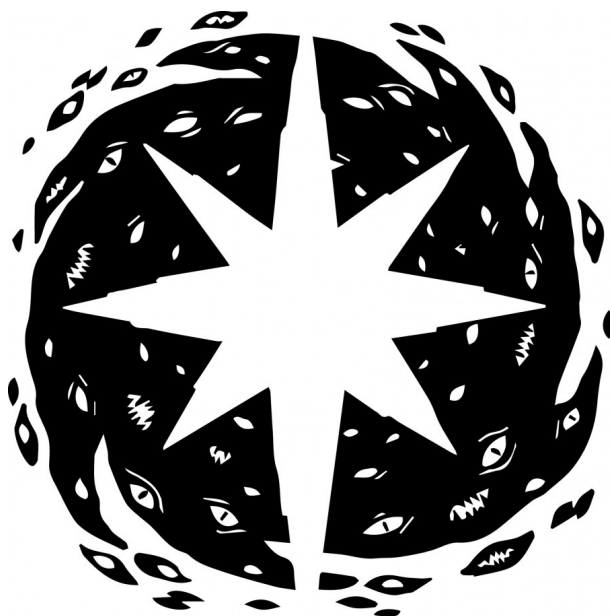


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Légions Démoniaques

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 bêta 2 VF 2 – 5 mars 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Montures de personnage	11
Règles des figurines de l'armée	2	Base	13
Sort héréditaire	2	Spécial	15
Manifestations démoniaques	3	Avimorphes	21
Organisation de l'armée	6	Feuille de référence	23
Personnages	6	Journal des modifications	26



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^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 .

Règles spécifiques de l'armée

Ægide

Les profils des unités de ce Livre d'armée contiennent une caractéristique supplémentaire, la sauvegarde d'**Ægide**, abrégée en « **Æg** ». Cette caractéristique est traitée comme si la figurine avait la Protection individuelle **Ægide (X+)** dans son profil, où « X » est la valeur de la caractéristique. Le fait de ne pas avoir de valeur d'**Æg** n'empêche pas une unité d'être la cible d'un éventuel modificateur d'**Ægide**.

Nés de l'Immortel

Les figurines de l'armée des Légions démoniaques ont un modificateur de lancement de +1 pour leurs Tentatives de lancement avec seulement un ou deux Dés de magie.

De plus, dans une partie impliquant au moins une armée des Légions démoniaques, chaque joueur ajoute 2 marqueurs « Voile » supplémentaires à sa réserve lors de l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie lorsqu'il est le Joueur actif.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Emprise majeure

Une unité alliée à portée de la **Présence impérieuse** de la figurine et avec au moins une figurine ordinaire réduit de X le nombre de Points de vie perdus suite à l'échec d'un Test de moral, où X est égal au nombre de Rangs complets de l'unité. X est toujours au moins égal à 1 et jamais supérieur à 3.

Attributs d'attaque

Suffocation – Corps à corps

Si l'attaque est allouée à une figurine de même taille que l'attaquant, elle gagne +1 pour toucher et +1 pour blesser.

Armurerie

Sombrefeu – Arme de tir

Portée 18", Tirs 2, Fo 4, PA 0.

Les jets de sauvegarde d'armure contre les blessures provoquées par le **Sombrefeu** échouent **toujours** sur un résultat naturel de '1', '2', '3' ou '4'.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H_{rep}				La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, Attaque de zone (1×5) , Attaque magique , [Blessures multiples (2)] .
4+	24"	Dégâts Malédiction Projectile	Immédiat	Les touches de <i>Lance de l'Infini</i> gagnent +1 en Force pour chaque autre sort (autre qu'Attribut de la Voie) lancé avec succès plus tôt au cours de la même Phase de magie (y compris d'autres instances de <i>Lance de l'Infini</i>).

Manifestations démoniaques

Les armées des Légions démoniaques n'utilisent pas les Objets spéciaux communs. À la place, l'armée des Légions démoniaques possède des Objets spéciaux nommés « Manifestations démoniaques ». Les Manifestations démoniaques suivent les mêmes règles que les Objets spéciaux, à l'exception qu'elles ne sont pas Uniques et que (sauf mention contraire) les figurines ne peuvent être affectées plusieurs fois par la même Manifestation démoniaque.

Manifestations impérieuses

Certaines Manifestations démoniaques ont une option de version « impérieuse » qui ne peut être prise que par des Personnages. Si la version impérieuse est choisie, cela doit être noté sur votre Liste d'armée. Suivez alors les règles données **(avec ce code de couleur)** et ignorez les coûts en points écrits en noir. Dans ce cas, toutes les figurines ordinaires de l'unité gagnent la Manifestation correspondante. Sinon, suivez les règles normales de la Manifestation. Notez bien que les Manifestations impérieuses et non impérieuses comptent comme étant la même Manifestation en ce qui concerne les limites de choix pour l'armée.

∞ Manifestations de Père Chaos

Cosse ferreuse 90 pts
La figurine voit sa Résistance **passer** à 6.

Écailles réfléchissantes 55 **(75)** pts
(Dominant).
Toute Attaque de corps à corps allouée à la figurine du porteur qui obtient un '1' naturel pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

Chair kaléidoscopique 50 **(65)** pts
(Dominant).
La figurine gagne **Cible difficile (1)**.

Marque du Champion éternel 50 pts
Si le porteur n'est pas un Magicien, il gagne **Apprenti magicien**; cependant, il ignore les règles normales de Sélection des sorts et connaît toujours *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire). Si le porteur est déjà un Magicien, alors il connaît *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire) en plus de ses autres sorts, et ne peut sélectionner ce sort pendant l'étape de Sélection des sorts.

Poing marteleur 40 pts
La figurine gagne +1 en valeur d'Attaque.

Bouclier vivant 30 **(50)** pts
(Dominant).
La figurine gagne **Parade**.

