

Empire de Sonnstahl

Livre d'armée (Règles de base) 2eédition, version 2023 bêta 2 VF 2 - 5 mars 2023

Règles des figurines de l'armée	2	Personnages	5
Sort héréditaire	3	Montures de personnage	9
Objets spéciaux	4	Base	12
Organisation de l'armée	5	Spécial	15
Feuille de référence	20	Auxiliaires impériaux	17
Journal des modifications	23	Armurerie impériale	18
		Colère de Sunna	19



Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre fait partie des règles de base du $9^{\rm e}$ Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

Règles disponibles gratuitement sur : https://www.the-ninth-age.com

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en **bleu** et résumés à la fin de ce document.

Copyright Creative Commons license: https://www.the-ninth-age.com/license.html

Ce document a été édité avec 上下X.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Bénédictions

L'unité de la figurine gagne Haine. Les éléments de figurine avec Harnaché ne sont pas affectés. De plus, la figurine peut lancer chacun des trois Sorts liés ci-dessous, avec un Niveau de puissance (4/8). Ces sorts sont de type : Amélioration et Unité du lanceur et ont pour Durée : Un tour.



Bénédiction d'Ullor La cible gagne Ægide (5+, contre les La cible gagne Attaque enflammée. Attaques de mêlée).



Bénédiction de Sunna

De plus, au moment où ce sort est lancé, toute unité ennemie en contact avec au moins une unité ciblée par ce sort subit 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 avec Attaque enflammée et Attaque magique.



Bénédiction de Volund

La cible doit relancer ses jets pour blesser ratés de ses Attaques de mêlée.

Ordres

Un Personnage avec cette règle peut donner un seul « Ordre » à une Unité mère ou à une Unité de soutien qui se trouve à 8" ou moins. Si la figurine est le Général, elle peut donner son Ordre à une Unité mère ou à une Unité de soutien amie à portée de sa règle Présence impérieuse. Les Ordres sont donnés au début de chaque Tour de joueur allié. Les effets s'appliquent immédiatement et durent jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur. Une unité ne peut recevoir un même Ordre qu'une seule fois dans le même tour. Seules les figurines de taille Standard sont affectées. Les différents Ordres possibles et leurs effets sont décrits dans la table ci-dessous :

La cible gagne +1" en valeur de Mouvement simple et +4" En quatrième

en valeur de Marche forcée. vitesse!

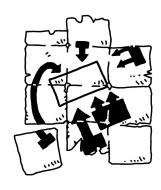
Premier rang, genou La cible gagne Combat sur un rang supplémentaire.

à terre!

Prêt! En joue! Feu! La cible gagne **Tir précis**.

> La cible gagne Minimisé (Test de discipline). De plus, si elle réussit un Test de ralliement, elle ne devient pas Ébranlée et la Reformation effectuée après le Ralliement n'empêche pas l'unité de se déplacer et/ou tirer (mais elle compte toujours comme s'étant déplacée pour ce qui est

du tir).



Unité de soutien

Tenez bon!

Une unité est considérée comme une Unité de soutien si au moins la moitié de ses figurines a cette règle. Les Unités de soutien sont traitées comme ayant la règle Insignifiant par les Unités mères.

Les Unités de soutien à 8" ou moins d'au moins une Unité mère gagnent Combat sur un rang supplémentaire et Tir sur un rang supplémentaire.

Pour déterminer si elle est Indomptable, si une Unité de soutien a au moins un Rang complet, elle compte comme ayant le même nombre de Rangs complets qu'une Unité mère à 8" ou moins et ayant plus de Rangs complets que

l'Unité de soutien.

Pendant la Phase de charge de l'adversaire, les Unités de soutien peuvent effectuer l'une des deux actions suivantes :

- 1. Immédiatement après qu'une **Unité mère** non engagée au corps à corps à 8" ou moins a choisi volontairement une Réaction à une charge (sauf si elle a été obligée de choisir « Fuir »), l'**Unité de soutien** peut effectuer une Réaction de charge de type « Tenir la position et tirer » comme si l'ennemi avait déclaré une charge contre elle dans sa position actuelle (appliquez les règles normales pour cette réaction).
- 2. Immédiatement après que toutes les unités ennemies ont effectué leur Mouvement de charge, les Unités de soutien à 8" ou moins d'une Unité mère qui a été chargée avec succès durant cette phase peuvent effectuer une « Contre-charge ». Pour ce faire, choisissez une unité ennemie ayant chargé avec succès l'Unité mère et déclarez une charge avec l'Unité de soutien. Appliquez toutes les règles habituelles pour charger lors de cette charge hors-séquence (Ligne de vue, arc frontal, jet de Portée de charge, une Roue maximum, etc.). Lors du calcul du Résultat de combat de la Phase de mêlée suivante, additionnez les Bonus de rang de l'Unité mère et d'une des Unités de soutien qui a réussi une Contre-charge, jusqu'à un maximum de +6.

Unité mère

Une unité est considérée comme **Unité mère** si au moins la moitié de ses figurines possède cette règle. Celle-ci traite toutes les **Unités de soutien** comme ayant la règle **Insignifiant**.

