

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Marée de Vermine

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 bêta 2 VF 2 – 31 mai 2023

| | | | |
|---------------------------------|----|------------------------|----|
| Règles spécifiques de l'armée | 2 | Personnages | 6 |
| Règles des figurines de l'armée | 2 | Montures de personnage | 10 |
| Sort héréditaire | 4 | Base | 12 |
| Objets spéciaux | 4 | Spécial | 14 |
| Organisation de l'armée | 5 | Flingueurs des tunnels | 17 |
| Feuille de référence | 22 | Du pain et des jeux | 20 |
| Journal des modifications | 26 | | |



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

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

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

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

Les changements récents sont notés en [bleu](#) et résumés à la fin de ce document.

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

Ce document a été édité avec \LaTeX .

Règles spécifiques de l'armée

Marqueurs « Tunnel »

Une armée de la Marée de vermine gagne deux marqueurs « Tunnel » et peut en gagner d'autres grâce à certaines unités de sa Liste d'armée.

Au début de l'étape 7 de la Séquence pré-partie (Sélection des sorts), marquez un point de votre moitié du champ de bataille pour chaque marqueur « Tunnel » de votre armée. Un même joueur ne peut pas avoir plus de 4 marqueurs « Tunnel ».

Réserve souterraine

Certaines unités peuvent rejoindre ou commencer la partie en « Réserve souterraine ». Ces unités gagnent **Embuscade spéciale** (à 1,5" ou moins d'un marqueur « Tunnel » allié).

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Bannière de l'Aigle

Les unités non en fuite, incluant au moins une figurine avec cette règle et à portée de la **Présence impérieuse** d'une figurine alliée non en fuite, gagnent la règle **Ralliement au drapeau (8", max. 8")**. Les unités à portée d'au moins une instance alliée de **Ralliement au drapeau** gagnée grâce à cette règle gagnent **Minimisé (Test de discipline)**.

Impitoyable

Les pertes de Points de vie de la figurine causées par des figurines alliées sont ignorées pour la Panique (y compris dans le cas d'unités détruites par des attaques alliées). La figurine peut utiliser des Attaques de tir contre les unités ennemies engagées en combat, avec les règles suivantes :

- Les unités alliées engagées dans ce combat sont ignorées en ce qui concerne les Couverts, mais pas pour les Lignes de vue.
- Lancez normalement pour toucher la cible. Immédiatement après avoir déterminé le nombre de touches, lancez 1D6 pour chacune d'elles. Sur 4+, la touche est répartie sur une unité alliée engagée dans ce combat (déterminez aléatoirement s'il y a plusieurs unités alliées engagées dans ce combat). Sinon, la cible initiale est touchée normalement.

La vie ne vaut rien

Lors du calcul du Résultat du combat, les **10 premiers** Points de vie perdus par les figurines avec cette règle **par unité** ne comptent qu'à moitié (arrondis à l'entier supérieur). Le bonus au Résultat de combat de « Carnage » n'est pas concerné par cette règle.

Triumvi-rat sacré

S'il y a au moins 3 figurines avec cette règle sur votre Liste d'armée et soit ayant toutes **Panthéon célyséen**, soit ayant toutes **Culte d'Errahman**, ces figurines peuvent sélectionner leurs sorts comme décrit ci-dessous :

- Les Apprentis magiciens peuvent choisir entre les Sorts appris n°1, 2, 3 et 4 de leur Voie choisie et le Sort héréditaire de l'armée.
- Les Adeptes magiciens peuvent choisir entre les Sorts appris n°1, 2, 3, 4, 5 et 6 de leur Voie choisie et le Sort héréditaire de l'armée.

Attributs d'attaque

Cohorte coordonnée

La figurine gagne **Combat sur un rang supplémentaire** tant que son unité est **Indomptable** et n'est pas **Désorganisée**. Vérifiez les conditions au début du Palier d'initiative durant lequel l'élément de figurine attaque.

Contretemps fâcheuxX – Tir

La figurine subit un **Contretemps fâcheux** sur un résultat naturel de '1' pour le type de jet indiqué entre parenthèses. Si X est « Incident de tir », **Contretemps fâcheux** remplace les effets de l'Incident de tir. Un jet provoquant un **Contretemps fâcheux** ne peut pas être relancé et l'attaque associée à ce jet est toujours ratée. Lorsque l'arme subit un **Contretemps fâcheux**, [l'unité de](#) la figurine subit 1 touche qui blesse automatiquement avec Pénétration d'armure 10, après que toutes les attaques de tir simultanées ont été résolues. En cas de tir en *Surcharge*, [la figurine subit 1 touche et son unité subit 2 touches additionnelles qui blessent toutes](#) automatiquement avec Pénétration d'armure 10, à la place.

