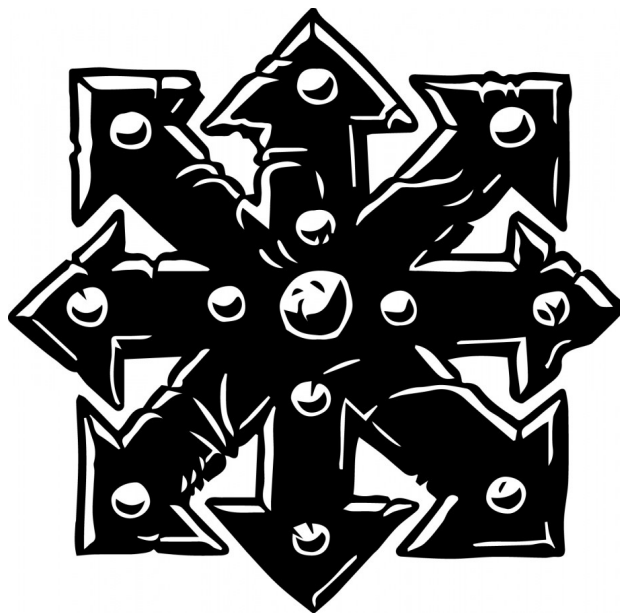


LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Guerriers des Dieux Sombres

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 – 13 avril 2023

Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	10
Sort héréditaire	4	Base	14
Objets spéciaux	5	Spécial	16
Organisation de l'armée	6	Feuille de référence	25
Personnages	6		



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.

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

Ce document a été édité avec .

Règles des figurines de l'armée

Faveurs des Dieux Sombres

Un Personnage avec une Faveur des Dieux Sombres ne peut pas rejoindre une unité contenant au moins une figurine avec une Faveur différente .



Faveur de Nukudja, Déesse de l'Apathie
Règle universelle

Les jets pour blesser des attaques contre la figurine subissent un malus de -1. Si une figurine avec cette Faveur déclare une charge ou si elle effectue une Marche forcée, cet effet est perdu jusqu'au début de la Phase de mêlée du prochain Tour de joueur.



Faveur de Vanadra, Déesse de la Colère
Attribut d'attaque - Corps à corps

L'élément de figurine gagne **Réflexes foudroyants** durant la première Manche de combat.



Faveur de Sugulag, Dieu de la Cupidité
Règle universelle

L'élément de figurine gagne **Maître d'armes**, une Arme lourde, une Hallebarde et une Paire d'armes. Un Personnage avec cette Faveur peut prendre 50 pts supplémentaires d'Objets spéciaux.



Faveur de Kuulima, Déesse de l'Envie
Attribut d'attaque - Corps à corps

Une unité dont plus de la moitié des figurines a cette Faveur gagne **Maximisé (Portée de charge, Distance de poursuite, Charge irrésistible)**.



Faveur d'Akaan, Dieu de la Gloutonnerie
Attribut d'attaque - Corps à corps

La première fois qu'une figurine avec cette Faveur se trouve dans le camp gagnant d'un combat, les éléments de figurine avec cette Faveur gagnent +1 en Force jusqu'à la fin de la partie. Le bonus octroyé par cette Faveur, affecte aussi les attaques du Bouclier à pointes de l'élément de figurine.



Faveur de Cibaresh, Dieu de la Luxure
Règle universelle

Une unité dont plus de la moitié des figurines a cette Faveur :

- gagne **Repli tactique** ;
- peut déclarer volontairement « Fuir » en Réaction à une charge même si elle est **Sans peur** ;
- quand elle déclare « Fuir » en Réaction à une charge, son prochain Test de ralliement est sujet à la règle **Jet minimisé**. Cette règle ne s'applique pas si l'unité rate son Test de ralliement au prochain Tour de joueur allié, ou si elle a fui involontairement.



Faveur de Savar, Dieu de l'Orgueil
Règle universelle

Une unité avec au moins une figurine ayant cette Faveur gagne **Minimisé (Test de discipline)**.

Règles universelles

Arpenteur du Voile

Lorsqu'une figurine avec **Arpenteur du Voile** lance un sort non lié, vous pouvez défausser un unique marqueur « Voile » au moment où vous désignez la ou les cibles du sort pour activer l'un des effets suivants :

- *Secret de la chair* : Les jets pour blesser ratés de ce sort lors d'une Phase de magie doivent être relancés.
- *Secret de la séparation* : La Portée du sort est augmentée de 6". Les sorts de type « Aura » ne gagnent que +3" de Portée. Les sorts avec le type « Lanceur » ne sont pas affectés.
- *Secret de la substance* : Les jets de sauvegarde d'armure réussis contre les blessures causées par l'effet de ce sort doivent être relancés.

Bêtes légendaires (X)

La somme des valeurs des Bêtes légendaires de toutes les figurines de l'armée est limitée à 1 par tranche de 750 points d'armée (arrondie au supérieur).

Fièvre guerrière

Les unités dont plus de la moitié des figurines a **Fièvre guerrière** doivent relancer leurs Tests de panique et de moral ratés.

Irrécupérable

Cette figurine ne peut pas utiliser d'**Attaque de piétinement**. Si elle est au deuxième rang et qu'elle n'est pas en contact avec une figurine ennemie, elle peut employer ses **Attaque de broyage** à travers les figurines du premier rang qui se trouvent directement devant elle. Lorsqu'une figurine avec cette règle est tuée par une Attaque de mêlée, retirez-la comme perte à la fin du Palier d'initiative 0. Une unité avec au moins une figurine possédant cette règle ne peut jamais avoir plus de rangs que de colonnes.