Immédiatement après qu'une **Unité mère** a réussi un jet de Portée de charge contre une unité ennemie qui n'est pas en fuite lors de la Phase de charge, avant d'effectuer le Mouvement de charge, toute **Unité de soutien** à 8" ou moins d'une **Unité mère** peut effectuer une « Charge de soutien ». Pour cela, l'**Unité de soutien** déclare une charge contre la même unité ennemie. Appliquez toutes les règles habituelles de charge pour cette charge hors-séquence (Ligne de vue, arc frontal, jet de Portée de charge, une Roue maximum, etc.), avec l'exception que l'unité ennemie ne peut choisir que « Tenir la position » comme Réaction à cette charge. Traitez ces Mouvements de charge comme des Charges combinées. Lors du calcul du Résultat de combat de la Phase de mêlée suivante, additionnez les Bonus de rang de l'**Unité mère** et d'une des **Unités de soutien** qui a réussi une Charge de soutien, jusqu'à un maximum de +6.

Armurerie

Arquebuse à répétition - Arme de tir

Portée 24", Tirs 3, Fo 4, PA 2, **Encombrant**.

Long fusil - Arme de tir

Portée 48", Tir 1, Fo 5, PA 3, Blessures multiples (2, contre taille Standard), Encombrant.

Paire de pistolets - Arme de tir

Portée 12", Tirs 2, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**. Compte comme une Paire d'armes au corps à corps.

Pistolet à répétition - Arme de tir

Portée 12", Tirs 3, Fo 4, PA 2, **Tir rapide**. Si la figurine est aussi équipée d'un Pistolet, cette arme gagne Tirs 4.

Marteau d'armes - Arme de corps à corps

Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +2 en Pénétration d'armure.

Sort héréditaire

Magie éclectique

Pendant la Sélection des sorts, si un Magicien de l'Empire de Sonnstahl sélectionne le Sort héréditaire ou le gagne par un autre moyen, il doit à la place choisir une Voie qui lui est accessible, autre que celle qu'il a choisie. Ce Magicien gagne le Sort appris n°1 de cette Voie.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

La Lumière de Sonnstahl

150 pts

Enchantement : Arme de base.

Les attaques effectuées avec cette arme blessent automatiquement et ont **toujours** Pénétration d'armure 10.

Arrêt de mort

60 pts

Enchantement : Arme de base.

Les attaques effectuées avec cette arme gagnent Ardeur guerrière. Si une touche est réussie avec cette arme contre une unité ennemie, les figurines alliées avec Unité mère ou Unité de soutien gagnent Ardeur guerrière pour les attaques allouées contre cette même unité ennemie durant la même phase aux Paliers d'initiative suivants.

Malleus maleficarum

45 pts

Enchantement : Arme de base.

La valeur d'Attaque du porteur **passe** à 5 lorsqu'il utilise cette arme et les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Ardeur guerrière** (contre Canalisation (X)).

Enchantements d'armure

Sceau impérial

100 pts

Figurines à pied uniquement.

Enchantement : Armure de plates.

Le porteur gagne +3 en Armure et +1 en Discipline. L'unité du porteur ne peut pas déclarer volontairement « Fuir » comme Réaction à une charge.

Acier noir

45 pts

Enchantement : Armure de plates.

Le porteur gagne +1 en Armure et **Peur**. Si le porteur est à pied, il gagne +1 supplémentaire en Armure.

Protection du feu sorcier

35 pts

Enchantement : Bouclier.

Le porteur gagne Ægide (4+, contre Attaque magique) quand il utilise ce Bouclier.

Bouclier de Volund

15 pts

Ne peut pas être pris par des figurines de taille Gigantesque.

Enchantement : Bouclier.

La figurine du porteur gagne **Immunité (Ardeur guerrière, Coup fatal)** lorsqu'il utilise ce Bouclier.

Enchantements d'étendard

Étendard de maisonnée

45 pts

Si le Général se trouve dans l'unité du porteur, il gagne **Présence impérieuse (+6**").

Bannière de cohésion

40 pts

Unité mère uniquement.

À chaque fois que l'unité du porteur est la cible d'un Ordre, l'unité peut immédiatement donner un Ordre à une **Unité de soutien** à 8" ou moins de l'unité du porteur.

Fanion du tireur

10 pts

L'unité du porteur gagne Visée stable.

Artéfacts

Médaillon de Sunna

85 pts

Lorsqu'il combat en Duel, choisissez un élément de figurine combattant aussi dans ce Duel contre le porteur, qui ne peut pas être un élément avec **Harnaché** ou **Inanimé**. Le porteur et l'élément choisi **doivent** échanger leurs valeurs respectives d'Agilité, d'Attaque, de Force, de Pénétration d'armure et de Résistance non modifiées. Cet échange s'applique avant tout autre modificateur. Si le porteur et/ou l'élément de figurine fait partie d'une figurine multi-éléments, utilisez à la place la valeur de Résistance de la figurine multi-éléments.

Cape de l'hiver

70 pts

Le porteur gagne Ægide (5+), Ægide (3+, contre Attaque enflammée) et Perturbant. Le porteur rate automatiquement tous les jets de sauvegarde de Fortitude.

Flamme de l'exemple

40 pts

Magiciens et Prélats uniquement.

Le porteur peut lancer *Gloire de l'or* (Alchimie) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Coursier de Karadon

30 pts

Maître de chevalerie monté sur Cheval et Maréchal monté sur Cheval uniquement.