Racines contre-nature 30 pts
Lors du calcul du Résultat de combat, un camp dont au moins une figurine avec Racines contre-nature est engagée au combat ajoute +1 à son Résultat de combat.

Sécrétions soufrées 30 **(30)** pts
(Dominant).
La figurine gagne **Immunité (Attaque divine)**.

Écailles de chitine 25 pts
La figurine gagne +2 en Armure, jusqu'à un maximum de Armure 3.

Sombre cuir 25 pts
La figurine gagne **Éclaireur**, avec les exceptions suivantes : elle **doit** toujours être déployée entièrement dans la Zone de déploiement de son propriétaire, et son propriétaire **doit** avoir déployé au moins une unité normalement.

Centipède 20 **(30)** pts
(Dominant).
La figurine gagne +2" en valeur de Marche forcée.



Manifestations d'Envie

Épine perforante 25 (60) pts
(Dominant).

Les Attaques de corps à corps portées par la figurine gagnent +1 en Pénétration d'armure.

Glandes à venin 25 (80) pts
(Dominant).

La figurine gagne **Attaque empoisonnée**. Si les Attaques de corps à corps de la figurine avaient déjà **Attaque empoisonnée** du fait d'une autre source que cette Manifestation, alors ces attaques blesseront automatiquement sur un jet pour toucher naturel de '5' ou '6', sauf si la cible a **Immunité (Attaque empoisonnée)**.

Yeux de vert-feu 25 pts
Une unité contenant au moins une figurine avec cette manifestation doit relancer les '1' naturels sur ses jets de Portée de charge et de Distance de poursuite.



Manifestations de Gloutonnerie

Bile digestive 40 (50) pts
(Dominant).

La première fois que la figurine se trouve dans le camp gagnant d'un combat, elle gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure jusqu'à la fin de la partie.

Mâchoire déboîtée 40 (55) pts
(Dominant).

La figurine doit relancer les jets pour blesser ratés de ses Attaques de corps à corps contre des figurines de taille Grande ou Gigantesque.

Mère pondeuse 25 (50) pts
Dominant.

Lancez 1D6 pour chaque Point de vie perdu par la figurine en raison d'Attaques de corps à corps ennemies, à la fin de son Palier d'initiative (de ses Attaques non spéciales). Pour chaque '6' obtenu, la réserve de Points de vie de la figurine Ressuscite 1 Point de vie.



Manifestations de Cupidité

Coquille segmentée 25 (30) pts
(Dominant).

Lorsque la figurine subit une blessure d'une attaque avec **Blessures multiples (X)**, le multiplicateur de blessures « X » est réduit de 1, minimum 1.

Anneaux asphyxiants 20 (50) pts
(Dominant).

Les Attaques de corps à corps de la figurine gagnent +1 pour blesser les figurines avec **Capture**.

Groin fouineur 20 (35) pts
(Dominant).

Lorsqu'elle charge une unité qui contient au moins un Objet spécial, la figurine gagne **Charge dévastatrice (+2" MS)**. Ces effets ne s'appliquent que si l'ensemble des figurines de l'unité sont affectées par **Groin fouineur**.



Manifestations de Luxure

Plumage obsédant 40 pts
Dominant.

Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette Manifestation subissent -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive.

Mains baladeuses 35 (35) pts
(Dominant).

Lorsque son unité est engagée au combat sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie, la figurine gagne +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Sang bouillonnant 10 (25) pts
(Dominant).

La figurine gagne **Charge dévastatrice (+2 Agi)**.



Manifestations d'Orgueil

Visage de marbre 35 pts
Une unité contenant au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque gagne **Minimisé (Test de discipline)**.

Échine de bronze 30 (70) pts
(Dominant).

La figurine gagne **Haine**.

Cornes de vanité 25 (35) pts
(Dominant).

La figurine gagne **Avant-garde (6")**.



Manifestations d'Apathie

Bâillement glacial 75 pts

Dominant.

Les unités ennemies en contact avec au moins une figurine avec cette Manifestation démoniaque subissent -2 en Agilité.

Antennes ensorceleuses 40 pts

0-2 par armée.

Au début de chacune de vos Phases de magie, pendant l'étape « Siphonner le Voile », choisissez un unique élément de figurine dans chaque unité avec une ou plusieurs instances de cette Manifestation. Cet élément de figurine gagne **Canalisation (1)** jusqu'à la fin de la Phase de magie.

Aura de désespoir 10 (20) pts

Dominant.

La figurine gagne **Tir précis**.



Manifestations de Colère

Fouet caudal 50 (75) pts

(Dominant).

La figurine gagne **Réflexes foudroyants**.

Brume écarlate 40 (75) pts

(Dominant).

Les Attaques de corps à corps de la figurine gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure; cependant, chacune de ces Attaques de corps à corps qui donne un '1' naturel sur son jet pour toucher est répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine attaquante.

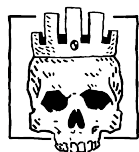
Ichor incendiaire 10 (30) pts

(Dominant).

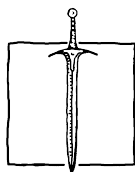
Toutes les Attaques de mêlée (y compris les Attaques spéciales) et les Attaques de tir portées par une figurine avec **Ichor incendiaire** gagnent **Attaque enflammée**.

De plus, la figurine gagne **Ægide (3+, contre Attaque enflammée)** et rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de **Fortitude**.