Essai par ratonnement – Tir

Juste avant d'effectuer une Attaque de tir avec l'arme, le propriétaire peut choisir de faire un tir en *Surcharge*. Si une figurine décide de faire un tir en *Surcharge*, alors toutes les figurines de son unité **doivent** faire de même. Dans ce cas, l'Attaque de tir gagne +1 pour blesser. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase en cours.

Attaques spéciales

Culte d'Errahman

Pour toute Attaque de corps à corps ennemie allouée à une figurine avec **Culte d'Errahman** qui obtient un '1' naturel pour toucher, l'élément de figurine inflige une touche avec **Attaque toxique** contre l'unité de la figurine ayant porté cette attaque. Résolez ces touches avant de retirer les éventuelles pertes.

Une unité contenant des figurines ordinaires avec **Culte d'Errahman** ne peut être rejointe que par des Personnages avec la même règle.

Armurerie

Jezaïl – Arme de tir

0–18 figs./armée.

[Portée 30"](#), Tir 1, Fo 5, PA 3, **Contretemps fâcheux**[Jet pour toucher](#), Encombrant, [Essai par ratonnement](#), [Tir précis](#).

L'élément de figurine gagne **Ægide (4+, Contretemps fâcheux)**. [L'élément...](#)

Lames de contagion – Arme de corps à corps

Paire d'armes. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque empoisonnée**.

Lance-grenade – [Arme de tir](#)

0–9 figs./armée.

[Portée 18"](#), [Tir 1](#), [Attaque de zone \(1×3\)](#), **Attaque toxique**, **Contretemps fâcheux**[Jet pour toucher](#), [Essai par ratonnement](#). [Ignore les modificateurs pour toucher dus aux Couverts](#).

Sulf-rateuse – Arme de tir

0–12 figs./armée.

[Portée 18"](#), Tirs 1D6, Fo 4, PA 2, **Contretemps fâcheux**[Jet pour déterminer le nombre de tirs](#), [Essai par ratonnement](#).

Lance haut-feu – Arme d'artillerie

0–6 figs./armée.

Lance flamme. Portée 18", Tir 1, Fo 3 2, PA 0 1, **Attaque enflammée, Contretemps fâcheux** Incident de tir, **Essai par ratonnement.** La figurine gagne **Inflammable**. Les tirs simultanés d'une unité avec cette arme ne peuvent jamais provoquer plus de touches qu'il n'y a de figurines dans l'unité ciblée.

Sort héréditaire

| Lancement | Portée | Type | Durée | Effet |
|---|--|------------------------------------|-------------|----------|
| H <i>rep</i> | Éveil de la Marée <4+> {6+} | <12"> {18"} | Malédiction | Immédiat |
| La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis le centre de n'importe quel marqueur « Tunnel » allié sur le champ de bataille. La cible subit 2D6 touches avec Force 2 et Pénétration d'armure 1. Toute unité qui subit au moins une touche par ce sort doit effectuer un Test de marche forcée durant sa prochaine Phase de mouvement. Si la cible est engagée au combat, les touches suivent la même répartition que dans la règle Impitoyable. | | | | |

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Secrets de la lame de Ruine 150 pts

Figurine de taille Standard uniquement.

Enchantement : Arme de base.

Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque divine** et **Blessures multiples (1D6)**. Leur Force **passse** à 10 et leur Pénétration d'armure **passse** à 3. À la fin de chaque Phase de mouvement alliée, si le porteur n'est pas engagé au combat, il subit une touche avec **Attaque toxique**. De plus, le porteur ne peut prendre aucun autre Objet spécial.

Fusée tempête 70 pts

Alchimiste de la Maison Skortchit et Sénateur vermineux uniquement.

Enchantement : Pistolet.

Précision 2+. Portée **toujours** 24". L'arme gagne **Attaque enflammée, Contretemps fâcheux (Jet pour toucher)** et **Tir de volée**. Si l'arme touche, elle inflige 1D6 touches dont la Force est **toujours** 5 et la Pénétration **toujours** 2.

