

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Dynasties Immortelles

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 – 13 avril 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	7
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	11
Objets spéciaux	4	Base	13
Monarques des morts-vivants	6	Spécial	16
Organisation de l'armée	7	Artillerie ancienne	18
Feuille de référence	22	Ensevelis	19
		Ménagerie du maçon	20



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 L^AT_EX.

Règles spécifiques de l'armée

La mort n'est que le commencement

L'armée des Dynasties immortelles n'a pas de Sort héréditaire classique. À la place, tout Hiérarque du Culte des morts connaît l'Attribut de sort *La mort n'est que le commencement* en plus de tout Attribut de la Voie sélectionnée. À l'étape 1 de chaque Tentative de lancement d'un sort appris de type « Amélioration » (qui n'est ni un Attribut de la Voie ni un Sort lié) par un Hiérarque du Culte des morts, son propriétaire peut choisir d'augmenter la Valeur de lancement du sort de 2. Si le sort est lancé avec succès, le Hiérarque du Culte des morts peut lancer *La mort n'est que le commencement* comme un sort d'Attribut, en plus de tout autre Attribut de la Voie (que la Valeur de lancement du sort initial ait été augmentée ou non). De plus, *La mort n'est que le commencement* ne peut cibler une unité qui contient au moins une figurine avec **Statue animée** que si la Valeur de lancement du sort initial a été augmentée.

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
A	voir ci-dessous*	Amélioration	Immédiat	Lorsque vous résolvez ce sort, choisissez l'un des effets suivants : <ul style="list-style-type: none"> Les figurines ordinaires de l'unité ciblée Ressuscitent un nombre de Points de vie égal à leur valeur de Ressuscité. Un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée Récupère un nombre de Points de vie égal à sa valeur de Ressuscité.
				Les Personnages et les figurines avec Présence imposante ne peuvent pas Ressusciter plus de 2 Points de vie avec <i>La mort n'est que le commencement</i> au cours d'une même Phase de magie.

**La mort n'est que le commencement* cible une seule unité parmi celles ciblées par le sort l'ayant déclenché.

Ressuscité

Certains profils d'unité contiennent une caractéristique additionnelle appelée **Ressuscité**, abrégée en « Rst », qui détermine le nombre de Points de vie ressuscités grâce à *La mort n'est que le commencement*.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Autonome

Les unités avec **Mort-vivant** entièrement constituées de figurines avec **Autonome** peuvent effectuer des Marches forcées même si elles sont hors de portée d'une figurine alliée avec **Présence impérieuse**. L'unité doit quand même réussir un Test de discipline si elle se trouve à 8" ou moins d'une unité ennemie qui n'est pas en fuite.

De la poussière à la poussière

Au début de chaque Tour de joueur allié après que le **Hiérophante** de l'armée a été retiré comme perte, toute unité de l'armée qui possède au moins une figurine avec la règle **De la poussière à la poussière** perd 1 Point de vie, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Cette perte de Point de vie est répartie comme pour la règle Instable, mais ne peut pas être allouée à une figurine n'ayant pas la règle **De la poussière à la poussière**.

Hiérophante

Unique. Une armée des Dynasties Immortelles **doit** inclure une seule figurine avec cette Règle universelle. Lorsque le **Hiérophante** lance *La mort n'est que le commencement* en tant que sort non lié, il peut choisir de **passer** sa Portée à 18" (sans suivre les restrictions habituelles).

Statue animée

Si plus de la moitié des figurines de l'unité a **Statue animée**, réduisez de 1 le nombre de Points de vie perdus par **De la poussière à la poussière** et **Instable**.

Volonté éternelle

Une unité comptant au moins une figurine avec **Volonté éternelle** gagne +2 en Capacité offensive, +2 en Capacité défensive, **Coup fatal** et remplace la Précision de ses Armes de tir par (4+). Les Personnages, les Bêtes, les figurines avec **Statue animée** et les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés par **Volonté éternelle**.

Armurerie

Arc Aspic – Arme de tir

Portée 24", Tir 1, Fo 3, PA 0, **Tir de volée**.

Cette arme touche **toujours** sur un jet supérieur ou égal à sa Précision.

Grand arc Aspic – Arme de tir

Portée 36", Tir 1, Fo 5, PA 2, **Tir de volée**.

Cette arme touche **toujours** sur un jet supérieur ou égal à sa Précision.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Tueuse de dieux 80 pts
Enchantement : Arme lourde.
Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque. Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Attaque divine** et **Blessures multiples (2, contre Égide)**. Notez que ce dernier Attribut d'attaque s'applique également contre les figurines ayant des sauvegardes d'**Égide** avec une Condition d'application non remplie.

