les boucliers ennemis.

155. Il ignore la pénalité de la cible aux jets de blessure de son bouclier, le cas échéant.

156. Le Bouclier d'icône sacrée et les effets similaires s'appliquent toujours.

157. Chewa ou **ÉLITE** uniquement.

Eau bénite de Lalibela 3 ducats

158. *Les guerriers éthiopiens transportaient des fioles d'eau bénite provenant des églises creusées dans le roc de Lalibela lors de leurs campagnes.*

159. *Elle avait un grand pouvoir sur les entités démoniaques et aidait à la guérison.* Règles : Ce modèle gagne +1 DÉ pour toute ACTION qui supprimerait un ou plusieurs MARQUEURS DE SANG ou MARQUEURS D'INFECTION en cas de succès.

CONSOMMABLE, LIMITÉ :
4

Anfarro (Couronne du Guerrier) 10 ducats

160. *Un Anfarro est un anneau de crinière de lion maintenu dans une couronne en filigrane de métal doré parsemée de pierres précieuses bleues et rouges.*

161. *Il est accordé par l'empereur à un guerrier aristocratique et à*

un chasseur de lions en signe d'honneur et de bravoure. Règles : La caractéristique de mêlée de ce modèle est améliorée de +1 DÉ (car seuls les meilleurs guerriers ont l'honneur de porter un Anfarro).

162. Ce modèle est également immunisé contre la PEUR.

163. Notez que l'Anfarro ne peut pas être porté avec un casque.

164. Coiffe, **ÉLITE** uniquement ou Chewa uniquement.

LIMITÉ : 6

Tabot 4 points de gloire

165. Réalisées en albâtre, en marbre ou en bois d'acacia, ces répliques bénies de l'Arche d'Alliance sont le fruit d'un travail de prêtre qui accompagne les forces du Roi des Rois à la Nouvelle Antioche.

166. Elles emportent avec elles le saint Tabot, enveloppé dans un tissu de soie décoré de cordons d'or.

167. Ses pouvoirs miraculeux récompensent ceux qui accomplissent des actes vertueux sur le champ de bataille.

168. Règles : Chaque fois qu'une ACTION est effectuée par une figurine de votre bande de guerre qui soigne un ou plusieurs MARQUEURS DE SANG ou MARQUEURS D'INFECTION, la figurine portant le Tabot gagne un MARQUEUR

DE

BÉNÉDICTION.

uniquement.

169. Guerrier sacré abyssin 170. *LIMITE* : 1.

LE CULTE DU GRAAL
NOIR



es épidémies de typhus, de paludisme, de typhoïde, de variole, de fièvre jaune, de pneumonie, de fièvre des tranchées, de maladie de Markis et bien d'autres ravagent les tranchées et les champs de bataille de la Grande Guerre, mais elles ne font rien en comparaison de la plus redoutée d'entre elles : le Graal noir.

1. Belzébuth, Seigneur des mouches, se distingue des autres seigneurs de l'Enfer, qui agissent principalement par l'intermédiaire de leurs disciples mortels.

2. Au lieu de cela, lorsqu'il prend périodiquement la suprématie dans les luttes de pouvoir acharnées des archidés, il lance sa malédiction la plus mortelle.

3. Imprégné d'essence démoniaque provenant des entrailles de la septième couche de l'Enfer, où se dresse la forteresse putride de Belzébuth, il crache un torrent de mouches infernales démoniaques, de scorpions, de sauterelles et d'autres insectes infernaux.

4. La porte de l'enfer s'ouvre et un véritable raz-de-marée de saleté surgit, déferlant sur le pays à une vitesse vertigineuse, consumant tout et laissant derrière lui une

horreur indescriptible.

5. Au bout de neuf jours, l'essaim d'insectes s'épuise, dévorant les siens dans sa faim insatiable.

6. Le Graal noir déteste tout ce qui vit : ses infections peuvent s'étendre à pratiquement toute matière biologique vivante, qui se transforme en tumeurs, furoncles et pustules suintantes.

7. Des flaques et des étangs de chair fondu sont laissés sur son passage, des bouches sans fin hurlant d'agonie, car le Graal noir détruit le corps mais laisse l'esprit intact pour souffrir.

8. Les prêtres scientifiques de l'Église et les alchimistes du Sultanat cherchent avec ferveur un moyen d'inoculer leur peuple contre cette maladie des plus infectés, mais jusqu'à présent ils n'y parviennent pas.

9. La seule solution est de brûler les colonies infectées avec des lance-flammes spécialement construits qui utilisent de l'huile d'onction sacrée comme carburant pour leurs armes.

10. Mais si cela n'est pas fait, ou si les contre-mesures sont trop tardives, ce qui se passe ensuite est encore pire : les corps des hommes, des chevaux, des chiens, des insectes et d'autres animaux de toutes sortes infectés par le Graal Noir se lèvent en titubant, poussés par une volonté démoniaque.

11. Ni vivants, ni morts, ils deviennent des vaisseaux pour

propager toujours plus loin la corruption de leur maître, formant des bandes de guerre qui s'efforcent de trouver et d'infecter la vie de toute sorte.

12. Ils rassemblent également des objets précieux pour les mortels et apportent ce butin ainsi que des trophées macabres aux pieds des idoles de Belzébuth qu'ils érigent.

13. Ainsi, le Culte du Graal Noir se moque des dévotions des Fidèles et de leurs prières.

14. À la tête de ces bandes de guerre se trouvent les chevaliers de l'Ordre de la Mouche : ces hommes et ces femmes les plus dépravés qui embrassent de plein gré le Graal Noir et dont Belzébuth trouve la dévotion suffisante.

15. Ils reçoivent des armes, des armures et des équipements corrompus par la main de l'Archidémon en échange de sacrifices apportés aux autels de Belzébuth, que ces bandes de guerre construisent partout où elles vont, des objets d'horreur macabres construits à partir des restes de leurs victimes façonnés en forme de mouches monstrueuses.

RÈGLES SPÉCIALES DU GRAAL NOIR

16. Marqueurs d'infection : certaines attaques des armes du Graal Noir font souffrir leurs adversaires de MARQUEURS

D'INFECTION.

17. Ceux-ci fonctionnent de manière similaire aux MARQUEURS DE SANG.

18. Les MARQUEURS D'INFECTION peuvent être utilisés pour modifier les jets de dés exactement comme les MARQUEURS DE SANG (c'est-à-dire les jets d'ACTION et les jets de blessure utilisés dans les Bains de sang).

19. Utilisez un dé de couleur différente (plus c'est dégoûtant, mieux c'est !) pour indiquer ces marqueurs et placez-les à côté de la figurine infectée.

20. Un modèle peut avoir jusqu'à six MARQUEURS D'INFECTION et six MARQUEURS DE SANG en même temps.

21. Si un modèle avait des MARQUEURS D'INFECTION auparavant, mais n'en a aucun lorsqu'il est activé, aucun nouveau n'est ajouté au modèle -- bien qu'il puisse toujours être réinfecté par d'autres attaques si un modèle a un ou plusieurs MARQUEURS D'INFECTION lorsqu'il est activé, il gagne +1 MARQUEUR D'INFECTION.

22. Moral : combattre le Graal noir est une perspective terrifiante.

23. Tous les tests de moral effectués lors d'un combat contre une bande de guerre du Graal noir sont effectués avec -1 DÉ, à moins que la bande de guerre adverse ne

soit du Graal noir ou une bande de guerre démoniaque.

CRÉATION D'UNE BANDE DE GUERRE

24. Vous disposez de 700 ducats pour recruter votre force initiale dans la campagne.

25. Pour les batailles ponctuelles, nous vous suggérons une force typique de 900 ducats et 8 points de gloire.

L'ARMURERIE DU GRAAL NOIR

26. Le Culte du Graal Noir peut être équipé des armes, armures et équipements suivants.

27. Toutes les exceptions sont clairement répertoriées ici sur les entrées de chaque guerrier ou dans la liste ci-dessous.

28. Si un objet est marqué **LIMIT**, vous ne pouvez posséder qu'autant d'armes que vous le souhaitez à tout moment de la campagne, comme indiqué entre parenthèses.

29. Les armements marqués **ÉLITE** sont limités aux modèles portant ce mot-clé.

Armes à distance

Fusil à verrou 10 ducats (baïonnette) Pistolet 6 ducats Mousquet 5 ducats (Tenon de baïonnette) Fusil infesté 15 ducats (Tenon de baïonnette) Corruption Belcher 30 ducats **LIMITE** : (2)

Fusil à pompe putride 20 ducats (**LIMITE** : 2, support de baïonnette, combo bouclier) Grenades à gaz 10 ducats Grenades Parasites 15 ducats Canon à viscères 50 ducats **LIMITE** : (1) (**ÉLITE** uniquement)

Armes de mêlée

Couteau de tranchée 1 ducat Baïonnette 2 ducats (Combo Bouclier) Club des tranchées 3 ducats Épée/Hache 4 ducats Arme d'hast 7 ducats (Combo Bouclier, Chevalier de la Peste uniquement) Grand marteau/maille 10 ducats Grande épée/hache 12 ducats Lame de la peste 15 ducats (**LIMITE** : 2, **ÉLITE** uniquement) Hache de Belzébuth 30 ducats (**LIMITE** : 1, **ÉLITE** uniquement)

Armure

Armure standard 15 ducats Armure renforcée 40 ducats (**ÉLITE** uniquement) Bouclier de tranchée 10 ducats Bouclier du Graal noir 20 ducats (**ÉLITE** uniquement)

Équipement

Casque de combat 5 ducats Bibelot impie 15 ducats (**CONSOMMABLE**) Relique impie 15 ducats (**ÉLITE** uniquement) Troupe Standard 10 ducats (**LIMITE** : 1) Instrument de musique 15 ducats (**LIMITE** : 1) Points de gloire du sanctuaire

de terrain 2

Armes et équipements spéciaux du Graal noir

30. Les armes, armures et équipements suivants sont exclusivement disponibles pour la Graal Noir Warband.

Fusil infesté

31. L'armure n'offre que peu de protection contre les horribles balles contaminées de ce fusil, polluées par le pouvoir de Belzébuth lui-même.

32. Les balles sont semi-sensibles, traversant la plus petite fissure de n'importe quelle armure.

Nom	Fusil infesté
Type	à 2 mains
Portée	18"
Modificateurs	-
Mots-clés	-

Règles : Réduit la pénalité aux jets de blessures causée par l'armure et les boucliers de 1.

33. Ainsi, l'armure renforcée n'offre qu'un modificateur de -1 aux jets de blessures causés par cette arme.

Corruption Belcher

34. Les roteurs de corruption crachent des gaz nocifs et des fumées corrosives capturés dans les Bolgias des marais putrides de la septième couche de l'Enfer.

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Corruption Belcher	
2 mains	
8"	
-	

GAS

Règles : Un Crachoir de Corruption touche automatiquement une figurine à portée avec son attaque à distance ACTION.

35. Il ignore l'armure.

36. Il possède également le mot-clé GAZ, il inflige donc un MARQUEUR DE SANG supplémentaire de +1 aux ennemis qu'il touche.

Fusil à pompe putride

37. Chargés de plombs ailés corrodés et possédés par des démons remplis de larves de parasites infectés, les cartouches des fusils de chasse putrides sont presque impossibles à éviter.

38. Cette arme répugnante est surnommée « blunderpus » par les troupes de New Antioch.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil à pompe
putride
à 2 mains
12"
+1D pour toucher
ASSAUT

Règles : Cette arme génère des **MARQUEURS D'INFECTION** au lieu de **MARQUEURS DE SANG**.

39. Le fusil à pompe putride ajoute +1 DÉ pour toucher ses attaques à distance.

Canon à viscères

40. Cette arme à feu lourde est la plus répugnante et la plus répugnante de toutes les armes de l'arsenal du Graal Noir - et c'est dire quelque chose, compte tenu de la rude concurrence à laquelle elle fait face.

41. Un guerrier armé de cette fierté de Belzébuth insère ses tubes dans son propre abdomen, puis tire le contenu corrosif de ses propres entrailles sur l'ennemi.

42. Elle est actionnée par une manivelle qui crée d'abord une pression à l'intérieur de l'utilisateur jusqu'à ce qu'il soit sur le point d'explorer, puis libère le jet de viscères sur son ennemi.

43. Plus l'utilisateur libère de sa

propre chair, plus les dégâts sont horribles.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Canon à viscères
à 2 mains
24"
+2D pour toucher
LOURD

Règles : Le canon à viscères a un bonus de +2 DÉS sur les jets d'attaque à distance, car la moindre éclaboussure peut tuer.

44. S'il touche l'ennemi, lancez les dés pour blesser comme d'habitude.

45. Après avoir lancé les dés pour les blessures, vous pouvez augmenter les dégâts jusqu'à trois **MARQUEURS D'INFECTION** supplémentaires par coup en prenant le même nombre de **MARQUEURS DE SANG** sur le tireur lui-même.

Lame de la peste

46. Portant la souche virale de Belzébuth lui-même, ces armes sont la terreur de tous les mortels.

47. Même la plus petite entaille ou égratignure conduit généralement à une mort atroce et à la servitude éternelle du Seigneur des mouches sous la forme d'un horrible cadavre ambulant.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Lame de la peste
1 Main
Mêlée
-
-

Règles : Cette arme provoque des **MARQUEURS D'INFECTION** au lieu de **MARQUEURS DE SANG**.

La hache de Belzébuth

48. Portant la souche virale de Belzébuth lui-même, ces armes sont la terreur de tous les mortels.
49. Même la plus petite entaille ou égratignure conduit généralement à une mort atroce et à la servitude éternelle du Seigneur des mouches sous la forme d'un horrible cadavre ambulant.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Hache de Belzébuth
2 Mains
Mêlée
+2D aux jets de blessure
LOURD

Règles : Cette arme inflige des blessures avec +2 DÉS.

50. Cette arme inflige des

MARQUEURS D'INFECTION au lieu de **MARQUEURS DE SANG**.

Bouclier du Graal Noir

51. L'appareil du Graal Noir porte la bénédiction du Seigneur des Mouches.

52. Il a sa propre volonté, se déplaçant pour intercepter toutes les balles ou autres projectiles qui pourraient entraver le travail de Belzébuth. Règles : Fonctionne exactement comme un bouclier de tranchée, y compris la capacité Combo de boucliers.

53. De plus, si une figurine portant un bouclier du Graal noir est ciblée par une attaque à distance, avant de lancer le jet pour toucher, elle peut immédiatement effectuer une ACTION sans activation.

54. En cas de réussite, l'attaque à distance subit -2 DÉS au jet déterminant si l'attaque touche, car la puissance du Graal noir perturbe le flux de la réalité.

55. Si le jet est critique, l'attaque rate automatiquement.

Grenades parasites

56. Cadeau du Seigneur des mouches, ces grenades sont remplies de vers mentaux parasites dont les piqûres provoquent des rêves fiévreux et des hallucinations terrifiantes.

57. Elles sont utilisées pour forcer les mortels à quitter la

sécurité des bunkers et des tranchées défendus.

Nom	Grenade
Type	GRENADE
Portée	8"
Modificateurs	-
Mots-clés	ASSAUT

Règles : Si une Grenade Parasite touche une figurine, le joueur du Graal Noir peut déplacer cette figurine de 3" vers le haut dans la direction de son choix.

58. Cela peut être utilisé pour

déplacer la figurine hors de sa couverture, pour la faire tomber d'une position élevée ou même pour la faire entrer en mêlée avec ses ennemis.

59. Cet effet supplémentaire ne fonctionne pas sur les figurines avec le mot-clé *PEUR* ou celles qui ne sont pas affectées par *PEUR*.

L'ORDRE DE LA MOUCHE

I Seigneur des Tumeurs (Coût : 130 ducats)

1. Votre groupe de guerre doit inclure un Seigneur des tumeurs ou un Chevalier de la peste lors de sa création.

2. Si vous sélectionnez un chef Chevalier de la peste, vous pouvez également acheter un deuxième Chevalier de la peste. Noble officiant de haut rang du Culte du Graal Noir, le Seigneur des Tumeurs répand la saleté et la corruption parmi ses amis comme ses ennemis.

Ils communient avec le Seigneur des Mouches à travers une extase proche de la transe et peuvent canaliser le pouvoir même du septième cercle de l'Enfer que règne Belzébuth.

Nom
Mouvement
À distance
Mêlée
Armure
Base
Seigneur des tumeurs
6"/Infanterie
+1 dés
+4 dés
0
50mm

Équipement

3. Un Seigneur des Tumeurs peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement

de l'Armurerie du Graal Noir.

Capacités

4. - Toucher de Belzébuth : tant que le Seigneur des tumeurs a une main libre (qui ne porte ni arme ni bouclier), il peut effectuer une ACTION contre tout modèle non- Graal Noir qu'il combat au corps à corps combat.

5. En cas de réussite, la cible gagne +D3 MARQUEURS D'INFECTION.

6. Elle peut toujours se battre normalement avec l'autre main.

7. - Fortitude des morts-vivants : tous les jets de blessures contre le Seigneur des tumeurs sont effectués avec -1 DÉ, sauf si l'attaque a le mot-clé FEU, auquel cas elle fonctionne normalement.

8. Ce modèle ne subit pas de SANG supplémentaire MARQUEURS des attaques avec le mot-clé GAS.

9. - Dur : Le Seigneur des tumeurs est extrêmement difficile à vaincre avec des armes conventionnelles.

10. Il est soumis aux règles des créatures DURABLES.

11. - Peur : Le Seigneur des Tumeurs est indescriptiblement terrifiant dans sa gloire putride et bubonique et provoque donc la PEUR.

12. - Fort : Le Seigneur des

Tumeurs ignore l'effet du mot-clé *LOURD* sur toute arme qu'il utilise.

Mots-clés

GRAAL NOIR, ÉLITE, DUR, FORT, PEUR

o-1 Chevalier de la Peste
(Coût : 60 Ducats)

13. Votre groupe de guerre doit inclure un Seigneur des tumeurs ou un Chevalier de la peste lors de sa création.

14. Si vous sélectionnez un chef Chevalier de la peste, vous pouvez également acheter un deuxième Chevalier de la peste, mais si vous faites cela, votre groupe de guerre ne peut pas inclure de Seigneur des tumeurs. Au rang le plus bas dans la noblesse du Graal Noir, ces grands guerriers en armure étaient autrefois de véritables adorateurs dépravés de Belzébuth.

15. Lorsque le Graal Noir est venu les chercher, ils se sont volontairement soumis à l'autorité du Seigneur des Mouches.

16. En conséquence, ils ont conservé un semblant de sensibilité et la capacité de manier les armes comme ils le faisaient de leur vivant.

Ils aspirent à gagner la faveur de Belzébuth et à être un jour promus dans la hiérarchie de l'Ordre de la Mouche.

Nom
Mouvement
À distance
Mêlée
Armure
Base
Chevalier de la peste
6"/Infanterie
+0 dés
+2 dés
0
32mm

Équipement

17. Un Chevalier de la Peste doit toujours porter une armure.

18. De plus, il peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'Armurerie du Graal Noir.

Capacités

19. - Fortitude des morts-vivants : tous les jets de blessure contre le Chevalier de la Peste sont effectués avec -x DÉ, à moins que l'attaque ait le mot-clé *FEU*, auquel cas elle fonctionne normalement.

20. Ce modèle ne subit pas de *MARQUEURS DE SANG* supplémentaires suite aux attaques avec le mot-clé *GAZ*.

21. - Peur : les chevaliers de la peste sont des créatures contre nature et horribles qui, en tant que telles, provoquent la *PEUR*.

22. - Fort : ignore l'effet du mot-clé *LOURD* sur toute arme qu'il utilise.

Mots-clés

PEUR, FORT.

23. *GRAAL NOIR, ÉLITE,*

o-2 Garde Cadavre (Coût : 55 Ducats)

1. Seuls les dévots humains les plus forts peuvent survivre aux bénédictions du Graal Noir.

2. Ceux qui y parviennent sont intronisés dans les rangs de la Garde des cadavres, gardes du corps de la noblesse du Graal Noir.

S'ils servent avec distinction, ils pourront un jour rejoindre les rangs de la Noblesse infernale.

Nom	Garde Cadavre
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+0 dés
Mêlée	+1 dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

3. Le Garde Cadavre peut être équipé de n'importe quelle arme, armure et équipement de l'armurerie du Graal Noir.

Capacités

4. - Tique parasite : si une attaque de mêlée d'un Garde cadavre provoque un MARQUEUR DE SANG ou D'INFECTION sur une créature sans le mot-clé GRAAL NOIR en combat au corps à corps, le Garde cadavre peut retirer l'un

de ses propres MARQUEUR DE SANG ou D'INFECTION.

5. - Garde du corps : si un modèle Graal Noir à 1 " du garde-corps est touché par une arme à distance ou de mêlée (à l'exclusion des armes BLAST), vous pouvez choisir de rediriger le coup contre le garde-corps à la place.

6. Déterminez les blessures exactement comme si l'arme venait de toucher le garde-corps.

7. - Fortitude des morts-vivants : tous les jets de blessure contre le garde cadavre sont effectués avec -1 DÉS, à moins que l'attaque ait le mot-clé FEU, auquel cas elle fonctionne normalement.

8. Ce modèle ne subit pas de MARQUEURS DE SANG supplémentaires suite aux attaques avec le mot-clé GAZ.

9. - Peur : les gardes cadavres sont des créatures contre nature et horribles qui, en tant que telles, provoquent la PEUR.

Mots-clés

GRAAL NOIR, ÉLITE, PEUR

SERVITEURS DU GRAAL NOIR

o-3 Chiens du Graal Noir (Coût : 55 ducats)

1. Des carcasses parasitaires de canidés infestées d'asticots et de mouches issues du corps de Belzébuth lui-même.

Leur mission impie est de rôder dans le no man's land et de propager des maladies et des épidémies au nom de leur sombre maître.

Nom	Chien
Mouvement	8"/Infanterie
À distance	N/A
Mêlée	+1 dés
Armure	0
Base	30 x 60 mm

Équipement

2. Les molosses ne portent jamais d'armes, d'armures ou d'équipements.

3. Ils ne subissent pas de pénalités lorsqu'ils combattent sans armes.

4. Au prix de +5 ducats, ils provoquent des MARQUEURS D'INFECTION avec leurs attaques sans armes au lieu de

MARQUEURS DE SANG.

Capacités

5. - Fortitude des morts-vivants : tous les jets de blessures contre le Limier sont effectués avec -1 DÉ, sauf si l'attaque a le mot-clé FEU, auquel cas elle fonctionne normalement.

6. Ce modèle ne subit pas de MARQUEURS DE SANG supplémentaires dus aux attaques avec le mot-clé GAZ.

7. - Vitesse effrayante : les chiens effectuent des actions de course avec +1 DÉ.

8. De plus, ils peuvent se relever après avoir été à terre sans aucune pénalité de mouvement.

9. - Peur : les chiens sont des créatures contre nature et horribles et provoquent donc de la PEUR.

Mots-clés

10. GRAAL NOIR, PEUR.

Esclave du Graal/Esclave de la Mouche (Coût : 25 ducats)

1. *Les bienfaits du Graal noir nous conduisent lentement mais sûrement sur le chemin de la corruption totale.*

2. *Seuls quelques élus peuvent résister aux bénédictions du Seigneur des mouches.*

La plupart sont transformés en esclaves du Graal et rejoignent les légions infinies d'enveloppes vides, creuses et malades qui doivent obéir aux caprices des nobles du Graal noir pour l'éternité, tout en souffrant du tourment de leurs innombrables infections surnaturelles. Les Thralls se déclinent en deux variétés : les Thralls du Graal qui sont devenus presque insensibles à la douleur et les Thralls des mouches, contrôlés par les gigantesques mouches de l'enfer qui ont enterré leur trompe profondément dans le système nerveux central de leurs victimes, permettant une mobilité bien plus grande en échange d'une moindre résistance à la douleur.

Nom	Thrall
Mouvement	5"/Infanterie
À distance	N/A
Mêlée	-1 dés
Armure	0
Base	25 mm

Nom	Thrall Volant
Mouvement	6"/Vol
À distance	N/A
Mêlée	-1 dés
Armure	0
Base	25 mm

Équipement

- Le Thrall ne porte jamais d'armes, d'armures ou d'équipements.
- Il ne subit aucune pénalité à sa capacité de combat s'il n'est pas armé.

Capacités

- Horde écrasante : pour chaque figurine **GRAAL NOIR** amie à 3 pouces ou moins du Thrall, elle gagne +1 DÉ à ses jets d'attaque au corps à corps, jusqu'à un maximum de +4 DÉ.
- Fortitude des morts-vivants : tous les jets de blessures contre le Thrall du Graal sont effectués avec -1 DÉ, sauf si l'attaque a le mot-clé **FEU**, auquel cas elle fonctionne normalement.
- Ce modèle ne subit pas de **MARQUEURS DE SANG** supplémentaires suite à des attaques avec le mot-clé **GAZ**.
- Remarque : les Thralls volants n'ont pas cette capacité.
- Peur : les Thralls sont des

créatures contre nature et horribles
et provoquent donc de la *PEUR*.

Mots-clés
10. *GRAAL NOIR, PEUR.*

o-4 Hérauts de Belzébuth (Coût : 50 ducats)

1. Certaines victimes du Graal Noir subissent un sort bien pire que celui de devenir un esclave.
2. On leur accorde cet honneur noir en fusionnant avec des mouches de l'enfer, devenant ainsi de grotesques insectes ailés faits de chair gonflée.
3. Après cette métamorphose torturée, ils prennent l'air en tant que Hérauts de Belzébuth, les écuyers et éclaireurs ailés de l'Ordre de la Mouche.
4. Leurs corps humains vestigiaux sont encore conscients alors qu'ils sont lentement dévorés de l'intérieur pour être utilisés comme carburant par le Héraut, pendant que leurs corps déformés se battent pour la gloire de l'Enfer contre leur volonté. Les Hérauts sont l'avant-garde de tout assaut du Graal Noir, et le bourdonnement surnaturel de leurs ailes terrorise tout défenseur, perturbant leur concentration et sapant leur volonté.
5. Les Hérauts manient des armes abandonnées, contaminées par d'horribles vers qui les transpercent, infectant à leur tour leurs victimes. Chaque balle infectée a sa propre sensibilité, trouvant même la plus petite faille dans n'importe quelle armure, creusant dans le système nerveux et liquéfiant les organes

internes de l'intérieur.

Nom	Héraut
Mouvement	10"/Vol
À distance	+0 dés
Mêlée	+0 dés
Armure	0
Base	40mm

Équipement

6. Chaque héraut peut acheter des armes à distance à l'Armerie du Graal Noir mais ne peut pas porter d'armure ni transporter d'équipement.
7. Ils ne peuvent attaquer en combat au corps à corps qu'avec leur trompe, comme indiqué ci-dessous.
8. Au prix de +10 ducats, un seul héraut peut recevoir la capacité *Maddening Buzz* (voir ci-dessous).

Capacités

9. - Proboscis infectée : les Hérauts ne subissent aucune pénalité lorsqu'ils combattent au corps à corps sans armes et ils infligent des **MARQUEURS D'INFECTION** avec leurs attaques sans armes au lieu de **MARQUEURS DE SANG**.
10. Si cette attaque inflige un **MARQUEUR D'INFECTION** sur un ennemi sans le mot-clé **GRAAL NOIR**, le Héraut peut retirer l'un de ses propres **MARQUEURS DE SANG**.

11. - Maddingen Buzz (+10 ducats) : Chaque *ACTION* effectuée par un modèle sans mot-clé *Graal Noir* à moins de 8" d'un Héraut est considérée comme une *ACTION RISQUÉE*.