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quel début de Tour de joueur allié. Pour la durée de ce Tour de joueur, toutes les unités alliées à 6" ou moins du porteur doivent relancer leurs jets de Portée de charge ratés.

Manteau d'Ullor

20 pts

Les unités ennemies à 6" ou moins du porteur ne gagnent pas +1 en Agilité de l'Élan de charge.

Organisation de l'armée



Personnages max. 40%



Base min. 25%



Spécial pas de limite



Auxiliaires impériaux max. 35%



Armurerie impériale max. 20%



Colère de Sunna max. 30%

Personnages (max. 40%)



Maréchal 140 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global

Une monture avec la mention (CdS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Ordres

Règles de figurine

Armure de plates

	4"	8"	9		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Maréchal	3	5	4	1	5
Options					- pts-
Grande bannière				gra	tuit
Un seul choix :					
Tacticien talentue	eux (0-	-1 unité	/armé	e)	75
Prince impérial ((Généra	l uniqu	ement)	125
Objets spéciaux			jı	usqu'à :	200
Si Grande bannière	<u> </u>		jı	usqu'à i	100
Bouclier					10
Pistolet (2+)					5
Pistolet à répétition (3-	+)				10
Un seul choix :					
Arme lourde					5
Hallebarde					5
Lance de cavalerie					5
Paire d'armes					5

MF

Dis

—— Options de monture ————————————————————————————————————	pts
Cheval	55
Pégase	60
Grand griffon* (CdS)	145
Dragon (Prince impérial uniquement) (CdS)	410
*Ne peut pas être pris par un porteur de Gran nière.	de ban-

Prince impérial : Règle universelle.

Règles de figurine optionnelles -

L'élément de figurine gagne +1 en valeur d'Attaque et est équipé d'une Arme de base enchantée avec *La Lumière de Sonnstahl*. Un Prince impérial ne peut prendre que jusqu'à 50 pts d'Objets spéciaux.

Tacticien talentueux : Règle universelle.

La figurine peut donner deux Ordres par tour plutôt qu'un seul.



Maître de chevalerie 175 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille voir monture
Type Cavalerie
Socle voir monture

Global	MS	MF	Dis		Règles de figurine
	4"	8"	9		Premier chevalier
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	4	0	Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Maître de chevalerie	4	6	4	1	6

— Règles de figurine —

Premier chevalier: Règle universelle.

Tant que cette figurine rejoint une unité de Cavalerie impériale, l'unité gagne les règles suivantes :

- · Sans peur.
- si la figurine est le Général, les figurines ordinaires gagnent Unité mère.

— Options	pis-
Objets spéciaux	jusqu'à 200
Bouclier	5
Un seul choix :	
Arme lourde	5
Hallebarde	5
Lance de cavalerie	10
Marteau d'armes	30
——Options de monture ————————————————————————————————————	pts-

Doit prendre une monture :

Cheval gratuit
Jeune griffon 40



Magicien 115 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Une monture avec la mention (CdS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».



Adepte magicien 95
Maître magicien 265









Alchimie Cosmologie Divination Pyromancie

Options jusqu'à 100 Objets spéciaux si Maître magicien jusqu'à 200 Armure légère – Options de monture pts-Cheval 10 Pégase 45 Grand griffon (CdS) 85 170 Machine cabalistique



Prélat **145** pts

Figurine seule

Taille Standard Type Infanterie Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (CdS) compte dans la catégorie « Colère de Sunna ». De plus, la monture et son Une monture avec la mention (CdS) compte dans la cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	4"	8"	8			Bénédictions, Canalisation (1)	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	5	4	0		Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Prélat	2	5	4	1	4	Attaque divine	
Options					- pts-	—— Options de monture ————————————————————————————————————	pts-
Objets spéciaux			j	usqu'à :	200	Cheval	50
Bouclier				-	15	Autel de bataille (CdS)	325
Armure de plates					25		
Un seul choix :							
Paire d'armes					5		
Arme lourde					15		





Artificier 120 pts

Figurine seule

Taille Standard Type Infanterie Socle $20 \times 20 \ mm$

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Personnages » et « Armurerie impériale ».

Global	MS	MF	Dis		Règles de figurine	
	4"	8"	7		Ingénieur (3+), Maître artificier	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	3	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	gi	
Artificier	1	3	3	0	3	

— Règles de figurine -Maître artificier : Règle universelle.

La figurine peut donner l'Ordre Prêt! En joue! Feu! à l'Unité mère ou à l'Unité de soutien qu'elle a rejointe.

Options	pts-
Objets spéciaux	jusqu'à 50
Un seul choix :	
Arquebuse (3+)	5
Pistolet à répétition (4+)	5
Arquebuse à répétition (4+)	10
Long fusil (3+)	10
——Options de monture————————————————————————————————————	pts-
Cheval	20



Inquisiteur

95 pts

Figurine seule

Taille Standard Type Infanterie Socle 20×20 mm



Une figurine avec **Projectiles en argent** compte aussi dans la catégorie Auxiliaires impériaux.