Porte-trophées

L'unité de la figurine peut relancer ses Tests de discipline ratés, à moins qu'elle ne soit en fuite. De plus, chaque fois que des attaques portées par la figurine tuent une figurine ennemie avec laquelle elle était en Duel, la figurine gagne un modificateur de +1 à la Résolution du combat jusqu'à la fin de la partie (ceci s'applique également aux attaques portées en-dehors de la Phase de mêlée). En outre, la figurine peut prendre un unique Enchantement d'étendard (dans le cadre des Objets spéciaux auxquels le porteur a normalement droit).

Voie de la Faveur

Les unités dont plus de la moitié des figurines a cette règle doivent relancer leurs Tests de moral ratés. De plus, un élément de figurine avec cette règle qui est un Champion gagne +1 PV, jusqu'à un maximum de 3 PV et sa Discipline **passse** à 9 (en plus de ses autres améliorations liées à la règle de Champion).

Voie de l'Exil

Les unités dont plus de la moitié des figurines a cette règle doivent relancer leurs Tests de moral ratés. De plus, à la fin de l'étape 7 de la Séquence de la Manche de combat (après avoir effectué les Tests de moral), les figurines avec la **Voie de l'Exil** dans une unité ayant raté un Test de moral effectuent immédiatement leurs Attaques de corps à corps (en ignorant les règles relatives aux Paliers d'initiative, mais en respectant la procédure normale des règles telles que l'allocation d'attaques ou les Attaques de soutien). Ensuite, ces figurines sont retirées comme perte. Les figurines avec cette règle ne peuvent pas rejoindre ou être rejointes par des figurines avec la **Voie de la Faveur**.

Protections individuelles

Apyre

Les **Attaques enflammées** portées contre la figurine doivent relancer leurs jets pour blesser réussis. De plus, la figurine considère toutes les unités dont aucune figurine n'a **Apyre** comme ayant **Insignifiant**.

Armurerie

Armure de la forge démoniaque – Armure

Armure de plates. La figurine du porteur gagne **Ægide (5+, contre Attaque toxique)**.

Bouclier à pointes – Armure

Figurine à pied uniquement.

Bouclier. Pour chaque sauvegarde d'armure **réussie** par l'élément de figurine ayant donné **4+** contre une Attaque de mêlée lorsqu'il utilise son Bouclier à pointes, l'élément de figurine inflige immédiatement une touche de sa Force et avec sa Pénétration d'armure sur la figurine ayant causé la blessure, cette blessure est répartie sur la réserve de PV de la figurine, avant de retirer les pertes. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Feu démoniaque				
<6+> {10+}	18"	Dégâts* Direct Malédiction	Immédiat	La cible subit <2D3> {2D6} touches de Force 6, Pénétration d'armure 0 et Attaque magique .

*Ce sort peut cibler une unité ennemie engagée en contact avec le front du Lanceur.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Présage brûlant 130 pts
Enchantement : Arme de base.
Les attaques portées avec cette arme voient leur Pénétration d'armure **passer** à 10 et gagnent **Attaque enflammée** et **Blessures multiples (1D3)**.

Symbole du massacre 35 pts
Enchantement : Arme de base et Paire d'armes.
Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +2 en Agilité et +2 en valeur d'Attaque. Les Attaques de corps à corps allouées à la figurine du porteur gagnent +1 pour toucher.

Enchantements d'armure

Trois-fois forgée 60 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +3 en Armure. De plus, si la figurine du Porteur a Présence imposante, son Armure ne peut jamais être améliorée au-delà de 5.

Esprit du gladiateur 40 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +1 en Armure et **Parade**.

Enchantements d'étendard

Bannière des fanatiques 50 pts
0-3 par armée.
Les figurines du second rang de l'unité du porteur gagnent **Attaque de soutien (2)**.

Icône de l'infini 35 pts
0-2 par armée.
Le porteur peut lancer *Feu démoniaque* (Sort héréditaire) comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).

Torche des Désolations 30 pts
Ne peut pas être prise par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
L'unité du porteur gagne **Guide (Ruine)**. Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), vous pouvez choisir un seul Champ ou Forêt qui devient une Ruine. De plus, l'unité du porteur gagne **Attaque enflammée** lors de la première Manche de chaque combat.

Artéfacts

Registre des âmes 50 pts
Lorsqu'une figurine alliée sans **Insignifiant** qui se trouve dans une unité à 9" ou moins de la figurine du porteur perd son dernier Point de vie en raison d'une attaque ennemie, vous gagnez, immédiatement avant de retirer cette figurine comme perte, un marqueur « Voile » pour chaque Point de vie que cette figurine avait au début de la bataille.

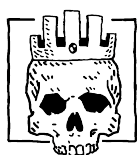
Gantelets immortels 45 pts
Au début de n'importe quelle Manche de combat, vous pouvez défausser un marqueur « Voile » de votre réserve. Si vous le faites, jusqu'à la fin de la phase, les Attaques de corps à corps du porteur gagnent au choix l'un des Attributs d'attaque suivants : **Attaque divine**, **Attaque enflammée** ou **Attaque magique**.

Seigneur des damnés 35 pts
Ensorceleur, Seigneur de la ruine et Prêtre de l'autel uniquement.
Toute unité avec **Irrécupérable** et qui se trouve à 18" ou moins de la figurine du porteur peut relancer la distance de son Mouvement aléatoire durant la Phase de mouvement.

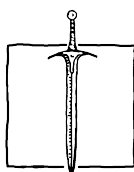
Pierre d'oracle 15 pts
Usage unique. **Doit** être activé lorsque la figurine du porteur est touchée pour la première fois de la partie. Cette touche est ignorée. Si le porteur est touché par plusieurs attaques simultanées, il choisit laquelle de ces attaques ignorer.

Orbe du Voile 10 pts
À la fin de l'étape « Siphonner le Voile » de la Phase de magie, l'armée peut conserver 6 marqueurs « Voile » au lieu de 3.