12. Remarque : ceci n'affecte pas les jets non-*ACTION* tels que les jets de distance de charge, ni les *ACTIONS* qui ne nécessitent pas de jet sur le Tableau de réussite des actions.

13. - Toxique : Ce modèle ne subit pas de *MARQUEURS DE SANG* supplémentaires suite aux attaques avec le mot-clé *GAZ*.

14. - Tireur d'élite : les Hérauts sont rapides et insaisissables, et ont donc le mot-clé *Tireur d'élite*.

15. À moins d'être engagés au

corps à corps, lorsqu'une figurine ennemie déclare une charge contre un Héraut, elle peut immédiatement se déplacer de D3" dans n'importe quelle direction (sauf à 1" ou moins de tout ennemi).

16. Après cette manœuvre, la figurine qui charge est déplacée normalement.

17. Cela peut empêcher le chargeur d'entrer en mêlée.

18. - Peur : les hérauts sont des créatures contre nature et répulsives et provoquent donc de la *PEUR*.

Mots-clés

19. *GRAAL NOIR, PEUR, TIREUR*.

o-i Amalgame (Coût : 150 Ducats)

1. Un amalgame est une masse énorme et dégingandée de dizaines de corps de guerriers ennemis tombés au combat, d'insectes, de mammifères et de toute autre créature vivante qui ont eu le malheur de succomber ensemble aux bénédictions atroces du Graal noir.

2. Ces shoggoths se traînent sur le champ de bataille comme des montagnes ambulantes de chair corpulente et malade, leurs bras battants brandissant toujours les armes que leurs victimes utilisaient de leur vivant.

Toute personne ou tout objet assez malchanceux pour se trouver sur son chemin est écrasé en une bouillie dégoûtante sous ses pieds d'éléphant.

Nom	Amalgame
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+0 dés
Mêlée	+0 dés
Armure	0
Base	60mm

Équipement

3. L'amalgame possède six bras fonctionnels.

4. Il peut porter six armes à une main ou trois armes à deux mains, ou toute combinaison de celles-ci, tant que les six bras peuvent les porter.

5. L'amalgame utilise

l'Armurerie du Graal Noir pour les armes - il ne porte jamais d'autre équipement que des armes, bien que l'un de ses bras puisse porter un seul bouclier de tranchée (représentant des pièces d'armure qu'il a absorbées).

6. Il ne peut pas porter de grenades ou plus de deux armes du même type.

7. Il peut exécuter n'importe quelle attaque à distance et au corps à corps avec chacune des armes qu'il porte pendant son activation.

8. Chacune compte comme une ACTION distincte et ne subit aucune pénalité de main secondaire en mêlée.

9. L'amalgame ne peut pas bénéficier de Combo de boucliers.

Capacités

10. - Corpulent : un amalgame est une masse de chair malade et est extrêmement difficile à tuer.

11. Tous les jets de blessure contre un amalgame, quelle qu'en soit la source, subissent une pénalité de -2 DÉS.

12. - Dur : l'Amalgame est extrêmement difficile à abattre avec des armes conventionnelles.

13. Il est soumis aux règles des créatures DUR.

14. - Toxique : ce modèle ne subit pas de MARQUEURS DE

SANG supplémentaires suite aux attaques avec le mot-clé GAZ.

15. - Piétinement : lorsque l'Amalgame combat au corps à corps un ennemi sur un socle de 32 mm ou moins qui est à terre, il peut effectuer une attaque de corps à corps supplémentaire ACTION à tout moment pendant son activation contre un adversaire à terre.

16. Résolvez l'attaque comme si l'Amalgame était armé d'une massue de tranchée.

17. Cette attaque ignore l'armure car l'Amalgame réduit ses ennemis en bouillie.

18. - Inarrêtable : un amalgame peut toujours se déplacer hors d'un combat au corps à corps avec n'importe quel ennemi sans que celui-ci ait la possibilité de l'attaquer.

19. De plus, il peut se déplacer hors d'un combat au corps à corps dans le cadre d'un mouvement standard, d'une charge ou d'une ruée.

20. - Peur : l'amalgame est une montagne de chair morbide et meurtrière et provoque donc la PEUR.

Mots-clés

GRAAL NOIR, PEUR, DUR

VARIANTE DE LA BANDE DE GUERRE : CHANT FUNÈBRE DU GRAND HÉGÉMON

21. Dans les annales de la Grande Guerre, deux puissants Hégémôns du Graal Noir se sont levés : Yersinia Rex, Empereur de la Peste, et Febris, la Fiancée putréfiée de Belzébuth.

22. Chacun d'eux a été détruit, mais à un prix inimaginable pour les forces du Grand Tyran YHWH.

23. Même le grand Paladin Engelier, l'Épée du Ciel, est mort en affrontant la puissance d'un Hégémon.

24. Avec l'ascension d'un Hégémon, le pouvoir hideux du Graal Noir est exalté.

25. Belzébuth devient mince et gras, et tel un roi magnanime, il accorde bénédicitions et cadeaux à ses enfants les plus favorisés.

26. L'emprise insidieuse de Belzébuth sur ses serviteurs du Graal augmente considérablement.

27. Ils se déplacent avec plus de grâce et les bénédicitions exaltées du Graal ouvrent leurs esprits ruinés, leur permettant d'être véritablement témoins de la gloire pourrie du Seigneur des Mouches, leur permettant de comprendre des armes plus complexes.

28. En retour, les nobles qui

composent les rangs de l'Ordre de la Mouche reçoivent des cadeaux royaux de leur puissant suzerain.

29. Empreints de la puissance ascendante du Graal Noir, ils deviennent malheureux lorsque leur seigneur Hégémon tombe au combat.

30. Chaque Hégémon est unique et, une fois tué, il ne peut jamais être recréé.

31. L'extase des Chevaliers de la Peste au service de leur redoutable dirigeant sombre dans le plus profond désespoir duquel il n'y a aucune échappatoire.

32. Leur souche du Graal Noir est rejetée par les autres de leur espèce et ils ne sont plus les bienvenus à Ekron, la Cité de Belzébuth : ils sont chassés de l'Ordre de la Mouche pour leur échec.

33. La souche de la maladie de l'Hégémon continue de se propager et de créer des esclaves, mais ils naissent dans un monde privé de leurs géniteurs, les laissant sans espoir et désolés.

34. Les yeux des Chevaliers de la Peste pleurent continuellement du sang noir et froid alors qu'ils pleurent leur Paradis Noir perdu qui ne reviendra plus jamais.

35. Le rêve alléchant d'une grande inondation de peste qui nettoierait la terre est perdu à jamais.

36. Leurs gémissements lugubres résonnent et résonnent à travers

le No Man's Land, un cri de chagrin plus profond que n'importe quel mortel ne peut ressentir, et une rage agonisante de haine noire qu'aucun mortel ne comprend.

37. Ils composent des hymnes lugubres à leur Hégémon perdu - des chansons belles mais dérangeantes qui ne promettent rien d'autre qu'une mort sans fin.

38. Les restes brisés des légions autrefois puissantes de l'Hégémon se vengent de tout adversaire, quelle que soit son allégeance, se jetant même sur d'autres bandes de guerre du Graal Noir dans des actes de regret futiles, essayant de ressentir une douleur qui atténuerait au moins momentanément leur sentiment de perte.

39. Mais aucun espoir de ce genre n'existe dans leur damnation éternelle.

40. Ces groupes, composés des lignées des légions autrefois puissantes des Hégémôns déchus, forment des processions funéraires éternelles pour leurs maîtres défunts.

41. L'écho de leurs chants funèbres accompagne leurs pas solennels, les emmenant de nulle part vers nulle part.

42. Leurs yeux sont à jamais tachés par les larmes nauséabondes du Graal Noir et leur peau devient noire et se détache, suspendue en lambeaux comme un costume funéraire.

43. Ils recherchent des artefacts perdus et des tessons brisés d'armures et d'armes de leur seigneur disparu, façonnant des bijoux dérangeants et rouillés à partir de ces restes où le pouvoir de l'Hégémon persiste encore au-delà de la tombe.

44. Peu de choses qui hantent le No Man's Land sont plus dangereuses - ou plus horribles - que ces échos corrompus du passé sombre, les processions funéraires qui durent jusqu'à ce que le temps lui-même ne soit plus.

Les règles spéciales de Dirge

45. La bande de guerre a les règles spéciales suivantes : - L'Exécuteur : la bande de guerre doit inclure un Exécuteur (utilisez les statistiques du Chevalier de la Peste), qui possède le mot-clé **RÉSISTANT** et la caractéristique à distance +1 DÉS.

46. L'Exécuteur coûte 80 ducats.

47. - Les Lamanteurs : La bande de guerre peut avoir jusqu'à deux Chevaliers de la Peste connus sous le nom de Lamanteurs.

48. - Les Déchus : La bande de guerre ne peut pas inclure un Seigneur des Tumeurs ou un Amalgame, car tous ont été tués il y a longtemps.

49. - Les Perdus : La bande de guerre ne peut avoir qu'un maximum de deux Chiens (appelés Wailers) et un maximum de deux

Hérauts de Belzébuth (appelés Weepers).

50. - Les endeuillés : Les esclaves du Graal et les esclaves volants de la bande de guerre sont appelés les endeuillés.

51. Les esclaves du Graal (mais pas les esclaves volants) peuvent utiliser des armes à distance, des étendards et des instruments de musique de l'armurerie du Graal noir.

52. Ils ont une caractéristique de distance de +0 DÉS et coûtent 35 ducats chacun.

53. - Déshonoré : aucune figurine de la bande ne peut porter le Bouclier du Graal noir ou la Hache de Belzébuth.

54. Le Seigneur des mouches ne permet pas aux chevaliers ratés de porter son emblème.

55. - Dernière bénédiction de l'hégémon : cette bande de guerre possède une Lame de peste **LIMITE** : 3, un Fusil à pompe putride **LIMITE** : 3 et un Canon à viscères **LIMITE** : 2.

56. Les modèles non-**ÉLITE** peuvent être équipés de Canons à viscères.

La volonté d'Hégémon

57. En utilisant les restes du pouvoir résiduel d'un Hégémon tombé, n'importe quel Chevalier de la Peste de la bande de guerre peut commander directement n'importe quel Serviteur à 18" de lui.

58. Lors de son activation, un Chevalier de la Peste peut retirer un **MARQUEUR D'INFECTION** de n'importe quelle figurine en jeu pour permettre à un Serviteur à 18" d'utiliser l'une des actions détaillées ci-dessous.

59. Chaque Serviteur ne peut être affecté par la Volonté d'un Hégémon qu'une fois par Tour, mais un Chevalier de la Peste peut donner des ordres à plusieurs Serviteurs (mais pas plusieurs fois au même Serviteur) lors d'une seule Activation, si toutes les conditions sont remplies.

60. - Déplacer : Le Thrall effectue l'action de déplacement standard.

61. - Attaque à distance : Le Thrall effectue une attaque à distance **ACTION** avec n'importe quelle arme à distance dont il dispose.

62. - Charge : Le Thrall effectue une action de charge standard.

63. - Attaque au corps à corps : Le Thrall effectue une attaque au corps à corps **ACTION**.

Armes et équipements spéciaux de Dirge

64. Les armes, armures et équipements suivants sont exclusivement disponibles pour The Dirge Warband.

Couronne brisée 25 ducats

65. Fabriquée à partir des restes tordus et déchirés de l'armure brisée de leur Hégémon, cette couronne de barbes et d'épines est un rappel constant aux Pleureurs de leur échec. Règles : Au début de l'activation du modèle portant la Couronne, elle provoque un **MARQUEUR D'INFECTION** sur chaque modèle ennemi en combat au corps à corps avec elle.

66. Malgré son nom, cet objet n'est pas un couvre-chef.

67. **ÉLITE** uniquement.
LIMITE : 1

Urne de Cendres Amères
40 ducats

68. Cette urne noire contient les cendres laissées par le corps brûlé de l'Hégémon déchu, qui conservent encore un faible écho de sa volonté haineuse.

69. Elle tourbillonne et s'agit dans l'air, tandis que des murmures sinistres émanent de l'intérieur. Règles : Toutes les attaques à distance contre une figurine portant l'Urne et toute autre figurine avec 3" subissent une pénalité de -1 **DÉ** contre toute attaque à distance **ACTION** les ciblant.

70. Ceci se cumule avec tous les autres modificateurs à distance tels que Longue Portée.

71. Cela s'applique même aux armes qui ignorent la Couverture

comme les Lance-Grenades.

ÉLITE uniquement, LIMITE :
I

Blunderbuss 5 ducats
(combo bouclier)

72. *Une arme à feu relique d'une époque révolue, cette arme est chargée de clous rouillés, de plombs, d'éclats de grenade et de morceaux d'obus.*

73. *Certains pleureurs portent cette arme et forment une sorte de garde d'honneur pour la procession.*

Nom	Tromblon
Type	2 Mains
Portée	10"
Modificateurs	-
Mots-clés	SHRAPNEL

LA COUR DU SERPENT À SEPT TÊTES



a Cité de Fer de la Désolation jaillit de panaches de fumée puante et corrosive qui ne cessent de cracher et au sommet de son donjon noir et hurlant se trouve le Conseil de Guerre Infernal.

1. Là siègent sept des plus grands, des plus méchants et des plus rusés des Diables archi, chacun représentant l'un des Sept Péchés Mortels rendu manifeste.

2. Ils sont les dirigeants de la Cour du Serpent à Sept Têtes qui supervise la guerre de l'Enfer contre la Création sur Terre.

3. Chacun est connu comme l'une des Têtes du Serpent, et en fin de compte, ce sont leurs commandements qui dicter toutes les forces militaires de la Grande Guerre au service de la hiérarchie infernale.

4. Dans cette arène politique tortueuse, perfide et en perpétuel changement, même les plus puissants des Diables restent rarement longtemps au Conseil de Guerre.

5. D'imposantes statues de Têtes de Serpent représentant la Colère, l'Envie, l'Orgueil, la Gourmandise, l'Avarice, la Paresse et la Luxure sont érigées à Dis par des équipes de travail acharné

de démons du joug, pour être à nouveau démolies et réduites en décombres lorsque de nouveaux Seigneurs du Diable s'élèvent au sommet du pouvoir en piétinant leurs rivaux.

6. La hiérarchie de la Cour est tout sauf stable : seul Mammon aurait occupé le poste de Serpent à Tête de l'Avidité presque sans interruption pendant toute la durée de la Grande Guerre.

7. D'autres postes ont vu défiler un défilé déconcertant de ducs, marquis, margraves, barons et baronnes, suzerains, princes, seigneurs, dames, comtes et myriades d'autres nobles de haut rang qui composent la hiérarchie infernale.

8. Ce tourbillon de gloire politique, suivi d'une ruine totale, se reflète dans les changements de pouvoir parmi leurs disciples mortels sur terre.

9. Le Conseil fonctionne à la majorité des voix et souvent avec les marges les plus minces.

10. Il en faut très peu à un prince ou à une princesse ambitieux de l'Enfer pour se faire tellement d'ennemis qu'ils sont destitués et leurs ailes arrachées, les obligeant à recommencer leur ascension depuis le bas, sous les moqueries de leurs rivaux qui les brûlent comme du venin.

11. D'innombrables prétendants envieux travaillent contre les Têtes du Serpent, cherchant à les

remplacer et à obtenir la gloire et le prestige qui accompagnent une position aussi élevée.

12. La puissance des démons croît et décroît également en fonction du nombre de disciples mortels qu'ils peuvent corrompre à leur cause, et il y a donc un changement constant dans le choix des seigneurs démons qui peuvent revêtir l'une des sept couronnes à tête de serpent.

13. Bien que Belzébuth soit de loin le plus puissant des Diables de la Gourmandise, le Seigneur des Mouches méprise la place qui lui revient à la Cour et mène sa bataille contre la création à travers son Graal Noir.

14. Cela laisse son siège libre pour que les anges déchus de moindre importance puissent se battre pour l'honneur de s'asseoir sur le Trône Affamé.

15. Sur ordre de la Cour, les bandes de guerre de l'Enfer se rassemblent à la Porte de l'Enfer et se lancent à l'assaut de notre monde malheureux.

16. Les démons du joug se rassemblent sous les bannières de leurs préteurs et sorciers.

17. Les corps brisés des Chevaliers de l'Enfer sont contraints d'enfiler leurs armures et de sortir de leurs tombeaux ardents où leurs corps sont écrasés sous de puissantes dalles de basalte noir qui tournent sans cesse lorsqu'ils ne servent pas dans l'effort de guerre.

18. Les Saints profanés sont amenés pour servir d'autels de guerre impies qui polluent et pervertissent le pays qu'ils parcourent.

19. Devant les bandes de guerre volent des Criquets des fosses, le claquement de leurs ailes annonçant l'arrivée de la Cour, leurs piqûres venimeuses laissant des brûlures qui ne peuvent être guéries.

20. Et parfois, lorsque les présages mortels dans le ciel brûlant et les étoiles noires de l'Enfer sont favorables, un Chasseur du Sentier de la Main Gauche se joint à une bande de guerre alors qu'elle attaque depuis la Bouche de l'Enfer.

21. Alors que la troupe de guerre marche pour rejoindre la Grande Guerre, une musique joyeuse et triomphante jouée par des mains invisibles peut être entendue à ces moments-là, car participer à l'une de ces chasses est considéré comme un grand privilège au sein du Sheol.

22. Avant la plupart des bandes de guerre, les fouets des démons du joug chassent les soldats esclaves humains vivants de la Cour, connus sous le nom de Misérables.

23. Ces âmes malheureuses ne possèdent pas une goutte de sang démoniaque.

24. Elles servent de troupes de choc jetables ou sont utilisées comme sujets de torture pour

alimenter la magie goétique des sorciers et autres utilisateurs des arts sombres.

25. Capturés lors d'une des chasses de la Cour, vendus aux diables dans les domaines hérétiques ou ayant le malheur de s'être bêtement frayé un chemin dans les endroits où les frontières du monde sont minces, leurs esprits sont marqués par l'horreur de la damnation qu'ils ont vue de leur vivant.

26. Prêts à tout pour échapper à leur sort un million de fois pire que la mort, ils s'accrochent à la plus fine des pailles.

27. Si un Misérable parvient à vaincre un puissant adversaire, la Loi de l'Enfer est claire : le mortel gagnera sa liberté, en mémoire et en l'honneur de la Première Rébellion, lorsque la guerre éclata au Paradis et que le sang des anges peignit le firmament en rouge.

28. La Cour et la Grande Guerre

Lorsque la Porte de l'Enfer fut ouverte par l'Hérésie Ultime des Templiers, ce furent les bandes de guerriers de la Cour qui se déversèrent et prirent d'assaut le Levant, bien avant que la première Légion Hérétique ne soit formée.

29. Elles s'abattirent sur les peuples du Moyen-Orient, de l'Asie et de l'Europe.

30. Elles écrasèrent les armées

mortelles envoyées contre elles comme un feu brûlant de la paille sèche.

31. Ce n'est qu'à Antioche et au Mur de Fer qu'elles furent finalement arrêtées, bien qu'au prix d'un terrible sacrifice.

32. Pendant ce temps, impressionnés même par ces derniers serviteurs de l'Enfer, d'innombrables hommes et femmes tombèrent à genoux à la vue de la splendeur sombre de la Cour et les vénéraient comme des dieux.

33. Ceux qui avaient le cœur vraiment mauvais furent épargnés et devinrent les premiers hérétiques.

34. Finalement, leur nombre atteignit les millions qui remplissent aujourd'hui les villes et les domaines grouillants sous l'ombre de la Porte de l'Enfer.

35. Étant à la fois du monde matériel et du monde spirituel, les fantassins de la Cour peuvent marcher pour faire la guerre sur Terre sans crainte de châtiment divin car ils ne violent pas l'Alliance de l'Enfer.

36. La Cour limite également soigneusement la taille de ces bandes de guerre, de sorte que la plupart des souffrances et des morts de la Grande Guerre sont le fait des mortels, à la fois pour contrarier le Dieu-Tyran YHWH, mais aussi pour renforcer leur propre pouvoir, car plus d'humains sont corrompus et

meurent dans la rébellion, plus le plan de Dieu est perturbé et plus le pouvoir des démons augmente.

37. Les missions de la Cour contre les Fidèles ne suivent pas la même logique que celle d'un commandant mortel.

38. Un puissant préteur pourrait attaquer un village militairement insignifiant et tuer un futur saint tout juste né, trahir ses propres disciples mortels en s'abattant soudainement sur une colonie hérétique sans méfiance ou même affronter une bande de guerre d'un chef du serpent rival.

39. Les sages ne remettent pas en question les motifs de la rage de l'Enfer et les hérétiques considèrent ces attaques occasionnelles contre leurs forces comme un jugement approprié pour leur manque de succès dans la guerre contre les Fidèles.

CRÉATION D'UNE BANDE DE GUERRE

40. Vous disposez de 700 ducats pour recruter votre force initiale dans la campagne.

41. Pour les batailles ponctuelles, nous vous suggérons une force typique de 900 ducats et 8 points de gloire.

Les sept péchés capitaux

42. Vous devez sélectionner à quel péché capital la bande de guerre est dédiée : choisissez la colère, l'envie, l'orgueil, la

gourmandise, l'avidité, la paresse ou la luxure.

Mot-clé démoniaque

43. En raison de leurs origines infernales, les modèles avec le mot-clé **DÉMONIQUE** annulent les **MARQUEURS DE SANG** supplémentaires causés par le mot-clé **FEU**.

L'ARMERIE DE LA COUR

44. Les troupes de la Cour peuvent être équipées des armes, armures et équipements suivants.

45. Toutes les exceptions sont clairement répertoriées ici sur les entrées de chaque guerrier ou dans la liste ci-dessous.

46. Si un objet est marqué **LIMIT**, vous ne pouvez posséder qu'autant d'armes de ce type à tout moment de la campagne qu'indiqué entre parenthèses.

47. Les armements marqués **ÉLITE** sont limités aux modèles portant ce mot-clé.

Armes à distance

Tromblon 5 ducats (Combo Bouclier) Arquebuse 8 ducats Fusil Ophidien 25 ducats (**LIMITE** : 3, **ÉLITE** uniquement) Pistolet 6 ducats Fusil de chasse 10 ducats (Combo Bouclier) Grenades à gaz 10 ducats Grenades incendiaires 15 ducats (**LIMITE** : 2) Pistolet d'assaut Serpent 50 ducats

(LIMITE : 2) Lance-flammes 30 ducats (LIMITE : 2) Lance-flammes lourd 55 ducats (LIMITE : 1)

Armes de mêlée

Couteau de tranchée 1 ducat Club des tranchées 3 ducats Épée/Hache 4 ducats Arme d'hast 7 ducats (Combo Bouclier) Grand marteau/maille 10 ducats Grande épée/hache 12 ducats Instrument de torture 8 ducats Décapiteur 15 ducats (LIMITE : 2) Hellblade 15 ducats (LIMITE : 3) Épée Malebranche 50 ducats (LIMITE : 1)

Armure

Armure standard 15 ducats Armure renforcée 40 ducats (ÉLITE uniquement) Bouclier de tranchée 10 ducats Armure de fer infernale 50 ducats (Hell Knights uniquement)

Équipement

Casque de combat 5 ducats Masque à gaz 5 ducats Pelle 5 ducats (Yoke Fiend et Wretched uniquement) Bibelot impie 15 ducats (CONSOMMABLE) Relique impie 30 ducats Munitions incendiaires 15 ducats (LIMITE : 1, CONSOMMABLE) Bannière 1 point de gloire (LIMITE : 1) Instrument de musique 15 ducats (LIMITE : 1) Couronne de feu infernal 15 ducats (ÉLITE et Pit Locusts uniquement)

L'équipement spécial du tribunal

48. Les armes, armures et équipements suivants sont exclusivement disponibles pour la bande de guerre de la Cour.

Arquebus

49. Une arme à mèche primitive qui est suffisamment simple pour que même un démon du joug soit capable de l'utiliser.

Nom	Arquebuse
Type	à 2 mains
Portée	18"
Modificateurs	-
Mots-clés	-

Règles : Si un modèle équipé d'une arquebuse a les deux mains libres, il peut l'utiliser en combat au corps à corps comme s'il s'agissait d'une massue de tranchée.

Fusil Ophidien

50. Ce fusil de chasse à verrou est fabriqué dans les forges du démon Sabnock, le Grand Marquis de la Guerre.

51. Fabriqué à partir de métaux et de matériaux infernaux et terrestres, il existe simultanément dans la dimension perverse de l'Enfer ainsi que sur Terre.

52. Chose qui ne devrait pas être, les tirs de cette arme à feu pervertissent les lois de Dieu, donc se mettre à l'abri de ses balles et tirer à grande distance aide l'utilisateur de ce fusil fabriqué par

L'enfer au lieu de gêner la visée.

Nom	Fusil Ophidian
Type	à 2 mains
Portée	30"
Modificateurs	-
Mots-clés	LOURD

Règles : Les attaques à distance avec le fusil Ophidian ne subissent pas de pénalités de longue portée ou de couverture et gagnent à la place +1 DÉ bonus pour toucher à longue portée et +1 DÉ pour toucher contre les ennemis à couvert.

Pistolet d'assaut Serpent

53. Ce canon à main terrifiant et énorme contient un portail vers les marais et les tourbières fétides du cinquième cercle de l'enfer.
 54. Chaque balle qu'il tire est enveloppée d'un gaz horrible.

Nom	Pistolet Serpent
Type	à 2 mains
Portée	36"
Modificateurs	-
Mots-clés	GAZ LOURD ASSAUT

Règles : Lorsque cette figurine effectue cette attaque à distance ACTION, elle peut effectuer jusqu'à deux attaques avec cette arme.

55. Ces attaques peuvent cibler des figurines différentes, mais les cibles doivent être à 6" ou moins l'une de l'autre.

Arc de Léthé

56. Cet arc est cultivé par les chasseurs du chemin de gauche à partir de leur propre chair. Il peut être aspergé d'un poison mortel fabriqué à partir du sang des bêtes sans nom que les chasseurs traquent dans les terres désolées de l'enfer, ou il peut tirer l'un des carreaux de fer de Pandemonium qui pèsent neuf tonnes sur Terre.

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	Arc de Léthé
1 Main	
24"	
+2D aux blessures/Ignore l'armure	
ASSAUT	

Règles : Lorsque vous tirez avec l'Arc de Léthé, choisissez l'un des effets suivants : - Ignorer l'armure de la cible - Ajoutez +2 DÉS au jet de blessure

Instrument de torture

57. Les grands fléaux faits d'épines vivantes, de tiges chauffées au rouge, d'attrape-hommes et de tous les outils de supplice façonnés par les forgerons sadiques de Dis sont largement utilisés par les bandes de guerriers de la Cour.

58. Leur fonction principale n'est pas de tuer, mais de causer autant

de douleur atroce que possible.
59. *Forgés dans le feu de l'enfer et éteints dans les eaux noires du Styx, leurs blessures provoquent des souffrances qui durent des jours.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
<u>Instrument de torture</u>
<u>2 Mains</u>
<u>Mêlée</u>
-
-

Règles : Lorsque vous lancez le dé sur la table des blessures pour cette arme, lancez 1D6 au lieu de 2D6.

60. Si vous déclenchez Bain de sang avec cette arme, lancez 2D6 au lieu de 3D6.

61. Cette arme provoque un MARQUEUR DE SANG supplémentaire pour chaque SANG MARQUEUR il inflige un résultat de blessure.

Lame de l'enfer

62. *Fabriquée à partir de minerai de fer provenant des mines de Dis en Enfer, cette arme brûle d'un feu inextinguible car elle a été plongée dans Phlégéthon, la rivière de sang brûlante, l'une des cinq grandes rivières de l'Enfer.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
<u>Hellblade</u>
<u>2 Mains</u>
<u>Mêlée</u>
<u>+1D aux blessures</u>
<u>FEU</u>

Règles : La Hellblade a +1 DÉ lorsqu'elle lance un jet de blessures.