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine
	4"	8"	8			Pas un meneur, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	4	0		Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Inquisiteur	2	5	4	1	4	Blessures multiples (1D3), Coup fatal
— Options ———					– pts-	——Options de monture———p
Un seul choix :					01 1 5 14 3	
on seul choix.						Cheval et Troupe légère 10
Projectiles en	argent (0-	-1 unit	é/arme	ée)	65	
Projectiles en Acier béni	argent (0-	-1 unit			70	——Règles de figurine optionnelles———
Projectiles en	argent (0-	-1 unit		ée) usqu'à	70	— Règles de figurine optionnelles — Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps.
Projectiles en Acier béni	argent (0-	-1 unit			70	— Règles de figurine optionnelles — Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les At
Projectiles en Acier béni Objets spéciaux	argent (0-	-1 unit			70 100	— Règles de figurine optionnelles — Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les Attaques de corps à corps portées par l'élément de
Projectiles en Acier béni Objets spéciaux Bouclier	argent (0-	-1 unit			70 100	— Règles de figurine optionnelles Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les Attaques de corps à corps portées par l'élément de figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration
Projectiles en Acier béni Objets spéciaux Bouclier Un seul choix : Arbalète (2+)		-1 unit			70 100 5	— Règles de figurine optionnelles — Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les Attaques de corps à corps portées par l'élément de
Projectiles en Acier béni Objets spéciaux Bouclier Un seul choix : Arbalète (2+) Paire de pistole	ets (3+)	-1 unit			70 100 5	— Règles de figurine optionnelles — Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les Attaques de corps à corps portées par l'élément de figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.
Projectiles en Acier béni Objets spéciaux Bouclier Un seul choix : Arbalète (2+) Paire de pistole Pistolet à répét	ets (3+)	-1 unit			70 100 5 5 15	— Règles de figurine optionnelles Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les Attaques de corps à corps portées par l'élément de figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure. Projectiles en argent : Attribut d'attaque - Tir.
Projectiles en Acier béni Objets spéciaux Bouclier Un seul choix : Arbalète (2+) Paire de pistole Pistolet à répét Un seul choix :	ets (3+)	-1 unit			70 100 5 5 15	— Règles de figurine optionnelles Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les Attaques de corps à corps portées par l'élément de figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure. Projectiles en argent : Attribut d'attaque - Tir. Ces attaques gagnent Blessures multiples (1D3) et
Projectiles en Acier béni Objets spéciaux Bouclier Un seul choix : Arbalète (2+) Paire de pistole Pistolet à répét	ets (3+)	-1 unit			70 100 5 5 15 25	— Règles de figurine optionnelles Acier béni : Attribut d'attaque - Corps à corps. L'élément de figurine gagne +2 en Agilité. Les Attaques de corps à corps portées par l'élément de figurine gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Montures de personnage

Cheval							Taille Standard Type Cavalerie Socle 25×50 mm
Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	7″	14"	P				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	P	P	P	P +2			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Cheval	1	3	3	0	3	Harnaché	

	Pégase						0-4 montures/armée	Taille Grande Type Cavalerie Socle 40×40 mm
Global		MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	Au sol Vol	7" 8"	14" 16"	P			Troupe légère, Vol (8", 16")	
Défensif		PV	Déf	Rés	Arm			
		P	P	4	P +1		Cible difficile (1)	
Offensif		Att	Off	Fo	PA	Agi		
Pégase		2	4	4	1	4	Harnaché	

Jeune	griffon					0-3 montures/armée	Taille Grande Type Cavalerie Socle 50×75 mm
Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	7″	14"	P			Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	P	P	P	P +1			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Jeune griffon	3	4	5	3	4	Harnaché	



Grand griffon

0–2 montures/armée s

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

Global		MS	MF	Dis			Règles de figurine
olo b ul	Au sol		14"	P			Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8″, 16″)
	Vol	8″	16"				
Défensif		PV	Déf	Rés	Arm		
		4	P	5	P		
Offensif		Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grand griffon		4	5	6	3	5	Harnaché

Dragon

Taille Gigantesque Type Bête

Socle $50 \times 100 \text{ mm}$

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Colère de Sunna ».

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine
		14" 14"	P			Les grands esprits se rencontrent , Troupe légère, Vol (7", 14")
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dragon	5	5	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché

----Règles de figurine -

Les grands esprits se rencontrent : Règle universelle.

La figurine peut donner deux Ordres par tour plutôt qu'un seul.



« Colère de Sunna ».

Autel de bataille

0-1 monture/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine
	8″	8″	P			Course rapide, Présence imposante, Sainte relique , Tenace
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P		Ægide (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cheval (2)	1	3	3	0	3	Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

—Règles de figurine-

Sainte relique : Règle universelle.

Toutes les unités alliées à 8" ou moins de la figurine gagnent **Haine**. Les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés. Tous les Sorts liés de **Bénédictions** lancés par le Personnage sur l'Autel ont Type : Amélioration, Portée 8", Aura (remplace Type : Unité du lanceur).

La figurine peut lancer Frappe infaillible (Divination) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

43:113	

Machine cabalistique

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine
	8"	8"	P			Canalisation (1), Course rapide, Présence imposante
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	P	5	P +2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage (2)	1	3	3	0	3	
Cheval (2)	1	3	3	0	3	Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Options					- pts-	
Doit prendre (un seu	ıl choix) :					
Vision du futur				gra	tuit	

Bouclier cabalistique

— Règles de figurine optionnelles-

Bouclier cabalistique : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Perturbant**. La figurine peut lancer *Puissance subjective* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

20

Vision du futur : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Réflexes foudroyants**. La figurine peut lancer *De glace et de feu* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Base (min. 25%)

Infante: 140 pts +					20-	Туре	Standard Infanterie 20×20 mm
Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	4"	8"	7			Capture, Unité de soutien [†] , Unité mère*	;
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	0		Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Infanterie lourde	1	3	3	0	3		
Options					– pts-	—— Options d'État-major ————————————————————————————————————	pts-
Un seul choix :						Champion	10
Hallebarde				1	/fig.	Musicien	10
Lance				1	/fig.	Porte-étendard	10
						Enchantement d'étendard	sans limite

[†]Si l'effectif de départ est de 20 figurines.