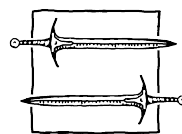
Organisation de l'armée



Personnages
max. 45%



Base
min. 20%



Spécial
pas de limite

Personnages (max. 45%)



Héraut exalté
780 pts

Figurine seule

Taille **Grande**
Type **Infanterie**
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	9	Adeptes magiciens, Bêtes légendaires (2), Manifestation , Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	8	5	3	Ægide (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Héraut exalté	6	9	5	2	8

Règles de figurine

Manifestation : Règle universelle.

Pendant la Sélection des sorts, chaque Héraut exalté **doit** choisir deux **Manifestations** différentes de la liste ci-dessous et en appliquer les effets pendant la partie. Cette figurine doit choisir 2 sorts parmi *Colère de Dieu* (Thaumaturgie), *Feu démoniaque* (Sort héréditaire) et ceux indiqués pour les Manifestations sélectionnées. Ceci remplace les règles normales de Sélection des sorts relatives à la règle **Adeptes magiciens**. De plus, *Lumière directrice* (Divination) devient l'Attribut de la Voie pour tous les sorts non-liés lancés par la figurine.

Règles de figurine optionnelles

	Le Héraut exalté gagne	Le Héraut exalté a accès à
Avatar impie	+1 Force, +1 Pénétration d'armure et Attaque divine	<i>Pourriture intérieure</i> (Occultisme)
Émissaire du Chaos	Attaque de piétinement (1D6) , Tenace , Terreur et Une tête au dessus	<i>Pentagramme de douleur</i> (Occultisme)
Ensorcelleur immortel	Arpenteur du Voile et Canalisation (1)	<i>Condamné à mort</i> (Occultisme) et <i>Appel de la tombe</i> (Occultisme)
Esprit irréductible	Cible difficile (1) . À la fin de chacune des Phases de mêlée alliées, si le Héraut exalté a été dans le camp gagnant d'un combat lors de cette phase, il Récupère 1 Point de vie.	<i>Châtier l'hérétique</i> (Thaumaturgie)
Marque du dragon	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée) , Course rapide et Vol (7", 14")	<i>Souffle de corruption</i> (Occultisme)



Seigneur élu

285 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	9	Sans peur, Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	7	5	0	Armure de la forge démoniaque
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Seigneur élu	5	8	5	2	7
Options			pts	Options de monture	
Porte-trophées			25	Roue céleste acérée	
Objets spéciaux			jusqu'à 150	Karkadan	
si Général			jusqu'à 200	Palanquin de guerre	
Un seul Don des Dieux Sombres			sans limite	Monture sombre	
Doit prendre (un seul choix) :				Char sombre	
Bouclier			gratuit	Chimère	
Bouclier à pointes			10	Dragon des Désolations (Général uniquement)	
Doit choisir une unique faveur :					
Apathie			35	Gloutonnerie	
Colère			30	Luxure	
Cupidité			10	Orgueil	
Envie			30		
Un seul choix :					
Lance de cavalerie			10		
Paire d'armes			10		
Arme lourde			20		
Hallebarde			20		

Règles de figurine optionnelles

Dons des Dieux Sombres. Chaque Don est Unique. Les Dons des Dieux sombres suivent les règles des Objets spéciaux en ce qui concerne quels éléments de figurines sont affectés.

Idole malveillante

70 pts

Usage unique. Peut être activé au début d'une Manche de combat. Pour la durée de cette Manche de combat, le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque, +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.

Fortune des Dieux Sombres

65 pts

La figurine du porteur gagne **Ægide (+1, max. 4+)**.

Ailes démoniaques

55 pts

Figurines à pied uniquement.

Le porteur gagne **Course rapide, Troupe légère et Vol (8", 16")**.

Prélat noir

55 pts

Le porteur peut lancer *Lames spectrales* (Évocation) et *Main de gloire* (Occultisme) en tant que Sorts liés de Niveau de puissance (4/8), avec pour type : Unité du lanceur. *Main de gloire* est lancé dans sa version amplifiée, sans devoir effectuer le Sacrifice.

Aura entropique

50 pts

Figurine de taille Standard et Grande uniquement.

Les Enchantements d'arme et d'armure portés par la figurine ayant l'**Aura entropique**, par les figurines dans la même unité qu'elle et par les unités en contact avec le porteur sont ignorés.



Seigneur de la ruine

355 pts

Figurine seule

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	9	Sans peur, Voie de l'Exil	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	6	5	1	Armure de la forge démoniaque
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Seigneur de la ruine	5	7	5	2	5

Maître de la destruction

— Règles de figurine —

Maître de la destruction : Attribut d'attaque - Corps à corps.

L'élément de figurine peut utiliser un Bouclier (ou un Bouclier à pointes) en même temps qu'une Arme lourde ou une Hallebarde.

— Options —

Porte-trophées	pts
Objets spéciaux	jusqu'à 150
si Général	jusqu'à 200
Doit prendre (un seul choix) :	
Bouclier	gratuit
Bouclier à pointes	50
Un seul choix :	
Paire d'armes	5
Hallebarde	25
Arme lourde	45

— Options de monture —

Béhémoth des Désolations	pts
	210



Ensorceleur

130 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Apprenti magicien, Fièvre guerrière	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ensorceleur	2	4	3	0	3

— Options magiques —

Un seul choix :

Adeptes magicien

Maître magicien



Alchimie



Évocation



Occultisme

— Options de monture —

Roue céleste acérée	pts
	30
Monture sombre	50
Palanquin de guerre	50
Char sombre	80
Autel de guerre	270
Béhémoth des Désolations	325
Dragon des Désolations (Maître magicien uniquement)	375

— Options —

Objets spéciaux	jusqu'à 150
si Général	jusqu'à 200
Arpenteur du Voile	90
Armure de plates	15
Paire d'armes	5