Balles en rodentium 25 pts

0–2 par armée.

Enchantement : Pistolet.

La Portée de l'arme **passse** à 18". L'arme gagne +2 Tirs, +1 en Pénétration d'armure et **Tir précis**.

Maître de la multitude 20 pts

Figurine d'infanterie uniquement.

Enchantement : Arme de corps à corps.

Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne **Attaque de broyage (X)**, X étant égal au nombre de Rangs complets de l'unité du porteur, maximum 10. Ces **Touches de broyage** sont résolues avec Force 3 et Pénétration d'armure 1.

Enchantements d'armure

Consécration pestilentielle 70 pts

Figurine à pied uniquement. **Ne peut être pris par une figurine avec Grande bannière de l'Aigle.**

Enchantement : Armure portée.

Le porteur gagne +1 Point de vie, Culte d'Errahman et **Fortitude (4+)**, mais il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde d'armure et perd Panthéon célyséen, le cas échéant. De plus, les jets pour toucher d'Attaque de corps à corps ayant donné un '6' naturel contre le porteur **doivent** être relancés.

Enchantements d'étendard

Aquila sacré 55 pts
Le porteur et les figurines ordinaires de son unité gagnent **Ardeur guerrière**. De plus, pour chaque '1' naturel pour toucher obtenu par l'unité du porteur avec une Attaque de corps à corps, son unité subit une touche de Force 3 et Pénétration d'armure 0 au même Palier d'initiative. Ces touches sont considérées comme provenant d'Attaques spéciales.

Tocsin des chemins enfouis 25 pts
L'unité du porteur peut commencer la partie en Réserve souterraine.

Artéfacts

Couronne d'arrogance 65 pts
Dominant.
Au début de n'importe quelle Phase de magie alliée, le porteur peut infliger 3 touches à son unité, qui blessent automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Dans ce cas, son propriétaire gagne 3 marqueurs « Voile ».

Détonateur à sombrepierre 45 pts
Contremaître de la Maison Stygia et Sénateur vermineux uniquement.
À la fin de n'importe quelle Phase de mouvement alliée après la première, le porteur peut faire exploser un unique marqueur « Tunnel » allié à 24" ou moins. Dans ce cas, appliquez les effets suivants avant de retirer le marqueur de tunnel :

- Chaque unité à 4" ou moins du marqueur « Tunnel » subit 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 1.
- Si au moins une unité est engagée au corps à corps et est à 4" ou moins du marqueur « Tunnel », un total de 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 1 est infligé. Lancez un 1D6 pour chaque touche : sur un jet de 4+, la touche est distribuée sur une unité alliée choisie au hasard ; sinon, la touche est distribuée sur une unité ennemie choisie au hasard.

Orbe d'Atéus 45 pts
Technocrate de la Maison Rakatchitt et Sénateur vermineux uniquement.

Chaque fois qu'une figurine alliée d'une unité à 8" ou moins du porteur subit un **Contretemps fâcheux**, le nombre de touches du **Contretemps fâcheux** est réduit de 1 et le porteur gagne un marqueur jusqu'à la fin de la Phase de tir. À la fin de chaque Phase de tir alliée au cours de laquelle le porteur a gagné au moins 1 marqueur, lancez 2D6 et additionnez le nombre de marqueurs. Si le résultat est de 13 ou plus, l'unité du porteur subit 1D6 touches avec Force 4 et Pénétration d'armure 1 et cet Artéfact est ignoré pour le reste de la partie.

Bure de l'apostat 35 pts
Ne peut pas être prise par un Magicien.

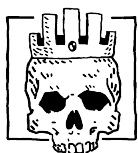
La figurine gagne **Triumvi-rat sacré** et, pour cette règle, il doit sélectionner **Panthéon célyséen** ou **Culte d'Errahman** au début de l'étape 7 de la Séquence pré-partie (Sélection des sorts).

Toge d'Ô-rateur 35 pts
0-2 par armée. Figurine à pied uniquement.
Le porteur gagne **Se tient derrière** et ne peut pas provoquer de Duel.

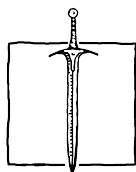
Tome du Roi des rats 30 pts
Le porteur peut lancer **Pentagramme de douleur** (Occultisme) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8). Le nombre de touches de ce sort peut être relancé si la cible est en contact avec un Terrain aquatique.