^{*}Si l'effectif de départ de l'unité est d'au moins 21 figurines.



Infanterie légère

130 pts + **13** pts/fig. suppl.

10–20 figs.



Taille Standard Type Infanterie

Socle $20 \times 20 \ mm$

Cette unité compte à la	i fois dan	s les ca	tégorie	es « Bas	e » et «	Auxiliaires impériaux ».	
Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	4"	8"	7			Capture, Unité de soutien	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	0			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Infanterie légère	1	3	3	0	3		
— Options ———					– pts-	——Options d'État-major —————	pts-
Doit prendre (un seu	ıl choix) :	:				Champion	10
Arquebuse (4+)				gra	tuit	Musicien	10
Arbalète (4+)				1	/fig.	Porte-étendard	10
						Enchantement d'étendard	sans limite





Corps de milice

140 pts + **6** pts/fig. suppl.

10-25 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Auxiliaires impériaux ».

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	4"	8"	6			Réserves , Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	0			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Corps de milice	1	3	3	0	3	Arc (4+), Paire d'armes, Pistolet (4+)	
——Règles de figurine——						—— Options d'État-major ————————————————————————————————————	pts-
Réserves : Règle uni	iverselle.					Champion	10
L'unité est considér		e ayant	Insigr	nifiant _l	par	Musicien	10
les Unités mères e	et par les	Unités	de so	utien.	-	Porte-étendard	10
Options					– pts-	Règles de figurine optionnelles	
Irréguliers (0–15 fig	gurines/u	ınité)		gra	tuit	Irréguliers : Règle universelle. La figurine gagne Cible difficile (1) et Ti	irailleur.

Cavalerie princière

155 pts + 23 pts/fig. suppl.

5–20 figs.

0-4* unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

* Pour chaque unité de Cavalerie impériale dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1.

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	7″	14"	8			Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	2		Armure de plates	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chevalier	1	3	3	0	3		
Cheval	1	3	3	0	3	Harnaché	
Options					— pts-	—— Options d'État-major —————	pts-
Bouclier				4	l/fig.	Champion	10
Un seul choix :					_	Musicien	10
Arme lourde				1	/fig.	Porte-étendard	10
Lance de cavalerie				1	/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite



Cavalerie impériale

195 pts + **31** pts/fig. suppl.

5–15 figs.



Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

*0–4 unités/armée si l'armée inclut un Maître de chevalerie.

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	7″	14"	8			Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	3	2		Armure de plates	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Chevalier	1	4	4	1	3		
Cheval	1	3	3	0	3	Harnaché	
Options					— pts-	Options d'État-major	pts-
Bouclier				4	1/fig.	Champion	10
Un seul choix :						Musicien	10
Lance de cavalerie]	l/fig.	Porte-étendard	10
Marteau d'armes					l/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite

Spécial (pas de limite)

Garde in 170 pts + 1	_		1.		15-	-40 figs.	Taille Standard Type Infanterie Socle 20×20 mm
Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine	
	4"	8″	8			Capture, Garde du corps, Unité n	nère
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	3	0		Armure de plates	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Garde impérial	1	4	4	1	3		
Arme lourde				2	/fig.	Porte-étendard	10
Chevalie				-Sol		Enchantement d'étendard	sans limite Taille Grande Type Cavalerie
275 pts + 5				-Sole		5 figs. 0–3 unités/armée	Taille Grande
275 pts + 5	9 pts/fi	ig. supp	l. Dis	-Sole		5 figs. 0-3 unités/armée Règles de figurine	Taille Grande Type Cavalerie
275 pts + 5	9 pts/fi	ig. supp	ıl.	-Solo		5 figs. 0–3 unités/armée	Taille Grande Type Cavalerie
275 pts + 5	9 pts/fi MS 7" PV	MF 14" Déf	Dis 8 Rés	Arm		6 figs. 0–3 unités/armée Règles de figurine Capture, Peur	Taille Grande Type Cavalerie
275 pts + 5 Global Défensif	9 pts/fi	MF 14"	Dis			5 figs. 0-3 unités/armée Règles de figurine	Taille Grande Type Cavalerie
275 pts + 5 Global Défensif Offensif	9 pts/fi MS 7" PV 3 Att	MF 14" Déf 4 Off	Dis Rés 4 Fo	Arm	3-6	6 figs. 0–3 unités/armée Règles de figurine Capture, Peur	Taille Grande Type Cavalerie
275 pts + 5 Global Défensif	9 pts/fi MS 7" PV 3	MF 14" Déf 4	Dis 8 Rés 4	Arm 1	3-6	6 figs. 0–3 unités/armée Règles de figurine Capture, Peur	Type Cavalerie
275 pts + 5 Global Défensif Offensif	9 pts/fi MS 7" PV 3 Att	MF 14" Déf 4 Off	Dis Rés 4 Fo	Arm 1 PA	3-6	6 figs. 0–3 unités/armée Règles de figurine Capture, Peur	Taille Grande Type Cavalerie
275 pts + 5 Global Défensif Offensif Chevalier Jeune griffon Options	9 pts/fi MS 7" PV 3 Att 1 3	MF 14" Déf 4 Off 4 4	Dis 8 Rés 4 Fo 4	Arm 1 PA 1	3-6 Agi 4	figs. 0-3 unités/armée Règles de figurine Capture, Peur Armure de plates, Bouclier Harnaché — Options d'État-major	Taille Grande Type Cavalerie Socle 50×75 mm
275 pts + 5 Global Défensif Chevalier Jeune griffon Options Doit prendre (un seul	9 pts/fi MS 7" PV 3 Att 1 3	MF 14" Déf 4 Off 4 4	Dis 8 Rés 4 Fo 4	Arm 1 PA 1 3	Agi 4 4 - pts-	Armure de plates, Bouclier Harnaché — Options d'État-major Champion	Taille Grande Type Cavalerie Socle 50×75 mm
275 pts + 5 Global Défensif Offensif Chevalier Jeune griffon	9 pts/fi MS 7" PV 3 Att 1 3 choix)	MF 14" Déf 4 Off 4 4	Dis 8 Rés 4 Fo 4	Arm 1 PA 1 3	Agi 4 4	figs. 0-3 unités/armée Règles de figurine Capture, Peur Armure de plates, Bouclier Harnaché — Options d'État-major	Taille Grande Type Cavalerie