Fléau des rois 30 pts
Enchantement : Arme de base ou Paire d'armes.
Lorsqu'il utilise cette arme, la valeur d'Attaque du porteur **pass** à 6. Lors d'un Duel, les jets pour blesser ratés des attaques effectuées avec cette arme doivent être relancés.

Enchantements d'armure

Bénédiction du chacal 80 pts
Enchantement : Armure portée.
Le porteur gagne +2 Points de vie et **Fortitude (5+)**.

Étreinte solaire 25 pts
Enchantement : Bouclier.
Le porteur gagne **Perturbant** tant qu'il utilise ce Bouclier.

Enchantements d'étendard

Bannière des ensevelis 45 pts
0-2 par armée. Unités de base et porteur de la Grande bannière uniquement.
Si elle est portée par un Personnage, le porteur gagne **Emboscade spéciale (Terrain découvert)**. Si elle est portée par une figurine ordinaire, l'unité du porteur gagne **Emboscade spéciale (Terrain découvert)** et aucune figurine supplémentaire ne peut être ajoutée à l'unité pendant la création de la Liste d'armée. Les figurines de taille Standard utilisant cette bannière pour arriver en Emboscade **doivent** arriver dans une formation comportant exactement 5 figurines par rang (exception faite du dernier rang, qui peut en contenir moins) et ne peuvent pas effectuer de Reformation ou de Reformation rapide durant ce Tour de joueur.



Une unité avec **Emboscade spéciale (Terrain découvert)** compte également dans la catégorie « Ensevelis ».

Artéfacts

Couronne des pharaons 100 pts
Pharaons et Nomarques uniquement.
Le porteur gagne **Présence impérieuse (+6")**. Au début de chacun de vos Tours de joueur, le porteur peut perdre **Volonté éternelle** jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur et choisir une unité alliée à 12" ou moins. Cette unité gagne la règle **Volonté éternelle** jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur.

Sablier sacré 90 pts
Dominant.
Une fois par Phase de magie, le porteur peut relancer la première Tentative de lancement de sort ratée utilisant 2 Dés de magie pour un sort de type Amélioration (relancez les 2 Dés de magie).

Masque de mort de Temut 50 pts
Les unités ennemies en contact avec le porteur subissent -2 en Capacité offensive.

Montures de Nepheth-Râ 40 pts
Toutes les figurines avec au moins un Cheval squelette dans l'unité du porteur gagnent +4" en valeur de Marche forcée et **Mouvement spectral**.

Ankh de Naptesh 35 pts
Le porteur gagne **Hiérophante** et ne peut jamais perdre cette règle. Les figurines ordinaires de l'unité du porteur gagnent **Fortitude (6+)**.

Bandages consacrés 30 pts
Le porteur gagne +1 Point de vie et perd **Inflammable** s'il l'avait (notez que cela n'empêche pas la figurine de regagner **Inflammable** par d'autres moyens).

Livre des morts 30 pts
Le porteur peut lancer *La mort n'est que le commencement* comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8) avec les modifications suivantes :
La Portée du sort **pass** à 12" Aura.
Le sort peut cibler une unité qui contient au moins une figurine avec **Statue animée**

Sceptre de Sekhem 30 pts
Le porteur gagne **Autonome** et **Tenace**.

Cape des tempêtes de sable 25 pts
Figurines à pied uniquement.
Le porteur gagne **Course rapide**, **Troupe légère**, **Vol (5", 15")**, et peut effectuer une **Attaque au passage** qui inflige 2D6 touches de Force 2 et de Pénétration d'armure 1.

Parchemin de dessiccation

20 pts

Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), choisissez un Décor de type Champ, Forêt ou Terrain aquatique. Ce Décor perd l'ensemble de ses règles. Il compte comme Terrain dangereux (1) pour toutes les unités ennemies.

Monarques des morts-vivants

Ces options représentent des formes alternatives d'armées de morts-vivants que l'on peut rencontrer dans le vaste monde. Si le Général de l'armée est un Pharaon, il peut décider de commander l'une des forces suivantes plutôt qu'une armée classique des Dynasties immortelles.