Chef barbare

100 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	9	Fièvre guerrière	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	4	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chef barbare	3	5	5	1	5
Des actes, pas des paroles					
— Règles de figurine —			— Options de monture —		
Des actes, pas des paroles : Attribut d'attaque.			Palanquin de guerre		55
L'élément de figurine gagne Ardeur guerrière et			Monture sombre		85
Haine lorsqu'il est dans une unité comportant au			Ombre chasseresse		90
moins une figurine ordinaire avec Fièvre guerrière .			Char sombre		130
— Options —			Chimère		165
Porte-trophées			Béhémoth des Désolations		350
Objets spéciaux					
si Général			jusqu'à 100		
Bouclier			jusqu'à 150		
Armes de jet (4+)			5		
Un seul choix :			5		
Lance			5		
Lance légère			5		
Arme lourde			10		
Paire d'armes			10		



Feldrak ancestral

640 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 75×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	9	Bêtes légendaires (2), Légende primordiale	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	8	6	6	3	Apyre, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Feldrak ancestral	6	6	7	4	3
Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Braises mourantes , Attaque enflammée), Haine (contre Vol)					
— Règles de figurine —			— Options —		
Braises mourantes : Attribut d'attaque.			Un Enchantement d'arme,		
Après avoir utilisé cette Attaque de souffle , la figurine perd un Point de vie sans sauvegarde d'aucune sorte possible.			en payant le double du prix indiqué		sans limite
Légende primordiale : Règle universelle.			Un seul choix :		
Tant que la figurine est sur le champ de bataille, les unités alliées avec Vol ne peuvent pas utiliser de Mouvement de vol. De plus, si la figurine est le général, la somme maximum des valeurs des Bêtes légendaires est augmentée de 1.			Arme lourde		10
			Hallebarde		35
			Paire d'armes		90

Montures de personnage



Monture sombre

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	14"	P		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monture sombre	1	3	4	0	3 Harnaché

Options pts-

Un Chef barbare **doit** prendre un **Étalon rare** gratuit

Règles de figurine optionnelles

Étalon rare : Règle universelle.

La valeur de Marche forcée de la figurine **passe** à 16".



Ombre chasseresse

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	10"	20"	P	Avant-garde (6"), Guide, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Ombre chasseresse	1	3	3	0	4 Harnaché



Roue céleste acérée

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol P Vol 6"	P 18"	P	Course rapide, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (6", 18")	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P	Cible difficile (1), Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Roue céleste acérée			3	0	3 Attaque de broyage (1D3+1), Harnaché



Palanquin de guerre

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **50×50 mm**
0–2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	P	P	P	Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	P	P+2	Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Palanquin de guerre	4	5	4	1	4 Harnaché



Char sombre

Taille **Grande**
Type **Assemblage**
Socle **50×100 mm**
0–3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	8"	P	Course rapide	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monture sombre (2)	1	3	4	0	3 Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)



Autel de guerre

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	P	Canalisation (1), Gardien du Fanal , Peur, Plateforme de guerre, Porte-trophées, Présence imposante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	P	5	P+1	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Affligé (2)			4	0	1 Attaque de broyage (1D6+1), Harnaché

— Règles de figurine —

Gardien du Fanal : Règle universelle.

Après la Sélection des sorts, le Magicien **doit** remplacer l'un de ses Sorts appris (sauf le Sort héréditaire) par un des sorts suivants :

- *Murmure du Voile* (Évocation)
- *Appel de la tombe* (Occultisme)
- *Colère de Dieu* (Thaumaturgie) (Maître magicien uniquement)
- *Feu démoniaque* (Sort héréditaire)



Karkadan

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×75 mm**
0–4 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Karkadan	2	3	5	2	2 Harnaché



Chimère

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×100 mm**
0–2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	20"	P	Bêtes légendaires (1), Peur, Présence imposante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chimère	5	4	5	2	4 Harnaché

Options	pts-	Règles de figurine optionnelles
Ailes	40	Ailes : Règle universelle. La figurine voit sa valeur de Marche forcée passer à 16" et gagne Troupe légère et Vol (8", 16") .



Béhémoth des Désolations

Taille **Gigantesque**
Type **Bête**
Socle **100×150 mm**
0–2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Bêtes légendaires (1)	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	3	6	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Béhémoth des Désolations	6	3	6	3	3 Harnaché

Options	pts-	Règles de figurine optionnelles
Membres supplémentaires	35	Membres supplémentaires : Règle universelle. La figurine voit sa valeur de Marche forcée passer à 20" et son Armure passer à 3.



Dragon des Désolations

Taille Gigantesque
Type Bête
0-1 monture/armée
Socle 50×100 mm

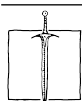
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
Au sol	7"	14"	P	Bêtes légendaires (1), Les grands esprits se rencontrent , Troupe légère, Vol (7", 14")		
Vol	7"	14"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dragon des Désolations	5	5	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée),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

— Règles de figurine —

Les grands esprits se rencontrent : Règle universelle.

La figurine gagne +4" en valeur de Marche forcée pour son mouvement au sol.

Base (min. 20%)



Guerriers

230 pts + 20 pts/fig. suppl.

10-30* figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

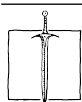
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Capture, Sans peur, Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	0	Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier	2	5	4	1	4

Options	pts-	Options d'État-major	pts-
Seules les unités avec un Champion peuvent améliorer les Guerriers avec une unique Faveur :*		Champion	30
Apathie 6/fig.	Gloutonnerie 3/fig.	Musicien	10
Colère 5/fig.	Luxure 5/fig.	Porte-étendard	10
Cupidité 7/fig.	Orgueil 1/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Envie 3/fig.			

*Une unité de Guerriers qui a reçu une Faveur voit son effectif maximal limité à 25 figurines.

Un seul choix :

Paire d'armes	gratuit
Arme lourde	3/fig.
Hallebarde	4/fig.



Déchu

145 pts + 15 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-2 unités/armée*

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

*0-6 unités/armée si un Seigneur de la ruine est le Général.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Sans peur, Troupe légère, Voie de l'Exil	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	4	0	Armure de la forge démoniaque
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Déchu	2	4	4	1	4
					Paire d'armes



Barbares

135 pts + 6 pts/fig. suppl.