Lyre de Tarina 10 pts
Maître de la chair de la Maison Fetthis et Sénateur vermineux uniquement.
Les **Attaques de piétinement** des figurines ennemies à 8" ou moins du porteur subissent -2 pour blesser.

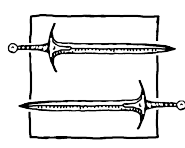
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Flingueurs des tunnels
max. 30%



Du pain et des jeux
max. 25%

Personnages (max. 40%)



Dictateur de la Ruine

420 pts

Figurine seule

Unique

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 75×75 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|-----------------------|-----|-----|-----|---|------------|
| | 7" | 14" | 6 | Adeptes magiciens, Impitoyable, Pouvoir suprême , Sans peur, Surnaturel, Tenace, Triumvi-rat sacré | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 7 | 5 | 5 | 2 | Ægide (5+) |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Dictateur de la Ruine | 4 | 5 | 5 | 4 | 8 |
| | | | | | Hallebarde |

Règles de figurine

Pouvoir suprême : Règle universelle.

La figurine **doit** être nommée Général. Toute unité alliée à portée de la règle **Présence impérieuse** du porteur gagne **Sans peur**. De plus, tant qu'elle est est **Indomptable** et pas **Désorganisée**, l'unité gagne aussi **Instable**. La figurine compte comme ayant **Panthéon célyséen** pour la règle **Triumvi-rat sacré**.

Options

Doit choisir une Origine mortelle (un seul choix) :

Seigneur des Légions 5

Pontifex Maximus 30

Le Sénat, c'est moi 35

Doit choisir un Dieu tutélaire (un seul choix) :

Avatar d'Udius gratuit

Avatar de Favana 30

Avatar d'Acratos 35

Options magiques



Occultisme

Règles de figurine optionnelles (Origine mortelle)

Le Sénat, c'est moi : Règle universelle.

Toute unité alliée à portée de la règle **Présence impérieuse** du porteur déduit son nombre de Rangs complets du nombre de Points de vie qu'elle perd en raison de la règle **Instable**, jusqu'à un maximum de 3.

Pontifex Maximus : Règle universelle.

La figurine connaît **Éveil de la Marée** (Sort héréditaire) en plus de ses autres sorts. De plus, la figurine sélectionne **toujours** ses sorts parmi l'ensemble des Sorts appris de la Voie de magie choisie.

Seigneur des Légions : Règle universelle.

La figurine gagne une Arme lourde et une Paire d'armes.

Règles de figurine optionnelles (Dieu tutélaire)

Avatar d'Acratos : Règle universelle.

La figurine gagne **Réflexes foudroyants** et octroie un bonus de +2 au Résultat de combat de son camp dans les combats où elle est engagée.

Avatar de Favana : Règle universelle.

La figurine gagne **Blessures multiples (1D3)** et **Course rapide**.

Avatar d'Udius : Règle universelle.

La figurine gagne **Fortitude (4+, contre les Attaques de mêlée non-magiques)**.



Sénateur vermineux

130 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|---|-----|-----|---------------------|-------------------------|---------------|
| | 5" | 10" | 7 | Impitoyable, Vox Populi | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 3 | 3 | 3 | 0 | Armure légère |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Sénateur vermineux | 2 | 3 | 3 | 0 | 4 |
| Pistolet (4+) | | | | | |
| Règles de figurine | | | Options | | |
| Vox Populi : Règle universelle. | | | Objets spéciaux | | |
| La figurine gagne Présence impérieuse (+6", figurines dans une unité ayant au moins une Bannière de l'Aigle) . | | | jusqu'à 200 | | |
| | | | Options de monture | | |
| | | | Litière sénatoriale | | |
| | | | 55 | | |