63. Elle possède également le mot-clé FEU, ce qui lui permet d'infliger un +1 MARQUEUR DE SANG supplémentaire aux ennemis qu'elle touche.

Preneur de tête

64. *On dit que cette arme contient un petit éclat de la pierre que Caïn a utilisée pour assassiner Abel.*

65. *Elle permet à son porteur de voir clairement chaque point du corps de son ennemi qui lui apporterait une mort instantanée et atroce.*

66. *Cela en fait une superbe arme d'embuscade, bien plus privilégié par les chasseurs du sentier de gauche.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
<u>Preneur de têtes</u>
<u>1 Main</u>
<u>Mêlée</u>
<u>+2 aux blessures</u>
<u>vs non activés</u>
-

Règles : Cette arme inflige des blessures contre les modèles qui n'ont pas été activés ce tour-ci avec un bonus fixe de +2.

Épée Malebranche

67. Ces épées abyssales fourchues sont à la fois des armes terribles et des symboles de prestige, données aux démons qui ont accompli de grandes actions au service de la Cour.

68. Elles étaient autrefois portées par les Séraphins tombés au combat contre le Ciel.

Nom

Type

Portée

Modificateurs

Mots-clés

Épée Malebranche

2 Mains

Mêlée

3D6 Jet de blessure

LOURD

Règles : Cette énorme épée maléfique lance 3D6 sur le tableau des blessures, en additionnant les résultats.

Couronne du Feu de l'Enfer

69. Cette couronne brûlante est tenue en l'air par les mains meurtries par la douleur d'une âme damnée invisible, dont les pleurs peuvent encore être entendus.

70. C'est une récompense qu'un membre d'élite de la Cour peut

gagner en accomplissant un acte extraordinaire au service de la Tête de Serpent à laquelle il est lié.

71. Parmi les soldats esclaves de la Cour, seuls les Criquets des fosses sont autorisés à porter ce symbole de prestige en raison du rôle fondamental qu'ils ont joué au début de la Grande Guerre. Règles : Lorsque cette figurine termine son activation, chaque figurine ennemie en combat au corps à corps avec elle subit un MARQUEUR DE SANG.

72. Tout effet ou capacité qui annule les MARQUEURS DE SANG du mot-clé FEU annule ce MARQUEUR DE SANG.

Armure de fer infernale

73. Cette armure est forgée simultanément en Enfer et sur Terre, de sorte qu'aucune arme, qu'elle soit infernale ou fabriquée par l'homme, ne puisse vaincre sa protection.

74. Elle sert à la fois de protection et de prison torturée pour les Chevaliers de l'Enfer qui sont obligés de la porter. Règles : Les blessures infligées à ce modèle sont pénalisées de -2.

75. Cette pénalité s'applique aux blessures qui ignorent l'armure.

POUVOIRS GOÉTIQUES

76. De nombreux guerriers de la Cour ont accès à des sorts

goétiques, des capacités et des pouvoirs qui utilisent la souffrance des mortels comme énergie spirituelle pour libérer les pouvoirs des démons qui altèrent la réalité.

77. Alors que le plan de Dieu pour l'univers est perturbé et perverti, les sorciers infernaux et autres créatures démoniaques peuvent utiliser l'énergie primordiale libérée de la Création pour altérer la réalité.

78. Les démons doivent cependant faire vite : l'omnipotence de Dieu va bientôt reprendre le dessus et l'opportunité pour les démons de perturber le monde est perdue.

79. Ainsi, les créatures infernales ont un besoin continu et croissant de sacrifices humains, de souffrance et de guerres sans fin pour activer leurs pouvoirs surnaturels.

80. Les pouvoirs goétiques sont marqués du mot-clé *GÖETIC* (x) où le nombre entre parenthèses indique le nombre de *MARQUEURS DE SANG* qui devront être dépensés pour déclencher l'effet du sort.

81. Si plusieurs nombres ou une plage de nombres sont indiqués entre parenthèses, n'importe lequel de ces nombres peut être choisi.

82. Ces *MARQUEURS DE SANG* peuvent être pris sur n'importe quelle figurine participant actuellement à la bataille, qu'elle soit amie ou

ennemie.

83. Cependant, ils doivent provenir de figurines qui n'ont pas le mot-clé *DEMONIC* ou *Graal Noir*.

84. Les *MARQUEURS DE SANG* utilisés de cette façon sont retirés du jeu et l'effet décrit du sort ou de la capacité goétique prend alors effet comme décrit -- aucun jet d'*ACTION* n'est nécessaire.

85. Comme pour les autres *ACTIONS*, chacun de ces pouvoirs et sorts ne peut être utilisé par le personnage qu'une seule fois par activation.

86. Certains pouvoirs goétiques ne sont pas marqués du mot-clé *GÖETIC* (x).

87. Ces pouvoirs sont généralement des capacités passives.

Pouvoirs et sorts goétiques

88. De nombreux guerriers de la Cour ont accès à une sélection de sorts dévastateurs et autres pouvoirs détaillés dans la liste ci-dessous, qui peuvent être achetés au prix indiqué lors de l'achat initial du modèle.

89. Selon le type de modèle et le péché mortel auquel la bande de guerre est dédiée, la sélection qui vous est proposée peut varier.

90. Toutes ces limitations sont clairement indiquées ci-dessous.

N'importe quelle bande de guerre

L'Enfer Ardent 15 ducats

91. En utilisant ce sort *GÖETIC* (1-3), le Sorcier ouvre un portail vers le Lac de Feu et en fait jaillir une énorme boule de lave infernale mêlée d'âmes damnées.

92. Sélectionnez un point de 1x1mm dans un rayon de 36" que le Sorcier peut voir.

93. Ensuite, effectuez une attaque à distance *ACTION* : cette attaque subit des pénalités de portée mais pas de Couverture.

94. Si le jet échoue (c'est-à-dire que vous obtenez 6 ou moins), la boule de feu atterrit à 1" de son emplacement prévu, multiplié par le nombre représentant le degré d'échec (par exemple, si vous obtenez 5, la boule de feu atterrit à 2" de distance, car $7-5=2$).

95. La direction est décidée par votre adversaire.

96. Pour chaque *MARQUEUR DE SANG* utilisé, l'Enfer Ardent ajoute +1" *DÉCHARGE* à l'attaque.

97. De plus, si l'Enfer Ardent atterrit directement sur une figurine, il ignore l'armure de cette figurine.

98. Cette attaque a le mot-clé *FEU*.

99. Sorcier uniquement, n'importe quelle bande de guerre.

Colère

Accusation de haine 10 ducats

100. Le mouvement de Charge de ce modèle est toujours le maximum de 12", bien qu'il subisse toujours des pénalités de mouvement standard (Terrain Difficile, etc.).

101. Si ce modèle ne charge pas la cible la plus proche, il doit d'abord réussir un test *ACTION RISQUÉE*.

ÉLITE uniquement, Wrath Warband uniquement, *LIMITE* : 3

Petite marque de Caïn 20 ducats

102. Une copie inférieure de la marque que le Dieu-Tyran YHWH a placée sur le front de Caïn, le premier meurtrier. Les blessures contre ce modèle sont lancées avec +1 DÉ.

ÉLITE uniquement, Wrath Warband uniquement, *LIMITE* : 1

Rage aveugle 10 ducats

103. Ce modèle lance un jet de vitesse avec +1 DÉ.

ÉLITE uniquement, Wrath Warband uniquement, *LIMITE* : 3

Envie

Yeux envieux 5 ducats

104. Cette figurine peut être équipée d'une arme ou d'une armure (à l'exclusion des boucliers) des armureries de la Trench Pilgrim, de la New Antioch ou du Iron Sultanate, y compris les armes à distance.

105. Vous devez payer le coût de cet objet en standard et, s'il est perdu, il doit être racheté dès que vous avez les fonds nécessaires.

106. Cet objet suit les limitations normales.

107. La figurine n'échangera jamais volontairement cet objet ou ne permettra pas qu'il soit retiré.
Prêteur ou sorcier uniquement, groupe de guerre Envy uniquement

Position convoitée 10 ducats

108. L'utilisation de ce sort *GÖETIC* (2) permet au modèle utilisant ce sort d'échanger des positions avec n'importe quel modèle qu'il voit à moins de 12".

109. Ceci ne peut pas être fait si l'un des modèles engagés est en combat au corps à corps.

Prêteur ou sorcier uniquement, groupe de guerre Envy uniquement

Ce qui est à toi est à moi
10 ducats

110. L'utilisation de ce sort *GÖETIC* (1) permet à la figurine avec ce pouvoir de prendre un

MARQUEUR DE SANG ou *BÉNÉDICTION* sur n'importe quelle figurine sur le champ de bataille qu'elle peut voir, le retirant de la cible et gagnant ce type de marqueur pour elle-même.

111. Cela peut même provenir d'une figurine avec un mot-clé *GRAAL NOIR* ou *DÉMONIQUE*.

112. Le coût du sort doit toujours être payé normalement et il est séparé du *MARQUEUR* qu'il déplace.

ÉLITE uniquement, Envy Warband uniquement

Luxure

Plaisirs interdits 10 Ducats

113. Avant le début de la bataille, sélectionnez un modèle de votre groupe de guerre sans le mot-clé *DEMONIC*.

114. Il commence la bataille avec trois *BLOOD MARKERS*.

115. Prêteur ou sorcier uniquement, Lust Warband uniquement.

Douleur exquise 15 ducats

116. Utiliser ce sort *GÖETIC* (1-2) vous permet de donner à n'importe quel ennemi que vous voyez un *MARQUEUR DE SANG* pour chaque *MARQUEUR DE SANG* utilisé pour alimenter ce sort (jusqu'à un maximum de deux).

117. *ÉLITE* uniquement, Lust

Warband uniquement.

Appel de la chair 15 ducats
118. Utiliser ce sort *GÆTIC* (2) met fin à l'activation du personnage qui l'utilise.

119. Le personnage que l'ennemi active ensuite ce tour-ci doit prendre son mouvement comme première *ACTION* et se déplacer aussi directement que possible vers l'utilisateur de ce pouvoir à travers tout terrain praticable, y compris les terrains dangereux, en sautant, etc., en subissant les dégâts applicables sur son chemin.

120. Il peut alors agir normalement mais ne peut pas cibler l'utilisateur de ce sort pendant cette activation avec des attaques à distance ou au corps à corps.

121. Préteur ou sorcier uniquement, Lust Warband uniquement.

Fierté

Fier défi 15 Ducats

122. La bande de guerre avec ce modèle réussit automatiquement lorsqu'elle doit effectuer des tests de moral, tant que ce modèle reste sur le champ de bataille.

123. ÉLITE uniquement, Pride Warband uniquement.

Trop fier pour tomber 10 ducats

124. L'utilisation de ce sort

GÆTIC (2) permet à la figurine d'annuler un état de mise à terre ou d'ignorer toute blessure (mais pas le *BLOODF MARKER*), attaque ou pouvoir qui aurait provoqué la mise à terre de la figurine.

125. Notez que si une figurine *DUR À CUIRE* subit un résultat Hors de combat, qui est ensuite converti en mise à terre, ce pouvoir peut être utilisé, mais la capacité *DUR À CUIRE* est considérée comme ayant été utilisée.

126. Préteur ou sorcier uniquement, groupe de guerre Pride uniquement.

Lumière de l'étoile du matin 15 ducats

127. En utilisant ce sort *GÆTIC* (2), vous touchez tout ennemi que la figurine voit à 24" ou moins.

128. La cible doit immédiatement lancer le dé sur le Tableau des Blessures.

129. Si cela ne la met pas Hors de Combat, la cible est repoussée de 1D6" directement loin de l'utilisateur de ce pouvoir si elle se trouve sur un socle de 32 mm ou moins.

130. Si elle touche une autre figurine ou un objet solide, elle s'arrête.

131. Elle s'arrête également si elle doit entrer dans un Terrain Infranchissable ou si elle doit être

poussée hors du champ de bataille.
132. Préteur ou sorcier uniquement, groupe de guerre Pride uniquement.

Paresseux

Esprit Morphéen 5 ducats

133. *L'esprit de cette créature démoniaque déforme le flux du temps afin qu'elle puisse prendre tout le temps qu'elle souhaite pour décider de ses actions.* Lorsque cette figurine effectue une ACTION, ou que son attaque provoque un jet de Blessure, elle peut choisir d'attendre que le jet soit effectué pour le modifier avec des MARQUEURS (SANG ou BÉNÉDICTION).

134. S'il choisit de le faire, l'adversaire indique s'il appliquera ou non des MARQUEURS et combien.

135. Après avoir vu le résultat du jet, la figurine peut choisir d'appliquer des MARQUEURS si elle le souhaite, y compris pour déclencher un BAIN DE SANG.

136. Lancez des dés supplémentaires et modifiez le résultat.

137. Préteur ou sorcier uniquement, bande de paresseux uniquement.

Charme d'Acédie 10 ducats

138. *La grande aversion à l'effort possédée par ce guerrier infernal s'infiltre dans les créatures proches*

ou dans la Création elle-même, les forçant à se plier à sa volonté et évitant ainsi à la créature démoniaque d'avoir à lutter pour atteindre ses objectifs. Ce sort GOETIC (1) peut être lancé juste avant que le personnage qui le lance n'entreprene une ACTION impliquant n'importe quel personnage, ami ou ennemi (y compris le personnage lui-même et couvrant ainsi les courses, l'escalade, le saut, etc.).

139. La cible cesse toute résistance ou tension potentielle, ne voyant aucun intérêt à un tel effort, ce qui fait que l'ACTION réussit automatiquement sans lancer de dés.

140. ÉLITE uniquement, Sloth Warband uniquement.

Dæmonium Meridianum
20 ducats

141. *Il est presque impossible d'approcher ce guerrier infernal avec énergie ou enthousiasme.* Pour tout modèle ennemi, une zone de 6" autour de ce modèle est considérée comme un terrain difficile.

ÉLITE uniquement, Sloth Warband uniquement, LIMITÉ :
1

Gourmandise

Le ventre de la bête 5 ducats

142. *Cette créature est connue pour se repaître de vastes monticules de chair avant de quitter l'Enfer.*

143. *Elle vomit ensuite le contenu partiellement digéré de son vaste intestin avant la bataille.*

144. *Les Yoke Fiends se gavent de cette chair des damnés avant de partir en guerre, apaisant ainsi leur soif de sang pendant la bataille. Tous les Yoke Fiends de la bande ignorent la règle de la haine.*

Sorcier ou Préteur uniquement, bande de Glotonnerie uniquement

Gourmandise insouciante 10 ducats

145. *Cette malédiction rend sa cible folle avec une faim surnaturelle, la rendant insensible à tout danger alors qu'elle cherche à consommer toute matière que son esprit manipulé perçoit comme comestible. Ce sort GETIC (2) peut être lancé sur n'importe quel ennemi qui n'a pas encore été activé au cours de la bataille.*

146. Choisissez n'importe quel objet d'équipement (c'est-à-dire pas une arme ou une armure) que

porte le personnage.

147. Cet objet est défaussé pendant toute la durée de la bataille car le personnage l'a mâché, le rendant temporairement inutilisable.

ÉLITE uniquement, groupe de guerre Gluttony uniquement, LIMITÉ : 1

Mangeur de chair 25 ducats

148. *Une faim surnaturelle pour la chair hante cette créature.*

149. *Chaque fois que le sang d'une créature mortelle est versé, cette entité démoniaque peut le consommer à travers des larmes dans la réalité, pour se gaver de viscères et de tripes. Lorsqu'une figurine sans le mot-clé DEMONIC ou Graal Noir subit un ou plusieurs BLOOD MARKERS en combat au corps à corps contre cette figurine, vous pouvez retirer ces marqueurs et soigner un nombre égal de BLOOD MARKERS de cette figurine.*

150. Cette figurine peut charger et engager des figurines amies en combat au corps à corps.

Préteur ou sorcier uniquement, groupe de guerre Gluttony uniquement, LIMITÉ : 1

NOBLES DE LA COUR

o-i Préteur (Coût : 115 ducats)

1. *Les préteurs sont des commandants et magistrats démoniaques qui siègent dans un petit coin du fief d'un puissant archidiable ou seigneur démon.*

2. *Chacun commande de petites cohortes à la demande de son suzerain, constituées parmi les habitants des domaines en perpétuel changement de l'Enfer. Les diables du joug se rassemblent à leur commandement et les chevaliers de l'Enfer, tenus à une obéissance aveugle, plient le genou devant ces commandants de terrain de l'Enfer.*

Nom	Préteur
Mouvement	8"/Vol
À distance	+3 dés
Mêlée	+3 dés
Armure	0
Base	50mm

Équipement

3. Le préteur peut être équipé

de toutes les armes, armures et équipements de l'armurerie de la cour.

Capacités

4. - Pouvoirs goétiques : vous pouvez acheter jusqu'à deux pouvoirs ou sorts **GOÉTIQUES** pour le préteur (ou un seul si vous commandez une bande de guerre de la colère).

5. - Coriace : la vitalité démoniaque du préteur le rend très difficile à tuer.

6. Il est soumis aux règles des créatures *Coriaces*.

7. - Fort : Le préteur possède une force surnaturelle et possède donc le mot-clé **FORT**.

8. - Horreur démoniaque : Le préteur provoque la **PEUR**.

Mots-clés

9. **DÉMONIQUE, ÉLITE, DUR, FORT, PEUR.**

o-1 Sorcier (Coût : 75 Ducats)

1. *Les sorciers se présentent sous de nombreuses formes et manipulent leur propre corps pour mieux lancer les puissants sorts dont ils sont chargés.*

2. *Certains ont de nombreux bras, d'autres plusieurs têtes ou d'innombrables altérations et améliorations terribles - certaines auto-administrées, d'autres par la force - basées sur les caprices de l'Archidiable et de sa cabale de Grands Sorciers qui dirigent leur stratégie Goétique.*

3. *Les pieds d'un sorcier ne touchent pas le sol - un écho lointain de son passé angélique - mais flottent à la place sur le No Man's Land, chantant l'évangile cruel de l'Enfer à mesure qu'ils avancent.*

Leur sombre sagesse et leur ruse les rendent tout aussi capables de diriger l'une des bandes de guerre de la Cour ou d'agir en tant que conseillers auprès de l'un des Préteurs alors qu'ils avancent dans les royaumes mortels.

Nom	Sorcier
Mouvement	6"/Vol
À distance	+1 dé
Mêlée	+1 dé
Armure	0
Base	50mm

Équipement

4. Le sorcier peut être équipé de n'importe quelle arme de mêlée, armure et équipement de l'armurerie de la cour.

Capacités

5. - Magie Goétique : Vous pouvez acheter jusqu'à trois sorts ou pouvoirs **GOÉTIQUE** pour le Sorcier et devez en acheter au moins un.

6. - Horreur démoniaque : Le Sorcier provoque la **PEUR**.

7. - Bénédiction de la Lune du Serpent : **GOÉTIQUE (2-6)** pouvoir : Avant qu'un jet de blessure ne soit effectué contre le Sorcier, vous pouvez utiliser ce pouvoir goétique pour déduire un de ce jet de blessure par deux **MARQUEURS DE SANG** utilisés.

Mots-clés

8. **LA COUR, DÉMONIAQUE, ÉLITE, PEUR.**

o-1 Chasseur de la Voie de la Main Gauche (Coût : 110 Ducats)

1. *Les chasseurs de la Cour du Serpent à Sept Têtes sont des adeptes de la Voie de la Main Gauche.*

Ils traquent les arrière-pays primordiaux de l'enfer, où ils chassent des bêtes terrifiantes et pratiquent des magies et des augures viles, utilisant les entrailles de leurs proies encore vivantes pour discerner les présages et les présages.

Nom	Chasseur
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+2 dés
Mêlée	+1 dé
Armure	0
Base	32mm

Équipement

2. Le Chasseur peut être équipé de n'importe quelle arme de mêlée, armure (mais pas d'armure infernale qui perturberait les pouvoirs du Chasseur) et équipement de l'Armerie de la Cour.

3. Le Chasseur porte toujours l'Arc de Léthé comme arme à distance et il ne peut pas échanger ou perdre cette arme.

4. Il utilise toujours l'une des armes du Chasseur.

Capacités

5. - Marcheur des Ombres : En utilisant *GŒTIC* (1), le Chasseur peut se retirer du combat au corps à corps sans qu'aucun de ses adversaires n'ait la possibilité de lancer des attaques contre lui.

6. - Voie de la Main Gauche : une fois par activation, dans le cadre de n'importe quel mouvement simple que le chasseur effectue pendant son activation (mouvement standard, retraite, charge, ruée, etc.), il peut utiliser un pouvoir *GŒTIC* (1) pour parcourir le chemin entre l'Enfer et la Création.

7. Le chasseur doit toucher un élément de terrain lorsqu'il utilise ce pouvoir.

8. Lorsqu'il le fait, il est immédiatement placé en contact avec n'importe quel autre élément de terrain sur le champ de bataille, y compris au-dessus ou à l'intérieur du terrain, si des positions légales existent.

9. Son mouvement continue alors normalement.

10. Toutes les règles de mouvement habituelles persistent pour ce mouvement (entrer ou sortir du combat au corps à corps, par exemple).

11. Le Chasseur peut faire cela plusieurs fois au cours de son

mouvement choisi, mais il doit payer le coût du *MARQUEUR DE SANG* pour chaque saut entre les éléments de terrain.

12. Si le Chasseur utilise cette capacité pendant une Charge, il n'a pas besoin de prendre le chemin le plus direct possible vers sa cible, mais il sélectionne toujours sa cible normalement (c'est-à-dire qu'il peut voir la cible lorsqu'il déclare une Charge).

13. - Cape de Bête Oracle : Une fois par tour, le Chasseur

peut utiliser ce *GŒTIC* (3) après qu'une blessure lui a été infligée pour annuler entièrement le résultat (et tout autre effet causé par l'événement déclencheur).

14. Les effets de l'événement déclencheur, comme les armes *BLAST* qui ciblaient à l'origine le Chasseur, affectent toujours les autres figurines normalement.

Mots-clés

15. *DÉMONIQUE, ÉLITE, INFILTRATEUR.*

o-3 Chevalier de l'Enfer (Coût : 100 Ducats)

1. *Les bataillons silencieux de l'Enfer, appelés à servir lorsque la Cour du Serpent à Sept Têtes cherche à s'amuser, sont composés de Chevaliers de l'Enfer.*

2. *Leurs bannières toujours enflammées flottent tandis qu'ils marchent vers la guerre, exécutant les ordres de leurs maîtres.*

Ce sont les bannières des Hauts Seigneurs de la Cour, des champions qui répondent aux mortels insensés osant défier les groupes de chasse de la noblesse du Serpent, qui se lancent dans des excursions de chasse au-delà de la Porte pour leur divertissement.

Nom	
Mouvement	
À distance	
Mêlée	
Armure	
Base	
Chevalier de l'enfer	
6"/Infanterie	
+0 dés	
+2 dés	
-2	
40mm	

Équipement

3. Les Chevaliers de l'Enfer sont toujours équipés d'une armure de fer infernale qui est incluse dans leur prix.

4. Cette armure ne peut jamais

être retirée.

5. Les Chevaliers de l'Enfer peuvent être équipés de n'importe quelle arme et équipement de l'Armurerie de la Cour.

Capacités

6. - Fort : Les Chevaliers de l'Enfer ignorent l'effet du mot-clé **LOURD** sur toute arme qu'ils manient.

7. - Magie du sang : avant de lancer une blessure causée par une attaque au corps à corps ou à distance du Chevalier de l'Enfer, il peut utiliser ce pouvoir **GÖETIC(1)** pour lancer cette blessure avec +1 DÉS.

8. Lorsque ce pouvoir est utilisé sur une blessure causée par une arme **BLAST**, il s'applique à toutes les blessures causées par cette attaque **ACTION**.

9. - Pouvoirs goétiques : vous pouvez acheter un pouvoir/sort **GOÉTIQUE** pour le Chevalier de l'Enfer.

10. L'Armure de Fer Infernale ne compte pas dans cette limite.

Mots-clés

DÉMONIQUE, FORT, ÉLITE

**ESCLAVES DE
GUERRE**

Yoke Fiend (Coût : 30 Ducats)

1. Un Yoke Fiend mesure entre 2,10 et 2,40 mètres de haut, avec des couches de graisse et de muscles tremblants marqués par leurs maîtres, sculptés par les couteaux des prêtres de l'enfer pour les marquer comme la propriété de démons plus grands.

2. Ils présentent des caractéristiques bestiales telles que des cornes et des sabots de bovins ou de chèvres, des membres semblables à ceux des singes avec des os extrêmement denses.

Ils détestent voir leur propre reflet, car au plus profond d'eux-mêmes, ils savent la beauté et la gloire qu'ils ont perdues pour toute l'éternité.

Nom	Yoke Fiend
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	+0 dés
Mêlée	+1 dés
Armure	0
Base	32mm

Équipement

3. Les démons du joug peuvent être équipés de n'importe quelle arme de mêlée, armure et équipement de l'Armurerie de la Cour.

4. Ils peuvent être équipés de n'importe quelle arme à distance

de l'Armurerie de la Cour coûtant 30 ducats ou moins.

Capacités

5. - Haine : Lorsqu'un démon du joug est activé, s'il y a une figurine ennemie sans le mot-clé GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE à moins de 12" qu'il peut voir, il doit effectuer une Charge contre la figurine ennemie la plus proche sans le mot-clé GRAAL NOIR ou DÉMONIAQUE comme première ACTION.

6. S'il commence son activation en position basse et que les conditions ci-dessus sont vraies, il doit rester debout puis charger, à moins qu'il ne puisse pas rester debout.

7. S'il commence son activation en combat au corps à corps, il ignore cette capacité.

8. - Tortionnaire : Le démon du joug peut effectuer des attaques de mêlée contre des figurines alliées à 1" ou moins qui n'ont pas le mot-clé DÉMONIQUE.

9. Ce faisant, il ne peut effectuer qu'une seule attaque.

Mots-clés

10. DÉMONIAQUE.

Misérable (Coût : 20 Ducats)

1. (Votre bande de guerre peut inclure n'importe quel nombre de misérables à condition qu'ils soient dépassés en nombre par des modèles avec le mot-clé DÉMONIAQUE.) Ces âmes malheureuses ne possèdent pas une goutte de sang démoniaque.

2. Elles servent de troupes de choc jetables ou sont utilisées comme sujets de torture pour alimenter la magie goétique des sorciers et autres utilisateurs des arts sombres.

3. Capturées lors d'une des chasses de la Cour, vendues aux diables dans les domaines hérétiques ou ayant le malheur de s'y être bêtement introduites dans les endroits où les frontières du monde sont minces, leur esprit est marqué par l'horreur de la damnation qu'elles ont vécue de leur vivant.

4. Prêtes à tout pour échapper à leur sort mille fois pire que la mort, elles s'accrochent à la plus fine des pailles.

Si un misérable vient à bout d'un puissant adversaire, la Loi de l'Enfer est claire : le mortel retrouvera sa liberté, en mémoire et en l'honneur de la Première Rébellion où il y eut la guerre au Ciel et où le sang des anges peignit le firmament en rouge.

Nom	Misérable
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	-1 dé
Mêlée	-1 dé
Armure	0
Base	25mm

Équipement

5. Les Misérables peuvent être équipés de n'importe quelle arme de mêlée, armure et équipement de l'Armerie de la Cour.

6. Aucune de leurs armes, armures ou équipements ne peut coûter plus de 10 ducats chacun.

7. Ils doivent être équipés d'au moins une arme.

Capacités

8. - Loi de l'Enfer : si un misérable parvient à mettre hors de combat une figurine ÉLITE ennemie ou accomplit un acte glorieux, il récupère sa liberté et est immédiatement retiré de la bataille (et de votre bande) de manière permanente.