15-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Fièvre guerrière	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Barbare	1	4	4	0	3
Options			pts-	Options d'État-major	
Bouclier			1/fig.	Champion	10
Armes de jet (5+)*			1/fig.	Musicien	10
Un seul choix :				Porte-étendard	10
Paire d'armes			gratuit	Enchantement d'étendard	sans limite
Lance et Bouclier			3/fig.		
Arme lourde			4/fig.		
*0-40 figs./armée					

Spécial (pas de limite)



Cavaliers barbares

125 pts + 20 pts/fig. suppl.

5-15 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	8	Capture, Fièvre guerrière	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	1	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cavalier barbare	1	4	4	0	3
Monture sombre	1	3	4	0	3
Options			pts-	Options d'État-major	
Bouclier			2/fig.	Champion	10
Un seul choix :				Musicien	10
Paire d'armes			gratuit	Porte-étendard	10
Lance légère			2/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Arme lourde			free		



Molosses de guerre

95 pts + 8 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	5	Insignifiant, Lâchez les chiens	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Molosse de guerre	1	3	3	0	4

Règles de figurine

Lâchez les chiens : Règle universelle.

Usage unique. Peut être activé au début d'un Tour de joueur allié (toutes les figurines d'une même unité doivent activer cette règle en même temps). La figurine gagne +6" en valeur de Marche forcée et **Charge dévastatrice** (+1 Att, +1 Fo) durant ce Tour de joueur.



Guerriers chevaliers

255 pts + 33 pts/fig. suppl.

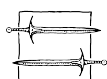
5-10 figs.



0-5 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	14"	8	Capture, Sans peur, Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	2	Armure de la forge démoniaque, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier monté	2	5	4	1	4
Monture sombre	1	3	4	0	3
Harnaché					
Options			pts-	Options d'État-major	
Seules les unités avec un Champion peuvent améliorer les Guerriers montés avec une unique Faveur :				Champion	30
Apathie	4/fig.	Gloutonnerie	4/fig.	Musicien	10
Colère	8/fig.	Luxure	8/fig.	Porte-étendard	10
Cupidité	7/fig.	Orgueil	2/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Envie	5/fig.				
Un seul choix :					
Arme lourde			1/fig.		
Lance de cavalerie			6/fig.		



Char des Guerriers

220 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	8"	8	Course rapide, Sans peur, Voie de la Faveur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	5	5	1	Armure de la forge démoniaque
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier (2)	2	5	4	1	4
Monture sombre (2)	1	3	4	0	3
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)



Élus

235 pts + 45 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-4 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	8	Capture, Sans peur, Voie de la Faveur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	6	4	0	Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Élu	3	6	4	1	5	Attaque de soutien (3)
Options			pts-	Options d'État-major		pts-
Doit choisir une unique faveur :				Champion		30
Apathie	6/fig.	Gloutonnerie	4/fig.	Musicien		10
Colère	14/fig.	Luxure	2/fig.	Porte-étendard		10
Cupidité	12/fig.	Orgueil	gratuit	Enchantement d'étendard		sans limite
Envie	5/fig.					
Un seul choix :						
Paire d'armes			gratuit			
Arme lourde			3/fig.			
Hallebarde			7/fig.			



Chevaliers Élus

415 pts + 112 pts/fig. suppl.

3-5 figs.

0-12 figs./armée



Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	7"	14"	8	Capture, Peur, Sans peur, Voie de la Faveur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	6	4	2	Armure de la forge démoniaque		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Élu monté	3	6	4	1	5	Hallebarde	
Karkadan	2	3	5	2	2	Harnaché	
Options			pts -		Options d'État-major		pts -
Les Élus montés doivent choisir une unique Faveur :				Champion		20	
Apathie	11/fig.	Gloutonnerie		1/fig.	Musicien	10	
Colère	4/fig.	Luxure		2/fig.	Porte-étendard	10	
Cupidité	4/fig.	Orgueil		gratuit	Enchantement d'étendard		sans limite
Envie	6/fig.						



Char des Élus

320 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	8	Course rapide, Peur, Sans peur, Voie de la Faveur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	6	5	2	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Élu (2)	3	6	4	1	5	Hallebarde
Karkadan	2	3	5	2	2	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	

Options

pts-

Les Élu **doivent** choisir une unique Faveur :

Apathie	50	Gloutonnerie	15
Colère	gratuit	Luxure	15
Cupidité	35	Orgueil	15
Envie	30		



Chimère

200 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	20"	8	Peur, Présence imposante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	3	5	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chimère	5	4	5	2	4

Options

pts-

Ailes (0-2 unités/armée)

25

Règles de figurine optionnelles

Ailes : Règle universelle.

La figurine voit sa valeur de Marche forcée **passer** à 16" et gagne **Troupe légère** et **Vol (8", 16")**.



Affligés

75 pts + 90 pts/fig. suppl.

1-6 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3D6"		5	Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	2	4	0	Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Affligé			4	0	1	Attaque de broyage (1D6+1)



Repudiés

200 pts + 60 pts/fig. suppl.

3-9 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Capture, Garde du corps (Seigneur de la ruine), Sans peur, Voie de l'Exil		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	1	Armure de la forge démoniaque	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Répudié	2	5	4	1	4	
Options			pts-		Options d'État-major	pts-
Bouclier à pointes			15/fig.		Champion	10
Damnation*			10/fig.		Musicien	10
Un seul choix :					Porte-étendard	10
Paire d'armes			gratuit		Enchantement d'étendard	sans limite
Arme lourde			2/fig.			
Hallebarde			2/fig.			
*0-2 unités/armée et 0-6 figurines/unité						

Règles de figurine optionnelles

Damnation : Règle universelle.