Machine 255 pts	e cab	alist	ique		Fig	urine seule	0–2 unités/armée	Taille Grande Type Assemblage Socle 50×100 mm
Global	MS	MF	Dis			Règles de figur	rine	
	8"	8"	7			Canalisatio	n (1), Course rapide, l	Présence imposante
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	5	3	5	2				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Équipage (2)	1	3	3	0	3			
Cheval (2)	1	3	3	0	3	Harnaché		
Châssis			5	2		Inanimé, To	ouches d'impact (1D6)
Options					- pts-			
Doit prendre (un seul Vision du futur Bouclier cabalis				gra	tuit 20			

— Règles de figurine optionnelles-

Bouclier cabalistique : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Perturbant**. La figurine peut lancer *Puissance subjective* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Vision du futur : Règle universelle.

Les unités alliées à 8" ou moins de cette figurine gagnent **Réflexes foudroyants**. La figurine peut lancer *De glace et de feu* (Cosmologie) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Auxiliaires impériaux (max. 35%)

	77
15/	135
LCC_	_99]

Gardes-chasse impériaux

90 pts + **11** pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard Type Infanterie Socle $20 \times 20 \ mm$

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine
	4"	8"	7			Éclaireur, Pionnier endurci , Tirailleur, Troupe légère
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0		Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde-chasse impérial	1	3	3	0	3	Chasseurs de bêtes, Arc (4+)
Règles de figurine						— Options d'État-major — pts-

Chasseurs de bêtes : Attribut d'attaque - Tir.

En utilisant un Arc, l'Attaque de tir gagne Tirs 2 et

Coup fatal (contre les Bêtes).

Pionnier e

La figuri panique causés par la Terreur.

endurci : Règle universelle.	
ine réussit automatiquement les Tests de	



Reîtres

— Règles de figurine —

155 pts + **21** pts/fig. suppl.

5–10 figs.

Champion

0-3 unités/armée **0–20** figs./armée

Taille Standard Type Cavalerie

Socle $25 \times 50 \ mm$

10

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine
	8"	16"	7			Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1		Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Reître	1	3	3	0	3	Feu à l'impact!
Cheval	1	3	3	0	3	Harnaché

Feu à l'impact! : Attribut d'attaque - Corps à corps. Un élément de figurine en charge qui a Feu à l'impact! et un Pistolet ou une Paire de pistolets frappe toujours au Palier d'initiative 10, la Force de ses Attaques de corps à corps passe toujours à 4 et sa Pénétration d'armure passe toujours à 2.

Options	pts
Armure lourde	3/fig.
Doit prendre (un seul choix) :	
Lance légère et Bouclier	gratuit
Pistolet (3+)	gratuit
Paire de pistolets (4+)	5/fig.
Arquebuse à répétition (4+)	6/fig.
—— Options d'État-major ————————————————————————————————————	pts-
Champion	10
Musicien	10

Armurerie impériale (max. 20%)

Artillerie 150 pts	?				Fig	urine seule	0-4 unités/armée	Taille Standard Type Assemblage Socle 60 mm Rond
Global	MS	MF	Dis			Règles de figur	rine	
	4"	4"	7			Machine de	guerre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm				
	5	1	4	0				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi			
Équipage	3	3	3	0	3	Mouvemen	t ou tir	
Options					- pts-			
Doit prendre (un seul d Lance-fusées imp mée)			(0-2		/ar- tuit			
Batterie de tir (4+				e)	25			
Mortier (4+) (0-2	unités	/armé	e)		30			
Canon (4+) (0–2 u	nités/a	armée)			85			

Batterie de tir, Portée 24", Tirs 3D6×2, Fo 5, PA 3.