9. Cela ne compte pas comme une perte, mais la taille totale de votre bande pour cette bataille est réduite d'un point de vue moral.

Mots-clés

10. \-

o-3 Criquet des Fosses (Coût : 90 Ducats)

1. *Les criquets des Fosses sont des créatures terrifiantes, ailées et blindées, de la taille d'un cheval, au visage tordu ressemblant à celui des humains.*

Ils se battent avec des lames tranchantes attachées à leurs membres et avec des dards empoisonnés.

Nom	
Mouvement	
À distance	
Mêlée	
Armure	
Base	
Criquet des Fosses	
8"/Vol	
+0 dés	
+2 dés	
-2	
30 x 60 mm	

Équipement

2. Un Criquet des Fosses porte une armure renforcée, comme le montre son profil ci-dessus.
3. Il ne peut pas avoir d'autres armures, armes et équipements, à

l'exception de la Couronne des flammes infernales.

4. Il ne subit pas de pénalités lorsqu'il combat sans armes.

Capacités

5. - Attaque en essaim : lorsque le Criquet des Fosses effectue une attaque au corps à corps, il peut effectuer une attaque supplémentaire avec son dard s'il a chargé pendant cette activation.

6. Les Criquets des Fosses ne subissent aucune pénalité lorsqu'ils combattent sans armes, ni aucune pénalité ou restriction lorsqu'ils effectuent des attaques à main levée avec leur dard.

7. La première attaque effectuée par un Criquet des Fosses a le mot-clé *SHRAPNEL* et provoque donc un *MARQUEUR DE SANG* supplémentaire.

8. - Horreur démoniaque : Un criquet des Fosses provoque de la *PEUR*.

Mots-clés

9. *DÉMONIQUE, PEUR.*

o-1 Saint Profané (Coût : 145 Ducats)

I.

Les Saints Profanés sont les biens les plus précieux des Seigneurs de l'Enfer : des hommes et des femmes autrefois destinés à devenir des saints, de grands prophètes ou des saints selon le plan de Dieu, mais qui ont été égarés et sont tombés en disgrâce.

Nom	Saint profané
Mouvement	6"/Infanterie
À distance	N/A
Mêlée	+3 dés
Armure	-3
Base	60 mm

Équipement

2. Le Saint Profané est enfermé dans une Armure de Cocytus quasiment imprenable, comme le montre le profil ci-dessus.
3. Cette armure ne peut être ni retirée ni perdue.
4. Le Saint Profané possède trois bras fonctionnels.
5. Il peut porter jusqu'à trois armes de mêlée, dont une seule peut être une arme à deux mains.
6. Lorsque le Saint Profané effectue une attaque de mêlée, il peut effectuer une attaque **ACTIONS** avec chaque bras.
7. Il ne subit pas de pénalités de main secondaire.
8. Le Saint Profané peut être équipé de n'importe quelle arme de mêlée de l'Armurerie de la Cour.

Capacités

9. - Dur : les Saints Profanés sont des créations blasphematoires dotées d'une vitalité surnaturelle et sont soumis aux règles des créatures **DUR**.
10. - Horreur démoniaque : Le Saint Profané est une création blasphematoire de l'Enfer et provoque la **PEUR**.
11. - Fort : Le Saint Profané possède une force surnaturelle et a donc le mot-clé **FORT**.
12. - Aura démoniaque : Selon le péché capital auquel la bande de guerre est vouée, le Saint Profané possède l'une des auras suivantes :
 - Aura de Paresse : les modèles ennemis à 8" ou moins du Saint traitent les résultats de Coup mineur comme des résultats de Mise à terre.
13. Cela affecte les modèles qui traitent normalement les résultats de Mise à terre comme des résultats de Coup mineur (comme les modèles portant une Machine Armure).
14. - Aura d'envie : les modèles ennemis à 12" du Saint ne peuvent pas charger les modèles ennemis qui sont déjà engagés dans un combat au corps à corps avec l'un de leurs alliés.
15. - Aura de fierté : lorsque le Saint Profané termine son activation, tous les modèles

ennemis à 8" de lui subissent un **MARQUEUR DE SANG** à cause de la lumière de l'Étoile du matin que le Saint émet.

16. - Aura de colère : tous les modèles alliés à 8" ou moins du Saint (y compris le Saint) lancent des attaques de mêlée et se précipitent avec +1 DÉ.

17. - Aura de Luxure : Les figurines ennemis à 6" ou moins du Saint Profané (à moins qu'elles n'aient le mot-clé **GRAAL NOIR**) ne tirent aucun avantage de l'armure qu'elles portent, car elles sont nues devant la Tête de Serpent de Luxure dans la dimension infernale que le Saint projette tout autour d'elle.

18. Cela inclut des effets supplémentaires, comme la capacité de la Machine Armure à réduire les résultats de Mise à

terre en résultats de Coup mineur, mais pas les pénalités ou les effets neutres (comme la pénalité de Charge ou l'ajustement de la taille de base).

19. Remarque : les boucliers et armures d'Icône sacrée, les armures de Fer infernales ou les armures similaires qui accordent toujours une sauvegarde d'armure ne sont pas affectées par l'Aura de Luxure.

20. - Aura de Famine (Gloutonnerie) : Les figurines ennemis à 8" ou moins du Saint Profané (à moins qu'elles n'aient le mot-clé **GRAAL NOIR** ou **ARTIFICIEL**) lancent **ACTIONS** avec -1 DÉ.

Mots-clés

21. **DÉMONIQUE, PEUR, DUR, FORT.**

Les Psaumes de l'Arsenal

Sauf indication contraire dans les règles, chaque guerrier de votre bande de guerre dispose des options suivantes pour les armes à distance : - Une arme à distance à deux mains OU - Jusqu'à deux armes à distance à une main. Ils ont également les options suivantes pour les armes de mêlée : - Une arme de mêlée à deux mains OU - Jusqu'à deux armes de mêlée à une main. Toutes les entrées d'armes indiquent clairement si vous avez besoin d'une ou deux mains pour utiliser efficacement l'arme donnée. Sauf indication contraire dans la caractéristique Portée, une arme à distance ne peut pas être utilisée en combat au corps à corps. À moins qu'elles ne puissent être utilisées au corps à corps, les armes à distance n'utilisent aucune des deux mains en combat au corps à corps (ce qui laisse les deux mains libres pour les armes de corps à corps). Elles comptent toujours comme des armes à distance pour déterminer le nombre d'armes à distance ou de corps à corps qu'une figurine peut porter. - Chaque modèle peut porter une seule armure et porter un type de couvre-chef. - Chaque modèle peut transporter un type de grenade. - Un modèle peut avoir n'importe quel nombre d'éléments d'équipement, mais un seul de chaque type par modèle. Les pièces d'équipement ou d'armure suivantes peuvent être portées par les figurines comme indiqué dans les règles. Elles occupent l'une des mains de la figurine à tout moment, limitant ainsi les armes qu'elle peut utiliser en combat : - Un bouclier (le plus souvent un bouclier de tranchée) qui nécessite toujours une seule main pour être utilisé en combat au corps à corps et à distance et qui ne peut pas être échangé. - Un standard/bannière/drapeau qui prend toujours une main pour être utilisé en combat au corps à corps et à distance et qui ne peut pas être échangé. - Un instrument de musique qui prend toujours une main pour être utilisé en combat au corps à corps et à distance et qui ne peut pas être changé.

ARMES À DISTANCE



es armes des pages suivantes peuvent être utilisées pour effectuer une action d'attaque à distance.

1. Utilisez le Tableau de réussite des actions pour voir si l'attaque réussit comme expliqué dans les règles de combat.

2. Ajoutez le nombre de +/- DÉS comme indiqué par l'entrée des caractéristiques à distance pour la figurine dans l'armurerie de la bande de guerre concernée.

3. Remarque : les armes à distance ne peuvent pas être utilisées au corps à corps, sauf indication contraire, en indiquant la portée comme « Mêlée ».

PISTOLET/ REVOLVER

4. *Les pistolets sont disponibles dans une variété impressionnante, allant des revolvers aux pistolets semi-automatiques.*

5. *Les forges hérétiques produisent leurs propres armes de poing, souvent très élaborées.*

6. *Elles sont largement utilisées dans les combats rapprochés.*

Nom	Pistolet
Type	1 Main
À distance	12"/Mêlée
Modificateurs	-
Mots-clés	-

Règles : Un modèle armé d'un pistolet peut l'utiliser en combat au corps à corps ainsi qu'à distance (en utilisant la caractéristique à distance), y compris comme arme secondaire pour exécuter une attaque au corps à corps supplémentaire.

PISTOLET AUTOMATIQUE

7. *Les pistolets automatiques sont des symboles de prestige en raison de leur rareté et de leur prix.*

8. *Ce sont d'excellentes armes pour prendre d'assaut les tranchées ou se battre au corps à corps.*

9. *Ils ont une cadence de tir élevée, mais ils peuvent être difficiles à contrôler, même pour les meilleurs.*

10. *tireurs d'élite car ils n'ont généralement pas de crosse.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Pistolet automatique
1 Main
12"/Mêlée
-1D aux blessures
2 attaques
ASSAUT

Règles : Un modèle armé d'un pistolet automatique peut l'utiliser en combat au corps à corps ainsi qu'en combat à distance (en utilisant la caractéristique de combat à distance), y compris comme arme secondaire pour exécuter une attaque au corps à corps supplémentaire.

11. Vous pouvez effectuer deux *ACTIONS d'attaque* avec le pistolet automatique au lieu d'un seul s'il est utilisé comme arme à distance.

12. Ils peuvent être contre la même cible ou deux cibles différentes.

FUSIL À VERROU

13. *Le cheval de bataille de la Grande Guerre.*

Robuste, très fiable et raisonnablement précis, il n'est pas surprenant que la plupart des fantassins de la Grande Guerre portent ce classique du champ de bataille.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés

FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE

14. *Les fusils semi-automatiques seraient une invention de Marbas, le Diable qui détient une grande sagesse et une grande connaissance des arts mécaniques.*

Ils sont excellents à longue portée et en assaut, alliant précision et cadence de tir élevée, bien qu'ils aient tendance à s'enrayer.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil semi-automatique
à 2 mains
24"
-
ASSAULT

FUSIL AUTOMATIQUE

15. *Une merveille d'ingénierie moderne, dont il n'existe que quelques prototypes.*

16. *Elle possède une cadence de tir élevée et peut être rechargeée rapidement.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil automatique
à 2 mains
24"
2 attaques
ASSAUT

Règles : Un personnage armé d'un fusil automatique peut effectuer deux attaques *ACTIONS* au lieu d'une.

17. Les deux attaques doivent être dirigées contre la même cible.

JEZZAIL

18. Ces armes longues sont de loin les armes les plus courantes portées par les soldats du Sultanat du Grand Mur de Fer.

Leurs canons sont lisses, ce qui limite leur portée précise, mais cela est largement compensé par le fait qu'ils peuvent être chargés avec différents types de munitions alchimiques fabriquées par les alchimistes jabiréens.

Nom	Jezzail
Type	à 2 mains
Portée	18"
Modificateurs	-
Mots-clés	-

FUSIL DE CHASSE

19. Fusil à pompe à canon court chargé de six cartouches contenant

des chevrotines ou trempées à l'antimoine, le fusil de combat est idéal pour les combats à courte portée, le nettoyage des tranchées et l'élimination de l'infanterie légèrement blindée.

20. Souvent doté d'une crosse en noyer ou autre bois rare, il est de coutume pour les troupes de décorer ces armes de sculptures et d'inscriptions.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil de chasse
à 2 mains
12"
+1D pour toucher
-
-

Règles : En raison de sa grande précision, ajoutez +1 DÉS à tous les jets pour toucher et ignorez la pénalité aux jets pour toucher lors d'une attaque à longue portée.

21. Cependant, les blessures sont lancées avec -1 DÉS à longue portée en raison de la faible puissance de pénétration.

FUSIL DE CHASSE AUTOMATIQUE

22. Ce fusil est équipé d'un chargeur automatique, une invention récente du corps d'ingénieurs prussiens de Königsberg.

23. Il est idéal pour le combat rapproché grâce à sa puissance et sa précision élevées.

24. La technologie n'est cependant pas au point et conduit parfois à des ratés et à des bourrages.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil de chasse automatique
2 Mains
12"
+1D pour toucher

ASSAUT

Règles : En raison de sa grande précision, ajoutez +1 DÉS à tous les jets pour toucher et ignorez la pénalité aux jets pour toucher lors d'une attaque à longue portée.

25. Cependant, les blessures sont lancées avec -1 DÉS à longue portée en raison de la faible puissance de pénétration.

FUSIL DE CHASSE LOURD

26. Principalement utilisé par l'infanterie lourde mécanisée, ce fusil de chasse massif de calibre 8 est utilisé pour abattre des adversaires extrêmement puissants et imposants à courte portée.

27. Il est connu sous le nom de « tueur de loups » à New Antioch car c'est l'arme privilégiée par les

soldats du Duc pour abattre les bêtes d'assaut des loups de guerre hérétiques.

28. Les fusils de chasse lourds utilisent des grenailles en alliage de tungstène et d'orichalque, ce qui explique leur énorme pouvoir d'arrêt à courte portée.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil de chasse lourd
2 Mains
12"
+1D aux attaques
+2D aux blessures à courte portée

LOURD

Règles : Cette arme lance des attaques avec +1 DÉS et lance des blessures à courte portée avec +2 DÉS.

PISTOLET MITRAILLEUR

29. Le pistolet mitrailleur (ou SMG) est une arme à feu entièrement automatique, qui troque une puissance de pénétration et une portée inférieures contre une cadence de tir bien plus élevée.

30. Idéal pour les combats à courte portée, il est très recherché par les bandes de guerre malgré sa rareté et son coût élevé.

Nom	SMG
Type	à 2 mains
Portée	16"
Modificateurs	2 attaques
Mots-clés	ASSAUT

Règles : Possibilité de réaliser deux **ACTIONS** d'attaque au lieu d'une.

31. Celles-ci peuvent être dirigées contre une seule cible ou deux cibles distinctes.

MOUSQUET

32. *Arme primitive d'une époque révolue, le mousquet est un fusil long à canon lisse qui tire des balles de plomb.*

33. *Il est encore largement utilisé en raison de sa construction simple et de son prix bas.*

Nom	Mousquet
Type	à 2 mains
Portée	18"
Modificateurs	-1D Blessure
Mots-clés	-

Règles : En raison de sa faible puissance, ajoutez -1 DÉS pour tous les jets de tableau des blessures avec le mousquet.

PISTOLET SILENCIEUX

34. *Une arme de poing sophistiquée en orichalque ou autre métal sacré, ou en fer infernal extrait des prisons de l'enfer pour étouffer les gémissements des damnés.*

35. *Elle est pratiquement silencieuse et est excellente pour les embuscades ou pour tirer à couvert.*

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	

Pistolet silencieux

1 Main	
12"/Mêlée	
+1D pour toucher	
à couvert	
ASSAUT	

Règles : Un modèle armé d'un pistolet silencieux peut l'utiliser en combat au corps à corps ainsi qu'à distance (en utilisant la caractéristique à distance), y compris comme arme secondaire pour exécuter une attaque au corps à corps supplémentaire.

36. Ajoutez +1 DÉS à les jets de touche sont effectués s'ils sont tirés derrière des obstacles de terrain.

FUSIL DE PRÉCISION

37. *Un fusil de précision est un fusil de précision à longue portée, largement utilisé dans les tranchées pour éliminer des cibles de grande valeur telles que des officiers, des sapeurs et des artilleurs.*

38. *Chers et rares, ils sont généralement donnés aux meilleurs tireurs d'élite et tireurs d'élite la bande de guerre.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fusil de précision
2 Mains
48"
+1D pour toucher
RISQUÉ
CRITIQUE

Règles : Cette arme lance des attaques avec *+1 DÉ*.

39. Sur un jet d'attaque critique, cette arme ignore l'armure.
 40. Si cette figurine est équipée d'une lunette, cette arme ignore la pénalité de longue portée.

GRENADES

41. *Les grenades ou bombes à main sont un élément essentiel de la guerre des tranchées.*
 42. *Les grenades peuvent tuer l'ennemi sous terre ou à couvert.*
 43. *Elles peuvent également forcer l'ennemi à se déplacer à découvert, offrant ainsi des cibles aux tirs de fusils et de mitrailleuses.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Grenade
GRENADE
8"
-
ASSAUT
SHRAPNEL
EXPLOSION 2"

Règles : Les grenades ont *EXPLOSION 2"* -- tous les modèles à *2"* d'un modèle sont touchés mais les modèles autres que la cible d'origine lancent des Blessures avec *-1 DÉ*.

GRENADES INCENDIAIRES

44. *Les grenades incendiaires peuvent enflammer leur cible avec du soufre, du phosphore ou du gaz inflammable capturé dans le lac de feu du 7e cercle de l'enfer.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Grenade incendiaire
GRENADE
8"
-
ASSAUT
FEU

Règles : Les grenades incendiaires

infligent +1 MARQUEUR DE SANG en cas de coup grâce à leur mot-clé FEU.

45. Les grenades incendiaires ignorent l'armure en cas de coup critique (12+ pour toucher).

GRENADES À GAZ

46. *Les grenades à gaz sont des armes insidieuses qui attaquent les poumons et autres organes internes avec des fumées nocives.*

47. *Les alchimistes diaboliques du 5e cercle sont particulièrement habiles dans la création de ces armes diaboliques et détestées.*

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Grenade à gaz	
GRENADE	
8"	
-1D Blessure	
ASSAUT	
GAZ	
EXPLOSION 3"	

Règles : Les grenades à gaz ignorent toutes les pénalités de couverture et d'armure, mais infligent des blessures avec -1 DÉS.

48. Elles ont **BLAST 3"** -- elles touchent tous les modèles à 3" d'une cible qu'elles touchent.

LANCE-GRENADES

49. *Modifications des grands*

fusils de siège conçues pour lancer des grenades sur de longues distances.

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Lance-grenades	
à 2 mains	
36"	
Ignore la couverture	
SHRAPNEL	
LOURD	
EXPLOSION 3"	

Règles : ignore toutes les pénalités de couverture.

50. Cette arme a un rayon d'**EXPLOSION** de 3" -- tous les modèles dans cette portée sont touchés.

CHARGE DE SACOCHE

51. *Explosifs de champ de bataille conçus pour briser les fortifications ennemis et pour briser même les armures les plus résistantes.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Charge de sacoche
GRENADE 6"
+1D Blessure
ignore l'armure
LOURDE
EXPLOSION 3
CONSOMMABLE

Règles : Vous pouvez viser avec la Charge Sacoche soit un point de 1 mm x 1 mm au sol, soit une figurine ennemie à portée.

52. Ensuite, effectuez une Attaque à Distance **ACTION**.

53. Si le jet échoue (c'est-à-dire que vous obtenez 6 ou moins), la bombe atterrit à 1" de son emplacement prévu, multiplié par le nombre représentant le degré d'échec (par exemple, si vous obtenez 5, le tir de bombardement atterrit à 2" de distance, car $7-5=2$).

54. La direction est décidée par votre adversaire.

55. Une Charge Sacoche ajoute +1 DÉ aux jets de blessure.

56. De plus, si la Charge Sacoche atterrit directement sur une figurine, elle ignore l'armure de cette figurine.

COCKTAIL MOLOTOV
57. Développée sur la frontière de bataille désespérée finlandaise

contre les démons de glace, cette arme improvisée se compose d'une bouteille en verre contenant une substance inflammable comme de l'essence, de l'alcool ou un mélange semblable au napalm ainsi qu'une source d'inflammation.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Cocktail Molotov
6"
-1D pour blessure
FEU

ASSAUT

Règles : -1 DÉS sur les jets de blessures.

58. Les cocktails Molotov ignorent toutes les pénalités liées au terrain/à la couverture, ainsi que toutes les armures sur un jet d'attaque critique.

FUSIL ANTI-MATÉRIEL

59. D'enormes fusils longs conçus pour détruire des cibles, des véhicules et des points forts lourdement blindés.

60. Avec le puissant blindage dont disposaient les armées de la Grande Guerre, ces armes terrifiantes sont très demandées.

61. Leur inconvénient est leur poids énorme et leur recul terrifiant, et elles sont donc le plus souvent utilisées par les

Communiants ou les Oints qui possèdent la force surnaturelle pour manier de telles armes.

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Fusil anti-matériel	
à 2 mains	
36"	
+1D pour blessure	
LOURDE	
CRITIQUE	

Règles : Ignore l'armure.

62. Ajoutez +1 DÉS lors du jet sur le tableau des blessures.

MITRAILLEUSE

63. Les mitrailleuses sont des armes à feu automatiques mortelles, capables de détruire des rangs entiers d'infanterie à distance.

64. La cadence de tir dépend du système de verrouillage utilisé, mais elle est en moyenne de 500 coups par minute.

Nom	Mitrailleuse
Type	à 2 mains
Portée	36"
Modificateurs	3 attaques
Mots-clés	LOURDE

Règles : Les mitrailleuses peuvent effectuer trois actions d'attaque au lieu d'une.

65. Elles peuvent cibler des figurines différentes à chaque

attaque, tant que toutes les cibles sont à 6" les unes des autres.

66. Après avoir subi les trois attaques, l'activation de la figurine est terminée, quelles que soient les **ACTIONS** restantes que la figurine pourrait avoir.

LANCE-FLAMMES

67. Un lance-flammes est une arme terrifiante capable de projeter de grands jets de feu et de liquides inflammables à distance.

68. Il est idéal pour nettoyer les bunkers, les tranchées et autres fortifications, tuant de la manière la plus horrible.

69. Par conséquent, il est grandement apprécié par les forces hérétiques.

Nom	Lance-flammes
Type	à 2 mains
Portée	8"
Modificateurs	-1D Blessures
Mots-clés	Ignore l'armure FEU

Règles : Un lance-flammes touche automatiquement une figurine à portée avec son attaque **ACTION**.

70. Ignore l'armure.

71. Les blessures causées par un lance-flammes sont lancées avec un -1 DÉ supplémentaire.

72. Il possède également le mot-clé **FEU**, il inflige donc un **MARQUEUR DE SANG** supplémentaire de +1 sur les ennemis qu'il touche, même si aucun autre dégât n'est infligé.

LANCE-FLAMMES LOURD

73. Ces lance-flammes massifs sont normalement montés sur des véhicules blindés, mais ceux qui possèdent une force surnaturelle peuvent les utiliser comme armes d'infanterie.

Nom

Type

Portée

Modificateurs

Mots-clés

Lance-flammes lourd

à 2 mains

10"

Ignore l'armure

LOURD

FEU

Règles : Touche automatiquement jusqu'à deux figurines à portée avec une action d'attaque tant qu'elles sont à 6" l'une de l'autre et à portée du lance-flammes lourd.

74. Ignore l'armure.

75. Il a également le mot-clé **FEU**, donc il cause un +1 **MARQUEUR DE SANG** supplémentaire sur les ennemis qu'il touche, même si aucun autre dégât n'est causé..

ARMES DE MÊLÉE



outes ces armes peuvent être utilisées par un personnage qui les porte pour effectuer une attaque au corps à corps

ACTION.

1. Lancez un dé sur le Tableau de réussite des actions pour voir si l'attaque réussit.
2. Ajoutez le nombre de $+/-DÉS$ comme indiqué par l'entrée des caractéristiques de mêlée pour le personnage dans la liste de la bande de guerre concernée.

SANS ARME

3. *Combattre sans armes pendant la Grande Guerre est presque suicidaire, mais certaines troupes ne portent pas d'armes de mêlée ou ont perdu leurs armes dans le feu de la bataille.*
4. *Dans de tels cas, un guerrier est obligé de se défendre à coups de poing, de pied et de dents nues.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Sans arme
Spécial
Mêlée
-ID pour toucher/blessures

Règles : Les figurines subissent -1 DÉS lorsqu'elles combattent sans armes, à la fois pour voir si l'attaque touche et lors du test du tableau des blessures.

5. Notez que vous ne pouvez jamais combattre avec une arme sans armes comme arme secondaire pour obtenir une attaque supplémentaire au corps à corps.
6. Ces règles couvrent simplement tous les cas où la figurine combat sans armes et n'a aucune autre action de mêlée dans son profil.

COUTEAU/DAGUE

7. *Pratiquement tous les soldats portent un couteau de tranchée, une dague ou un autre type de lame pour les combats rapprochés.*
8. *Il n'a peut-être pas la puissance dévastatrice d'un grand maillet ou d'autres armes de mêlée plus lourdes, mais cette humble arme a coûté d'innombrables vies pendant la Grande Guerre.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Couteau/Dague
1 Main
Mêlée
-1D pour toucher
-

Règles : Ajoutez -1 DÉ à chaque fois que vous utilisez un couteau pour voir si l'attaque touche.

MASSUE DES TRANCHÉES

9. *Les massues de tranchées sont l'une des armes les plus courantes de la Grande Guerre, car les combats au corps à corps sont fréquents et brutaux.*

10. *Généralement fabriquées en bois avec une pointe en métal en fer, en plomb ou en acier, les massues de tranchées comportent souvent des pointes et des clous.*

La plupart des modèles ont des pointes forme de cordon ou de lanière de cuir à l'extrémité pour enruler autour du poignet de l'utilisateur.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Massue de tranchées
1 Main
Mêlée
-
-

ÉPÉE/HACHE

ii. *En raison des traditions martiales de nombreuses nations fières et des progrès réalisés dans la technologie des armures, les épées et les haches sont extrêmement populaires, en particulier parmi les unités d'élite et les officiers. Elles sont extrêmement utiles pour achever les adversaires à terre et provoquer des blessures abondamment saignantes.*

Nom	Épée/Hache
Type	1 Main
Portée	Mêlée
Modificateurs	-
Mots-clés	CRITIQUE

BAÏONNETTE

12. *Les baïonnettes sont des lames en forme de pointes ou de poignards qui peuvent être fixées à la pointe d'une arme à feu et utilisées au corps à corps.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Baïonnette
2 Mains
Mêlée
-
ENCOMBRANT

Règles : Les baïonnettes ne peuvent être fixées qu'aux armes équipées d'un « anneau pour baïonnette » (indiqué dans l'armurerie de chaque groupe de guerre).

13. Elles ne comptent pas dans le nombre maximum d'armes de mêlée qu'une figurine peut porter.

COUTEAU SACRIFICIEL

14. *Des lames terrifiantes bénies par la main d'un diable plus grand que lui, ces couteaux sont utilisés dans les rituels hérétiques pour sacrifier des captifs aux puissances obscures de l'enfer.*

15. *Il leur suffit de toucher leurs adversaires pour provoquer une douleur indescriptible et même la plus légère blessure s'avère souvent mortelle par la seule agonie.*

16. *Ils sont dangereux même pour leurs porteurs, car la plus petite égratignure blesse aussi bien un ami qu'un ennemi.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Couteau sacrificiel
1 Main
Mêlée
+2 sur les résultats des blessures

RISQUÉ

Règles : Le Couteau sacrificiel ajoute +2 à tous les jets du Tableau des blessures.

17. Par exemple, un jet de 7 sur le Tableau des blessures devient 9 lors de l'utilisation du Couteau sacrificiel.

BÂTON BLASPHÉMATOIRE

Fabriqué en moquerie du bâton porté par le prophète Aaron, le moindre contact de ce bâton maléfique provoque une agonie inimaginable en raison du feu de l'enfer qu'il produit.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Bâton blasphématoire
1 Main
Mêlée
-
FEU
CRITIQUE

LAME DE L'ENFER

18. *Fabriquée à partir de minerai de fer provenant des mines de Dis en Inferno, cette arme brûle avec les feux inextinguibles de l'Enfer.*

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Lame de l'Enfer	
à 2 mains	
Mêlée	
+1D Blessures	
FEU	

Règles : La Lame de l'Enfer a +1 DÉS lorsqu'elle lance un jet de dés pour les blessures.