L'unité ne peut pas être rejointe par des Personnages et elle ne peut jamais avoir plus de rangs que de colonnes. Quand une unité avec **Damnation** rate un Test de moral, elle n'effectue pas les Attaques de corps à corps qu'elle devrait effectuer en raison de la règle **Voie de l'Exil**. À la place, remplacer chaque figurine de l'unité par une figurine d'Affligé après l'étape 8 de la Séquence d'une Manche de combat (après avoir effectué les Tests de panique) :

- L'unité avec **Damnation** est considérée comme détruite et ses figurines sont considérées comme ayant été retirées comme perte.
- Chaque figurine d'Affligé est placée dans la même position et orientée dans la même direction que les figurines remplacées, y compris si elles étaient en contact avec une unité ennemie (dans ce cas, elles sont également placées en contact avec l'unité ennemie).
- Les figurines d'Affligés forment une nouvelle unité.
- Cette nouvelle unité d'Affligés suit les règles des Unités invoquées, à ceci près qu'elle ignore la Règle du pouce d'écart lorsqu'elle est placée sur le champ de bataille.
- L'unité d'Affligés ne peut effectuer de Reformation post-combat pendant cette Manche de combat ; les unités ennemies peuvent néanmoins le faire selon les règles habituelles.
- Remarque : la Manche de combat suivante n'est pas considérée comme la première Manche de combat pour cette unité d'Affligés, ni pour les unités ennemies en contact avec elle.



Feldraks

340 pts + 115 pts/fig. suppl.

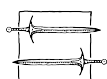
3-6 figs.



0-12 figs./armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	9	Capture, Peur, Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	2	Apyre, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Feldrak	3	4	5	2	3	Haine (contre Vol)
Options				pts -	Options d'État-major	
Un seul choix :						pts
Arme lourde				8/fig.	Champion	10
Hallebarde				10/fig.	Musicien	10
Paire d'armes				15/fig.	Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	sans limite



Autel de guerre

320 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	5"	10"	8	Apprenti magicien, Canalisation (1), Fanal des Dieux Sombres , Fièvre guerrière, Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Porte-trophées, Présence imposante	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	4	5	4	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Prêtre de l'autel	1	4	3	0	3
Affligé (2)			4	0	1
Options			pts-		
Le Prêtre de l'autel peut prendre un unique Enchantement d'étendard* ou Artéfact* sans limite					
*de ce Livre d'armée uniquement ; ceci remplace la possibilité de prendre un Enchantement d'étendard prévue par le Porte-trophées					

Règles de figurine

Fanal des Dieux Sombres : Règle universelle.

À la place de la procédure habituelle de Sélection des sorts, le Magicien **doit** choisir l'un des sorts suivants lors de l'étape de Sélection des sorts

- *Murmure du Voile* (Évocation)
- *Appel de la tombe* (Occultisme)
- *Feu démoniaque* (Sort héréditaire)



Flagelleurs

145 pts + 12 pts/fig. suppl.

5–10 figs.

0–4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	10"	20"	8	Avant-garde (6"), Fièvre guerrière, Guide, Repli tactique, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	1	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Flagelleur	1	4	4	0	4
Ombre chasseresse	1	3	3	0	4

Options

Bouclier	2/fig.
Lance légère	2/fig.
Un seul choix :	
Arc (4+)	1/fig.
Armes de jet (5+)	2/fig.
Fouet écorcheur (0–15 figurines/armée)	4/fig.

Options d'État-major

Champion	10
Musicien	10

Règles de figurine optionnelles

Fouet écorcheur : Attaque spéciale.

Une unité avec au moins une figurine comportant cette règle peut effectuer une **Attaque au passage** contre une unique unité ennemie non engagée au corps à corps en passant à moins d'1" d'elle. Elle n'a pas besoin de (et ne peut pas) passer à travers ou au-dessus de l'unité. Cette unité ennemie subit 1 touche de Force 4 et Pénétration d'armure 0 pour chaque figurine avec **Fouet écorcheur** dans l'unité. Une unité qui perd au moins un Point de vie à cause d'une ou plusieurs Attaques au passage de Fouet écorcheur subit –1 en Discipline jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur de son propriétaire.



Gueule démoniaque

325 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Assemblage
Socle 100×150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	5	Portail, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	3	5	2	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gueule démoniaque	5	3	5	2	1

Règles de figurine

Portail : Règle universelle.

Au début de l'étape 7 de la Séquence pré-partie (Sélection des sorts), marquez un point du champ de bataille avec un marqueur « Portail funeste » à au moins 1,5" de la Zone de déploiement de l'adversaire.

Au début de chaque Phase de magie alliée, vous pouvez appliquer l'un des deux effets suivants, si la figurine n'est pas engagée au combat :

- Marquez un point sur le champ de bataille à 24" ou moins de la figurine avec un marqueur « Portail funeste ». Avant d'effectuer ceci, vous pouvez retirer un marqueur « Portail funeste » allié sur le champ de bataille qui n'a pas été placé pendant ce Tour de joueur. Immédiatement avant de retirer ce marqueur, toutes les unités à 1,5" ou moins du marqueur subissent 2D3 touches avec **Attaque toxique**. Il ne peut **jamais** y avoir plus de 4 marqueurs « Portail funeste » alliés sur le champ de bataille.
- Ciblez une unité alliée non engagée au corps à corps à 6" de la figurine. Cette unité ne doit pas contenir de figurine de taille Gigantesque et ne doit être ni en fuite, ni Ébranlée. Cette unité perd Capture jusqu'au début de la prochaine Phase. Retirez alors cette unité du champ de bataille et placez-la immédiatement à nouveau sur le champ de bataille en suivant la règle **Embuscade spéciale (à 1,5" ou moins d'un marqueur « Portail funeste » allié qui n'a pas été placé durant ce Tour de joueur)**. Si l'unité ne peut pas être placée en suivant ces règles, elle compte comme ayant été détruite à l'endroit d'où elle a été retirée.