Canon : Arme d'artillerie. Peut tirer de deux manières :

- Canon, Portée 72", Tir 1, Fo 4 [10], PA 0 [10], Attaque de zone (1×5), [Blessures multiples (1D3+1)]

- Batterie de tir, Portée 12", Tirs 2D6, Fo 4, PA 4

Lance-fusées impérial : Arme d'artillerie.

Catapulte (1×1), Portée 15–48", Tirs 3, Fo 5, PA 3, Blessures multiples (1D3).

Cette arme traite tous les résultats de la Table des incidents de tir comme un « Dysfonctionnement ». De plus, chaque tir peut provoquer un Incident de tir.

Mortier: Arme d'artillerie.

Catapulte (6×6), Portée 12–48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 1 [4], [Blessures multiples (1D3)].

Colère de Sunna (max. 30%)

KO2

Flagellants

185 nts + 15 nts/fig sunnl

15-30 figs

Taille Standard Type Infanterie

100 pt	5 + 13 pts/11	ց. Տ աբբ	1.		13-	-30 11gs.	0-3 unites/armee Socle 20×20 mm				
Global	MS	MF	Dis			Règles de figuri	ne				
	4"	8″	6			Fanatique, Zélateur	Frénésie,	Indémoralisa	ble, Sans	peur,	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm							
	1	1	4	0							
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi						
Flagellant	1	3	3	0	3	Ardeur guer	rière, Arme	lourde			
Règles de figurine -						—— Options d'É	Etat-major			pts-	
Fanatique : Règle	e universelle.					Champion				10	

Fanatique: Règle universelle.

Lorsqu'une figurine avec Fanatique est tuée par une Attaque de mêlée à n'importe quel Palier d'initiative d'une Manche de combat à laquelle son unité participe, retirez-la comme perte seulement à la fin du Palier d'initiative 0.

Zélateur : Règle universelle.

Les Prélats peuvent rejoindre cette unité; ils gagnent Indémoralisable et Sans peur tant qu'ils sont dans cette unité.





Tank à vapeur

450 pts

Figurine seule

0-1 unité/armée

Taille Grande Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Colère de Sunna » et « Armurerie impériale ».

Global	MS	MF	Dis			Règles de figurine
	2D6"		7			Indémoralisable, Moteur à vapeur , Mouvement aléatoire (2D6"), Présence imposante, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	1	6	6		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Châssis			5	2	2	Attaque de broyage (3D3), Attaque de souffle (Fo 2, PA 3), Canon à vapeur (3+)

— Règles de figurine -

Canon à vapeur : Arme d'artillerie.

Canon, Portée 36", Tir 1, Fo 4 [10], PA 0 [10], Attaque de zone (1×5), [Blessures multiples (1D3+1)], Encombrant.

Moteur à vapeur : Règle universelle.

Bien qu'elle ait Mouvement aléatoire, la figurine peut choisir de ne pas bouger. Durant la Phase de mêlée, elle réussit toujours ses Tests de réfrènement de poursuite et ses Distances de poursuite et de Charge irrésistible sont toujours de 0". Durant la Phase de mouvement, son jet de Distance de poursuite est soumis à la règle Jet maximisé. De plus, lorsque la figurine perd une Manche de combat, elle perd un Point de vie sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

Feuille de référence

Personnages

Maréchal	MS	4"	MF	8"	Dis	9					Ordres
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0			Armure de plates
Maréchal	Att	3	$O\!f\!f$	5	Fo	4	PA	1	Agi	5	
Maître de chevalerie	MS	4"	MF	8"	Dis	9					Premier chevalier
voir monture, Cavalerie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0			Armure de plates
Maître de chevalerie	Att	4	$O\!f\!f$	6	Fo	4	PA	1	Agi	6	
Magicien	MS	4"	MF	8"	Dis	7					Apprenti magicien
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Magicien	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Prélat	MS	4"	MF	8"	Dis	8					Bénédictions, Canalisation (1)
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0			Armure lourde
Prélat	Att	2	$O\!f\!f$	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Attaque divine
Artificier	MS	4"	MF	8"	Dis	7					Ingénieur (3+), Maître artificier
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	3	Rés	3	Arm	0			Armure légère
Artificier	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Inquisiteur	MS	4"	MF	8"	Dis	8					Pas un meneur, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0			Armure de plates
Inquisiteur	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Blessures multiples (1D3), Coup fatal

Montures de personnage

Cheval	MS	7″	MF	14"	Dis	P					
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P +2			
Cheval	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Pégase	MS	7″	MF	14"	Dis	P					Troupe légère, Vol (8″, 16″)
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	4	Arm	P +1			Cible difficile (1)
Pégase	Att	2	$O\!f\!f$	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Harnaché
Jeune griffon	MS	7″	MF	14"	Dis	P					Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P +1			
Jeune griffon	Att	3	$O\!f\!f$	4	Fo	5	PA	3	Agi	4	Harnaché
Grand griffon	MS	7″	MF	14"	Dis	P					Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P			
Grand griffon	Att	4	$O\!f\!f$	5	Fo	6	PA	3	Agi	5	Harnaché
Dragon	MS	7″	MF	14"	Dis	P					Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	4			
Dragon	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché
Autel de bataille	MS	8"	MF	8″	Dis	P					Course rapide, Présence imposante, Sainte relique, Tenace
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P			Ægide (4+)
Cheval (2)	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Machine cabalistique	MS	8″	MF	8″	Dis	P					Canalisation (1), Course rapide, Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P +2			
Équipage (2)	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Cheval (2)	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Base