19. Elle a également le mot-clé **FEU**, ce qui lui permet d'infliger un **MARQUEUR DE SANG** supplémentaire de +1 sur les ennemis qu'elle touche.

GRIFFES DU TARTARE

20. *Fabriquées à partir de mains coupées de Malebranche, les Griffes du Tartare sont accordées par les Archi-Diables uniquement à ceux dont le cœur est noirci par le péché de Colère.*

Nom	
Type	
Portée	
Modificateurs	
Mots-clés	
Griffes du Tartare	
à Mains	
Mêlée	
-	
-	

Règles : Les Griffes du Tartare sont toujours livrées par paire et ne permettent pas l'utilisation d'autres armes de mêlée.

21. Vous pouvez effectuer deux **ACTIONS** d'Attaque avec les Griffes sans les habituels -1 DÉS pour la seconde attaque.

22. Si l'adversaire est mis à terre ou hors de combat avec les Griffes, vous pouvez immédiatement déplacer la figurine jusqu'à 3".

23. Si le mouvement vous met en contact avec une autre figurine ennemie, cela compte comme une charge et vous pouvez effectuer une seconde **ACTION** d'Attaque de mêlée avec les Griffes.

24. Vous ne pouvez effectuer ce mouvement de suivi qu'une fois par activation.

MARTEAU ANTICHAR

25. *Une arme d'hast avec un explosif directionnel monté sur sa tête.*

26. *Elle est extrêmement efficace pour éliminer les cibles blindées,*

mais met son utilisateur en grand danger.

Nom	Nom
Type	Type
Portée	Portée
Modificateurs	Modificateurs
Mots-clés	Mots-clés
Marteau antichar	Arme d'hast
2 Mains	2 Mains
Mêlée	Mêlée
+1D aux blessures	-1D pour toucher
RISQUÉ	pour les chargeurs
CRITIQUE	ENCOMBRANT

Règles : Ignore les modificateurs d'armure et inflige des blessures avec +1 DÉS.

27. Si l'arme touche l'ennemi, le porteur subit également +1 **BLOOD MARKER**.

28. « Et voici que les cieux s'assombriront sous les ailes maléfiques des léviathans volants.

29. Leurs formes monstrueuses occultent le soleil, projetant une ombre annonciatrice d'un destin imminent.

30. D'en haut, ils descendent, déchaînant la terreur et la mort sur le monde.

» - Novæ Apocalypse 66:3

ARME D'HAST DE TRANCHÉE

31. Les piques de tranchée, les serpes, les lances et autres armes d'hast longues sont d'excellentes armes défensives, mais elles sont encombrantes et lourdes.

32. Elles sont souvent utilisées

pour faire face aux barbelés.

Nom	Nom
Type	Type
Portée	Portée
Modificateurs	Modificateurs
Mots-clés	Mots-clés
Arme d'hast	Arme d'hast
2 Mains	2 Mains
Mêlée	Mêlée
-1D pour toucher	-1D pour toucher
pour les chargeurs	pour les chargeurs
ENCOMBRANT	ENCOMBRANT

Règles : Les armes d'hast nécessitent deux mains pour être utilisées.

33. Les attaques de mêlée contre cette figurine sont effectuées avec -1 DÉ si la figurine attaquante a chargé ce tour-ci.

FLÉAU/FOUET DE COMBAT

34. Les fouets en métal de l'Église sont extrêmement efficaces pour inculquer la discipline dans les rangs des fidèles et tourmenter les hérétiques.

35. De nombreux démons aiment également utiliser ces armes en raison de la douleur atroce qu'elles infligent.

36. Ces armes sont extrêmement difficiles à esquiver.

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Fléau
1 Main
Mêlée
+1D pour toucher
-

Règles : Ajoutez +1 DÉS à leurs jets de touche.

37. Ce bonus ne s'applique pas si le personnage est utilisé comme arme secondaire.

ARME CONTONDANTE À DEUX MAINS

38. *Mauls, gourdins, masses...*
39. *ce sont des armes imposantes et encombrantes, souvent fabriquées en bois robuste avec une pointe en acier, en plomb ou en fer du Tartare.*
40. *Il faut une grande force pour se battre avec elles pendant un certain temps.*
41. *Elles sont particulièrement adaptées pour attaquer des cibles blindées.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Marteau à deux mains
2 Mains
Mêlée
+1 aux jets de blessure
LOURD

Règles : Lorsque vous utilisez cette arme, ajoutez +1 à tous les jets de blessure (exemple : un jet de 7 sur 2D6 devient 8).

GRANDE ÉPÉE/ HACHE

42. *Claymore, Zweihanders et même d'énormes haches de combat sont utilisées dans les tranchées lorsque les balles ne parviennent pas à arrêter des cibles rapides ou bien blindées.*
43. *Les coups de ces armes peuvent facilement couper des membres et des têtes.*

Nom
Type
Portée
Modificateurs
Mots-clés
Espadon/hache
2 Mains
Mêlée
+1D aux blessures
LOURDES
CRITIQUES

Règles : Lancez toutes les

blessures avec +1 DÉS.

MISÉRICORDE

44. *Le poignard de miséricorde est conçu pour mettre fin aux souffrances des ennemis en trouvant des failles dans l'armure : fentes pour les yeux, articulations du cou, etc.*

Nom	Misericordia
Type	1 Main
Portée	Mêlée
Modificateurs	Ignore l'armure
Mots-clés	-

Règles : Ignore l'armure des adversaires à terre..

ARMURE

Un modèle ne peut porter qu'une seule armure à la fois.

1. Les boucliers peuvent être combinés avec n'importe quelle armure, sauf indication contraire.

BOUCLIER DE TRANCHÉE

2. *Les boucliers utilisés dans la guerre des tranchées sont fabriqués en acier renforcé d'orichalque pour leur permettre de résister même aux balles de gros calibre, ou en métal extrait du substrat rocheux infernal et façonné dans les armureries de Pandæmonium, la capitale de l'enfer.*

Règles : Le Bouclier de tranchée ne nécessite qu'une seule main pour être utilisé en combat au corps à corps ou à distance, et ne peut pas être échangé.

3. Accorde -x à tous les jets de blessure contre le personnage.

4. Ce bonus se cumule avec n'importe quelle armure portée par le personnage, sauf indication contraire.

5. Pour les besoins du maniement d'une arme à deux mains avec l'indicateur « Combo de boucliers », le Bouclier de tranchée ne nécessite pas de main pour être utilisé mais fonctionne toujours

normalement.

BOUCLIER BALISTIQUE LOURD

6. *Ces boucliers massifs sont faits de mailles en fibre d'aramide et d'un alliage d'acier orichalque.*

7. *Ils sont si lourds qu'ils ne peuvent être portés que par l'infanterie lourde mécanisée, et même dans ce cas, ils sont trop encombrants pour être utilisés dans des combats au corps à corps rapides.*

8. *Ils sont principalement utilisés pour la protection pendant leur avance pesante vers l'ennemi.* Règles : Le bouclier balistique lourd ne nécessite pas de main pour être utilisé en combat rapproché ou à distance.

9. La cible est toujours considérée comme étant à couvert lorsqu'elle est touchée et est considérée comme combattant derrière un obstacle défensif lorsqu'un ennemi la charge.

10. Ces bonus ne peuvent pas être combinés avec des armes d'hast, des pelles, un abri ou des obstacles défendus.

11. Pour utiliser une arme à deux mains avec l'indicateur « Combo de boucliers », le bouclier balistique lourd ne nécessite pas de main pour être utilisé mais fonctionne toujours normalement.

ARMURE STANDARD

12. *Grâce aux progrès de la*

métallurgie et de la technologie, les armées des Fidèles et des Hérétiques sont bien équipées avec des armures en alliage qui peuvent résister à l'impact d'une balle ou détourner les lames les plus tranchantes.

13. *Les armures standard sont généralement produites en série, mais très efficaces même contre les armes de gros calibre. Règles : -1 à tous les jets de tableau des blessures contre le modèle.*

14. *Peut être combiné avec n'importe quel bouclier.*

ARMURE REFORCÉE

15. *L'armure renforcée est une tenue fabriquée individuellement par des maîtres pour les troupes les plus importantes et les plus élitistes.*

16. *Chacune est richement décorée et porte souvent l'emblème personnel du guerrier qui la porte. Règles : Accorde un modificateur de -2 à tous les jets de blessure contre le modèle portant cette armure.*

MACHINE ARMURE

17. *Combinant les alliages métalliques divins les plus rares et la dernière technologie de New Antioch, Machine Armor fait de son porteur un char mobile virtuel. Règles : Accorde un modificateur de -3 à tous les jets de blessure contre le modèle portant cette*

armure, et traite les résultats de blessure à terre comme un coup mineur à la place (notez que la capacité par mot-clé DUR À CUIRE pour éviter d'être hors de combat avec à terre remplace cela).

18. *En raison de son volume, le porteur lance D3 pour une charge de distance supplémentaire au lieu de D6.*

19. *La Machine Armure ne peut pas être combinée avec un bouclier.*

20. *Les modèles portant une Machine Armure peuvent avoir une taille de base de 40 mm si vous le souhaitez, à moins que le modèle qui la porte ne soit déjà sur un socle de 50 mm ou plus.*

21. *Si elle est portée par un modèle qui ne fait pas partie d'une force/sous-faction de New Antioch, le seul bonus que l'armure confère est le modificateur de blessure de -3, car le traitement chimique qui permet au porteur de résister aux rigueurs de l'armure est un secret militaire soigneusement gardé.*

22. *La distance de charge D3 reste en vigueur.*

ICÔNE SACRÉE BOUCLIER

23. *Ces boucliers sont fabriqués à partir d'icônes qui ont accompli des miracles.*

24. *Montés sur du bois béni, ils sont plus durs que n'importe quel*

acier et pratiquement indestructibles.

25. Seuls les combattants les plus vénérés au service de l'Église en portent un. Règles : Prend une main pour être utilisé en combat au corps à corps et à distance.

26. Accorde -t à tous les jets de blessures contre le modèle.

27. Ce bouclier est efficace même contre les armes et les attaques qui ignoreraient normalement l'armure.

exemplaires de ces armures dans toute la chrétienté.

29. Recouverte d'icônes miraculeuses, cette armure est protégée par la main même du Ciel et son porteur peut résister même aux tirs directs de l'artillerie. Règles : Accorde -t à tous les jets de Blessures contre le personnage portant cette armure.

30. Cette armure est efficace même contre les armes et les attaques qui ignoreraient normalement l'armure..

ARMURE D'ICÔNE SACRÉE

28. Il existe que quelques

ÉQUIPEMENT



auf indication contraire, un modèle ne peut transporter qu'un seul équipement du même type.

1. Les modèles peuvent toutefois transporter plusieurs types d'équipement différents.

CASQUE DE COMBAT

2. *Le simple casque de combat a prouvé sa valeur sur le champ de bataille à maintes reprises.*

Règles : Ignore les MARQUEURS DE SANG supplémentaires causés par le mot-clé *SHRAPNEL*.

CAPIROTE DE FER

3. *Un casque conique béni par l'Église et contenant souvent un fragment de relique.*

4. *Les Capirottes de Fer protègent leurs porteurs de l'horreur psychologique de la guerre et leur permettent d'affronter sans broncher les créatures des fosses de l'Enfer.*

Règles : Annule les MARQUEURS DE SANG supplémentaires des armes avec le mot-clé *SHRAPNEL*.

5. Rend le modèle immunisé aux effets de PEUR.

KIT MÉDICAL

6. *Les premiers secours sur le*

champ de bataille ont sauvé de nombreux soldats de la mort.

7. *Des onguents bénis peuvent complètement refermer des blessures mortelles, tandis que le sang noir des démons utilisé par des médecins hérétiques pervers permet aux troupes mutilées de retourner au combat.* Règles : Les figurines avec un Medi-kit peuvent effectuer une ACTION RISQUÉE pour retirer un MARQUEUR DE SANG de n'importe quelle figurine alliée (y compris elles-mêmes) à moins de 1" de portée ou permettre à une figurine alliée (y compris elles-mêmes) qui est à terre de reprendre pied.

MASQUE À GAZ

8. *Le gaz moutarde, le phosgène, le chlore ainsi que les fumées nocives des bolgias de l'enfer empoisonnent le champ de bataille.*

9. *Le masque à gaz permet aux soldats de résister à de telles attaques.* Règles : Annule le MARQUEUR DE SANG supplémentaire des attaques avec le mot-clé *GAZ*.

10. Toutes ces attaques subissent une pénalité de -1 DÉ à tous les jets de blessure.

SAINTE RELIQUE

11. *En raison de la menace qui pèse sur toute la Création, les églises, cathédrales et basiliques ont vidé leurs reliquaires et*

distribué leurs reliques aux troupes de première ligne pour les aider dans leur combat contre les damnés. Règles : Ce modèle commence chaque partie avec +1 MARQUEUR DE BÉNÉDICTION.

BALLES PERFORANTES

12. *La technologie avancée des blindages a forcé les armureries de la Grande Guerre à forger de nouveaux types de balles.*

13. *Couïeuses et exigeantes en main-d'œuvre, ces balles en tungstène durci sont plus efficaces contre les blindages des champs de bataille.* Règles : Avant le début de la bataille, un modèle peut utiliser cet objet pour accorder à un fusil ou pistolet dont il est équipé la capacité suivante : Réduire la pénalité de blessure de l'armure et des boucliers de 1 jusqu'à la fin de la bataille.

14. Mot-clé : CONSUMMABLE.

BALLES DUM-DUM

15. *Ces balles à pointe creuse sont beaucoup plus susceptibles de provoquer des blessures mortelles que les munitions standard.* Règles : Avant le début de la bataille, un modèle peut utiliser cet objet pour attribuer à un fusil ou pistolet dont il est équipé le mot-clé CRITIQUE jusqu'à la fin de la bataille.

16. Mots-clés : CONSUMMABLE, CRITIQUE.

MUNITIONS INCENDIAIRES

17. *Développées par Aym, le Grand Duc de l'Enfer, ces balles mettent le feu à toute cible qu'elles touchent.* Règles : Avant le début de la bataille, un modèle peut utiliser cet objet pour attribuer à un fusil ou pistolet dont il est équipé le mot-clé FEU jusqu'à la fin de la bataille.

18. Mots-clés : FEU, CONSUMMABLE.

BALLES TRAÇANTES

19. *Les balles traçantes permettent aux soldats d'ajuster efficacement leur visée.* Règles : Avant le début de la bataille, un modèle peut utiliser cet objet pour accorder à un fusil ou pistolet dont il est équipé +1D pour toucher avec des attaques à distance jusqu'à la fin de la bataille.

20. Mots-clés : CONSUMMABLE.

LUNETTE DE VISÉE POUR SNIPER

21. *Ces dispositifs de visée optique sont privilégiés par les tireurs d'élite pour les aider à viser à longue distance.* Règles : annule la pénalité de Longue Portée si le modèle n'a pas bougé pendant cette

Activation.

22. Utilisable uniquement avec des fusils (c'est-à-dire des armes qui ont le mot-clé fusil dans leur nom).

PELLE

23. *La pelle de champ de bataille permet aux troupes de creuser et de combattre à couvert sur pratiquement n'importe quel champ de bataille.* Règles : Une figurine équipée d'une pelle commence toujours la partie à couvert si elle est déployée au niveau du sol, même si elle est placée en terrain découvert.

24. Dès que la figurine se déplace, elle n'est plus à couvert.

25. Une figurine ainsi couverte conserve le bénéfice de la couverture même si la figurine attaquante a une vue dégagée sur elle.

26. Si une figurine équipée d'une pelle a les deux mains libres, elle peut l'utiliser en combat au corps à corps comme s'il s'agissait d'une massue de tranchée.

DRAPEAU DE LA TROUPE

27. *La plupart des bandes de guerre et des unités portent des bannières, des drapeaux, des étendards, des fanions ou d'autres symboles pour rallier les troupes.*

Règles : Accorde +1 DÉS pour tous les tests de Moral tant que le modèle avec le drapeau n'est pas à

terre ou hors de combat.

28. Nécessite une main pour l'utiliser.

PILULES DU MARTYRE

29. *Les pilules du martyre sont un puissant mélange de drogues psychotropes et de produits chimiques qui protègent le soldat contre toute douleur et blessure.*

30. Cependant, elles ont des conséquences terribles sur le corps. Règles : Avant le début du combat, une figurine peut utiliser cet objet.

31. Si elle le fait, les blessures lancées contre elle subissent -1 DÉ jusqu'à la fin du combat et la figurine n'est pas affectée par PEUR.

32. Mots-clés : **CONSOMMABLE**.

BIBELOT IMPIE

33. Règles : Lorsqu'une figurine équipée d'un Bijou Impie rate une ACTION RISQUÉE, cette figurine peut utiliser cet objet.

34. Si c'est le cas, son activation n'est pas interrompue.

35. Mot-clé : **CONSOMMABLE**.

RELIQUE IMPIE

36. Un artefact doté d'un pouvoir impie.

37. On peut citer comme exemples les têtes de Nephilim, les éclats profanés de la Vraie Croix

ou les parties du corps momifiées de saints et d'évêques tombés au combat. Règles : Un modèle équipé d'une relique impie dégage une aura véritablement maligne et provoque de la PEUR.

ICÔNE BÉNIE

38. *De petites icônes de saints, de grands anges et de guerriers saints sont courantes parmi les pèlerins des tranchées.*

39. *Elles sont accrochées à des chapelets, à des ceintures ou attachées à des sanctuaires portables portés sur le dos des pèlerins. Règles : Lorsqu'une figurine équipée d'une Icône bénie échoue à une ACTION RISQUÉE, cette figurine peut utiliser cet objet.*

40. *Si c'est le cas, son activation n'est pas interrompue.*

41. *Peut être utilisé une fois par bataille.*

MARQUE INFERNALE

42. *Un hérétique qui a fait un pèlerinage sacré en enfer est marqué par son diable protecteur d'une marque brûlante éternelle.*

43. *Le feu mortel n'a plus le pouvoir de lui faire du mal. Règles : Annule le MARQUEUR DE SANG supplémentaire des attaques avec le mot-clé FEU.*

44. *Toutes ces attaques subissent une pénalité de -x DÉ à tous les jets de blessure.*

SANCTUAIRE DE CAMPAGNE

45. *Des reliquaires sacrés, des objets bénis et des croix sacrées sont souvent transportés sur le champ de bataille pour encourager les troupes, tandis que les hérétiques apportent des idoles du Veau d'or, des captifs torturés ou d'autres totems maléfiques. Règles : Peut être placé sur le champ de bataille dans votre zone de déploiement.*

46. *Agit comme trois figurines pour les tests de moral.*

47. *Sa taille de base est de 40 mm.*

48. *Peut être détruit si n'importe quel type d'attaque le touche.*

CONTRAT D'ÂME EN ENFER

49. *Un contrat infernal signé entre un hérétique et le diable qui viendra chercher l'âme damnée lorsque la mort sera proche.*

50. *Le mortel signataire éclate dans des flammes infernales lorsqu'il est gravement blessé. Règles : Lorsque ce modèle est mis hors de combat, tout modèle en combat au corps à corps avec lui subit immédiatement +1 MARQUEUR DE SANG à moins que le modèle ignore les dégâts provenant de sources avec le mot-clé FEU.*

JUMELLES

51. Il est assez courant que les officiers transportent avec eux sur le champ de bataille des jumelles de champ de bataille finement conçues pour surveiller le terrain devant eux, repérer les troupes ennemis cachées et observer tout signe de mouvement. Règles : Aucun infiltrateur ennemi ne peut être placé à moins de 16" de cette figurine.

INSTRUMENT DE MUSIQUE

52. Cors, tambours, trompettes, sifflets, cornemuses et bien d'autres types d'instruments sont largement utilisés dans les batailles de la Grande Guerre.

53. Ils peuvent réconforter le cœur de ceux qui font face aux

horreurs de l'Enfer - ou ils peuvent réciter des hymnes terrifiants louant les seigneurs de l'Enfer ! Règles : Toutes les figurines amies à 4" ou moins du musicien qui n'est pas à terre peuvent ajouter +1 DÉ à leurs ACTIONS de course.

54. Les instruments de musique nécessitent une main pour être utilisés à tout moment comme s'il s'agissait d'une arme.

KIT D'ALPINISTE

55. Ce kit comprend des cordes, des mousquetons, des sangles, un harnais d'alpinisme et des pitons pour aider un soldat à surmonter presque tous les obstacles verticaux. Règles : Un modèle avec ce kit ajoute +1 DÉ à tous les jets d'ACTIONS d'Escalade..

Lamentations

SCÉNARIOS

TAILLE DE LA TABLE

1. Les batailles se déroulent sur une table de dimensions 4' x 4'.
2. Le scénario indiquera toujours clairement si la taille de la table diffère de celle-ci.

CONFIGURATION DU TERRAIN

3. Sauf indication contraire dans le scénario, utilisez les règles suivantes pour mettre en place les scénarios.
 4. Le joueur qui possède le moins de figurines dans sa force peut placer l'un des éléments de terrain suivants sur la table : - Un bâtiment (une tour, une maison, etc.) - Un morceau de terrain dangereux (marais, barbelés, etc.) - Un morceau de terrain difficile (forêt, sol rocheux) - Un morceau de terrain infranchissable (rivière de 12 pouces avec un pont ou un gué, falaises abruptes, etc.) Maximum de deux pièces par bataille - Une colline - Une clôture/un mur/un autre élément de terrain défendable (un maximum par joueur) - Section de 6" d'une tranchée Chaque bâtiment doit être placé : - à au moins 8" de tout bord de table et - à au moins 6" du bâtiment le plus proche Les deux joueurs placent ces grands éléments de terrain jusqu'à ce qu'ils en aient chacun placé au moins trois.

5. De plus, les deux joueurs doivent ajouter six éléments de terrain plus petits comme des caisses, des sacs de sable, des cratères de bombes, des puits, des fontaines, etc.

6. n'importe où sur la table pour créer une couverture supplémentaire.

MARQUEURS D'OBJECTIFS

7. Certains scénarios utilisent des marqueurs d'objectifs.
8. Vous pouvez utiliser des drapeaux, des pièces de monnaie, des bannières, des perles ou d'autres éléments appropriés pour ces marqueurs.

AVANT LA BATAILLE ET CAPACITÉS PRÉ-BATAILLE

9. De nombreuses capacités donnent l'ordre (ou offrent) de réaliser une action avant le début de la bataille.

10. On les appelle capacités pré-bataille.

11. Sauf indication contraire, les capacités pré-bataille sont activées et résolues après que les forces ont été rassemblées et que le terrain a été mis en place, mais avant que les figurines n'aient été déployées.

12. Si les deux joueurs ont des capacités d'avant-combat à résoudre en même temps, chaque joueur résout une seule capacité

d'avant-combat à la fois dans un ordre alterné, en commençant par le joueur qui aura le premier tour.

13. Si plusieurs capacités d'avant-combat appartenant au même joueur doivent être résolues en même temps, le joueur auquel elles appartiennent peut les résoudre dans l'ordre qu'il souhaite (à moins que les capacités ne précisent qu'elles doivent être activées dans un ordre spécifique).

14. Si un joueur a résolu toutes ses capacités d'avant-combat, l'autre joueur peut résoudre le reste des siennes.

POINTS DE VICTOIRE

15. Les points de victoire (PV) sont utilisés pour déterminer qui

gagne et qui perd une bataille dans la plupart des scénarios.

16. Les PV sont souvent attribués pour des objectifs spécifiques au scénario auquel vous jouez et cela est clairement expliqué dans le scénario lui-même.

17. Si vous jouez la Campagne, le gagnant gagne toujours 5 PV si sinon le résultat indique moins.

DURÉE DU JEU

18. Une partie typique dure six tours de jeu.

19. Certains scénarios ont une durée différente.

20. Ces cas sont toujours clairement indiqués dans les règles du scénario..

SCÉNARIO 1 : RÉCLAMEZ LE NO MAN'S LAND

Forces

1. Utilisez votre groupe de campagne complet dans cette bataille.

Le champ de bataille

2. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').
3. La table doit contenir cinq bâtiments tels que des maisons en ruine, des bunkers, des chapelles, etc.
4. Au moins une partie de chaque bâtiment doit se trouver à l'emplacement indiqué sur la carte par un marqueur rouge.
5. Ces bâtiments sont les objectifs du scénario et rapportent des points de victoire (PV).
6. Remplissez le reste du champ de bataille de la manière habituelle.

INFILTRÉS

7. Les infiltrés ne peuvent pas être utilisés dans ce scénario.

DÉPLOIEMENT

8. Les joueurs tirent au sort.
9. Le perdant choisit la zone de déploiement qui lui appartiendra.
10. L'autre zone de déploiement sera celle de son adversaire.
11. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle un modèle à la fois, en commençant par le joueur qui a le plus de modèles dans sa bande de guerre (départ si les deux ont le même nombre de modèles).

12. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.

13. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.

14. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.

DURÉE DE LA BATAILLE

15. La bataille dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

16. Gardez un décompte des points de victoire des deux camps.

17. Les joueurs accumulent les PV comme suit : - À la fin de chaque tour, un joueur marque un PV pour chaque bâtiment Objectif dont il a un modèle à 1" ou deux PV pour chaque bâtiment Objectif qu'il contrôle.

18. - Un joueur contrôle un Objectif si le nombre total de figurines de sa bande de guerre qui sont entièrement dans ce bâtiment est supérieur au nombre total de figurines ennemis à 1" du bâtiment Objectif.

19. Une figurine est considérée comme entièrement dans un bâtiment si elle se trouve entièrement dans les limites de l'empreinte du bâtiment, comme convenu par les joueurs.

20. - Calculez les PV des deux joueurs et de la fin de la partie et additionnez-les.
21. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est nulle.
- ### DES ACTES GLORIEUX
22. Les joueurs marquent un point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.
23. Les points de victoire pour ces derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient la gloire.
24. - Sniper : éliminez un ennemi **ÉLITE** à couvert avec une attaque de tir à longue portée.
25. - Seigneur de guerre : mettez deux ou plusieurs modèles ennemis hors de combat en un seul tour avec des attaques de mêlée avec l'un de vos propres modèles.
26. - Cast them Down : Faites tomber un ennemi d'une hauteur de 3" ou plus grâce à votre action (tir, mêlée, pouvoir surnaturel, etc.).
27. - Saignée : faites subir à l'un de vos ennemis un sixième **MARQUEUR DE SANG** avec une attaque d'un de vos modèles.
28. - Tenez bon : Réussissez un test de moral.
29. - Bravoure suicidaire : Chargez deux modèles ennemis avec l'un des vôtres lors d'une seule activation.
30. - Résister et mordre : éliminez un ennemi avec un modèle qui est à terre..

SCÉNARIO 2 : CHASSE AUX RELIQUES

FORCES

1. Les deux joueurs peuvent choisir jusqu'à six figurines de leur groupe de guerre.
2. Aucune figurine sur socle de 40 mm ou plus ne peut être incluse.
3. Si votre bande de guerre doit contenir un modèle spécifique lors de sa création, vous pouvez aligner ce modèle même s'il serait exclu par cette restriction.
4. Au début du deuxième tour, les deux joueurs reçoivent en renfort D3 figurines choisies au hasard dans leur groupe de guerre.
5. Ces renforts sont placés n'importe où le long du bord de la table du joueur, mais à au moins 20 cm de toute figurine ennemie.