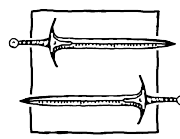
Organisation de l'armée



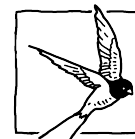
Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Avimorphes
max. 35%

Personnages (max. 40%)



Émissaire de Père Chaos

160 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm



Une monture avec la mention [Av] et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Sans peur, Surnaturel, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	5	4	0	4+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Émissaire	3	5	5	2	5

Options magiques

Apprenti magicien

Adeptes magiciens

pts

25

120

Options

Grande bannière

Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou disponibles pour le Général

Sombrefeu (3+) (à pied uniquement)

pts

50

jusqu'à 150

15



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumatur-
gie

Options de monture

Cheval blême

Roue ardente [Av]

Grande Bête de la Prophétie [Av si option Vol]

Chaire obscure

pts

50

60

70

110



Imposteur de Kuulima

320 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	Apprenti magicien, Magie protéiforme, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	6	5	0	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Imposteur de Kuulima	1	8	5	2	5	Attaque empoisonnée, Connais-toi toi-même

Règles de figurine

Connais-toi toi-même : Règle universelle.

Au début du Palier d'initiative au cours duquel les Attaques de corps à corps de la figurine doivent être portées, désignez un élément de figurine de chaque figurine ennemie en contact et ajoutez leurs valeurs d'Attaque respectives non modifiées à la valeur d'Attaque de l'Imposteur de Kuulima. À la fin de chaque Manche de combat, la valeur d'Attaque de la figurine **passse** à 1.

Options magiques

Adepte magicien 85
Maître magicien 225



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

Doit prendre Emprise majeure (Général uniquement) 10
Vol (7", 14") [Av] 35
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou d'Envie jusqu'à 150



Gueule d'Akaan

535 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 150×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	9	Apprenti magicien, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	9	5	5	0	Ægide (5+, contre Attaque magique), Dévoreur , Fortitude (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gueule d'Akaan	6	5	7	2	3

Règles de figurine

Dévoreur : Protection individuelle.

Pour chaque perte de Point de vie provoquée par les Attaques de corps à corps de cette figurine à des unités ennemies, lancez 1D6 à la fin du Palier d'initiative. Pour chaque résultat de 4+, la figurine gagne +1 Point de vie.

Si cette figurine atteint 18 Points de vie ou plus, toutes les unités à 9" ou moins subissent immédiatement 2D6 touches avec **Attaque toxique**, et cette figurine est retirée comme perte.

Options magiques

Adepte magicien 95
Maître magicien 265



Évocation



Sorcellerie

Options

Doit prendre Emprise majeure (Général uniquement) 10
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou de Gloutonnerie jusqu'à 150
Si Général jusqu'à 175



Ladre de Sugulag

575 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	9	Apprenti magicien, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	6	7	7	0	5+ Armure abyssale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ladre de Sugulag	5	5	5	2	2

Règles de figurine

Armure abyssale : Armure.

Armure de plates. Les attaques portées contre le porteur subissent -1 en Pénétration d'armure pour chaque marqueur « Voile » dans la réserve de son propriétaire, jusqu'à un maximum de -3.

Options

Doit prendre Emprise majeure

(Général uniquement)

10

Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou

de Cupidité

jusqu'à 175

Si Général

jusqu'à 200

Options magiques

Adepte magicien

95

Maître magicien

265



Divination



Évocation



Thaumaturgie



Courtisan de Cibaresh

515 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	9	Apprenti magicien, Détournez le regard ! , Guide, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	6	7	5	0	5+ Cible difficile (1), Perturbant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Courtisan de Cibaresh	6	7	5	4	7 Tentacules tranchants

Règles de figurine

Détournez le regard ! : Règle universelle.

Les unités ennemies dans à 6" ou moins d'au moins une figurine avec **Détournez le regard !** subissent -2 en Discipline lorsqu'elles effectuent un Test de reformation de combat.

Tentacules tranchants : Attribut d'attaque - Corps à corps.

La figurine gagne +3 en valeur d'Attaque lorsqu'elle est engagée sur le flanc ou le dos d'au moins une unité ennemie. Ces attaques additionnelles **doivent** être allouées aux figurines ordinaires de ces unités. Ignorez cet effet si la figurine ne peut allouer aucune Attaque de corps à corps à des figurines ordinaires.

Options magiques

Adepte magicien

95

Maître magicien

265



Divination



Sorcellerie

Options

Doit prendre Emprise majeure

(Général uniquement)

10

Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou de

Luxure

jusqu'à 150

Si Général

jusqu'à 175



Augure de Savar

470 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 50×50 mm



Une monture avec la mention (Av) compte dans la catégorie « Avimorphes ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	18"	10	Apprenti magicien, Droit divin , Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	7	5	0	6+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Augure de Savar	1D6+2	1D6+5	6	3	6

Règles de figurine

Droit divin : Règle universelle.

La figurine ne peut rejoindre d'unités contenant d'autres Personnages, et aucun Personnage ne peut rejoindre son unité. La figurine **doit** provoquer un Duel à chaque fois qu'elle le peut (cela ne peut pas être évité en provoquant un Duel avec une autre figurine avant). Les Duels provoqués par cette figurine doivent (si possible) être acceptés par un Personnage, à moins qu'un Champion ne les accepte d'abord. De plus, lors d'un Duel, cette figurine gagne **Blessures multiples (2)** et **Coup fatal**.

Options magiques

Adeptes magiciens	95
Maîtres magiciens	265



Divination



Thaumaturgie

Options

Doit prendre Emprise majeure (Général uniquement)	10
Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou d'Orgueil	jusqu'à 150
Si Général et monté	jusqu'à 175

Options de monture

Trône de splendeur oppressante (Av)	155
-------------------------------------	-----



Sentinelle de Nukudja

690 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Bête
Socle 50×100 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	2"	4"	9	Maître magicien, Omniscience , Peur, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	5	5	0	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sentinelle de Nukudja	1	5	5	2	1	Attaque écrasante

— Règles de figurine —

Omniscience : Règle universelle.