Légat sanguinien

115 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Une monture avec la mention (PeJ) compte dans la catégorie « Du pain et des jeux ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». | | | | | |
|---|-----|-----|---|--------------------|---------------|
| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
| | 5" | 10" | 6 | Impitoyable | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 3 | 4 | 4 | 0 | Armure lourde |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Légat sanguinien | 4 | 5 | 4 | 1 | 6 |
| Options | | | Règles de figurine optionnelles | | |
| Grande bannière de l'Aigle | | | 50 | | |
| Objets spéciaux | | | jusqu'à 200 | | |
| Bouclier | | | 5 | | |
| Pistolet (3+) | | | 5 | | |
| Un seul choix : | | | | | |
| Lance | | | 5 | | |
| Hallebarde | | | 10 | | |
| Paire d'armes | | | 10 | | |
| Options de monture | | | pts- | | |
| Brute pratorienne | | | 55 | | |
| Tribune triomphale (PeJ) | | | 280 | | |
| | | | Grande bannière de l'Aigle : Règle universelle. La figurine gagne Bannière de l'Aigle et Porte-étendard avec les exceptions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> La figurine n'a pas besoin de se trouver à portée de la Présence impérieuse d'une figurine alliée. Lors du calcul du Résultat de combat, chaque unité avec au moins une Grande bannière de l'Aigle ajoute +1 à son Résultat de combat. | | |



Expert de Grande Maison

75 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [FdT] comptent aussi dans la catégorie « Flingueurs des tunnels ».

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|-------------------------|-----|-----|-----|--------------------|-------------------------|
| | 5" | 10" | 5 | Impitoyable | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 2 | 3 | 3 | 0 | Armure lourde, Bouclier |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Expert de Grande Maison | 2 | 4 | 3 | 0 | 4 |

Options

pts-

Doit prendre (un seul choix) :

Maître de la chair de la Maison Fetthis* gratuit

Contremaître de la Maison Stygia* 15

Alchimiste de la Maison Skortchit* 40

Technocrate de la Maison Rakatchitt* [FdT] 40

*Chaque option est 0-2 figs./armée.

Objets spéciaux jusqu'à 75

Doit prendre (un seul choix) :

Jezail (3+)[†] gratuit

Pistolet (3+) gratuit

Lance-grenade (3+) [FdT][‡] 20

Sulf-rateuse (3+)[†] 20

Lance haut-feu [FdT][‡] 50

[†]Technocrate de la Maison Rakatchitt uniquement

[‡]Alchimiste de la Maison Skortchit uniquement

Options de monture

pts-

Brute pratorienne (Maître de la chair de la Maison Fetthis uniquement) 55

Règles de figurine optionnelles

Alchimiste de la Maison Skortchit : Règle universelle.

Au début de n'importe quelle Phase de mêlée, la figurine peut choisir d'infliger 1D3 touches à son unité qui blessent automatiquement avec Pénétration d'armure 10. Dans ce cas, les figurines ordinaires de taille Standard de l'unité de la figurine gagnent **Réflexes foudroyants** jusqu'à la fin de la Phase de mêlée. Notez que ces pertes de Points de vie ne comptent pas dans le Résultat de combat.

Contremaître de la Maison Stygia : Règle universelle.

Durant chaque Phase de magie alliée, après avoir Siphonné le Voile, chaque Contremaître de la Maison Stygia peut déplacer un unique marqueur « Tunnel » allié à 24" ou moins, qui n'est pas en contact avec une unité. Déplacez ce marqueur en ligne droite d'une distance maximum de 6" en s'arrêtant immédiatement avant d'entrer en contact avec une unité. Chaque marqueur « Tunnel » ne peut être déplacé qu'une fois par Phase de magie.

Maître de la chair de la Maison Fetthis : Règle universelle.

Pour chaque figurine avec **Maître de la chair de la Maison Fetthis** à 12" ou moins, les unités composées uniquement de Bête de l'arène, Brutes de la Maison Fetthis, Rats géants ou de figurines sur Brute pratorienne ou Tribune triomphale gagnent une instance de la règle **Maximisé (Portée de charge)** durant la phase de Charge.

Technocrate de la Maison Rakatchitt : Règle universelle.

La figurine gagne **Ingénieur** (3+) avec les exceptions suivantes :

- La règle peut être utilisée sur les Armes de tir et d'artillerie ayant **Contretemps fâcheux (X)**.
- Toutes les figurines d'une seule unité amie à moins de 6" en bénéficient.