LE CHAMP DE BATAILLE

6. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').
7. Placez six marqueurs représentant des reliquaires sur la table comme indiqué sur la carte, numérotés de un à six.

INFILTRÉS

8. Des infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario.

DÉPLOIEMENT

9. Les joueurs tirent au sort.
10. Le perdant choisit la zone de déploiement qui lui appartiendra.

11. L'autre zone de déploiement sera celle de son adversaire.
12. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle un modèle à la fois, en commençant par le joueur qui a le plus de modèles dans sa bande de guerre (départ si les deux ont le même nombre de modèles).
13. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.
14. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.
15. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.

DURÉE DE LA BATAILLE

16. La bataille dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

17. Gardez un décompte des points de victoire des deux camps.
18. Les joueurs accumulent les PV comme suit : - Aucun test de moral n'est effectué pendant ce scénario.
19. - Un joueur marque un PV lorsqu'il a des figurines qui touchent l'un des marqueurs Reliquaire et réussissent un jet d'**ACTIONS**.
20. Une fois le PV réclamé, retournez le marqueur pour indiquer qu'il a été réclamé ce

tour-ci.

21. Il ne peut plus générer de PV ce tour-ci pour vous ou votre adversaire.

22. - Le nombre maximum de PV pouvant être réclamés par tour est de quatre.

23. - Une fois le tour 1 terminé, retirez les marqueurs Reliquaire 1 et 2 de la table.

24. Retournez tous les marqueurs Reliquaire réclamés pour indiquer qu'ils peuvent être réclamés à nouveau ce tour-ci.

25. - Une fois le tour 2 terminé, retirez les marqueurs Reliquaire 3 et 4 de la table.

26. Retournez tous les marqueurs Reliquaire réclamés pour indiquer qu'ils peuvent être réclamés à nouveau ce tour-ci.

27. - Au tour 4, les deux derniers marqueurs de reliquaire (5 et 6) valent 2 PV chacun lorsqu'ils sont réclamés avec succès.

28. - Calculez les PV des deux joueurs et de la fin de chaque tour et additionnez-les.

29. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est nulle.

DES ACTES GLORIEUX

30. Les joueurs marquent un point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.

31. Les points de victoire pour ces derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient la gloire.

32. - Sniper : éliminez un ennemi **ÉLITE** à couvert avec une attaque de tir à longue portée.

33. - Faites-les choir : Faites tomber un ennemi d'une hauteur de 3⁺ grâce à votre action (tir, mêlée, pouvoir surnaturel, etc.).

34. - Sacrifice de sang : l'un de vos modèles met au moins trois ennemis hors de combat pendant la bataille.

35. - Résister et mordre : éliminez un ennemi avec un modèle à terre.

36. - Chasseur de reliques : l'une de vos figurines récupère au moins deux marqueurs de reliquaire différents pendant la partie.

37. - Protégez la relique : éliminez un ennemi qui touche l'un des marqueurs du reliquaire..

SCÉNARIO 3 : À LA RECHERCHE DES HÉROS

FORCES

1. Les deux forces peuvent utiliser jusqu'à 20 figurines de leur groupe de guerre.
2. Chaque joueur doit déployer toutes ses figurines *ÉLITE* s'il en a la possibilité.

LE CHAMP DE BATAILLE

3. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').
4. Placez trois marqueurs représentant les objectifs sur la table comme indiqué sur la carte, numérotés de un à six.
5. Remplissez le reste du champ de bataille avec du terrain de la manière habituelle.

INFILTRÉS

6. Des infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario.

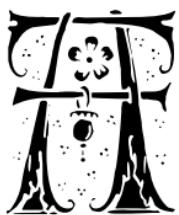
DÉPLOIEMENT

7. Les joueurs tirent au sort.
8. Le perdant choisit la zone de déploiement qui lui appartiendra.
9. L'autre zone de déploiement sera celle de son adversaire.
10. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle un modèle à la fois, en commençant par le joueur qui a le plus de modèles dans sa bande de guerre (départ si les deux ont le même nombre de modèles).
11. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.
12. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.
13. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.

DURÉE DE LA BATAILLE

14. La bataille dure quatre tours..

OBJECTIFS SPÉCIAUX



près le déploiement, en secret, les deux joueurs désignent trois figurines **ÉLITE** ennemis

comme cibles à éliminer (à moins que l'adversaire ne dispose d'un nombre inférieur de figurines **ÉLITE**, auquel cas il les désigne toutes).

1. Chaque joueur désigne également l'une de ses figurines **ÉLITE** qui doit être maintenue en vie jusqu'à la fin de la partie.
2. Ces figurines rapportent des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie comme suit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

3. Gardez un décompte des points de victoire des deux camps.
4. Les joueurs accumulent les PV comme suit :

- À la fin de chaque tour, un joueur marque un PV s'il a des figurines à 1^{er} de l'un des bâtiments Objectif ou deux PV s'il contrôle l'Objectif à la fin du tour.

5. - Un joueur contrôle un Objectif si le nombre total de figurines de sa bande de guerre, qui sont entièrement dans ce bâtiment, est supérieur au nombre

total de figurines ennemis à 1^{er} du bâtiment Objectif.

6. Une figurine est considérée comme entièrement dans un bâtiment si elle est entièrement dans les limites du bâtiment comme convenu par les joueurs.

7. - Lorsque la partie se termine, les deux joueurs révèlent les modèles cibles cachés.

8. - Pour chaque ennemi **ÉLITE** de sa liste qui a été mis hors de combat, le joueur marque 2 PV.

9. - Si le modèle **ÉLITE** qu'ils ont indiqué comme modèle ami à maintenir en vie n'a pas été mis hors de combat à la fin de la partie, le joueur qui le contrôle marque 3 PV.

10. - Calculez les PV des deux joueurs et de la fin de la partie et additionnez-les.

11. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est nulle.

DES ACTES GLORIEUX

12. Les joueurs marquent un point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.

13. Les points de victoire pour ces derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient la gloire.

14. - Tuez leurs dirigeants : Éliminez toutes les **ÉLITES** que

vous avez désignées comme cibles.

15. - Mort venue d'en haut : Éliminez un ennemi avec une attaque au corps à corps *ACTION* bénéficiant d'une charge plongeante.

16. - Roi de la colline : contrôlez les trois objectifs en

même temps.

17. - Tenez bon : Réussissez un test de moral.

18. - Risque élevé, récompense élevée : votre modèle désigné pour rester en vie élimine l'une des *ÉLITES* ennemis ciblées..

SCÉNARIO 4 : GUERRE DES TRANCHÉES

FORCES

1. La plus grande bande de guerre est l'attaquant et utilise toute sa bande de guerre.
2. La plus petite bande de guerre est le défenseur et peut avoir jusqu'à la moitié du nombre de figurines de l'attaquant.
3. Si les deux bandes de guerre ont le même nombre de figurines, lancez un dé pour voir qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

LE CHAMP DE BATAILLE

4. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').
5. Tranchées Le Défenseur place trois sections de tranchées de 20 cm de long dans sa zone de déploiement.
6. Elles peuvent être placées comme le souhaite le Défenseur et peuvent être continues, mais chaque section compte toujours séparément pour les points de victoire (voir ci-dessous).
7. Remplissez le reste du champ de bataille avec du terrain de la manière habituelle.
8. Mines Le défenseur place ensuite 12 marqueurs de mines sur le champ de bataille, dont quatre seront des mines sans explosifs -- le défenseur marque les mines sans explosifs sur le côté du marqueur qui est caché à la vue (face cachée).

9. Le défenseur peut placer les mines n'importe où sur le champ de bataille jusqu'à 12" de sa propre zone de déploiement comme indiqué, mais pas à l'intérieur de sa propre zone de déploiement.
10. Lorsqu'une figurine s'approche à 2" du centre d'un marqueur de mine (les joueurs peuvent mesurer cette distance au préalable), retournez le marqueur pour voir s'il s'agit d'une mine sans explosif ou non.
11. Si la mine est sans explosif, défaussez-la immédiatement.
12. Si la mine n'est pas sans explosif, chaque figurine à 3" doit immédiatement lancer un jet sur le tableau des blessures pour voir ce qui se passe à la suite de l'explosion de la mine.
13. Les mines ont le mot-clé **SHRAPNEL**, donc les figurines touchées par l'explosion de la mine subissent un **MARQUEUR DE SANG** supplémentaire à moins qu'elles n'aient une protection contre cela.
14. Ensuite, retirez le marqueur de mine.
15. Il est possible de déclencher plus d'une mine à la fois.
16. Certaines figurines, comme les ingénieurs de combat de New Antioch, peuvent retirer un pion mine en se déplaçant au contact de la base et en réussissant une **ACTION RISQUÉE** comme indiqué dans leur entrée de groupe.
17. Notez que lorsqu'une figurine

tente cela, la mine n'explose pas tant que le résultat du jet n'est pas déterminé.

18. Infiltrés Des infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario.

19. Cependant, l'attaquant ne peut pas placer ses infiltrés à moins de 12" de sa propre zone de déploiement.

20. Déploiement Les joueurs se relaient ensuite pour déployer un modèle à la fois, en commençant par l'attaquant.

21. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.

22. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.

23. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.

24. Durée de la bataille A la fin du quatrième tour, l'attaquant lance 1D6.

25. Sur un résultat de 1-2, la bataille se termine.

26. Sinon, la partie dure cinq tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

27. Si une bande de guerre est complètement anéantie ou perd son test de moral, la partie se termine et la bande de guerre adverse gagne.

28. Sinon, gardez un décompte des points de victoire des deux

camps.

29. Les joueurs accumulent les PV comme suit : - À la fin de la bataille, le défenseur marque 2 points de victoire pour chaque section de tranchée contenant une de ses figurines et aucun ennemi.

30. Le défenseur marque 1 PV pour chaque section de tranchée contenant une ou plusieurs figurines ennemis.

31. - À la fin de la bataille, l'attaquant marque 2 PV pour chaque section de tranchée qui contient un ou plusieurs de ses modèles, mais qui contient également un ou plusieurs modèles ennemis.

32. - À la fin de la bataille, l'attaquant marque 3 PV pour chaque section de tranchée qui contient une ou plusieurs de ses figurines mais aucune figurine ennemie.

33. Calculez les PV à la fin de chaque tour pour les deux joueurs et à la fin de la partie et additionnez-les.

34. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est nulle.

DES ACTES GLORIEUX

35. Les joueurs marquent un point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.

36. Les points de gloire pour ces

derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient les points de gloire.

37. - Survivre pour raconter l'histoire : un modèle est touché par deux mines pendant la bataille et n'est pas mis hors de combat.

38. - Dans les tranchées ! : Chargez une figurine ennemie dans une tranchée et mettez-la hors de combat pendant le même tour.

39. - Tir à la tête : Eloignez-vous du combat au corps à corps avec un ennemi, puis éliminez-

le avec une attaque à distance **ACTION** pendant la même activation.

40. - Bonne chasse : éliminez un ennemi dans une tranchée avec une attaque à distance à longue portée.

41. - Jetez-les en arrière : en tant que défenseur, mettez un ennemi dans une tranchée hors de combat alors qu'il n'y avait aucun défenseur dans la tranchée avant d'activer le modèle qui élimine l'ennemi.

42. - Tenez la ligne : Réussissez un test de moral..

SCÉNARIO 5 : LA GRANDE GUERRE

FORCES

1. Les deux camps utilisent toutes leurs forces.

LE CHAMP DE BATAILLE

2. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').
3. Remplissez le champ de bataille avec du terrain de la manière habituelle.

INFILTRÉS

4. Des infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario.

DÉPLOIEMENT

5. Les joueurs se relaient ensuite pour déployer un modèle à la fois, en commençant par l'attaquant.
6. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.
7. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.
8. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.

DURÉE DE LA BATAILLE

9. La bataille dure cinq tours.
10. Moral Il s'agit d'un combat à mort, donc un test de moral raté

ne mettra pas fin à la bataille.

11. Au lieu de cela, toute bande de guerre qui échoue à son test de moral sera *ébranlée* à la place.

12. Il est possible que les deux bandes de guerre soient *ébranlées*.

CONDITIONS DE VICTOIRE

13. Si une bande de guerre est complètement anéantie, la bande de guerre adverse gagne.

14. Sinon, gardez un décompte des points de victoire des deux camps.

15. Les joueurs accumulent les points de victoire comme suit :

- En éliminant des ennemis, vous gagnez des PV égaux à la valeur en ducats du modèle (y compris tout équipement) divisée par 10, en arrondissant les fractions au nombre entier le plus proche.

16. - Les mercenaires et les alliés valent trois fois leur coût en points de gloire en points de victoire.

- L'équipement glorieux vaut trois fois le coût en points de gloire de l'équipement en points de victoire

DES ACTES GLORIEUX

17. Étant donné que ce scénario met fin à la campagne, il n'est plus nécessaire d'acquérir des points de gloire..

SCÉNARIO 6 : RAID DE RAVITAILLEMENT

FORCES

1. Les joueurs tirent au sort.
2. Le gagnant peut décider d'être soit l'attaquant, soit le défenseur.
3. Le défenseur sélectionne jusqu'à six figurines de sa bande.
4. L'attaquant sélectionne jusqu'à $6+D_3$ figurines de sa bande.
5. Au début du deuxième tour, les deux joueurs reçoivent en renfort D_3 figurines choisies au hasard parmi le reste de leur bande.
6. Ces renforts sont placés n'importe où le long du bord de la table du joueur, mais à au moins 20 cm de toute figurine ennemie.
7. Une fois que le joueur a déployé toute sa bande, aucun renfort supplémentaire ne peut être déployé.

LE CHAMP DE BATAILLE

8. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').
9. Remplissez le reste du champ de bataille avec du terrain de la manière habituelle.
10. En commençant par le Défenseur, les joueurs placent à tour de rôle un marqueur d'objectif jusqu'à ce que chaque joueur ait placé trois marqueurs.
11. Chaque marqueur d'objectif doit être à plus de 6 pouces des autres marqueurs d'objectif et à 6 pouces du bord du champ de

bataille.

12. Un seul marqueur d'objectif peut être placé dans la zone de déploiement du défenseur et aucun dans celle de l'attaquant.
13. Ceux-ci représentent les fournitures du défenseur que l'attaquant essaie de détruire.
14. L'attaquant traite les marqueurs d'objectifs exactement comme des figurines ennemis et il peut les charger, les attaquer et leur tirer dessus.
15. Les fournitures peuvent être détruites par n'importe quelle attaque de mêlée qui les touche, ou par une attaque à distance qui les touche avec une arme avec le mot-clé ACTION.

INFILTRÉS

16. Des infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario.

DÉPLOIEMENT

17. En commençant par le Défenseur, les joueurs déplacent à tour de rôle un modèle à la fois.
18. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.
19. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.
20. Une fois que les joueurs ont installé leurs modèles, le déploiement se termine et la bataille commence.

DURÉE DE LA BATAILLE

21. La bataille dure quatre tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE

22. Si une bande de guerre échoue à son test de moral, la partie se termine par une victoire totale de son adversaire.

23. Gardez un décompte des points de victoire des deux camps.

24. Les joueurs accumulent les PV comme suit : - 1 PV est gagné par figurine ennemie mise hors de combat.

25. - L'attaquant gagne 1 PV pour chaque marqueur d'objectif détruit.

26. - À la fin de la bataille, le Défenseur gagne 2 PV pour chaque Objectif restant sur la table.

27. - Calculez les PV des deux joueurs et de la fin de la bataille et additionnez-les.

28. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est un match nul.

DES ACTES GLORIEUX

29. Les joueurs marquent un

point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.

30. Les points de gloire pour ces derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient les points de gloire.

31. - Raid audacieux : l'attaquant accomplit cet acte glorieux s'il détruit un marqueur d'objectif dans la zone de déploiement de l'adversaire.

32. - Rampage : l'attaquant accomplit cet acte glorieux si une seule figurine détruit 2 marqueurs d'objectif ou plus.

33. - Tenez bon : Réussissez un test de moral.

34. - Arrêtez-les dans leur élan : le défenseur accomplit cet acte glorieux s'il met un modèle ennemi hors de combat dans la zone de déploiement de l'attaquant.

35. - Victoire de la mort : Gagnez la bataille.

36. - Économisez les fournitures ! : le défenseur accomplit cet acte glorieux s'il reste quatre fournitures ou plus à la fin du quatrième tour..

SCÉNARIO 7 : TRAIN BLINDÉ

APERÇU

1. Un train blindé a déraillé.
2. Bien que la raison du déraillage ne soit pas clairement établie, certains spéculent que ce convoi malchanceux aurait pu être envoyé par des citoyens loyaux, désespérés de soutenir leurs forces sur le front.
3. D'autres disent qu'il s'agissait d'une partie d'un effort militaire qui a été pris en embuscade par les forces ennemis, ou qu'il s'agissait peut-être d'un produit de contrebande destiné à être commercialisé par des marchands cherchant à tirer profit des exigences de la guerre.
4. À vrai dire, tout autre malheur aurait pu lui arriver.
5. Ce qui compte vraiment, c'est que le train transportait des fournitures vitales pour faire fonctionner les machines de guerre : de la nourriture, des munitions, des médicaments et même des reliques, saintes ou impies.
6. La perte de son contenu a déclenché une frénésie et des bandes de guerre de tous bords se précipitent désormais pour réclamer ce qui reste.
7. Les preuves d'un destin brutal sont éparses dans le paysage, avec des barbelés, des obus épars et des traînées de sang qui s'estompent, laissant entrevoir un équipage qui a disparu sans laisser de traces.

FORCES

8. Les deux forces peuvent utiliser jusqu'à 15 modèles de leur bande de guerre.

LE CHAMP DE BATAILLE

9. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').
10. Le tableau doit contenir : - Une colline qui s'étend sur toute sa partie médiane, comme indiqué sur la carte - Un pont divisant la colline en deux, formant un tunnel qui permet d'accéder aux deux côtés de la carte et - Un train composé de trois wagons répartis sur la partie la plus haute de la colline.
11. La colline et le pont doivent mesurer environ 5 pouces de haut.
12. Les modèles mesurant jusqu'à 125 mm de haut peuvent passer sous le pont.
13. Certaines parties de chaque côté de la colline doivent contenir des zones de fil barbelé.
14. Les flancs de la colline doivent également être considérés comme un terrain difficile, en raison de la forte élévation.
15. Remplissez le reste du champ de bataille avec du terrain de la manière habituelle, en utilisant des modèles tels que des tours de garde, des bâtiments en ruine, etc., en les plaçant à au moins 1" des flancs des collines.

INFILTRÉS

16. Les infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario mais doivent être déployés comme des troupes normales.

DÉPLOIEMENT

17. Les joueurs tirent au sort.

18. Le gagnant du tirage au sort choisit quelle zone de déploiement sera la sienne.

19. L'autre zone de déploiement sera celle de son adversaire.

20. Les joueurs déplacent ensuite chacun leur tour une figurine à la fois, en commençant par le joueur qui a le plus de figurines dans sa bande (tirage au sort si les deux joueurs ont le même nombre de figurines).

21. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.

22. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.

23. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.

24. Placez ensuite une figurine de tourelle à canon, représentée par un G entouré, sur le chariot au centre de la carte.

25. Une fois placée, aucune des deux ne peut être déplacée pendant la partie.

26. Consultez les règles d'artillerie de campagne pour connaître le profil et les

spécifications des armes.

DURÉE DE LA BATAILLE

27. La bataille dure six tours.

WAGONS DE TRAIN

28. Le train déraillé est composé de trois wagons.

29. Chaque wagon mesure 10 cm de large (L), 20 cm de long (L) et 12,7 cm de haut (H).

30. Les wagons sont dotés d'un ensemble d'échelles des deux côtés, permettant aux figurines de grimper sur le dessus d'un wagon dans le cadre de leur déplacement standard.

31. Un wagon fournit également une couverture à une figurine qui est en contact avec sa base.

32. Le train transportait des caisses de ravitaillement contenant des armes précieuses, du matériel et des reliques sacrées.

33. Les caisses de ravitaillement étaient réparties entre les trois wagons.

34. Placez trois marqueurs initiaux représentant des objectifs sur la table comme indiqué sur la carte.

35. Ces marqueurs représentent une quantité X de caisses de ravitaillement à l'intérieur d'un wagon.

36. Les wagons sont tous fermés, ce qui rend impossible de voir le contenu à l'intérieur.

37. Un wagon peut être ouvert de

chaque côté par un modèle à 1" ou moins.

38. Le modèle doit lancer un dé sur le tableau de réussite des actions pour forcer l'ouverture de la porte d'un wagon.

39. Les *MARQUEURS DE SANG* et les *MARQUEURS DE BÉNÉDICTION* peuvent être utilisés pour entraver ou faciliter cette action.

40. Lors de l'ouverture d'un wagon, le joueur doit alors lancer un D₃ : 1.

41. - Il y a une caisse de ravitaillement à l'intérieur du wagon : Placez un marqueur d'objectif à côté du modèle qui a ouvert le wagon pour représenter la caisse et retirez le marqueur précédent de la table 2.

42. - Il y a deux caisses de ravitaillement à l'intérieur du wagon : placez deux marqueurs d'objectif à côté du modèle qui a ouvert le wagon pour représenter les caisses et retirez le marqueur précédent de la table 3.

43. - Il y a trois caisses de ravitaillement à l'intérieur du wagon : placez trois marqueurs d'objectif à côté du modèle qui a ouvert le wagon pour représenter les caisses et retirez le marqueur précédent de la table.

CAISSES DE RAVITAILLEMENT

44. Pendant la partie, tout modèle qui termine son

déplacement au contact d'un marqueur peut le revendiquer, sans avoir besoin d'effectuer un jet, tant qu'il n'est pas engagé dans un combat au corps à corps.

45. Le modèle a alors réclamé une caisse.

46. Un modèle peut mettre fin à une réclamation sans avoir besoin d'effectuer un jet au début de l'activation du modèle, en laissant tomber la caisse à 1" du modèle, dans une direction choisie par le modèle.

47. Le même modèle ne peut pas faire une nouvelle réclamation pendant cette activation.

48. Un modèle ne peut réclamer qu'une seule caisse à la fois et doit immédiatement choisir l'une des trois options suivantes : - Extraire les fournitures : Le modèle ramasse la caisse pour commencer à l'extraire, sans avoir besoin de lancer de dés.

49. Les caisses sont *LOURDES* et doivent être tenues avec toutes les mains qu'un modèle peut avoir.

50. Toutes les armes qu'un modèle pourrait porter, ou avec lesquelles il est intégré, seront rendues inutilisables pendant que le modèle extrait la caisse.

51. Tant qu'un modèle extrait la caisse, il ne peut pas attaquer, ne peut pas sprinter et toute autre méthode de mouvement (téléportation, marionnettiste, etc.) ne peut pas être utilisée pour déplacer le modèle en raison de

l'effet mystique des reliques sacrées à l'intérieur, autre que leur mouvement standard.

52. À la fin de son activation, la figurine peut passer la caisse qu'elle extrait à n'importe quelle figurine amie à 1" de portée, tant qu'aucune figurine n'est en combat au corps à corps avec une figurine ennemie.

53. La figurine recevant la caisse est considérée comme ayant terminé son activation ce tour-ci, si elle ne l'a pas encore fait.

54. Une figurine extrayant une caisse peut la laisser tomber sans avoir besoin d'effectuer un jet ou être forcée de la laisser tomber si elle est engagée dans un combat au corps à corps, en laissant tomber la caisse à 1" de la figurine dans une direction choisie par le propriétaire de la figurine.

55. Un modèle peut également changer son choix pour Détruire les fournitures (voir ci-dessous) sans avoir à effectuer de jet de dés à aucun moment.

56. Si un modèle qui extrait une caisse entre en contact avec un bord de la table, il s'est échappé avec la caisse avec succès et ne revient pas à la table, auquel cas retirez le marqueur d'objectif représentant les fournitures extraites de la table et le modèle qui l'a extraite.

57. - Détruire les Fournitures : La figurine qui a Réclamé une caisse, ou qui l'extract, peut l'attaquer en tant qu'*ACTION*.

58. En cas de réussite, la caisse est détruite, auquel cas retirez du tableau le Marqueur Objectif représentant les fournitures détruites.

59. - Utiliser les Fournitures : En tant qu'*ACTION*, une figurine qui a Réclamé une caisse peut tenter de l'ouvrir et d'utiliser les reliques qu'elle contient.

60. En cas de réussite, gagnez un MARQUEUR DE BÉNÉDICTION, auquel cas retirez du tableau le Marqueur Objectif représentant la caisse utilisée.

61. Un modèle ennemi ne peut pas attaquer une caisse qui a été réclamée ou qui est en train d'être extraite par un autre modèle, mais il peut attaquer le modèle normalement.

62. Si la figurine qui a réclamé une caisse, ou qui l'extract, est mise hors de combat, la caisse est immédiatement lâchée à 3" de la figurine tombée, dans une direction choisie par l'ennemi.

63. Si elle atterrit au contact d'une autre figurine, la figurine peut immédiatement la réclamer, sauf si elle est engagée dans un combat au corps à corps avec une figurine ennemie, auquel cas la caisse doit être à nouveau lâchée dans une direction différente.

64. Si la partie se termine alors qu'un modèle a une caisse réclamée, ou est en train de l'extraire, il n'a pas réussi à

l'extraire, à la détruire ou à l'utiliser, et elle ne compte donc pas dans le calcul final des PV.

CONDITIONS DE VICTOIRE

65. Si une bande de guerre est complètement anéantie ou perd son test de moral, la partie se termine et la bande de guerre adverse gagne.

66. Sinon, gardez un décompte des points de victoire pour les deux camps.

67. Les joueurs accumulent les PV comme suit : - Un joueur marque 3 PV pour chaque caisse extraite avec succès de la carte.

68. - Un joueur marque 2 PV pour chaque caisse détruite pendant la partie.

69. - Un joueur marque 1 PV pour chaque caisse utilisée pendant la partie.

70. Calculez les PV à la fin de chaque tour pour les deux joueurs et à la fin de la partie et additionnez-les.

71. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est nulle.

DES ACTES GLORIEUX

72. Les joueurs marquent un

point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.

73. Les points de gloire pour ces derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient les points de gloire.

74. - Aucune pierre n'est laissée de côté : Le même modèle ouvre avec succès deux wagons.

75. - Pas sous ma surveillance : éliminez un ennemi utilisant la tourelle à canon avec une attaque à distance à longue portée.

76. - Exécution de ravitaillement : extrayez avec succès au moins deux caisses de la carte.

77. Le modèle qui extrait la deuxième caisse obtient le point de gloire.

78. - Hachoir à viande : Éliminez trois ennemis en utilisant la tourelle à canon avec le même modèle.

79. - Roi de la colline : Demandez à un modèle de passer au moins trois tours consécutifs au sommet de la colline, à moins de 3" d'un wagon et sans subir de MARQUEURS DE SANG.

80. - Au-dessus de la ligne ennemie : extrayez avec succès une caisse à travers la zone de déploiement du joueur adverse..

SCÉNARIO 8 : À L'ASSAUT DES RIVAGES

APERÇU

1. Le littoral de cette plage, de cette rivière, de ce lac ou de ce marais constitue un bastion vital : ses bunkers, ses tranchées et ses emplacements lourds forment un mur inflexible contre toute invasion.

2. Gardant une voie d'approvisionnement cruciale, les défenseurs comptent sur leurs fortifications et leur puissance de feu pour tenir la ligne avec un minimum de troupes, confiants dans l'avantage du terrain.

3. Pourtant, les attaquants ont pris note des défenses étirées et ont massé leurs forces en nombre écrasant pour percer le bastion côtier.

4. L'horizon déborde de mouvements, la marée de la guerre déferlant pour tester la force de l'emprise de fer du littoral.