Pendant la Phase de magie de son propriétaire, si la figurine n'a pas effectué de Marche forcée et n'a pas déclaré de charge lors de ce Tour de joueur, le coût de conversion des marqueurs « Voile » en Dés de magie pendant ce Tour de joueur est de 2 pour 1 (au lieu de 3 pour 1 normalement). De plus, à la fin de l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie, le propriétaire de la figurine peut conserver jusqu'à 6 marqueurs « Voile » au lieu des 3 habituels.

— Options —

Doit prendre Emprise majeure (Général uniquement) **10**

Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou d'Apathie jusqu'à 175
Si Général avec **Esprit stryge** jusqu'à 200

Doit prendre (un seul choix) :

Chaire obscure (Monture) gratuit

Esprit stryge (0–1 unité/armée) [Av] **5**

Sombrefeu (2+) **15**

— Règles de figurine optionnelles —

Esprit stryge : Règle universelle.

La figurine gagne +2 Points de vie, **Troupe légère**, **Vol (6", 18") (8", 16")** et sa Taille devient Gigantesque.

— Options magiques —



Divination



Évocation



Sorcellerie



Thaumaturgie



Fléau de Vanadra

740 pts

Figurine seule 0–1 unité/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 8" Vol 7"	16" 14"	9	Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (7", 14")		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	7	4	6	0	5+	Ægide (4+, contre Attaques de mêlée)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Fléau de Vanadra	5	7	7	4	0	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (Perturbant), Rage

— Options magiques —

Apprenti magicien

Adepte magicien



Évocation



Thaumaturgie

— Options —

Doit prendre Emprise majeure (Général uniquement) **10**

Manifestations démoniaques de Père Chaos et/ou de Colère jusqu'à 150

Si Général jusqu'à 175

Montures de personnage



Chaire obscure

Taille Standard
Type Bête
Socle 50×100 mm
0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	P	P	1	P	Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chaire obscure	4	4	5	0	1	Harnaché



Cheval blême

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm
0-3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	P	Avant-garde, Guide, Insaisissable , Repli tactique		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	P	P	P	P	P	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cheval blême	1	3	3	0	3	Harnaché

— Règles de figurine —

Insaisissable : Règle universelle.

Une unité dont l'ensemble des figurines a **Insaisissable** peut déclarer une Réaction à une charge de type « Fuir » malgré le fait qu'elle a **Sans peur**.



Roue ardente

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 50×50 mm
0-3 montures/armée

La monture et son cavalier comptent à la fois dans « Personnages » et « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 2"	4"	P	Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")		
	Vol 10"	10"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	P	P	1	P	Cible difficile (1), Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Roue ardente	3	4	4	0	4	Harnaché



Grande Bête de la Prophétie

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm
0–3 montures/armée



Cette monture et son cavalier comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes » si l'option « Vol » est sélectionnée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	P	P	5	2	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grande Bête	3	5	5	2	2	Harnaché
Options						pts-
Vol (7", 14") et son Armure pass e à P						35



Trône de splendeur oppressante

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm
0–1 monture/armée

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

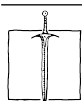
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	9"	9"	P	Course rapide, Étoile ascendante , Présence imposante, Vol (9", 9")		
Vol	9"	9"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	5	P	P	P	4+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Majestés torturées	4	4	4	1	4	Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Règles de figurine

Étoile ascendante : Règle universelle.

Chaque fois que des attaques portées par la figurine tuent une figurine ennemie lors d'un Duel, cette figurine gagne un modificateur de Résultat de combat de +1 pour le reste de la partie.

Base (min. 25%)



Diablotins

205 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-25 figs.



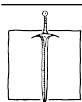
0-40 figs./armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	6	Capture, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	2	3	0	5+ Ægide (3+, contre les Attaques de tir)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Diablotin	1	2	2	0	3 Traits d'énergie (4+)
— Règles de figurine —					
Traits d'énergie : Arme de tir.					
Portée 24", Tir 1, Fo 5, PA 0, Rechargez! , Tir de volée.					
— Options — pts —					
Manifestation démoniaque (un seul choix) :					
△ Aura de désespoir	1/fig.				
▽ Ichor incendiaire	1/fig.				
∞ Sombre cuir	3/fig.				
∞ Marque du Champion éternel	30				
(Champion uniquement)					
△ Antennes ensorceleuses	50				
— Options d'État-major — pts —					
Champion					
10					
Musicien					
10					
Porte-étendard avec (un seul choix) :					
Incendiaire (Lance de l'Infini					
(Sort héréditaire))					
45					
Incendiaire (Main des cieux (Thaumaturgie))					
50					
— Règles de figurine optionnelles —					
Incendiaire (X) : Règle universelle.					
Un Porte-étendard avec cette règle peut lancer le sort					
entre parenthèses en tant que Sort lié avec Niveau					
de pouvoir (5/8).					



Succubes

240 pts + 18 pts/fig. suppl.

10-25 figs.

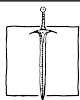


Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	1	4	3	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Succube	3	4	3	1	5 Suffocation	
Options			pts -		Options d'État-major	pts -
Manifestation démoniaque (un seul choix) :					Champion	10
 Groin fouineur			1/fig.		Musicien	10
 Sombre cuir			1/fig.		Porte-étendard	10
 Plumage obsédant			2/fig.			
 Bâillement glacial			4/fig.			
 Échine de bronze			5/fig.			



Lémures

225 pts + 22 pts/fig. suppl.

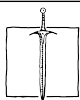
10-25 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	3	5	0	5+ Parade
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Lémure	1	3	3	0	2

Options	pts-	Options d'État-major	pts-
Manifestation démoniaque (un seul choix) :		Champion	10
∞ Sécrétions soufrées	1/fig.	Musicien	10
✂ Visage de marbre	1/fig.	Porte-étendard	10
🕷 Glandes à venin	2/fig.		
⚠ Bâillement glacial	3/fig.		
∞ Racines contre-nature	45		



Myrmidons

200 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Bête
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Capture, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	4	3	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Myrmidon	1	5	5	1	4 Charge dévastatrice (Ardeur guerrière), Combat sur un rang supplémentaire

Options	pts-	Options d'État-major	pts-
Manifestation démoniaque (un seul choix) :		Champion	10
🌀 Sang bouillonnant	1/fig.	Musicien	10
🦷 Mâchoire déboitée	2/fig.	Porte-étendard	10
🦋 Fouet caudal	3/fig.		
🦷 Épine perforante	4/fig.		
🦷 Échine de bronze	5/fig.		