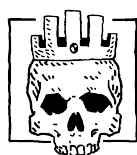
Commandant de l'armée de terre cuite

- Les figurines suivantes **doivent** être modifiées pour gagner +1 en Résistance, -1 en Agilité et **Statue animée** :
 - Les Archers squelettes, Cavaliers squelettes, Éclaireurs squelettes et Squelettes pour +1 pt/fig.
 - Les Gardes des nécropoles pour +5 pts/fig. Une unité de Gardes des nécropoles ne peut pas ajouter plus de 15 figurines additionnelles.
 - Les Catapultes d'ossements pour +10 pts/fig.
 - Les Sarcophages de Phatep pour +10 pts/fig. et les figurines ordinaires de Chars squelettes pour +17 pts/fig. Une unité de Chars squelettes ne peut pas ajouter plus de 3 figurines.
 - Les Pharaons pour +20 pts/fig. et les Normarques pour +15 pts/fig. Les Hiérarques du Culte des morts, Hérauts des tombes et Architectes des tombes pour +10 pts/fig. Ils perdent **Inflammable** s'ils l'avaient. Les figurines sur Arche des âges ou Gardien Sha ne gagnent pas +1 en Résistance.
- Toutes les figurines voient leur caractéristique **Ressuscité** passer à 1.
- Les figurines sans le **Vol** qui possèdent la ou les règles **Embuscade spéciale (X)** et/ou **Troupe légère** perdent ces règles spéciales et ne peuvent les regagner d'aucune manière.
- L'armée ne peut inclure des Grands vautours, des Nuées de scarabées ni des Faucheurs sépulcraux.
- Les figurines ordinaires qui ont **gagné Statue animée** peuvent bénéficier de la **Volonté éternelle** (malgré **Statue animée**; les éléments de figurine avec **Harnaché** ne sont pas affectés).

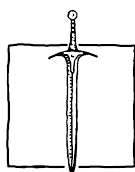
Seigneur de la légion des tertres

- Les Archers squelettes **doivent** prendre une Armure lourde gratuitement.
- Les Squelettes **doivent** prendre une Armure lourde pour +1 pt/fig. Les Squelettes peuvent échanger la Lance et le Bouclier contre une Hallebarde gratuitement.
- Les Cavaliers squelettes peuvent prendre une Lance de cavalerie pour +2 pts/fig. Ils peuvent gagner +1 en Armure et subir -1" en valeur de Mouvement simple et -2" en valeur de Marche forcée pour +1 pts/fig.
- Les figurines ordinaires de Chars squelettes peuvent remplacer leur Hallebarde par une Lance de cavalerie pour +5 pts/fig.
- Les Gardes des nécropoles **doivent** prendre une Armure lourde pour +1 pt/fig. Une unité de Gardes des nécropoles ne peut pas ajouter plus de 20 figurines additionnelles.
- Les Nuées de scarabées **doivent** être améliorées avec **Ægide (5+)**, **Ægide (3+, contre les attaques non magiques)**, **Attaque magique**, **Mouvement spectral** et voir leur valeur **Ressuscité** passer à 1 pour +30 pts/fig. Une unité de Nuées de scarabées ne peut pas ajouter plus de 2 figurines additionnelles, et il ne peut y avoir au maximum que 7 figurines de Nuées de scarabées par armée.
- L'armée ne peut inclure des figurines avec **Présence imposante** et/ou Cavalerie de Grande taille.
- Les figurines avec **Embuscade spéciale (X)** et/ou **Éclaireur** perdent ces règles (et ne peuvent les regagner d'aucune manière).
- Les figurines sans le **Vol** avec Armure lourde perdent **Troupe légère** (et ne peuvent la regagner d'aucune manière).

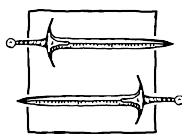
Organisation de l'armée



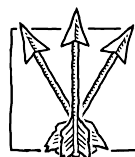
Personnages
max. 40%



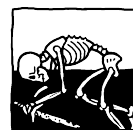
Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



**Artillerie
ancienne**
max. 35%



Ensevelis*
max. 30%



**Ménagerie du
maçon**
max. 35%

*unités avec Embuscade spéciale (X)

Personnages (max. 40%)



Pharaon
215 pts

Figurine seule

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MM) compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	9	1	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	6	5	0	Inflammable, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Pharaon	4	6	5	2	3
Options					pts -
Objets spéciaux					jusqu'à 200
Armure lourde					5
Bouclier					5
Grand arc Aspic (4+)					5
Un seul choix :					
Hallebarde					5
Lance de cavalerie					5
Paire d'armes					5
Arme lourde					25
Options de monture					pts -
Cheval squelette					20
Char squelette					75
Gardien Sha (MM)					320
Options d'organisation de l'armée					
Si un Pharaon est Général de l'armée, il peut être promu Commandant de l'armée de terre cuite ou Seigneur de la légion des tertres (voir Monarques des morts-vivants page 6).					