Prêtre de la multitude

105 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|------------------------|-----|-----|-----|--------------------------------|-----|
| | 5" | 10" | 5 | Apprenti magicien, Impitoyable | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 2 | 2 | 3 | 0 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Prêtre de la multitude | 1 | 2 | 3 | 0 | 4 |

| | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|---|
| Options magiques | | | pts- | Options de monture | | | pts- |
| Adepte magicien | | | 95 | Tribune sacrée | | | 280 |
|  Occultisme | | | |  Thaumaturgie | | | |
| Options | | | pts- | Règles de figurine optionnelles | | | |
| Doit prendre (un seul choix) : | | | | Panthéon célyséen : Règle universelle. Les Voies accessibles à la figurine sont remplacées par : | | | |
| Panthéon célyséen Culte d'Errahman et Lames de contagion Triumvi-rat sacré Objets spéciaux Armure légère | | | gratuit 5 25 jusqu'à 100 5 |  Sorcellerie | | |  Thaumaturgie |



Assassin crépusculaire

135 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|------------------------|-----|-----|-----|---|------------|
| | 5" | 10" | 5 | Dissimulé, Impitoyable, Mépris des faibles , Pas un meneur, Sic Semper Tyrannis | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 2 | 5 | 3 | 0 | Perturbant |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Assassin crépusculaire | 2 | 5 | 4 | 3 | 8 |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| Règles de figurine | | | | | |
| Mépris des faibles : Règle universelle. La figurine ne peut pas être désignée par un ennemi comme étant celle qui subit les malus pour avoir refusé un Duel. | | | | | |
| Sic Semper Tyrannis : Règle universelle. Tant que l'unité de la figurine est au contact d'au moins un Personnage, la figurine gagne +1 en valeur d'Attaque pour chaque autre Assassin crépusculaire dans son unité. | | | | | |

Montures de personnage



Litière sénatoriale

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|------------------------|-----------|------------|----------|--|----------------------|
| | 5" | 10" | P | Les dés sont jetés , Une tête au dessus | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 4 | P | 4 | P | Ne peut être piétiné |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Vétérans vermineux (4) | 1 | 4 | 4 | 1 | 5 Harnaché |

— Règles de figurine —

Les dés sont jetés : Règle universelle.

Tant qu'elle se trouve à 12" ou moins d'au moins une figurine ennemie, la figurine gagne +1 en Discipline, jusqu'à un maximum de 8.



Brute pratorienne

Taille **Grande**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**
0-3 montures/armée

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|-------------------|-----------|------------|----------|--------------------|-------------------|
| | 6" | 12" | P | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 3 | P | 5 | P+1 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Brute pratorienne | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 Harnaché |



Tribune triomphale

Taille **Gigantesque**
Type **Assemblage**
Socle **80×80 mm**

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

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|-----------------------|-----------|------------|------------|--|---------------------------------|
| | 5" | 10" | P+1 | Exclusif (Vétérans vermineux, Brutes de la Maison Fetthis, Légionnaires vermineux), Plateforme de guerre, Rattaché | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 8 | 1 | 5 | 4 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Brute pratorienne (3) | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 Harnaché |
| Châssis | | | 5 | 2 | Inanimé, Touches d'impact (1D6) |



Tribune sacrée

Taille Gigantesque

Type Assemblage

0-2 montures/armée Socle 60×100 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|-------------|-----|-----|-----|---|----------------------------------|-------------|
| | 5" | 10" | P | Canalisation (1), Plateforme de guerre, Rattaché, Sans peur | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 7 | 1 | 5 | 2 | Ægide (5+) | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Acolyte (8) | 1 | 2 | 3 | 0 | 3 | Arme lourde |
| Châssis | | | 5 | 2 | Harnaché, Touches d'impact (1D3) | |

Options pts-

Doit prendre (un seul choix) :

Glas des murmures (Panthéon célyséen uniquement) (0-1 figurine/armée) gratuit

Chaire pourrie (Culte d'Errahman uniquement) (0-1 figurine/armée) 15

Règles de figurine optionnelles

Chaire pourrie : Règle universelle.

La figurine connaît un Sort appris supplémentaire, elle gagne **Exclusif (Disciples de la Peste)** et augmente son nombre de **Touches d'impact** de 1D3.

L'unité de la figurine gagne **Attaque empoisonnée** et **Sans peur**. Si les figurines possèdent déjà **Attaque empoisonnée**, elles blesseront automatiquement sur un jet pour toucher naturel de '5' ou '6', sauf si la cible a **Immunité (Attaque empoisonnée)**.

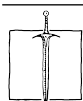
Glas des murmures : Règle universelle.

La figurine connaît un Sort appris supplémentaire et la Portée de ses sorts non liés est augmentée de 3".

La figurine gagne **Exclusif (Légionnaires vermineux, Vétérans vermineux)**, **Musicien** et **Vacarme assourdissant**.