Spécial (pas de limite)



Eidolons

170 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-18 figs./armée

Taille Standard

Type Bête





Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	7	Conclave de magiciens, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	2	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Eidolon	1	2	2	0	3

Options

Éclaireur (0-1 unité/armée)

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

-  Ichor incendiaire
-  Aura de désespoir
-  Chair kaléidoscopique
-  Antennes ensorcelées

pts-

5/fig.

1/fig.

5/fig.

5/fig.

25

Conclave de magiciens

Doit choisir deux sorts parmi :

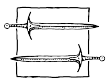
- Jugement du destin (Divination)
- Précipiter la fin (Évocation)
- Main des cieux (Thaumaturgie)
- Lance de l'Infini (Sort héréditaire)

Options d'État-major

Champion

pts-

130



Chiens démoniaques

160 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	7	Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	3	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chien démoniaque	3	5	3	0	4

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

-  Centipède
-  Cornes de vanité
-  Ichor incendiaire
-  Sang bouillonnant
-  Bile digestive

pts-

1/fig.

1/fig.

1/fig.

1/fig.

2/fig.

Options d'État-major

Champion

pts-

10



Faucheuse

155 pts

Figurine seule 0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	10"	10"	7	Course rapide, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	4	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Barreur (2)	2	4	3	3	3
Bête de trait (2)	1	3	3	0	3
Châssis			4	3	

Options

Un seul choix :

Vol (9", 9") [Av]

(0-2 unités/armée)

Faucheuse de horde (0-3 unités/armée)

Faucheuse de légion (0-2 unités/armée)

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

✂ **Cornes de vanité**

🦋 **Fouet caudal**

🦋 **Groin fouineur**

∞ **Marque du Champion éternel**

🦋 **Mains baladeuses**

Options d'État-major

Porte-étendard

Règles de figurine optionnelles

Faucheuse de horde : Règle universelle.

Le profil de la figurine change :

- Le socle de la figurine passe à **100×100 mm**.
- Ses Points de vie **passent à 6**.
- Elle gagne **1** Barreur supplémentaire.
- Elle gagne **1** Bête de trait supplémentaire.
- Elle gagne **Stature colossale**.
- Son Châssis gagne **Touches d'impact (3D3)** au lieu de **Touches d'impact (2D3)**.

Faucheuse de légion : Règle universelle.

Le profil de la figurine change :

- Le socle de la figurine passe à **100×150 mm**.
- Ses Points de vie **passent à 8**.
- Elle gagne **2** Barreurs supplémentaires.
- Elle gagne **2** Bêtes de trait supplémentaires.
- Elle gagne **Stature colossale**.
- Son Châssis gagne **Touches d'impact (4D3)** au lieu de **Touches d'impact (2D3)**.

Stature colossale : Règle universelle.

La figurine compte comme étant de taille Gigantesque pour ce qui est de déterminer le nombre de Rangs complets.



Char titanicide

200 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	8	Brise-montagne, Course rapide, Sans peur, Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	4	5	0	5+	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Myrmidon (2)	1	5	5	1	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)
Machiniste chthonien	3	3	6	3	3	Harnaché
Châssis			7	2		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

Règles de figurine

Brise-montagne : Règle universelle.

Durant la Phase de charge, la figurine gagne **Maximisé (Portée de charge)** lorsque la figurine déclare une charge contre une unité dont l'ensemble des figurines a **Présence imposante**.

De plus, les Touches d'impact de la figurine gagnent **Blessures multiples (1D3, contre Présence imposante)**.

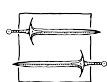
Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Coquille segmentée	5
	Visage de marbre	5
	Bile digestive	10
	Centipède	15
	Poing marteleur	35

Options d'État-major

Porte-étendard	10
----------------	----



Farfadets traque-mage

175 pts + 33 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	6	Pisteur du Voile, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg	
	4	3	3	0	5+	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Farfadet traque-mage	5	3	2	0	2	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Soif de magie

Règles de figurine

Pisteur du Voile : Règle universelle.

La figurine suit les règles d'**Emboscade**, avec les exceptions suivantes :

Lorsque l'unité arrive en jeu, son propriétaire peut décider d'appliquer la règle **Emboscade spéciale (à 6" ou moins d'une figurine ennemie avec Canalisation)**.

Soif de magie : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Lors de la détermination du Résultat de combat, un camp qui a au moins une figurine avec **Soif de magie** engagée dans ce combat ajoute +X à son Résultat de combat, où « X » est le nombre de sorts (autres que des Sorts liés ou Attributs de la Voie) connus par tous les Magiciens ennemis qui se trouvent dans les unités en contact avec cette figurine (plusieurs occurrences du même sort comptent comme un sort à chaque fois).

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

	Yeux de vert-feu	2/fig.
	Épine perforante	8/fig.
	Bouclier vivant	9/fig.
	Racines contre-nature	10
	Glandes à venin	17/fig.



Démons griffus

255 pts + 90 pts/fig. suppl.

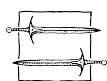
3-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	7	Capture, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	4	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Démon griffu	3	4	4	2	4 Suffocation
Options			pts-	Options d'État-major	
Manifestation démoniaque (un seul choix) :				Champion	10
∞ Sombre cuir			4/fig.	Musicien	10
☉ Mère pondeuse			6/fig.	Porte-étendard	10
☼ Plumage obsédant			8/fig.		
☼ Épine perforante			13/fig.		
☉ Mâchoire déboîtée			15/fig.		