Nomarque

130 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MM) compte dans la catégorie « Ménagerie du maçon ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	9	1	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	5	0	Inflammable, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Nomarque	2	4	4	1	3
Options					pts -
Objets spéciaux					jusqu'à 100
Armure lourde					5
Bouclier					5
Arc Aspic (4+)					5
Un seul choix :					
Hallebarde					gratuit
Paire d'armes					gratuit
Arme lourde					5
Lance de cavalerie					5
Options de monture					pts -
Cheval squelette					15
Char squelette					50
Gardien Sha (MM)					285



Héraut des tombes

100 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	7	1	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	5	0	Inflammable, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Héraut des tombes	3	4	4	1	3
Règles de figurine					
Colère du gardien : Attribut d'attaque - Corps à corps.					
Tous les éléments de figurine de l'unité de la figurine, exceptés ceux avec Harnaché , gagnent Ardeur guerrière .					
Options					pts -
Grande bannière					50
Objets spéciaux					jusqu'à 100
Armure lourde					5
Bouclier					5
Arc Aspic (4+)					5
Un seul choix :					
Arme lourde					5
Hallebarde					5
Lance de cavalerie					5
Paire d'armes					5
Options de monture					pts -
Cheval squelette					20
Amuut (0-2 montures/armée)					50
Char squelette					60



Architecte des tombes

200 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	7	1	De la poussière à la poussière, Maître de la pierre , Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	0	Inflammable, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Architecte des tombes	2	4	4	1	3

Règles de figurine

Maître de la pierre : Règle universelle.

Juste avant la bataille (étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement) et au début de chaque Tour de joueur allié, choisissez une unité alliée entièrement constituée de figurines avec **Statue animée** se trouvant à 18" ou moins de l'Architecte des tombes. Cette unité gagne **Fortitude (5+)** jusqu'au début de votre prochain Tour de joueur.

Options

Objets spéciaux	pts- jusqu'à 100
Un seul choix :	
Lance de cavalerie	5
Paire d'armes	5

Options de monture

Cheval squelette	pts- 10
Amuut	25
Char squelette	25



Hiérarque du Culte des morts

115 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	7	1	Apprenti magicien, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Hiérarque du Culte des morts	1	3	3	0	2

Options magiques

Adepte magicien	pts- 95
Maître magicien	265



Cosmologie



Divination



Évocation

Options

Objets spéciaux	pts- jusqu'à 100
si Maître magicien	jusqu'à 200
Passeur d'âmes (Maître magicien uniquement)	20
Hiérophante	10
si Maître magicien	25
Armure légère	5

Options de monture

Cheval squelette	pts- 15
Arche des âges	120

Règles de figurine optionnelles

Passeur d'âmes : Règle universelle.

Si la figurine est présente sur le champ de bataille au début de la Phase de magie alliée, ne piochez pas de Carte de flux. Appliquez ceci à la place :

5 Dés de magie

(pour les 2 joueurs)

4+ 1D3 marqueurs « Voile »

(Joueur actif)



Sarcophage de Phatep

180 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	4"	4"	8	2	Canalisation (1), De la poussière à la poussière, Lumière divine , Machine de guerre, Malédiction de Phatep , Mort-vivant, Pas un meneur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Ægide (5+), Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Garde des nécropoles	3	3	4	1	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal, Hallebarde

— Règles de figurine —

Lumière divine : Règle universelle.

Les Magiciens ennemis situés à 36" ou moins d'au moins un Sarcophage de Phatep subissent un modificateur de -1 sur leurs jets de lancement de sort.

Malédiction de Phatep : Règle universelle.

Sauf si le Sarcophage de Phatep a effectué un Mouvement simple ou une Marche forcée durant l'actuel Tour de joueur, il peut lancer le Sort lié suivant avec un Niveau de puissance (6/6) :

Type : Dégâts, Malédiction, Portée 36". Durée : Immédiat.

La cible doit effectuer un Test de discipline en jetant un dé supplémentaire (soit 3D6). Si elle le rate, la cible subit un nombre de touches équivalant à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Discipline utilisée.

Ces touches blessent automatiquement et ont Pénétration d'armure 10.