FORCES

5. Le joueur qui possède le plus grand nombre de figurines est l'attaquant.

6. L'attaquant doit déclarer la taille de sa bande de guerre, jusqu'à seize figurines maximum.

7. Si l'attaquant a deux *ÉLITES* ou moins, il doit les aligner toutes.

8. L'adversaire est le défenseur et il peut avoir jusqu'à la moitié du nombre total de figurines déclarées par l'attaquant, arrondi à l'inférieur.

9. Si les deux bandes de guerre

ont le même nombre de figurines, lancez un dé pour voir qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

LE CHAMP DE BATAILLE

10. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous suggérons 4' x 4').

11. Le Défenseur place trois sections de tranchées de 20 cm de long dans sa zone de déploiement.

12. Elles peuvent être placées comme le souhaite le Défenseur et peuvent être continues.

13. Cependant, dans la division entre chacune des trois sections de tranchées, le Défenseur doit placer un modèle de bunker (comme indiqué par les petits marqueurs rouges sur la carte) d'au moins 10 cm x 10 cm et jusqu'à 7,6 cm de haut, afin que les modèles jusqu'à 75 mm de haut puissent entrer à l'intérieur du bunker.

14. Le défenseur doit placer une structure principale à l'emplacement indiqué sur la carte par un grand marqueur rouge.

15. Cette structure peut être une église, un grand bunker, une tour, etc.

16. Elle doit mesurer au moins 6" x 6" et jusqu'à 6" de haut, afin que les figurines mesurant jusqu'à 150 mm de haut puissent entrer à l'intérieur du bâtiment.

17. La structure principale et les bunkers sont les objectifs du scénario, ci-après dénommés

bâtiments objectifs, et rapportent des points de victoire (PV).

18. Le défenseur place ensuite trois ouvrages de défense (sacs de sable, barricades, murets, etc.), chacun comptant comme un obstacle défensif et mesurant au moins 4" de long horizontalement.

19. Ils mesurent au maximum 1" de haut.

20. Utilisez les instructions suivantes pour déployer ces ouvrages de défense.

21. - À moins de 18 pouces du centre du champ de bataille (mesuré jusqu'au centre).

22. - À au moins 12" d'un autre ouvrage de défense (mesuré à partir du centre).

23. - Pas dans ou entouré d'un terrain infranchissable.

24. Le défenseur place soit une tourelle à canon, soit un mortier, représentés respectivement par un G entouré et un M entouré, sur la carte du scénario, à n'importe quel endroit de sa zone de déploiement.

25. Une fois placés, aucun de ces éléments ne peut être déplacé pendant la partie.

26. Consultez les règles de l'artillerie de campagne pour connaître le profil et les spécifications des armes.

27. Remplissez le reste du champ de bataille avec du terrain de la manière habituelle, en utilisant des modèles tels que des barricades, des bâtiments en ruine, des arbres, des sacs de sable, etc.

INFILTRÉS

28. Les infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario, mais ils ne peuvent pas se trouver à moins de 8 pouces de l'un des bâtiments objectifs du défenseur.

DÉPLOIEMENT

29. Le joueur qui possède le plus grand nombre de figurines est l'attaquant.

30. L'autre zone de déploiement sera celle de son adversaire, en tant que défenseur, avec la moitié du nombre de figurines déclarées par l'attaquant.

31. Le défenseur commence par déployer ses modèles et place également la tourelle à canon (ou le mortier) où il le souhaite en fonction des paramètres définis ci-dessous.

32. Une fois que le défenseur a déployé ses modèles, l'attaquant déploie les siens.

33. Les modèles doivent être entièrement installés dans leur propre zone de déploiement.

34. Une fois que les joueurs ont installé leurs modèles, le déploiement se termine et la bataille commence.

DURÉE DE LA BATAILLE

35. A la fin du cinquième tour, l'attaquant lance 1D6.

36. Sur un résultat de 1-2, la bataille prend fin.

37. Sinon, la partie dure six tours.

ÉVÉNEMENTS IMPRÉVUS

38. Ces règles représentent les marées perfides et souvent imprévisibles de la guerre qui peuvent soudainement faire basculer la bataille de manière inattendue.

39. À partir du deuxième tour de combat, lancez 1D6.

40. Sur un résultat de 1 à 3, un événement aléatoire se produit, sinon la partie continue jusqu'au début du tour suivant, où un autre jet sera nécessaire.

41. Ces événements se produiront toujours au début du tour de combat, avant toute activation de figurine (sauf indication contraire).

42. Lors de la survenue d'un événement aléatoire, lancez un autre 1D6 pour le tableau des événements imprévus ci-dessous afin de voir ce qui se passe exactement et suivez les instructions.

43. Il n'y aura jamais plus d'une rencontre aléatoire dans une seule partie, donc après qu'une rencontre aléatoire a été lancée, un joueur n'a plus besoin de lancer le dé au début d'un tour de combat.

44. Les entrées ci-dessous font référence au nombre correspondant lancé et à ses effets respectifs : 1.

45. Brouillard montant Un épais brouillard recouvre toute la zone

de combat, limitant considérablement la visibilité pour tous les modèles.

46. La portée totale de toutes les attaques à distance est divisée par deux, en fonction du profil de l'arme et des modificateurs respectifs qui ont pu être appliqués (tels que les lunettes, etc.).

47. Le brouillard dure deux tours avant de se dissiper.

48. 2.

49. Mercenaire marchant Un mercenaire apparaît sur la crête surplombant le rivage.

50. Témoin du carnage qui se déroule, il décide de saisir l'opportunité et d'offrir ses services à la bande de guerre qui a accumulé le plus de points de gloire (si les deux bandes de guerre ont le même nombre de points, lancez 1D6 pour voir à qui il offre son aide).

51. Sur un résultat de 1 à 3, l'attaquant gagne, et sur un résultat de 4 à 6, le défenseur remporte le dé).

52. Le mercenaire offrira ses services à la bande de guerre pendant un seul tour, même si elle a déjà engagé son nombre maximum de figurines de mercenaires pour 1 point de gloire.

53. Vous pouvez choisir n'importe quelle unité de mercenaires disponible pour votre bande de guerre et la déployer immédiatement à au moins 6" de toute autre figurine sur le champ

de bataille, mais pas dans la zone de déploiement de l'adversaire.

54. Vous pouvez également refuser les services du mercenaire si vous n'avez pas le nombre de points requis pour le payer.

55. À la fin du tour, la bande de guerre qu'ils ont aidée doit leur payer le montant requis de points de gloire avant de quitter le champ de bataille.

56. Si la bande de guerre ne peut pas (ou ne veut pas) atteindre le standard du mercenaire, ils partent, mais pas avant d'avoir passé leur frustration sur un membre aléatoire de la bande de guerre (choisissez uniquement parmi les membres de la bande de guerre qui n'ont pas encore été mis hors de combat).

57. Lancez directement sur le tableau des blessures de ce membre, selon les statistiques de profil du mercenaire pour l'attaque (l'adversaire choisit quelle attaque a été utilisée), en appliquant tous les modificateurs applicables.

58. 3.

59. Reliques déterrées Des reliques sont soudainement découvertes sur le champ de bataille.

60. Chaque joueur place deux marqueurs d'objectif pour représenter les reliques, soit un total de quatre, chacun à au moins 6" de toute zone de déploiement, à au moins 6" les uns des autres et à au moins 6" de toute figurine.

61. Les reliques ne peuvent pas être placées sur un terrain infranchissable ou entourées par un terrain infranchissable.

62. Une figurine qui entre en contact avec la relique la revendique.

63. Le propriétaire de la figurine décide s'il s'agit d'une relique sacrée ou impie, en fonction des restrictions imposées à la bande de guerre de sa faction.

64. La figurine gagne soit +1 MARQUEUR DE BÉNÉDICTION (pour une relique sacrée) soit commence à irradier une aura maligne et provoque PEUR (pour une relique impie).

65. 4.

66. La bête du no man's land L'odeur du sang qui imprègne le sol et le bruit incessant des coups de feu ont attiré l'attention d'une bête rôdeuse.

67. Des rumeurs se sont répandues à propos de ce démon.

68. Certains disent qu'il s'agit d'une bête de guerre errante, une abomination engendrée par l'enfer qui s'est échappée de captivité avant de pouvoir être transformée en loup de guerre.

69. D'autres prétendent qu'il s'agit de quelque chose de bien plus ancien, quelque chose qui a marqué la terre et s'est nourri de ses habitants bien avant le début de la guerre.

70. Quelle qu'elle soit, la

créature ne connaît aucune limite et ne voit ni ami ni ennemi, seulement de la viande.

71. La Bête doit être placée à 6" d'un côté du plateau qui n'est pas une Zone de Déploiement et à au moins 6" d'une Zone de Déploiement.

72. Les joueurs tirent au sort pour déterminer de quel côté du plateau la créature apparaîtra.

73. Le joueur gagnant choisit le côté du plateau et le joueur perdant place la créature où il le juge approprié, selon les paramètres ci-dessus.

74. Notez que la Bête ne peut pas être initialement placée n'importe où à moins de 12" d'un modèle de bande de guerre.

75. A la fin de chaque activation d'une figurine, le joueur doit lancer 1D6.

76. Sur un résultat de 1 à 4, la Bête est ensuite activée, avant que l'adversaire n'active l'une de ses propres figurines.

77. Le même joueur exécute ensuite les actions de la Bête, comme décrit dans son profil.

78. Si à la fin du tour la Bête n'a pas été activée, c'est avant le début du tour suivant.

79. La Bête ne peut être activée qu'une fois par tour.

80. Vous trouverez ci-dessous le profil de la Bête et ses règles spéciales : Nom : Bête \ Mouvement : 8"/Infanterie À distance : N/A \ Mêlée : +2

DÉS Armure : 0 \ Base : 120 x 80 mm Mots clés : PEUR, DUR Règles : Le modèle de la Bête peut mesurer jusqu'à 60 mm de haut, placé sur un socle de 120 x 80 mm.

81. Il est uniquement armé de ses Griffes vicieuses et de sa Morsure dévastatrice.

82. Ce sont des parties naturelles de la créature elle-même et ne peuvent en aucun cas être retirées ou perdues.

83. La Bête recherchera le modèle le plus proche avec le plus de MARQUEURS DE SANG, poussée par sa frénésie sanguinaire.

84. La Bête chargera le modèle par le chemin le plus rapide et grimpera, sautera par-dessus des trous, entre des rebords de hauteurs inégales et descendra (tant que la hauteur ne lui causera pas de blessure) pour atteindre un modèle de bande de guerre.

85. Cependant, notez qu'elle ne se déplacera pas sur un terrain dangereux si elle peut être évitée.

86. La Bête n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur un modèle pour le charger.

87. Si la bête ne peut pas charger un modèle, elle se déplacera simplement vers le plus proche.

88. Lorsque la Bête atteint une figurine, elle effectuera une attaque ACTION avec chacune de ses Griffes et une attaque ACTION avec sa Morsure, le tout en combat au corps à corps (elle peut donc

effectuer trois attaques par activation).

89. Si la Bête charge plus d'une figurine, elle répartira ses attaques entre les adversaires.

90. Équipement - Morsure : La Bête traite sa Morsure comme une arme de mêlée qui confère un bonus de +1 DÉ pour toucher (pour un total de +3D).

91. De plus, l'attaque ignore toute armure portée par la cible et possède un bonus de +1 DÉ pour blesser.

92. La Morsure ne nécessite aucune main pour être manipulée.

93. - Griffes : La Bête traite ses Griffes comme deux armes de mêlée à une main avec les mots-clés *RISQUE*.

94. Les Griffes ont un bonus de +1 DÉ pour blesser.

95. Comme les Griffes sont utilisées en même temps que la Morsure, elles sont toutes deux traitées comme des armes secondaires et subissent des pénalités en conséquence.

96. Capacités - Résilient : La Bête est une créature massive dotée d'une vitalité surnaturelle et soumise aux règles des créatures *RÉSISTANTES*.

97. De plus, sa peau est rugueuse et épaisse, agissant comme une armure naturelle.

98. Les attaques contre la Bête sont effectuées avec -1 DÉ.

99. - Imperturbable : La Bête peut effectuer sa Course et

n'importe laquelle de ses *ACTIONS* de Saut avec +2 DÉS.

100. - Terrifiant : La Bête est une horrible abomination dont la réputation infâme s'est répandue dans de nombreux villages et villes pris dans les marées de la guerre.

101. Les récits des tranchées parlent du carnage et de la désolation qu'elle laisse sur son passage, provoquant une *PEUR* insondable.

102. 5.

103. Frénésie des rats Les rats ont infesté les tranchées depuis le début de la guerre.

104. Les soldats se réveillent au son de leurs petites pattes qui claquent, au grincement de leurs dents qui rongent et déchirent les morts, et même à leur attaque contre les vivants lorsque la chair pourrie s'écoule des os des morts.

105. Le bruit des fusillades, les bombes qui explosent au sol, la propagation de la fumée et des cendres, et le dérangement des troupes qui prennent d'assaut le rivage ont réveillé le nid des rats et les nuisibles sortent maintenant de leurs trous dans une frénésie vorace, se nourrissant de tout ce qui se trouve sur leur chemin.

106. Règles : Utilisez deux gabarits de 80 mm pour représenter les Nuées de Rats.

107. Utilisez deux figurines de Nuées de Rats si vous en avez.

108. Les joueurs tirent au sort pour placer chaque Nuée de Rats

sur le plateau.

109. Les Nuées doivent être placées à 8" ou moins de tout élément de terrain, y compris les terrains situés dans les Zones de Déploiement, mais ne peuvent pas être placées sur un terrain infranchissable ou entouré par un terrain infranchissable, et ne peuvent pas être placées directement sur une autre figurine ou en contact avec elle.

110. Les Nuées doivent être placées à au moins 3" de toute figurine de bande de guerre.

111. Les Nuées sont considérées comme des Terrains Dangereux, avec +1 DÉ pour blesser.

112. Une figurine peut se déplacer à travers, commencer son déplacement ou terminer son déplacement sur une Nuée.

113. Si une figurine entre en contact avec une Nuée, elle est considérée comme se trouvant sur un Terrain Dangereux.

114. Si un modèle armé d'une arme, ou qui a une capacité avec le mot-clé *FEU* ou *EXPLOSION*, et qui n'est pas renversé, entre en contact avec un essaim, il peut tenter une *ACTION RISQUÉE* pour disperser l'essaim sans déclencher l'effet de terrain dangereux.

115. En cas de succès, retirez l'essaim du plateau de jeu et l'activation du modèle est terminée, quelles que soient les *ACTIONS* restantes que le modèle

pourrait avoir.

116. Chaque essaim se déplace de 2D6" au début de chaque tour de combat, avant l'activation d'une figurine.

117. Ils se déplaceront toujours vers la figurine la plus proche qui est à terre ou vers la figurine la plus proche qui n'est pas engagée dans un combat au corps à corps et qui est à au moins 6" de toute autre figurine.

118. Les essaims ne peuvent pas se déplacer vers une figurine qui provoque *PEUR*.

119. L'essaim doit avoir une ligne de vue sur la figurine qui est à terre ou isolée pour pouvoir se déplacer vers eux.

120. Si aucune des deux conditions n'est remplie, l'essaim ne se déplace pas à ce tour.

121. Les essaims ne peuvent pas être engagés dans une quelconque forme de combat.

122. Les essaims resteront sur place pendant D3 tours après quoi les rats se précipiteront vers leurs trous et disparaîtront.

123. 6.

124. Cache perdue depuis longtemps Le bombardement constant sur le rivage révèle des caches perdues depuis longtemps, contenant plusieurs armes et objets, le butin de guerre.

125. Chaque joueur place un marqueur d'objectif pour représenter ces caches, jusqu'à un total de deux, chacune à au moins

20 cm de toute zone de déploiement, à au moins 20 cm les unes des autres et à au moins 15 cm de toute figurine.

126. Les caches ne peuvent pas être placées sur un terrain infranchissable ou entourées par un terrain infranchissable.

127. Une figurine qui entre en contact avec la réserve la réclame.

128. Le propriétaire de la figurine lance 1D6 pour avoir une chance d'obtenir l'un des objets suivants : 1 : Un bouclier de tranchée 2 : Une armure standard 3 : Grenades 4 : Une trousse médicale 5 : Balles perforantes (le modèle qui a réclamé la réserve peut, dans ce cas uniquement, utiliser cet objet pendant cette bataille pour avoir son effet respectif jusqu'à la fin de la partie) 6 : Un lance-grenades.

129. Le modèle qui réclame la cache peut immédiatement équiper l'objet qu'il a pillé pendant la durée de cette partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

130. Si une bande de guerre est complètement anéantie ou perd son test de moral, la partie se termine et la bande de guerre adverse gagne.

131. Sinon, gardez un décompte des points de victoire pour les deux camps.

132. Les joueurs accumulent les PV comme suit : - Les joueurs

gagnent cinq PV pour chaque bâtiment objectif dont ils ont pris le contrôle.

133. L'attaquant gagne deux PV pour chaque bâtiment objectif qu'il a détruit.

134. - Les joueurs contrôlent un bâtiment objectif si le nombre total de figurines de leur bande de guerre (qui sont entièrement à l'intérieur de ce bâtiment) est supérieur au nombre total de figurines ennemis à 1" du bâtiment objectif.

135. Une figurine est considérée comme entièrement à l'intérieur d'un bâtiment si elle se trouve entièrement à l'intérieur des limites de l'empreinte du bâtiment, comme convenu par les joueurs.

136. - L'attaquant détruit un bâtiment objectif si au moins une de ses figurines ÉLITE qui se trouve entièrement à l'intérieur du bâtiment pose une charge explosive.

137. La figurine peut poser la charge explosive avec une action (aucun jet de dés n'est requis) mais en faisant cela, l'activation de la figurine prend fin.

138. Lors de n'importe quel tour suivant, si la figurine ÉLITE est activée et se déplace d'au moins 1" en dehors de l'empreinte du bâtiment (préalablement accordée par les joueurs), le bâtiment objectif est immédiatement détruit et toute autre figurine (amie ou ennemie) qui se trouve encore

DES ACTES GLORIEUX

entièrement à l'intérieur du bâtiment doit immédiatement lancer un jet sur le tableau des blessures, en ignorant l'armure.

139. Si la figurine **ÉLITE** est mise hors de combat avant sa prochaine activation, la charge explosive n'explose pas.

140. Si vous jouez une campagne, le gagnant gagne 5 points de victoire.

141. Calculez les PV à la fin de la partie pour les deux joueurs et additionnez-les.

142. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est un match nul.

143. Cependant, les conditions suivantes peuvent modifier le cours de la bataille, accordant la victoire quels que soient les PV qu'un joueur a pu accumuler : - Si l'attaquant prend le contrôle du bâtiment d'objectifs de la structure principale pendant deux tours consécutifs complets, il gagne la partie quels que soient les PV du défenseur.

144. - Si le Défenseur met hors de combat tous les modèles **ÉLITE** de l'Attaquant, il gagne la partie quels que soient les PV de l'Attaquant.

145. Si l'une de ces deux conditions de victoire est remplie à tout moment pendant le jeu, cela est considéré comme une victoire décisive pour le joueur concerné et le jeu se termine immédiatement.

146. Les joueurs marquent un point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.

147. Les points de gloire pour ces derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient les points de gloire.

148. - Le rivage nous appartient : en tant qu'attaquant, remportez la partie en prenant le contrôle du bâtiment d'objectifs de la structure principale pendant deux tours consécutifs complets.

149. Votre dernier modèle activé à être entré dans la structure principale (et qui n'a pas été mis hors de combat) gagne le point de gloire.

150. - La Tête du Serpent : En tant que Défenseur, mettez hors de combat la moitié des modèles **ÉLITE** de l'Attaquant (arrondi à l'inférieur) avec le même modèle.

151. - Légende du champ de bataille : mettez au moins deux figurines ennemis hors de combat avec la même figurine pendant la bataille avec n'importe quelle **ACTION** que possède la figurine, sans subir de **MARQUEURS DE SANG**.

152. Si la figurine subit un **MARQUEUR DE SANG** mais le ramène à zéro, le décompte est réinitialisé et la figurine est

désormais éligible pour effectuer à nouveau cet exploit si elle remplit les conditions nécessaires indiquées ci-dessus.

153. - Nuage de sang : Mettez au moins trois modèles ennemis hors de combat avec l'un de vos modèles en utilisant une arme avec le mot-clé *BLAST*.

154. - Tueur de sang-froid : utilisez 2+ *MARQUEURS DE SANG* sur une attaque de mêlée de l'un de vos modèles pour mettre un modèle *ÉLITE* ennemi hors de combat en une seule activation.

155. - Fantôme des rivages : mettez un modèle *ÉLITE* ennemi hors de combat avec l'un de vos

modèles avec les mots-clés *INFILTRATEUR* ou *SCIRMISSEUR*.

156. Si les joueurs sont d'accord avant de commencer la partie, vous pouvez remplacer l'un des actes de gloire ci-dessus par l'une des options suivantes : - Attrape-rats : Dispersez un essaim de rats qui a mis un autre modèle hors de combat, avec un modèle armé d'une arme avec le mot-clé *FEU*.

157. - Bête sanglante : mettez la bête hors de combat avec un modèle qui a au moins 2+ *MARQUEURS DE SANG* au début de son activation..

SCÉNARIO 9 : CHASSE AU DRAGON

APERÇU

1. Des rapports en provenance des lignes de front font état d'une entité massive qui ravage les villages affligés et infestés de peste entourant le No Man's Land.
2. Certains affirment qu'il s'agit d'une bête larvaire nouveau-née, d'un tank possédé, d'autres d'une créature angélique devenue rebelle et certains disent même qu'il s'agit d'un véritable dragon.
3. Les descriptions varient, mais toutes s'accordent sur sa taille immense et sur la traînée de destruction et de sang qu'elle laisse derrière elle.
4. Ne montrant aucune allégeance, la créature a piétiné les bandes de guerre et les forteresses, semant le chaos sans discrimination.
5. Traquer « Le Dragon », comme il a été nommé dans les rapports dispersés, est devenu une priorité absolue.
6. La bande de guerre qui revendique sa tête assurera prestige et gloire sur tout le théâtre de guerre.

FORCES

7. Les deux camps utilisent toutes leurs forces.

LE CHAMP DE BATAILLE

8. Le jeu se joue sur un champ de bataille de taille standard (nous

suggérons 4' x 4').

9. Placez une figurine sur un socle d'au moins 120 mm pour représenter le Dragon au centre de la table, comme indiqué sur la carte par le marqueur d'objectif.
10. Chaque joueur place ensuite trois figurines (sur des socles de 25 mm) là où il le souhaite.
11. Elles représentent des paysans.
12. Notez que les paysans doivent être placés à au moins 6 pouces d'une autre figurine, à au moins 8 pouces du dragon, à au moins 6 pouces de la zone de déploiement d'un joueur et ne peuvent pas être placés sur - ou être entourés par - un terrain infranchissable.
13. Remplissez le reste du champ de bataille avec du terrain de la manière habituelle, en utilisant des modèles tels que des barricades, des bâtiments en ruine, des arbres, des sacs de sable, etc.

INFILTRÉS

14. Les infiltrés peuvent être utilisés dans ce scénario mais ils ne peuvent pas être placés à moins de 8" du modèle Dragon.

DÉPLOIEMENT

15. Les joueurs tirent au sort.
16. Le perdant choisit la zone de déploiement qui lui appartiendra.
17. L'autre zone de déploiement sera celle de son adversaire.
18. Les joueurs déplacent ensuite à tour de rôle un modèle à la fois, en commençant par le joueur qui

a le plus de modèles dans sa bande de guerre (départ si les deux ont le même nombre de modèles).

19. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.

20. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.

21. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.

DURÉE DE LA BATAILLE

22. A la fin du quatrième tour, un joueur lance 1D6.

23. Sur un résultat de 1-2, la bataille prend fin.

24. Sinon, la partie dure cinq tours.

LE DRAGON

25. Le Dragon est activé une fois par tour.

26. A la fin de chaque activation de figurine d'un joueur, le joueur doit lancer 1D6.

27. Sur un résultat de 5-6, le Dragon est activé ensuite, avant que l'adversaire n'active l'une de ses propres figurines.

28. Le même joueur exécute ensuite les actions du Dragon, comme décrit dans son profil.

29. Si à la fin du tour le Dragon n'a pas été activé, c'est avant le début du tour suivant.

30. Vous trouverez ci-dessous le

profil du Dragon et ses règles spéciales : Nom : Le Dragon \ Mouvement : 10"/Infanterie À distance : +3 dés \ Au corps à corps : +3 DÉS Armure : -3 \ De base : 120 mm + Mots clés : PEUR Règles : Le modèle du dragon doit être placé sur un socle d'au moins 120 mm et peut aller jusqu'à 300 mm.

31. Vous pouvez utiliser une bête larvaire pour remplacer le modèle, ou un tank possédé ou même un véritable modèle de dragon.

32. Plus le modèle est grand, mieux c'est -- cependant, moins il a de mouvement, selon les mesures suivantes : - Sur une base de 120mm à 200mm = Mouvement : 10" - Sur une base de 210mm à 250mm = Mouvement : 9" - Sur une base de 260 mm à 300 mm = Mouvement : 8".

33. Le Dragon est considéré à la fois comme une figurine ennemie et comme un Terrain Difficile.

34. Lorsqu'il est en contact avec son socle, un personnage de bande peut grimper sur le Dragon, se déplacer à travers lui, en dessous, dessus et commencer ou terminer son mouvement en dessous ou dessus.

35. Idéalement, le personnage du Dragon doit être suffisamment grand pour permettre à deux figurines sur un socle de 60 mm de se tenir dessus (ou jusqu'à quatre figurines sur un socle de 25 mm).

36. Un personnage qui se trouve

au-dessus du Dragon lance +1 DÉ pour le toucher et +1 DÉ pour le blesser.

37. Cependant, notez que toutes les *ACTIONS* effectuées par un personnage au-dessus du Dragon sont considérées comme *RISQUÉES*.

38. De plus, lorsque le Dragon utilise son Déplacement, tout personnage au-dessus de lui doit immédiatement réussir une *ACTION RISQUÉE*.

39. En cas d'échec, le modèle est déplacé de force de 2" dans une direction choisie par l'adversaire et est renversé.

40. Si ce mouvement force le modèle à tomber du Dragon, le propriétaire du modèle doit également lancer un jet sur le Tableau des Blessures, conformément aux règles de Chute.

41. Lorsqu'il est activé, le Dragon se déplace vers la figurine Paysanne la plus proche par le chemin le plus rapide possible.

42. Le Dragon ne peut pas charger comme d'habitude.

43. Au lieu de cela, si son mouvement le met en contact avec une figurine, il compte comme une charge et engage ce dernier en combat au corps à corps, si c'est la cible visée par le Dragon.

44. Lorsqu'il se déplace vers une figurine ciblée, si le Dragon entre en contact avec une autre figurine qu'il ne cible pas, il n'engage pas

de combat au corps à corps avec elle, même si la figurine a l'intention de l'engager.

45. Au lieu de cela, le Dragon va lui rouler dessus.

46. Toute figurine déplacée par le Dragon subit une blessure.

47. Le joueur qui contrôle le Dragon lance immédiatement un dé sur le Tableau des Blessures avec +1 DÉ pour blesser, pour toute figurine piétinée par le Dragon.

48. Lorsqu'il est attaqué par une figurine de la bande de guerre, le Dragon recherchera la dernière figurine de la bande de guerre qui l'a attaqué lors de sa prochaine activation.

49. Le Dragon se déplacera vers la figurine par le chemin le plus rapide possible (même à travers certains terrains infranchissables, si possible).