Amonceleurs

270 pts + 115 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Capture, Guide, Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	5	5	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Amonceleur	3	3	4	0	2 Constricteur
Règles de figurine				Options	
Constricteur : Attaque spéciale.				Jusqu'à deux Manifestations démoniaques :	
La figurine gagne Attaque de broyage (X) , et peut effectuer des Attaques de broyage en tant qu'Attaque de soutien, ignorant le nombre maximal d'Attaques de soutien. Lorsque la figurine n'est pas engagée au combat, « X » passé à 1.				∞ Écailles de chitine	3/fig.
Au début de chaque Manche de combat sauf la première Manche de combat, si l'unité de la figurine combat, « X » est augmenté de +1 (ex. : Attaque de broyage (1) devient Attaque de broyage (2)).				☼ Coquille segmentée	4/fig.
				☼ Groin fouineur	5/fig.
				☼ Anneaux asphyxiants	10/fig.
				∞ Écailles réfléchissantes	21/fig.
				∞ Racines contre-nature	30
				Options d'État-major	
				Champion	10
				Musicien	10
				Porte-étendard	10



Sirènes

205 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	9	Avant-garde, Guide, Insaisissable , Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	5	3	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Sirène	2	5	4	1	4
Monture symbiotique	1	3	3	0	3

Règles de figurine

Insaisissable : Règle universelle.

Une unité dont l'ensemble des figurines a **Insaisissable** peut déclarer une Réaction à une charge de type « Fuir » malgré le fait qu'elle a **Sans peur**.

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

☼ Sang bouillonnant	1/fig.
∞ Centipède	2/fig.
☼ Mains baladeuses	5/fig.
☼ Plumage obsédant	5/fig.
∞ Poing marteleur	8/fig.

Options d'État-major

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10



Gloire étincelante

320 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Av] comptent aussi dans la catégorie « Avimorphes ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	8	Étoile vacillante, Peur, Présence imposante, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	5	★	5	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gloire étincelante	5	★	5	5	5

Règles de figurine

Étoile vacillante : Règle universelle.

Les valeurs de Capacité offensive et de Capacité défensive de la figurine **passent** à une valeur équivalant à deux fois le nombre de Points de vie actuels de la figurine.

De plus, la figurine compte comme un Personnage pour ce qui est de provoquer, d'accepter et de refuser les Duels. Lorsque la figurine combat dans un Duel pendant une Manche de combat, elle gagne **Tenace** jusqu'à la fin de la Manche de combat.

Options

Vol (8", 16") [Av]	55
Manifestation démoniaque (un seul choix) :	
∞ Sécrétions soufrées	10
☼ Cornes de vanité	15
☼ Visage de marbre	20
∞ Échine de bronze	30



Moissonneur d'espoir

285 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm

Machine de damnation est limité à 0-1 unité/armée si l'armée inclut un Personnage de taille Gigantesque, sauf Sentinelle de Nukudja avec Esprit stryge.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	7	Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	5	4	5	3	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Moissonneur d'espoir	4	4	6	3	1

Batterie éthérée (3+)

Règles de figurine

Batterie éthérée : Arme d'artillerie.

Batterie de tir. Portée 18", Tirs 2D6×2, Fo 4, PA 1.
Avant de lancer les dés pour déterminer le nombre de tirs, le propriétaire peut décider de défausser de 1 à 3 marqueurs « Voile » de sa réserve. Dans ce cas, le nombre de tirs est augmenté de +3 par marqueur « Voile » ainsi défaussé.

Options

Machine de damnation

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

△ Aura de désespoir	25
△ Antennes ensorceleuses	30
∞ Marque du Champion éternel	50
△ Bâillement glacial	55
∞ Cosse ferreuse	65

Règles de figurine optionnelles

Machine de damnation : Règle universelle.

La taille du socle de la figurine passe à 150×100 mm et sa Taille devient Gigantesque. Ses Points de vie **passent** à 8 et elle perd **Plateforme de guerre**.



Bêtes d'airain

350 pts + 95 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Capture, Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	3	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Tente-le-diable	1	5	3	0	4
Bête	2	4	5	2	2

Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+2 Att,+2 Fo, +2 PA)

Ardeur guerrière, Harnaché, Touches d'impact (2)

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞ Ichor incendiaire	1/fig.
∞ Centipède	5/fig.
∞ Écailles de chitine	5/fig.
∞ Fouet caudal	12/fig.
∞ Brume écarlate	21/fig.

Options d'État-major

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10

Avimorphes (max. 35%)



Furies

170 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	4"	8"	5	Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 20")
	Vol	10"	20"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	1	3	3	0	6+ Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Furie	1	3	4	1	4 Charge dévastatrice (+1 Fo)

Options

pts-

Manifestation démoniaque (un seul choix) :



Brume écarlate

1/fig.



Glandes à venin

1/fig.



Sombre cuir

1/fig.



Chair kaléidoscopique

2/fig.



Plumage obsédant

4/fig.



Ophidiens du Voile

240 pts + 34 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Bête

Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	2"	4"	7	Conclave de magiciens, Mutamorphe , Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (9", 12")
	Vol	9"	12"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	3	4	4	0	5+
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ophidien du Voile	3	4	4	0	4

Règles de figurine

Mutamorphe : Règle universelle.

Pendant l'étape de Sélection des sorts, chaque unité d'Ophidiens du Voile doit choisir une Manifestation démoniaque de la liste ci-dessous et en appliquer les effets pendant toute la partie.