Montures de personnage



Cheval squelette

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	P		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cheval squelette	1	2	3	0	2 Harnaché



Char squelette

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	10"	P	Course rapide, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cheval squelette (2)	1	2	3	0	2 Harnaché
Châssis			4	1	Inanimé, Touches d'impact (1D3+3)

Options pts-

2 Chevaux squelettes supplémentaires et la taille de son socle passe à 100×100 mm gratuit



Amuut

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×100 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Amuut	3	3	5	2	3 Attaque empoisonnée, Harnaché



Arche des âges

Taille **Grande**
Type **Assemblage**
Socle **60×100 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	P	Arche sacrée , Plateforme de guerre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	P	5	P+2	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Garde (2)	1	3	4	1	3 Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal, Arc Aspic (5+)
Esprits asservis	2	2	2	0	2 Attaque magique, Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Règles de figurine

Arche sacrée : Règle universelle.

Tous les Magiciens alliés ajoutent +6" à la Portée de leurs Sorts non liés pour chaque Arche des âges se trouvant à 12" ou moins du Magicien. Les sorts de type « Aura » ajoutent seulement +3" à leur Portée.



Gardien Sha

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

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

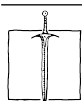
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	P	Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	5	6	4	Gardien éternel
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gardien Sha	4	4	5	2	3 Attaque empoisonnée, Coup fatal, Harnaché

Règles de figurine

Gardien éternel : Protection individuelle.

Lorsque la figurine subit une blessure provenant d'une attaque avec la règle **Blessures multiples (X)**, X est divisé par 2, arrondi au supérieur.

Base (min. 25%)



Squelettes

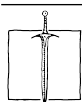
145 pts + 6 pts/fig. suppl.

20-60 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	4	7	Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0	Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Squelette	1	2	3	0	2
Options					pts -
Lance					1/fig.
Options d'État-major					pts -
Champion					10
Musicien					10
Porte-étendard					10
Enchantement d'étendard					sans limite



Archers squelettes

115 pts + 9 pts/fig. suppl.

10-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Artillerie ancienne ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	4"	8"	4	6	Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Archer squelette	1	2	3	0	2
Options d'État-major					pts -
Champion					10
Musicien					10
Options d'État-major					pts -
Porte-étendard					10
Enchantement d'étendard					sans limite



Cavaliers squelettes

150 pts + 10 pts/fig. suppl.

10-24 figs.



0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	8"	16"	6	4	Avant-garde, Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier	1	3	3	0	2	Lance légère
Cheval squelette	1	2	3	0	2	Harnaché
Options d'État-major				pts-	Options d'État-major	
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Éclaireurs squelettes

145 pts + 9 pts/fig. suppl.

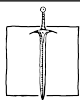
5-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Artillerie ancienne ».

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	8"	16"	6	4	Avant-garde, De la poussière à la poussière, Éclaireur, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier	1	3	3	0	2	Arc Aspic (5+)
Cheval squelette	1	2	3	0	2	Harnaché
Options d'État-major				pts-	Options d'État-major	
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Chars squelettes

250 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-7 figs.

0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	8"	10"	7	2	Course rapide, De la poussière à la poussière, Liés dans la mort , Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	1	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Aurige (2)	2	3	3	0	2	Arc Aspic (5+), Hallebarde
Cheval squelette (2)	1	2	3	0	2	Harnaché
Châssis			4	1	Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)	

Règles de figurine

Liés dans la mort : Règle universelle.

Le nombre de figurines ordinaires de cette unité doit être inférieur à 3 avant de pouvoir répartir les touches sur les Personnages de même Type et de même Taille que cette unité.

Options

Auriges de la légion

10/fig.

Options d'État-major

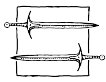
Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite

Règles de figurine optionnelles

Auriges de la légion : Règle universelle.

La figurine perd **Troupe légère** et gagne **Capture**. Ses Auriges gagnent **Charge dévastatrice** (+1 Fo, **Combat sur un rang supplémentaire**).

Spécial (pas de limite)



Gardes des nécropoles

180 pts + 14 pts/fig. suppl.

15-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	4"	8"	8	4	Capture, De la poussière à la poussière, Garde du corps, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	4	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Garde des nécropoles	1	3	4	1	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal	
Options				pts-	Options d'État-major		pts-
Bouclier				1/fig.	Champion		10
Un seul choix :					Musicien		10
Hallebarde				3/fig.	Porte-étendard		10
Paire d'armes				3/fig.	Enchantement d'étendard		sans limite



Cataphractes des tombes

285 pts + 110 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×100 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine		
	7"	14"	8	2	Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	4	4	3	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Cavalier	2	4	4	1	3	Coup fatal, Hallebarde	
Amuut	3	3	5	2	3	Attaque empoisonnée, Harnaché	
Options				pts-	Options d'État-major		pts-
Embuscade spéciale (Terrain découvert) [En]				10/fig.	Champion	10	
					Musicien	10	
					Porte-étendard	10	
					Enchantement d'étendard	sans limite	



Shabtis

185 pts + 75 pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-5 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	6"	12"	8	2	Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	2	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Shabti	3	4	5	2	3
Options					
Un seul choix :				pts-	Options d'État-major
Paire d'armes				13/fig.	Champion 10
Hallebarde				15/fig.	Musicien 10
					Porte-étendard 10
					Enchantement d'étendard sans limite



Grands vautours

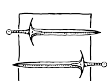
145 pts + 15 pts/fig. suppl.