Infanterie lourde	MS	4"	MF	8"	Dis	7			FE	Capture, Unité de soutien, Unité mère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0		Armure légère, Bouclier
Infanterie lourde	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	
Infanterie légère	MS	4"	MF	8″	Dis	7			DE.	Capture, Unité de soutien
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0		

Corps de milice	MS	4"	MF	8"	Dis	6				Réserves, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0		
Corps de milice	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Arc (4+), Paire d'armes, Pistolet (4+)
Cavalerie princière	MS	7″	MF	14"	Dis	8			DE.	Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	$R\acute{e}s$	3	Arm	2		Armure de plates
Chevalier	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	
Cheval	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Harnaché
Cavalerie impériale	MS	7″	MF	14"	Dis	8			DE.	Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	2		Armure de plates
Chevalier	Att	1	$O\!f\!f$	4	Fo	4	PA	1	Agi 3	
Cheval	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Harnaché

Spécial

Garde impériale	MS	4"	MF	8"	Dis	8			F	客	Capture, Garde du corps, Unité mère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0			Armure de plates
Garde impérial	Att	1	$O\!f\!f$	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	
Chevaliers du Griffon- Soleil	· MS	7″	MF	14"	Dis	8			A	Z	Capture, Peur
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	1			Armure de plates, Bouclier
Chevalier	Att	1	$O\!f\!f$	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	
Jeune griffon	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	3	Agi	4	Harnaché
Machine cabalistique	MS	8"	MF	8″	Dis	7					Canalisation (1), Course rapide, Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	2			
Équipage (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	
Cheval (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Auxiliaires impériaux

Gardes-chasse impé riaux	- MS	4″	MF	8″	Dis	7					Éclaireur, Pionnier endurci, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0			Cible difficile (1)
Garde-chasse impérial	Att	1	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Chasseurs de bêtes, Arc (4+)
D. A.											
Reîtres	MS	8″	MF	16"	Dis	7					Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	MS PV		MF Déf		Dis Rés		Arm	1			Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère Armure légère
		1		3		3		1 0	Agi	3	

Armurerie impériale

Artillerie	MS	4"	MF	4"	Dis	7					Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0			
Équipage	Att	3	$O\!f\!f$	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Mouvement ou tir

Colère de Sunna

Flagellants	MS	4″	MF	8″	Dis	6					Fanatique, Frénésie, Indémoralisable, Sans peur, Zélateur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	1	Rés	4	Arm	0			
Flagellant	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Ardeur guerrière, Arme lourde
Tank à vapeur	MS 2	2D6′	' MF	-	Dis	7					Indémoralisable, Moteur à vapeur, Mouvement aléatoire (2D6"), Présence imposante, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	6	Déf	1	Rés	6	Arm	6			
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	5	PA	2	Agi	2	Attaque de broyage (3D3), Attaque de souffle (Fo 2, PA 3), Canon à vapeur (3+)

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Paire de pistolets	-	12"	4	2	2	Tir rapide
Long fusil	-	48"	5	3	1	Blessures multiples (2, contre taille Standard), Encombrant
Arquebuse à répétition	-	24"	4	2	3	Encombrant
Pistolet à répétition	-	12"	4	2	3	Tir rapide, +1 Tir avec un Pistolet ou une Paire de pistolets
Canon (1)	Canon	72″	4 [10]	0 [10]	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3+1)]
Canon (2)	Batterie de tir	12"	4	4	2D6	-
Mortier	Catapulte (6×6)	12-48"	3 [6]	1 [4]	1	[Blessures multiples (1D3)]
Lance-fusées impérial	Catapulte (1×1)	15-48"	5	3	3	[Blessures multiples (1D3)]
Canon à vapeur	Canon	36"	4 [10]	0 [10]	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3+1)]
Batterie de tir	Batterie de tir	24"	5	3	3D6×2	-

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc	4+	Garde-chasse impérial, Corps de milice
Paire de pistolets	3+	Inquisiteur
	4+	Reîtres
Arbalète	2+	Inquisiteur
	4+	Infanterie légère
Arquebuse	3+	Artificier
	4+	Infanterie légère
Long fusil	3+	Artificier
Pistolet	2+	Maréchal
	3+	Reîtres
	4+	Corps de milice
Arquebuse à répétition	4+	Artificier, Reîtres
Pistolet à répétition	3+	Inquisiteur, Maréchal
	4+	Artificier
Canon (1) et (2)	4+	Artillerie
Mortier	4+	Artillerie
Lance-fusées impérial	4+	Artillerie
Batterie de tir	4+	Artillerie
Canon à vapeur	3+	Tank à vapeur

Journal des modifications

2023 bêta 2

- Autel de bataille, les sort de Sainte relique se lancent en aura de 8″
- Tank à vapeur a Déf 1 mais ne perd plus de PV lorsqu'il perd un combat
- Cavalerie impériale réduit le nombre d'unités de Cavalerie princière
- Inquisiteur 105 \ 95
- Inquisiteur, cheval et Troupe légère 95 \nearrow 105
- Corps de milice 135 *→*140
- Flagellants 195 \searrow 185
- Tank à vapeur 430 ∕450
- Reîtres Figurines additionnelles 22 \searrow 21