- Plumage obsédant
- Bâillement glacial
- Glandes à venin

Conclave de magiciens

Doit choisir deux sorts parmi :

- *Charme trompeur* (Sorcellerie)
- *Effigie malsaine* (Sorcellerie)
- *Lance de l'Infini* (Sort héréditaire)
- *Châtier l'hérétique* (Thaumaturgie)

Options d'État-major

pts-

Champion

135



Mouches infectieuses

320 pts + **110** pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille **Grande**

Type **Bête**

Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol	2"	4"	8	Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (6", 14")
	Vol	6"	14"		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	Æg
	4	2	4	0	Ægide (5+, contre Attaque magique), Fortitude (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Mouche infectieuse	2	5	6	3	3

Règles de figurine

Sang acide : Attaque spéciale.

Pour chaque jet de sauvegarde de **Fortitude** que la figurine rate contre une blessure causée par une Attaque de mêlée ennemie, la figurine qui a infligé la touche responsable de cette blessure subit immédiatement 1 touche avec **Attaque toxique** répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine, résolue avant que la moindre figurine ne soit retirée comme perte.

Options

Manifestation démoniaque (un seul choix) :

∞	Chair kaléidoscopique	6/fig.
☺	Bile digestive	7/fig.
☺	Mère pondeuse	8/fig.
☺	Mâchoire déboîtée	12/fig.

Options d'État-major

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10

Feuille de référence

Personnages



Émissaire de P. C.	MS	5"	MF	10"	Dis	8							Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0	Æg	4+			
Émissaire	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5			
Imposteur de Kuulima	MS	5"	MF	10"	Dis	9							Apprenti magicien, Magie protéiforme, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Bête	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	0	Æg	4+			
Imposteur de Kuulima	Att	1	Off	8	Fo	5	PA	2	Agi	5			Attaque empoisonnée, Connais-toi toi-même
Gueule d'Akaan	MS	7"	MF	14"	Dis	9							Apprenti magicien, Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Bête	PV	9	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg				Ægide (5+, contre Attaque magique), Dévoreur, Fortitude (5+)
Gueule d'Akaan	Att	6	Off	5	Fo	7	PA	2	Agi	3			
Ladre de Sugulag	MS	7"	MF	14"	Dis	9							Apprenti magicien, Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	7	Rés	7	Arm	0	Æg	5+			Armure abyssale
Ladre de Sugulag	Att	5	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2			
Courtisan de Cibaresh	MS	9"	MF	18"	Dis	9							Apprenti magicien, Détournez le regard!, Guide, Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	7	Rés	5	Arm	0	Æg	5+			Cible difficile (1), Perturbant
Courtisan de Cibaresh	Att	6	Off	7	Fo	5	PA	4	Agi	7			Tentacules tranchants
Augure de Savar	MS	6"	MF	18"	Dis	10							Apprenti magicien, Droit divin, Peur, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	4	Déf	7	Rés	5	Arm	0	Æg	6+			Ægide (4+, contre Attaque magique)
Augure de Savar	Att	1D6+2	Off	1D6+5	Fo	6	PA	3	Agi	6			
Sentinelle de Nukudja	MS	2"	MF	4"	Dis	9							Maître magicien, Omniscience, Peur, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg	4+			
Sentinelle de Nukudja	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	1			Attaque écrasante
Fléau de Vanadra	MS	8"	MF	16"	Dis	9							Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	4	Rés	6	Arm	0	Æg	5+			Ægide (4+, contre Attaques de mêlée)
Fléau de Vanadra	Att	5	Off	7	Fo	7	PA	4	Agi	0			Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (Perturbant), Rage

Montures de personnage

Chaire obscure	MS	5"	MF	10"	Dis	P							Une tête au dessus
Standard, Bête	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P			Ne peut être piétiné
Chaire obscure	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	0	Agi	1			Harnaché
Cheval blême	MS	9"	MF	18"	Dis	P							Avant-garde, Guide, Insaisissable, Repli tactique
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	P			Cible difficile (1)
Cheval blême	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3			Harnaché
Roue ardente	MS	2"	MF	4"	Dis	P							Avant-garde, Course rapide, Une tête au dessus, Vol (10", 10")
Standard, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	1	Æg	P			Cible difficile (1), Ne peut être piétiné
Roue ardente	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	4			Harnaché
Grande Bête de la P.	MS	7"	MF	14"	Dis	P							Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	5	Arm	2	Æg	P			
Grande Bête	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	2			Harnaché
Trône de s. o.	MS	9"	MF	9"	Dis	P							Course rapide, Étoile ascendante, Présence imposante, Vol (9", 9")
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	P	Arm	P	Æg	4+			
Majestés torturées	Att	4	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4			Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi				Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Base

Diablotins	MS	5"	MF	10"	Dis	6							Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0	Æg	5+			Ægide (3+, contre les Attaques de tir)
Diablotin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3			Traits d'énergie (4+)
Succubes	MS	5"	MF	10"	Dis	7							Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0	Æg	5+			
Succube	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	1	Agi	5			Suffocation

Lémures	<i>MS</i>	4"	<i>MF</i>	8"	<i>Dis</i>	7				Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	0	<i>Æg</i>	5+
Lémure	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	2
Myrmidons	<i>MS</i>	5"	<i>MF</i>	10"	<i>Dis</i>	8				Capture, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	3	<i>Arm</i>	0	<i>Æg</i>	5+
Myrmidon	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	4
										Charge dévastatrice (Ardeur guerrière), Combat sur un rang supplémentaire