3-9 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	Au sol 2"	4"	4	3	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère, Vol (9", 18")
	Vol 9"	18"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	3	4	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Grand vautour	3	3	4	1	3



Nuées de scarabées

105 pts + 40 pts/fig. suppl.

2-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 40×40 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine
	5"	10"	7	4	De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	3	2	0	Cible difficile (1), Perturbant
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Nuée de scarabées	5	3	2	1	3
Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée					
Options					
Embuscade spéciale (Terrain découvert) [En]				15/fig.	

Artillerie ancienne (max. 35%)



Archers shabtis

180 pts + 90 pts/fig. suppl.

3-8 figs.



0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	6"	12"	8	2	Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	4	4	2	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Archer shabti	3	4	5	1	3	Grand arc Aspic (5+)
Options d'État-major				pts	Options d'État-major pts	
Champion				10	Porte-étendard	10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Traqueurs des dunes

300 pts + 75 pts/fig. suppl.

3-4 figs.

0-3 unités/armée
0-10 figs./armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×100 mm



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

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	7"	14"	8	2	Autonome, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Traqueur des dunes	2	3	4	1	3	Regard pétrifiant, Hallebarde

Règles de figurine	Options	pts-
Regard pétrifiant : Attaque spéciale.	Embuscade spéciale (Terrain découvert) [En]	20/fig.
Une figurine avec cette Attaque spéciale peut l'utiliser comme 1. une Attaque de Tir, et comme 2. une Attaque spéciale lorsqu'elle est engagée au combat.	Options d'État-major	pts-
1. Choisissez une cible en utilisant les règles normales pour les attaques de tir. L'attaque a une portée de Portée 12".	Champion	10
2. L'attaque est effectuée au palier d'initiative de l'élément de figurine. Déclarez que vous utilisez Regard pétrifiant lors de l'attribution des attaques. Choisissez une seule unité au contact comme cible.		

Qu'il soit utilisé comme Attaque de tir ou comme Attaque de mêlée, Regard pétrifiant inflige 2 touches. Ces touches ont PA 10, Attaque magique et blessent **toujours** sur un jet pour blesser naturel de '5' ou '6'.



Catapulte d'ossements

190 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	4"	4"	4	2	De la poussière à la poussière, Machine de guerre, Mort-vivant, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servant	3	2	3	0	2	Mouvement ou tir, Catapulte d'ossements (5+)

Règles de figurine

Catapulte d'ossements : Arme d'artillerie.

Catapulte (6×6), Portée 12-48", Tir 1, Fo 3 [7], PA 0 [4], **Attaque enflammée**, **Attaque magique**, [Blessures multiples (1D3)]. Cette arme touche **toujours** sur un jet égal ou supérieur à sa Précision. Les Tests de panique causés par cette arme sont effectués avec -1 en Discipline.

Ensevelis (max. 30%)



Scorpion des sables

150 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	7"	14"	8	2	Embuscade spéciale (Terrain découvert), Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Scorpion des sables	4	4	5	2	3	Attaque empoisonnée, Coup fatal

Ménagerie du maçon (max. 35%)



Sphinx de guerre

435 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	5"	12"	8	1	Mort-vivant, Sans peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	8	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier (4)	2	4	4	1	3	Coup fatal, Lance légère
Sphinx de guerre	4	4	5	2	1	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Attaque empoisonnée, Harnaché



Sphinx de l'effroi

410 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	Au sol 6"	12"	8	1	Autonome, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol 6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	8	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sphinx de l'effroi	5	5	5	1	0	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Kopesh colossal

— Règles de figurine —

Kopesh colossal : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +2 en Force, +2 en Pénétration d'armure et **Blessures multiples** (1D3, contre **Présence imposante**).



Faucheurs sépulcraux

280 pts + 165 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	Au sol	6"	12"	10	1	Autonome, Course rapide, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")
	Vol	6"	12"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Faucheur sépulcral	4	5	5	2	4	Coup fatal

— Options —

Un seul choix :

Hallebarde

Paire d'armes

15/fig.