Lorsque toutes les Gueules démoniaques alliées sont retirées en tant que pertes, toutes les unités à 1,5" ou moins d'au moins un marqueur « Portail funeste » allié subissent 2D3 touches avec **Attaque toxique**, puis les marqueurs sont retirés.



Intouchable

390 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		5	Bêtes légendaires (2), Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	2	6	0	Fortitude (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Intouchable			6	2	1
Attaque de broyage (1D6+3)					



Géant maraudeur

290 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Bêtes légendaires (1), Géant voit, géant fait		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant maraudeur	5	3	5	2	3	Rage

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.
La figurine gagne **Fièvre guerrière**.

Options

Grand frère	pts - 25
Doit prendre (un seul choix) :	
Massue géante	gratuit
Lance de guerre tribale	10
Familier monstrueux	15

Règles de figurine optionnelles

Familier monstrueux : Règle universelle.

La figurine gagne **Apprenti magicien**. À la place de la procédure habituelle de Sélection des sorts, elle doit choisir l'un des sorts suivants lors de l'étape de Sélection des sorts : *Gloire de l'or* (Alchimie), *Souffle de corruption* (Occultisme) ou *Feu démoniaque* (Sort héréditaire).

Grand frère : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm. La figurine gagne **Maximisé (Attaques de piétinement)**.

Lance de guerre tribale : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec une Lance de guerre tribale gagnent +1 en Force et **Blessures Multiples (1D3, contre Présence imposante)**. Les unités ennemies en charge et au contact du porteur subissent -1 en Agilité. Le porteur gagne **Exclusif (Barbares)**, **Pas un meneur** et **Plateforme de guerre**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec une Massue géante gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.



Feldrak ancien

445 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	9	Bêtes légendaires (2)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	3	Apyre, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Feldrak ancien	5	5	6	3	3	Haine (contre Vol)

Options

Un seul choix :

Arme lourde	25	Paire d'armes	65
Hallebarde	45		

Feuille de référence

Personnages



Héraut exalté	MS	7"	MF	14"	Dis	9							Adeptes magiciens, Bêtes légendaires (2), Manifestation, Peur, Sans peur, Surnaturel
Grande, Infanterie	PV	5	Déf	8	Rés	5	Arm	3					Ægide (4+)
Héraut exalté	Att	6	Off	9	Fo	5	PA	2	Agi	8			
Seigneur élu	MS	5"	MF	10"	Dis	9							Sans peur, Voie de la Faveur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0					Armure de la forge démoniaque
Seigneur élu	Att	5	Off	8	Fo	5	PA	2	Agi	7			
Seigneur de la ruine	MS	6"	MF	12"	Dis	9							Sans peur, Voie de l'Exil
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	1					Armure de la forge démoniaque
Seigneur de la ruine	Att	5	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi	5			Maître de la destruction
Ensorceleur	MS	4"	MF	8"	Dis	8							Apprenti magicien, Fièvre guerrière
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0					Armure légère
Ensorceleur	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3			
Chef barbare	MS	4"	MF	8"	Dis	9							Fièvre guerrière
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0					Armure lourde
Chef barbare	Att	3	Off	5	Fo	5	PA	1	Agi	5			Des actes, pas des paroles
Feldrak ancestral	MS	8"	MF	16"	Dis	9							Bêtes légendaires (2), Légende primordiale
Gigantesque, Bête	PV	8	Déf	6	Rés	6	Arm	3					Apyre, Armure légère
Feldrak ancestral	Att	6	Off	6	Fo	7	PA	4	Agi	3			Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Braises mourantes, Attaque enflammée), Haine (contre Vol)

Montures de personnage


Monture sombre	MS	8"	MF	14"	Dis	P							
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2					
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Ombre chasserresse	MS	10"	MF	20"	Dis	P							Avant-garde (6"), Guide, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1					
Ombre chasserresse	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4			Harnaché
Roue céleste acérée	MS	P	MF	P	Dis	P							Course rapide, Troupe légère, Une tête au dessus, Vol (6", 18")
Standard, Assemblage	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P					Cible difficile (1), Ne peut être piétiné
Roue céleste acérée	Att	-	Off	-	Fo	3	PA	0	Agi	3			Attaque de broyage (1D3+1), Harnaché
Palanquin de guerre	MS	P	MF	P	Dis	P							Une tête au dessus
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2					Ne peut être piétiné
Palanquin de guerre	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4			Harnaché
Char sombre	MS	8"	MF	8"	Dis	P							Course rapide
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2					
Monture sombre (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3			Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi				Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Autel de guerre	MS	5"	MF	10"	Dis	P							Canalisation (1), Gardien du Fanal, Peur, Plateforme de guerre, Porte-trophées, Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1					Ægide (5+)
Affligé (2)	Att	-	Off	-	Fo	4	PA	0	Agi	1			Attaque de broyage (1D6+1), Harnaché
Karkadan	MS	7"	MF	14"	Dis	P							Peur
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2					
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2			Harnaché
Chimère	MS	8"	MF	20"	Dis	P							Bêtes légendaires (1), Peur, Présence imposante
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P					
Chimère	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4			Harnaché
Béhémoth des Désol.	MS	7"	MF	14"	Dis	P							Bêtes légendaires (1)
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	3	Rés	6	Arm	4					
Béhémoth des Désolations	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	3			Harnaché

Dragon des Désol.	MS	7"	MF	14"	Dis	P					Bêtes légendaires (1), Les grands esprits se rencontrent , Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	4			
Dragon des Désolations	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Harnaché

Base

Guerriers	MS	4"	MF	8"	Dis	8					 Capture, Sans peur, Voie de la Faveur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0			Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
Guerrier	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	
Déchus	MS	6"	MF	12"	Dis	8					Sans peur, Troupe légère, Voie de l'Exil
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0			Armure de la forge démoniaque
Déchu	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4	Paire d'armes
Barbares	MS	4"	MF	8"	Dis	7					 Capture, Fièvre guerrière
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0			Armure légère
Barbare	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3	