Eidolons	MS	5"	MF	10"	Dis	7						Conclave de magiciens, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Eidolon	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Sombrefeu (3+)	
Chiens démoniaques	MS	9"	MF	18"	Dis	7						Peur, Sans peur, Surnaturel
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Chien démoniaque	Att	3	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	4	Attaque de soutien (2), Coup fatal	
Faucheuse	MS	10"	MF	10"	Dis	7						Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Barreur (2)	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	3	Agi	3		
Bête de trait (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché	
Châssis					Fo	4	PA	3	Agi		Inanimé, Touches d'impact (2D3)	
Char titanicide	MS	8"	MF	8"	Dis	8						Brise-montagne, Course rapide, Sans peur, Surnaturel
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Myrmidon (2)	Att	1	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	4	Charge dévastatrice (Ardeur guerrière)	
Machiniste chthonien	Att	3	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3	Harnaché	
Châssis					Fo	7	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)	
Farfadets traque-mage	MS	5"	MF	10"	Dis	6						Pisteur du Voile, Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Farfadet traque-mage	Att	5	Off	3	Fo	2	PA	0	Agi	2	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée, Soif de magie	
Démons griffus	MS	9"	MF	18"	Dis	7						Capture, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Démon griffu	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4	Suffocation	
Amonceleurs	MS	5"	MF	10"	Dis	8						Capture, Guide, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Amonceleur	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2	Constricteur	
Sirènes	MS	9"	MF	18"	Dis	9						Avant-garde, Guide, Insaisissable, Repli tactique, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	5	Rés	3	Arm	0	Æg	5+	Cible difficile (1)	
Sirène	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4		
Monture symbiotique	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Harnaché	
Gloire étincelante	MS	8"	MF	16"	Dis	8						Étoile vacillante, Peur, Présence imposante, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	5	Déf	★	Rés	5	Arm	0	Æg	5+		
Gloire étincelante	Att	5	Off	★	Fo	5	PA	5	Agi	5		
Moissonneur d'espoir	MS	5"	MF	10"	Dis	7						Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Sans peur, Surnaturel
Grande, Bête	PV	5	Déf	4	Rés	5	Arm	3	Æg	5+		
Moissonneur d'espoir	Att	4	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	1	Batterie éthérée (3+)	
Bêtes d'airain	MS	7"	MF	14"	Dis	8						Capture, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	3	Rés	4	Arm	0	Æg	5+		
Tente-le-diable	Att	1	Off	5	Fo	3	PA	0	Agi	4	Ardeur guerrière, Charge dévastatrice (+2 Att,+2 Fo, +2 PA)	
Bête	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Ardeur guerrière, Harnaché, Touches d'impact (2)	

Furies	<i>MS</i>	4"	<i>MF</i>	8"	<i>Dis</i>	5					Sans peur, Surnaturel, Tirailleur, Troupe légère, Vol (10", 20")
Standard, Bête	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	3	<i>Arm</i>	0	<i>Æg</i>	6+	Cible difficile (1)
Furie	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	4	Charge dévastatrice (+1 Fo)

Ophidiens du Voile	<i>MS</i>	2"	<i>MF</i>	4"	<i>Dis</i>	7	Conclave de magiciens, Mutamorphe, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (9", 12")			
Grande, Bête	<i>PV</i>	3	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	4	<i>Arm</i>	0	<i>Æg</i>	5+
Ophidien du Voile	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	4
Mouches infectieuses	<i>MS</i>	2"	<i>MF</i>	4"	<i>Dis</i>	8	Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (6", 14")			
Grande, Bête	<i>PV</i>	4	<i>Déf</i>	2	<i>Rés</i>	4	<i>Arm</i>	0	<i>Æg</i>	Ægide (5+, contre Attaque magique), Fortitude (5+)
Mouche infectieuse	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	6	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3 Sang acide

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Sombrefeu	-	18"	4	0	2	Les sauvegardes d'armure échouent toujours sur un résultat de '1', '2', '3' ou '4'.
Traits d'énergie	-	24"	5	0	1	Rechargez!, Tir de volée
Batterie éthérée	Batterie de tir	18"	4	1	2D6×2	Défausser 1 à 3 marqueurs « Voile » : +3 tirs / marqueur défaussé

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Batterie éthérée	3+	Moissonneur d'espoir
Sombrefeu	2+	Sentinelle de Nukudja
	3+	Émissaire de Père Chaos, Eidolon
Traits d'énergie	4+	Diablotin



Journal des modifications

2023 bêta 2

- Nouvelle Emprise majeure
- Esprit stryge donne +2 PV et Vol (8", 16")
- Reformulations diverses utilisant les nouveaux termes du livre de règles
- Yeux de vert-feu, s'applique à partir du moment où une figurine possède cette règle
- Changement de coût :
 - Manifestations de Père Chaos Cosse ferreuse 95 ↘90
 - Manifestations de Cupidité Coquille segmentée 30 ↘25
 - Manifestations de Cupidité Coquille segmentée Manifestations impérieuses 25 ↗30
 - Augure de Savar 490 ↘470
 - Augure de Savar Emprise majeure 40 ↘10
 - Imposteur de Kuulima Emprise majeure 40 ↘10
 - Gueule d'Akaan Emprise majeure 40 ↘10
 - Ladre de Sugulag Emprise majeure 40 ↘10
 - Courtisan de Cibaresh 520 ↘515
 - Courtisan de Cibaresh Emprise majeure 40 ↘10
 - Sentinelle de Nukudja Emprise majeure 40 ↘10
 - Sentinelle de Nukudja Esprit stryge 0 ↗5
 - Fléau de Vanadra Emprise majeure 40 ↘10
 - Succubes 230 ↗240
 - Succubes Figurines additionnelles 17 ↗18
 - Lémures 235 ↘225
 - Lémures Figurines additionnelles 23 ↘22
 - Myrmidons 215 ↘200
 - Myrmidons Figurines additionnelles 21 ↘20
 - Eidolon Aura de désespoir 3 ↗5
 - Char titanicide 205 ↘200
 - Char titanicide Poing marteleur 25 ↗35
 - Démon griffus Figurines additionnelles 95 ↘90
 - Démon griffus Mère pondeuse 8 ↘6
 - Moissonneur d'espoir Machine de damnation 100 ↘80
 - Moissonneur d'espoir Aura de désespoir 15 ↗25
 - Moissonneur d'espoir Cosse ferreuse 80 ↘65
 - Mouches infectieuses 310 ↗320
 - Mouches infectieuses Figurines additionnelles 100 ↗110