20/fig.



Colosse

400 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Rst	Règles de figurine	
	6"	12"	8	1	Mort-vivant, Sans peur, Statue animée	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	4	6	3	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Colosse	6	4	6	3	2	Attaque de broyage (1D3)

Options

Un seul choix :

Balance du destin	gratuit
Arme lourde	5
Arc aspic géant (5+) (0-1 figurine/armée)	15
Paire d'armes	25

Règles de figurine optionnelles

Arc aspic géant : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, Attaque de zone (1×5), [**Blessures multiples (1D3)**].

Cette arme touche **toujours** sur un jet supérieur ou égal à sa Précision.

Balance du destin : Arme de corps à corps.

Le porteur subit -1 en valeur d'Attaque, -1 en Armure et peut lancer les 2 Sorts suivants, comme des Sorts liés de Niveau de puissance (4/8) :

- *De glace et de feu* (Cosmologie).
- *Jugement du destin* (Divination).

Feuille de référence



Personnages

Pharaon	MS	4"	MF	8"	Dis	9	Rst	1		De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	0		Inflammable, Armure légère
Pharaon	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	3
Nomarque	MS	4"	MF	8"	Dis	9	Rst	1		De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Volonté éternelle
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0		Inflammable, Armure légère
Nomarque	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3
Héraut des tombes	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Rst	1		De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0		Inflammable, Armure légère
Héraut des tombes	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3
Architecte des tombes	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Rst	1		De la poussière à la poussière, Maître de la pierre, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0		Inflammable, Armure légère
Architecte des tombes	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3
Hiérarque du Culte des morts	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Rst	1		Apprenti magicien, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0		
Hiérarque du Culte des morts	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2
Sarcophage de Phatep	MS	4"	MF	4"	Dis	8	Rst	2		Canalisation (1), De la poussière à la poussière, Lumière divine, Machine de guerre, Malédiction de Phatep, Mort-vivant, Pas un meneur, Sans peur
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0		Ægide (5+), Armure légère
Garde des nécropoles	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3

Montures de personnage

Cheval squelette	MS	8"	MF	16"	Dis	P				
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1		
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2
Char squelette	MS	8"	MF	10"	Dis	P				Course rapide, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1		
Cheval squelette (2)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2
Châssis					Fo	4	PA	1	Agi	
Amuut	MS	7"	MF	14"	Dis	P				Peur, Statue animée
Grande, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1		
Amuut	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3
Arche des âges	MS	4"	MF	8"	Dis	P				Arche sacrée, Plateforme de guerre
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2		Ægide (5+)
Garde (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3
Esprits asservis	Att	2	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	2
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	
Gardien Sha	MS	6"	MF	12"	Dis	P				Statue animée
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	5	Rés	6	Arm	4		Gardien éternel
Gardien Sha	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3

Base

Squelettes	MS	4"	MF	8"	Dis	4	Rst	7		Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0		Armure légère, Bouclier
Squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2
Archers squelettes	MS	4"	MF	8"	Dis	4	Rst	6		Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0		Armure légère
Archer squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2

Cavaliers squelettes	MS	8"	MF	16"	Dis	6	Rst	4		Avant-garde, Capture, De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1		Armure légère, Bouclier	
Cavalier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Lance légère
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Éclaireurs squelettes	MS	8"	MF	16"	Dis	6	Rst	4			Avant-garde, De la poussière à la poussière, Éclaireur, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1			
Cavalier	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Arc Aspic (5+)
Cheval squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Chars squelettes	MS	8"	MF	10"	Dis	7	Rst	2			Course rapide, De la poussière à la poussière, Liés dans la mort, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	1			Armure lourde
Aurige (2)	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Arc Aspic (5+), Hallebarde
Cheval squelette (2)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	1	Agi		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)

Spécial

Gardes des nécropoles	MS	4"	MF	8"	Dis	8	Rst	4		Capture, De la poussière à la poussière, Garde du corps, Mort-vivant, Sans peur	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0		Armure légère	
Garde des nécropoles	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Attaque empoisonnée, Attaque magique, Coup fatal
Cataphractes des tombes	MS	7"	MF	14"	Dis	8	Rst	2		Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée	
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	3		Armure légère	
Cavalier	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	3	Coup fatal, Hallebarde
Amuut	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque empoisonnée, Harnaché
Shabtis	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Rst	2		Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée	
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	2		Armure légère	
Shabti	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	
Grands vautours	MS	2"	MF	4"	Dis	4	Rst	3		De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère, Vol (9", 18")	
Standard, Bête	PV	2	Déf	3	Rés	4	Arm	0		Cible difficile (1)	
Grand vautour	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	
Nuées de scarabées	MS	5"	MF	10"	Dis	7	Rst	4		De la poussière à la poussière, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère	
Standard, Bête	PV	5	Déf	3	Rés	2	Arm	0		Cible difficile (1), Perturbant	
Nuée de scarabées	Att	5	Off	3	Fo	2	PA	1	Agi	3	Attaque de soutien (3), Attaque empoisonnée