50. Voir ci-dessous).

51. Le Dragon ignore les pénalités de mouvement et les effets causés par les terrains difficiles et dangereux.

52. Si la dernière figurine qui a attaqué le Dragon est sur lui, ou si le Dragon ne peut pas atteindre la figurine qui l'a attaqué lors d'une activation, lors de sa prochaine activation, il déplacera sa concentration soit vers la figurine Paysanne la plus proche, soit vers la dernière figurine qui l'a attaqué, soit vers la zone.

53. Si le Dragon attaque une

figurine ciblée au début de son tour, il utilisera alors son mouvement pour se déplacer soit vers la figurine Paysanne la plus proche, soit vers la zone.

54. Notez que le Dragon n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur un modèle pour Avancez vers elle.

55. S'il n'y a plus de figurines Paysannes présentes sur la table avant la fin de la partie, ayant soit échappé à la zone (voir la section Paysanne) soit été mises hors de combat, le Dragon déplacera son attention pour quitter la zone pour continuer son saccage ailleurs, en utilisant son Mouvement lorsqu'il est Activé pour atteindre le bord le plus proche de la table.

56. Si le Dragon entre en contact avec l'un des bords de la table, il quitte la zone avec succès.

57. Voir la section Conditions de victoire.

58. Notez que le Dragon ne peut pas foncer.

59. Les membres du Dragon lui servent d'armes.

60. Il est armé de son Piétinement, de son Coup de Queue et de son Souffle de Feu.

61. Ces éléments font partie de la créature elle-même et ne peuvent être ni retirés ni perdus daucune façon.

62. Lorsque le Dragon entre en contact avec une figurine qu'il a ciblée, il effectuera deux ACTIONS d'attaque avec son Piétinement en Combat au Corps

à Corps (il peut donc effectuer deux attaques par activation avec cette arme).

63. Si le Dragon engage un combat au corps à corps avec plusieurs figurines, il effectuera une attaque ACTION contre chaque figurine, avec son coup de queue à la place (voir ci-dessous).

64. Cependant, après avoir été mis à terre deux fois, conformément à sa règle spéciale Immortel (voir ci-dessous), le Dragon perd sa queue, ce qui signifie qu'il ne peut plus utiliser son attaque de coup de queue.

65. Si le mouvement du Dragon ne le met pas à portée de mêlée d'un modèle, ou si le modèle s'éloigne de sa portée de mêlée mais reste à portée pour utiliser son Souffle de Feu, il attaque une fois avec lui à la place en Combat à Distance.

66. Équipement - Piétinement : Le Dragon traite son Piétinement comme une arme de mêlée qui confère un bonus de +1 DÉ pour toucher (pour un total de +4 DÉS).

67. De plus, l'attaque ignore toute armure portée par la cible et possède un bonus de +1 DÉ pour blesser.

68. Le Piétinement nécessite une "main" pour être manié.

69. - Souffle de feu : le dragon traite son Souffle de feu comme une arme à distance avec une portée de 10".

70. Il touche automatiquement jusqu'à deux figurines à portée avec l'attaque *ACTION* tant qu'elles sont à 6" l'une de l'autre.

71. Cette attaque a le mot-clé *FEU*, elle inflige donc un *MARQUEUR DE SANG* supplémentaire de +1 sur les ennemis touchés, même si aucun autre dégât n'est infligé.

72. De plus, l'attaque ignore toute armure portée par la cible.

73. Le Souffle de feu ne nécessite aucune main pour être utilisé.

74. - Coup de queue : Le Dragon traite son coup de queue comme une arme de mêlée.

75. Cette arme a les mêmes règles qu'un marteau à deux mains, mais sa grande portée signifie que le Dragon peut effectuer une attaque de mêlée *ACTIONS* contre chaque figurine ennemie qu'il combat en mêlée.

76. Capacités - Immortel : Le Dragon est un adversaire extrêmement résistant.

77. Si l'attaque d'une figurine devait mettre le Dragon hors de combat, il est à la place renversé.

78. Chaque fois que le Dragon est renversé de cette façon, tous les *MARQUEURS DE SANG* qu'il pourrait avoir sont retirés.

79. Utilisez un dé pour faire correspondre le nombre de fois que le Dragon a été renversé.

80. Le Dragon doit ensuite être renversé de cette façon deux fois de plus (pour un total de trois)

avant de pouvoir être mis hors de combat.

81. Cependant, notez que lors de sa dernière "vie", le Dragon ne peut être mis hors de combat que lorsqu'il accumule six *MARQUEURS DE SANG*.

82. Ces *MARQUEURS DE SANG* peuvent alors être utilisés pour provoquer un Bain de sang ou pour ajouter +DÉS pour tuer le Dragon.

83. - Résistant : Au début de chacune de ses activations, le Dragon peut retirer un *MARQUEUR DE SANG* de lui-même, s'il en possède un.

84. De plus, les attaques avec le mot-clé *GAZ*, *FEU* ou *ÉCHAPPEMENT* subissent une pénalité de -1 DÉ pour blesser le Dragon.

85. - Arme de siège : La taille massive du Dragon lui permet de détruire des bâtiments et d'autres éléments de structure qui font jusqu'à la moitié de sa taille de base.

86. Si ce qui serait normalement considéré comme un élément de terrain infranchissable se trouve sur le chemin du Dragon et correspond aux mesures ci-dessus, lorsque le Dragon se déplace, il le dépasse, détruisant complètement la structure.

87. Retirez l'élément du plateau - la zone où il se trouvait devient un Terrain Difficile de la même taille que le bâtiment.

88. De plus, toute figurine qui se trouve entièrement dans l'empreinte du bâtiment (précédemment accordée par les joueurs) lorsqu'il s'effondre doit immédiatement lancer le dé sur le Tableau des Blessures, en ignorant l'armure.

89. - Terrifiant : Le Dragon instille l'horreur dans l'esprit de ceux qui en sont témoins, provoquant une *PEUR* insondable.

LES PAYSANS

90. Les villages qui entourent les lignes de front ont été souillés par toutes sortes de maladies et de malheurs.

91. La guerre a fait des ravages parmi les paysans, dont beaucoup sont contaminés par des afflictions jamais vues auparavant.

92. C'est la principale raison pour laquelle ils n'ont pas été évacués du champ de bataille.

93. Cependant, leur souillure a attiré l'attention du Dragon.

94. Les sauver n'est pas une option.

95. Ils représentent un grand risque pour les troupes.

96. Ainsi, mettre un terme à leur vie misérable est la seule bonne chose à faire et l'ordre que chaque bande de guerre envoyée pour réclamer la tête du Dragon a été donné par leurs supérieurs.

97. Tous les Paysans sont déployés au début de la partie (voir la section Champ de bataille).

98. Chaque Paysan est activé une fois par tour.

99. À la fin de chaque activation de figurine d'un joueur, le même joueur active également une figurine de Paysan n'importe où sur la table qui n'a pas encore été activée.

100. Le joueur exécute ensuite les actions du Paysan, comme décrit dans son profil.

101. Les joueurs alternent entre l'activation des Paysans jusqu'à ce que tous aient été activés au cours de ce tour.

102. Vous trouverez ci-dessous le profil du Paysan et les règles spéciales : Nom : Paysan \ Mouvement : 5"/Infanterie \ À distance : N/A \ Au corps à corps : N/A Armure : 0 \ Base : 25 mm Règles : Le Paysan n'a ni attaque, ni équipement, ni capacité.

103. Il ne peut que se déplacer, comme pour son mouvement normal, et ne peut pas sprinter.

104. Lorsqu'il est activé, un Paysan essaiera toujours de s'éloigner le plus possible du Dragon, vers l'un des bords de la table.

105. Sur ce chemin, il doit également essayer de garder autant de distance que possible de tout modèle de bande de guerre.

106. Cependant, notez que le Paysan ne se déplacera pas sur un terrain dangereux et essaiera également d'éviter les terrains

difficiles, si possible.

107. Si un Paysan entre en contact avec l'un des bords de la table, il quitte la zone avec succès.

108. Retirez le modèle Paysan correspondant du plateau.

109. La nature faible des paysans affligés les rend vulnérables à toute confrontation.

110. Les attaques contre un paysan se font avec +2 DÉS pour toucher et +2 DÉS pour blesser.

CONDITIONS DE VICTOIRE

111. Si une bande de guerre est complètement anéantie ou perd son test de moral, la partie se termine et la bande de guerre adverse gagne.

112. Sinon, gardez un décompte des points de victoire pour les deux camps.

113. Les joueurs accumulent les PV comme suit : - Un joueur marque quatre PV à chaque fois qu'il renverse le Dragon avec l'un de ses modèles de bande de guerre.

114. - Un joueur marque six PV pour avoir mis le Dragon hors de combat avec l'un de ses modèles de bande de guerre.

115. - Un joueur gagne deux PV pour chaque Paysan mis hors de combat par l'une de ses figurines de bande.

116. Si une figurine Paysan s'échappe de la zone, aucun joueur ne gagne les PV pour cette figurine.

117. Calculez les PV à la fin de la partie pour les deux joueurs et additionnez-les.

118. Le joueur avec le plus grand nombre de PV gagne, sinon la partie est nulle.

119. Cependant, la condition suivante peut mettre fin immédiatement à la partie, quels que soient les PV accumulés par les joueurs : - Si le Dragon quitte le champ de bataille avec succès, aucun des deux joueurs ne remporte la partie, quels que soient les PV accumulés jusqu'à ce point.

120. Ne prenez en compte que les accomplissements glorieux accomplis, s'il y en a, et n'attribuez aucun PV.

DES ACTES GLORIEUX

121. Les joueurs marquent un point de gloire pour chaque figurine qui accomplit l'un des exploits glorieux suivants.

122. Les points de gloire pour ces derniers ne peuvent être gagnés qu'une seule fois : le joueur qui les accomplit en premier obtient les points de gloire.

123. - Tueur de dragon : éliminez le dragon hors de combat avec l'une de vos figurines (qui se trouve au-dessus de lui) en utilisant une arme de mêlée.

124. Cet exploit vaut deux points de gloire.

125. - Génocide : Mettez au moins trois Paysans hors de

combat avec le même modèle.

126. - Opportuniste : utilisez un Paysan pendant son activation pour attirer le Dragon et le faire passer sur une figurine ennemie.

127. La figurine dont le tour a précédé celui du Paysan gagne le Point de Gloire.

128. - De mon dos : faites tomber un modèle ennemi qui se

trouve au sommet du Dragon grâce à votre action (tir, mêlée, pouvoir surnaturel, etc.).

129. - Feu avec feu : infligez 2+ *MARQUEURS DE SANG* au Dragon avec le même modèle, en utilisant une arme avec le mot-clé *FEU*, *GAZ* ou *ÉCHANTILLON*.

GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIOS ALÉATOIRES



es règles peuvent être utilisées pour générer des scénarios ponctuels ou de campagne à la volée.

1. Pour générer un scénario, procédez comme suit : 1.
2. Un joueur lance les dés pour déterminer le type de scénario sur le tableau ci-dessous.
3. 2.
4. Un joueur lance les dés pour déterminer le type de déploiement sur le tableau ci-dessous.
5. 3.
6. Les deux joueurs lancent les dés pour les actes glorieux sur les tableaux ci-dessous.
7. 4.
8. Les joueurs installent le terrain selon les instructions.
9. 5.
10. Les joueurs déplacent leurs troupes selon les instructions.
11. 6.
12. Déterminez la durée du jeu comme indiqué ci-dessous.

CONFIGURATION

13. À moins que le scénario n'indique le contraire, les joueurs déplacent à tour de rôle un modèle à la fois, en commençant par le joueur qui a le plus de modèles dans sa bande de guerre (départ si les deux ont le même nombre de

modèles).

14. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur propre zone de déploiement.
15. Si un joueur n'a plus de figurines à placer, l'autre joueur place ensuite toutes ses figurines.
16. Une fois que les joueurs ont placé leurs figurines, le déploiement se termine et la bataille commence.
17. Lorsqu'un modèle qui n'est pas installé sur la zone de jeu se déplace sur la table, mesurez le déplacement à partir de son point d'entrée tel que déterminé dans le scénario.

TERRAIN

18. Préparez le terrain comme expliqué dans la section terrain du livre.
19. Il est important que tout champ de bataille dispose de suffisamment de terrain pour bloquer la ligne de vue à intervalles réguliers afin que le jeu ne se transforme pas en une bataille où seules les armes à longue portée comptent.
20. Les deux joueurs doivent installer un nombre égal de pièces de terrain.

DURÉE DU JEU

21. À la fin du cinquième tour de jeu, l'un des joueurs lance un D6.
22. Si le résultat est 4 ou plus, la partie se termine.
23. Si la partie continue, elle se

termine à la fin du sixième tour.

LANCEZ UN DÉ POUR DÉTERMINER LE TYPE DE SCÉNARIO

24. Une fois le terrain placé, chaque joueur lance un D6 et consulte le tableau ci-dessous pour déterminer les conditions de victoire de la partie.

25. Remarque que si vous jouez la campagne, le gagnant gagne toujours 5 points de victoire si, autrement, le résultat indiquerait moins.

Tableau de scénario (lancez un D6) 1 BATAILLE
D'ATTRITION 2 PRENDRE
ET MAINTENIR 3
SABOTAGE 4 SUR LE TOP 5
PERCÉE 6 RÉCUPÉRER

Objectif du scénario 1 :
Bataille d'usure

26. À la fin de la partie, chaque joueur additionne la valeur en ducats des figurines ennemis qu'il a mises hors de combat et divise le nombre par 100, en arrondissant les fractions au chiffre supérieur pour trouver le nombre de points de victoire que chaque joueur a marqué.

27. Les troupes achetées avec des points de gloire valent 30 ducats par point de gloire pour ce calcul.

28. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé l'emporte.

29. Vous gagnez +1 point de victoire pour chaque ennemi que vous tuez sur la moitié opposée de la table depuis la vôtre.

Objectif du scénario 2 :
Prendre et conserver

30. Chaque joueur lance D₃₊₁ et prend autant de marqueurs Objectif de 1" de rayon.

31. Le joueur avec le plus de marqueurs Objectif (ou le vainqueur d'un tirage au sort, si les deux joueurs ont le même nombre de marqueurs) commence par placer un de ses marqueurs Objectif sur la surface de jeu.

32. Puis l'adversaire fait de même et ils continuent à alterner jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé tous leurs marqueurs Objectif.

33. Les marqueurs Objectif peuvent être placés n'importe où sur la surface de jeu en dehors des Terrains Infranchissables, et à plus de 8" d'un autre marqueur, d'un bord de table ou de toute Zone de Déploiement.

34. S'il devient impossible de placer plus de marqueurs, les marqueurs restants sont défaussés.

35. Pour tenir un objectif, un joueur doit avoir une figurine à 3" ou moins du marqueur et il ne doit y avoir aucune figurine ennemie à 3" ou moins du même marqueur.

36. Si l'une de ces conditions n'est pas remplie, cet objectif n'est

tenu par aucun joueur.

37. Une fois la partie terminée, les joueurs déterminent le nombre d'objectifs qu'ils contrôlent.

38. Le joueur qui possède le plus de marqueurs d'objectifs gagne.

39. S'ils détiennent le même nombre d'objectifs, la partie est un match nul.

Objectif du scénario 3 : Sabotage

40. Chaque joueur place des objectifs, comme décrit pour la mission 2.

41. Ensuite, les joueurs tirent au sort et le gagnant décide s'il est l'attaquant ou le défenseur.

42. Au cours de la partie, l'attaquant peut détruire les objectifs en y posant des mines/charges de démolition ou d'autres explosifs.

43. Pour placer une charge explosive sur un objectif, toute figurine attaquante doit d'abord se mettre en contact avec le marqueur d'objectif, puis utiliser n'importe quelle attaque de mêlée ACTION dont elle dispose sur l'objectif -- cela place automatiquement les charges et l'activation de la figurine prend fin.

44. Lors de tout tour suivant, si la figurine attaquante est activée et s'éloigne du marqueur, l'objectif est automatiquement détruit et toute autre figurine (amie ou ennemie) qui est toujours en

contact avec l'objectif doit immédiatement lancer un jet sur le tableau des blessures en ignorant l'armure.

45. Si la figurine s'éloigne du marqueur ou est mise hors de combat avant sa prochaine activation, la charge explosive n'explose pas.

46. Une fois la partie terminée, si l'attaquant a détruit plus d'objectifs que son adversaire, il gagne.

47. S'il en a détruit moins, il perd.

48. Si les deux joueurs ont détruit exactement le même nombre d'objectifs, la partie est un match nul.

49. Les infiltrés doivent être déployés comme des troupes normales.

Objectif du scénario 4 : Au-delà du sommet

50. Les deux joueurs placent quatre sections de tranchées de plus de 20 cm de long dans leur propre zone de déploiement, à au moins 7,6 cm de l'autre tranchée la plus proche.

51. À la fin de la bataille, les joueurs marquent 1 point de victoire pour chacune de leurs propres tranchées qu'ils détiennent et où il n'y a pas de figurines ennemis dans la même section de tranchée.

52. Ils gagnent 1 point de victoire pour chaque tranchée ennemie

qu'ils possèdent et qui contient au moins une de leurs propres figurines, et 2 PV s'il n'y a pas de figurines ennemis dans la tranchée.

53. Si vous obtenez une Rencontre fortuite comme type de Déploiement, relancez jusqu'à ce que vous en obteniez un différent.

Objectif du scénario 5 : Percée

54. Après avoir lancé le dé pour le type de mise en place, et juste avant de commencer l'étape de mise en place des bandes de guerre, les joueurs tirent au sort et le gagnant choisit l'un des quatre bords de la table par lequel son adversaire peut s'échapper.

55. Ensuite, l'adversaire fait de même, mais il ne peut pas choisir le même bord de table que celui choisi par le premier joueur.

56. Tout modèle qui entre en contact avec le « point d'extraction », qui est le point situé exactement au centre du bord de la table choisi, est retiré et considéré comme échappé.

57. Si des modèles ennemis sont placés pour bloquer le point d'extraction, les modèles peuvent s'échapper aussi près que possible du point d'extraction, de chaque côté des modèles bloquants.

58. À la fin de la partie, chaque joueur additionne la valeur en ducats de ses propres figurines qui ont échappé au champ de bataille

et divise le nombre par 100, en arrondissant les fractions au chiffre supérieur pour trouver le nombre de points de victoire que chaque joueur a marqué.

59. Les troupes achetées avec des points de gloire valent 30 ducats par point de gloire pour ce calcul.

60. Le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne.

Objectif du scénario 6 : Récupérer

61. Déplacez la zone de terrain dense (d'au moins 6" x 6" et la plus proche du centre de la table) de manière à ce qu'elle soit au centre de la table, puis placez un marqueur d'objectif dessus, exactement au centre de la table.

62. Ce marqueur représente un petit objet, comme une relique ou un artefact, une arme expérimentale perdue, etc.

63. Pendant la partie, toute figurine qui termine son déplacement au contact du marqueur le récupère.

64. Cette figurine porte désormais l'objet et le portera jusqu'à ce qu'il quitte la table ou soit détruit.

65. Tant qu'elle porte l'objet, la figurine ne peut ni attaquer ni sprinter et aucune autre méthode de déplacement (téléportation, Maître des Marionnettes, etc.) ne peut être utilisée pour déplacer la figurine en raison de l'effet mystique de la relique.

66. À la fin de son activation, la figurine peut passer l'objet à n'importe quelle figurine alliée à 1" de portée, tant qu'aucune figurine n'est en combat au corps à corps avec un ennemi.

67. La figurine recevant l'objet est considérée comme ayant terminé son activation ce tour-ci, si elle ne l'a pas encore fait.

68. Si la figurine qui porte l'objet est mise Hors de Combat, l'objet est immédiatement lancé de D6" dans une direction indiquée par le joueur adverse, mais jamais hors du champ de bataille.

69. Arrêtez-vous si l'objet entre en contact avec un Terrain Impénétrable juste à l'extérieur de lui.

70. S'il atterrit sur une figurine, la figurine le ramasse immédiatement, sauf s'il y a aussi une figurine ennemie en combat au corps à corps avec elle, auquel cas il est lancé à nouveau.

71. Si le modèle portant l'objet entre en contact avec un bord de la table, il s'échappe avec l'objet et le joueur gagne immédiatement la partie.

72. Si la partie se termine alors qu'un modèle porte l'objet, les joueurs tirent une dernière fois au dé avec un D6.

73. Si le joueur qui contrôle le modèle qui porte l'objectif remporte le dé, il remporte la partie.

74. Dans tous les autres cas, la

partie est nulle.

75. Les infiltrés doivent être déployés comme des troupes normales.

LANCER POUR LE TYPE DE DÉPLOIEMENT

76. Le joueur qui n'a pas lancé de missions lance un D6 et consulte le tableau ci-dessous pour déterminer comment les bandes de guerre se déploient pour la partie.

77. Tableau des types de déploiement (lancez un D6) 1 RENCONTRE FORTUITE 2 DÉPLOIEMENT STANDARD 3 ATTAQUE DE FLANC 4 BATAILLE À LONGUE DISTANCE 5 TUNNELS 6 BROUILLARD DE GUERRE I.

78. Rencontre fortuite Les joueurs tirent au sort et le gagnant choisit le côté long de la table qui lui appartient (ou n'importe quel bord si vous jouez sur une zone carrée).

79. L'adversaire obtient le bord opposé de la table (voir schéma).

80. Les figurines ne sont pas placées sur la table au début de la partie.

81. Au lieu de cela, au premier tour de la partie, la moitié de la bande de guerre (choisie par chaque joueur) entre sur le champ de bataille.

82. Lorsqu'une des figurines est

activée, elle commence son mouvement sur la table à partir de n'importe quel point le long du bord de la table du joueur, bien qu'elle ne puisse pas être déployée directement en combat au corps à corps.

83. Au deuxième tour, le reste de la bande de guerre est déployé exactement de la même manière.

84. Le scénario avec déploiement de rencontre fortuite dure au moins six tours.

85. 2.

86. Déploiement standard Les joueurs tirent au sort et le gagnant choisit le bord de la table qui lui appartient.

87. L'adversaire obtient le bord de table opposé.

88. 3.

89. Attaque de flanc Utilisez la carte de déploiement d'attaque de flanc ci-dessous.

90. Le gagnant du tirage au sort place ensuite une figurine n'importe où dans sa zone de déploiement (voir schéma).

91. L'adversaire fait de même.

92. Ensuite, le premier joueur place une autre figurine et les deux continuent à alterner jusqu'à ce que toutes les figurines aient été placées.

93. 4.

94. Bataille à longue distance Les joueurs tirent au sort et le gagnant choisit le coin de la table qui lui appartient.

95. L'adversaire obtient le coin

opposé.

96. Le gagnant du tirage au sort place ensuite une figurine n'importe où dans un rayon de 12 pouces de son coin de table (voir schéma).

97. L'adversaire fait de même.

98. Ensuite, le premier joueur place une autre figurine et les deux continuent d'alterner jusqu'à ce que toutes les figurines aient été placées.

99. Les batailles avec ce déploiement durent au moins six tours.

100. 5.

101. Tunnels Les joueurs tirent au sort et le gagnant place un marqueur de tunnel de 1" n'importe où à plus de 6" de la ligne médiane de la table (voir schéma), mais pas sur un terrain infranchissable.

102. Son adversaire fait de même de l'autre côté de la ligne médiane de la table.

103. Toutes les figurines ne sont pas placées sur la table au début de la partie.

104. Les joueurs doivent laisser la moitié de leurs figurines en réserve (arrondir à l'inférieur).

105. Au premier tour de jeu, les figurines restantes entrent en bataille par des tunnels.

106. Lorsqu'une de ces figurines est activée, elle est placée n'importe où à 6" de son marqueur de tunnel, mais pas en combat au corps à corps.

107. Les figurines qui entrent sur le champ de bataille de cette façon ne peuvent pas foncer au premier tour de jeu.
108. Les infiltrés sont déployés comme des troupes normales dans ce type de déploiement.
109. 6.
110. Brouillard de guerre Les joueurs tirent au sort et le gagnant choisit le côté de la table qui lui appartient.
111. Son adversaire obtient le bord opposé de la table (voir schéma) et les deux joueurs se déplacent normalement.
112. Tous les modèles ne sont pas posés sur la table au début de la partie.
113. Les joueurs doivent laisser la moitié de leurs modèles en réserve (arrondi à l'inférieur).
114. Au premier tour de jeu, les figurines restantes entrent en bataille à des endroits aléatoires.
115. Lorsqu'une de ces figurines est activée, le joueur lance un D6 et consulte le tableau du brouillard de guerre ci-dessous.
116. Le tableau détaille depuis quel bord de la table la figurine entre.
117. Les figurines entrant dans la bataille ne peuvent pas être placées directement en combat au corps à corps.
118. Carte du brouillard de guerre Lancez un D6 et consultez le tableau suivant : 1.
119. Votre adversaire choisit l'un des résultats ci-dessous.
120. 2.
121. Entrez par le centre du bord nord.
122. 3.
123. Entrez par le centre du bord Est.
124. 4.
125. Entrez par le centre du bord sud.
126. 5.
127. Entrez par le centre du bord ouest.
128. 6.
129. Vous choisissez l'un des résultats ci-dessus.

DES ACTES GLORIEUX

130. Pour déterminer les actes glorieux du scénario, chaque joueur lance deux dés6, l'un après l'autre.
131. Si un joueur obtient le même résultat sur les deux dés, relancez l'un des dés jusqu'à ce qu'il affiche un résultat différent.
132. Faites correspondre les résultats de chaque joueur avec leur tableau ci-dessous.
133. Enfin, chaque scénario partage un cinquième acte glorieux : « Victorieux : gagner la bataille ».
134. Accomplir l'un de ces actes glorieux rapporte au joueur 1 point de gloire.
135. Une fois qu'un acte glorieux est accompli par un joueur, il ne peut plus être accompli par aucun

des deux joueurs.

Résultat du dé - Joueur 1

136. 1.

137. Faucheur : mettez au moins trois ennemis hors de combat avec l'un de vos modèles pendant la bataille avec n'importe quelle ACTION du modèle.

138. 2.

139. Tireur d'élite : éliminez un ennemi à couvert en tirant à longue portée.

140. Les armes à frappe automatique, les grenades et les armes à rayon d'explosion ne comptent pas.

141. 3.

142. Saignée : infligez un sixième MARQUEUR DE SANG à n'importe quel ennemi avec une attaque d'une de vos figurines.

143. 4.

144. Feinte de retraite : Éloignez-vous du combat au corps à corps, puis tirez et frappez l'ennemi auquel vous avez échappé au cours de la même activation.

145. 5.

146. Chance inconstante : utilisez 2 MARQUEURS DE SANG ou plus sur un seul ennemi pour donner à l'une de ses ACTIONS -2 DÉS (ou plus).

147. 6.

148. Chasseur de têtes : mettez deux ennemis hors de combat avec des attaques à distance avec un seul modèle.

Résultat du dé - Joueur 2

149. 1.

150. Risquez tout : réussissez deux ou plusieurs ACTIONS RISQUÉES avec un même modèle lors d'une seule activation.

151. 2.

152. Vivez dangereusement : Éloignez-vous du combat au corps à corps deux fois avec un même modèle pendant la partie.

153. 3.

154. Instinct de tueur : mettez deux ennemis hors de combat avec un seul modèle au corps à corps pendant la bataille.

155. 4.

156. Pas d'échappatoire : Chargez avec succès un ennemi que vous ne pouvez pas voir.

157. 5.

158. Cast Them Down : faites tomber un ennemi d'une hauteur de 3 pouces et plus grâce à votre action (tir, mêlée, pouvoir surnaturel, etc.).

159. 6.

160. Manifestation de miséricorde : Éloignez-vous du combat au corps à corps avec un ennemi à terre..