Spécial

Cavaliers barbares	MS	8"	MF	16"	Dis	8					 Capture, Fièvre guerrière
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	1			Armure lourde
Cavalier barbare	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	0	Agi	3	
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Harnaché
Molosses de guerre	MS	8"	MF	16"	Dis	5					Insignifiant, Lâchez les chiens
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0			
Molosse de guerre	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4	
Guerriers chevaliers	MS	8"	MF	14"	Dis	8					 Capture, Sans peur, Voie de la Faveur
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	2			Armure de la forge démoniaque, Bouclier
Guerrier monté	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	
Monture sombre	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Harnaché
Char des Guerriers	MS	8"	MF	8"	Dis	8					Course rapide, Sans peur, Voie de la Faveur
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	1			Armure de la forge démoniaque
Guerrier (2)	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Hallebarde
Monture sombre (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	3	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Élus	MS	5"	MF	10"	Dis	8					 Capture, Sans peur, Voie de la Faveur
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	6	Rés	4	Arm	0			Armure de la forge démoniaque, Bouclier à pointes
Élu	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5	Attaque de soutien (3)
Chevaliers Élus	MS	7"	MF	14"	Dis	8					 Capture, Peur, Sans peur, Voie de la Faveur
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	2			Armure de la forge démoniaque
Élu monté	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5	Hallebarde
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Harnaché
Char des Élus	MS	7"	MF	7"	Dis	8					Course rapide, Peur, Sans peur, Voie de la Faveur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	6	Rés	5	Arm	2			Armure de la forge démoniaque
Élu (2)	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	5	Hallebarde
Karkadan	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	2	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Chimère	MS	8"	MF	20"	Dis	8					Peur, Présence imposante
Grande, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	5	Arm	3			
Chimère	Att	5	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4	
Affligés	MS	3D6"	MF	-	Dis	5					Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	2	Rés	4	Arm	0			Fortitude (5+)
Affligé	Att	-	Off	-	Fo	4	PA	0	Agi	1	Attaque de broyage (1D6+1)
Répudiés	MS	6"	MF	12"	Dis	8					 Capture, Garde du corps (Seigneur de la ruine), Sans peur, Voie de l'Exil
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	1			Armure de la forge démoniaque
Répudié	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	
Feldraks	MS	8"	MF	16"	Dis	9					 Capture, Peur, Une tête au dessus
Grande, Bête	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	2			Apyre, Armure légère
Feldrak	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Haine (contre Vol)

Autel de guerre	<i>MS</i>	5"	<i>MF</i>	10"	<i>Dis</i>	8				Apprenti magicien, Canalisation (1), Fanal des Dieux Sombres, Fièvre guerrière, Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Porte-trophées, Présence imposante
Grande, Assemblage	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	4		Ægide (5+)
Prêtre de l'autel	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3
Affligé (2)	<i>Att</i>	-	<i>Off</i>	-	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	1
Flagelleurs	<i>MS</i>	10"	<i>MF</i>	20"	<i>Dis</i>	8				Avant-garde (6"), Fièvre guerrière, Guide, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	3	<i>Arm</i>	1		Armure légère
Flagelleur	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	4
Ombre chasseresse	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	4
Gueule démoniaque	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	5				Portail, Sans peur, Surnaturel
Gigantesque, Assemblage	<i>PV</i>	7	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	2		Ægide (5+)
Gueule démoniaque	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	1
Intouchable	<i>MS</i>	3D6"	<i>MF</i>	-	<i>Dis</i>	5				Bêtes légendaires (2), Indémoralisable, Irrécupérable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	6	<i>Déf</i>	2	<i>Rés</i>	6	<i>Arm</i>	0		Fortitude (5+)
Intouchable	<i>Att</i>	-	<i>Off</i>	-	<i>Fo</i>	6	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	1
Géant maraudeur	<i>MS</i>	7"	<i>MF</i>	14"	<i>Dis</i>	8				Bêtes légendaires (1), Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	<i>PV</i>	7	<i>Déf</i>	3	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	1		
Géant maraudeur	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	3
Feldrak ancien	<i>MS</i>	8"	<i>MF</i>	16"	<i>Dis</i>	9				Bêtes légendaires (2)
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	6	<i>Déf</i>	5	<i>Rés</i>	6	<i>Arm</i>	3		Apyre, Armure légère
Feldrak ancien	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	6	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	3

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc	4+	Flagelleur
Armes de jet	4+	Chef barbare
	5+	Barbare, Flagelleur

Faveurs des Dieux Sombres

Ceci est seulement un rappel rapide : pour les règles complètes, référez-vous au livre d'armée.

Apathie Règle universelle	Les jets pour blesser des attaques contre la figurine subissent un malus de -1 sauf si cette dernière déclare une charge ou effectue une Marche forcée (effet perdu pour un Tour de joueur).
Colère Attribut d'attaque - Corps à corps	La figurine gagne Réflexes foudroyants lors de la première Manche d'un combat.
Cupidité Règle universelle	Le porteur gagne une Arme lourde, une Hallebarde, une Paire d'armes et Maître d'armes. Peut prendre +50 pts d'Objets spéciaux.
Envie Attribut d'attaque - Corps à corps	Les jets de Portée de charge, Distance de poursuite et de charge irrésistible d'une unité majoritairement composée de cette Faveur sont maximisés.
Gloutonnerie Attribut d'attaque - Corps à corps	+1 en Force pour les Attaques de Corps à corps de l'élément de figurine pour toute la partie quand il gagne un combat. Ne fonctionne qu'une seule fois.
Luxure Règle universelle	Les unités majoritairement composées de cette Faveur gagnent Repli tactique, peuvent fuir même avec Sans peur leurs jets de Test de ralliement sont minimisés.
Orgueil Règle universelle	Jets de Test de discipline minimisés.