Artillerie ancienne

Archers shabtis	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Rst	2			Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	2			Armure légère
Archer shabti	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	1	Agi	3	Grand arc Aspic (5+)
Traqueurs des dunes	MS	7"	MF	14"	Dis	8	Rst	2			Autonome, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Une tête au dessus
Grande, Bête	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	2			
Traqueur des dunes	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Regard pétrifiant, Hallebarde
Catapulte d'ossements	MS	4"	MF	4"	Dis	4	Rst	2			De la poussière à la poussière, Machine de guerre, Mort-vivant, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0			
Servant	Att	3	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Mouvement ou tir, Catapulte d'ossements (5+)

Ensevelis

Scorpion des sables	MS	7"	MF	14"	Dis	8	Rst	2			Embuscade spéciale (Terrain découvert), Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée
Grande, Bête	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	2			
Scorpion des sables	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3	Attaque empoisonnée, Coup fatal

Ménagerie du maçon

Sphinx de guerre	<i>MS</i>	5"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Rst</i>	1		Mort-vivant, Sans peur, Statue animée
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	8	<i>Arm</i>	3		
Cavalier (4)	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	3 Coup fatal, Lance légère
Sphinx de guerre	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	1 Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée), Attaque empoisonnée, Harnaché
Sphinx de l'effroi	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Rst</i>	1		Autonome, Mort-vivant, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")
Gigantesque, Bête	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	5	<i>Rés</i>	8	<i>Arm</i>	3		
Sphinx de l'effroi	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i>	0 Attaque empoisonnée, Coup fatal, Kopesh colossal
Faucheurs sépulcraux	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	10	<i>Rst</i>	1		Autonome, Course rapide, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Statue animée, Troupe légère, Vol (6", 12")
Grande, Infanterie	<i>PV</i>	4	<i>Déf</i>	5	<i>Rés</i>	5	<i>Arm</i>	2		
Faucheur sépulcral	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	5	<i>PA</i>	2	<i>Agi</i>	4 Coup fatal
Colosse	<i>MS</i>	6"	<i>MF</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Rst</i>	1		Mort-vivant, Sans peur, Statue animée
Gigantesque, Infanterie	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	4	<i>Rés</i>	6	<i>Arm</i>	3		Armure légère
Colosse	<i>Att</i>	6	<i>Off</i>	4	<i>Fo</i>	6	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	2 Attaque de broyage (1D3)

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Regard pétrifiant	-	12"	-	10	2	Attaque magique jet pour blesser dépend de la taille
Arc Aspic	-	24"	3	0	1	Tir de volée
Grand arc Aspic	-	36"	5	2	1	Tir de volée
Arc aspic géant	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)]
Catapulte d'ossements	Catapulte (6×6)	12–48"	3 [7]	0 [4]	1	Attaque enflammée Attaque magique [Blessures multiples (D3)] les tests de panique provoqués se passent avec –1 en Discipline

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Regard pétrifiant	Auto	Traqueurs des dunes
Arc Aspic	4+*	Personnages
	5+*	Autres
Grand arc Aspic	4+*	Personnages
	5+*	Archer shabti
Arc aspic géant	5+*	Colosse
Catapulte d'ossements	5+*	Catapulte d'ossements

*Ces armes touchent **toujours** sur un jet supérieur ou égal à leur précision.

Ressuscité

-
- | | |
|---|--|
| 1 | Pharaon, Nomarque, Héraut des tombes, Architecte des tombes, Hiérarque du Culte des morts, Sphinx de guerre, Sphinx de l'effroi, Faucheurs sépulcraux, Colosse |
| 2 | Sarcophage de Phatep, Chars squelettes, Cataphractes des tombes, Shabtis, Archers shabtis, Traqueurs des dunes, Catapulte d'ossements, Scorpion des sables |
| 3 | Grands vautours |
| 4 | Cavaliers squelettes, Éclaireurs squelettes, Gardes des nécropoles, Nuées de scarabées |
| 6 | Archers squelettes |
| 7 | Squelettes |
-