Les figurines ordinaires à 12" ou moins de la figurine gagnent **Ægide (6+)**; les figurines Gigantesques, les Assemblages et les blessures des Contretemps fâcheux ne sont pas affectés.

Base (min. 25%)



Vélites vermineux

125 pts + 5 pts/fig. suppl.

15-30 figs.

0-3 unités/armée

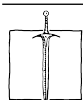


Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| | | | | | | |
|------------------|-----|-----|-----|---|---------------|-----------------------------------|
| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
| | 5" | 10" | 5 | Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 1 | 2 | 2 | 0 | Armure légère | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Vélite vermineux | 1 | 3 | 3 | 0 | 4 | Cohorte coordonnée. Paire d'armes |

| Options | pts- | Règles de figurine optionnelles | pts- |
|---------------------------------------|--------------|--|------|
| Doit prendre (un seul choix) : | | Fronde : Arme de tir. | |
| Fronde (4+) | gratuit | Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 0. À Courte portée, la Force | |
| Arc (4+) (0-30 figs./armée) | gratuit/fig. | des attaques portées avec cette arme passé à 4. | |

| Options d'État-major | pts- |
|---|------|
| Champion | 10 |
| Musicien | 10 |
| Porte-étendard avec Bannière de l'Aigle | 25 |



Légionnaires vermineux

175 pts + 6 pts/fig. suppl.

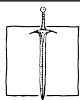
25-60 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|-----------------------|--|-----|-----|-----|---|-------------------------|--------------------|
| | | 5" | 10" | 5 | Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien | | |
| Défensif | | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | | 1 | 2 | 2 | 0 | Armure légère, Bouclier | |
| Offensif | | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Légionnaire vermineux | | 1 | 3 | 3 | 0 | 4 | Cohorte coordonnée |

| Options | pts- | Options d'État-major | pts- |
|---------|---------|---|-------------|
| Lance | gratuit | Champion | 10 |
| | | Musicien | 10 |
| | | Porte-étendard avec Bannière de l'Aigle | 25 |
| | | Enchantement d'étendard | sans limite |



Vétérans vermineux

225 pts + 13 pts/fig. suppl.

25-50 figs.

0-120 figs./armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Sp] comptent dans la catégorie « Spécial » à la place de « Base ».

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|-------------------|-----|-----|-----|---|-------------------------|---|
| | 5" | 10" | 6 | Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 1 | 3 | 2 | 0 | Armure lourde, Bouclier | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Vétéran vermineux | 1 | 4 | 3 | 0 | 5 | Cohorte coordonnée, Combat sur un rang supplémentaire, Phalange , Hallebarde |

Règles de figurine

Phalange : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Tant que son unité est en Formation étendue, la figurine doit relancer les jets pour blessés ratés de ses Attaques de corps à corps ayant obtenu un '1' naturel.

Options

Pratoriens sanguiniens [Sp]

(0-1 unité/armée)

gratuit

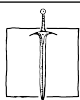
Options d'État-major

| | pts |
|---|-------------|
| Champion | 10 |
| Musicien | 10 |
| Porte-étendard avec Bannière de l'Aigle | 25 |
| Enchantement d'étendard | sans limite |

Règles de figurine optionnelles

Pratoriens sanguiniens : Règle universelle.

La figurine gagne **Garde du corps (Sénateur vermineux s'il est le Général)**, une Arme lourde et perd sa Hallebarde. La figurine ne compte pas dans la limitation de 120 Vétérans vermineux maximum.



Esclaves vermineux

120 pts + 3 pts/fig. suppl.

30-80 figs.

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|-------------------|-----|-----|-----|---|-----|
| | 5" | 10" | 3 | Chair à canon, Impitoyable, Insignifiant, La vie ne vaut rien | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 1 | 1 | 2 | 0 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Esclave vermineux | 1 | 1 | 3 | 0 | 4 |

Règles de figurine

Chair à canon : Règle universelle.

Les attaques de tir gagnent +1 pour toucher contre les unités ennemies en contact avec au moins une figurine ayant Chair à canon.

Options

Outils d'excavation

15

Options d'État-major

| | pts |
|----------|-----|
| Musicien | 10 |

Règles de figurine optionnelles

Outils d'excavation : Règle universelle.

L'unité ajoute un marqueur « Tunnel » à l'armée.

Spécial (pas de limite)



Disciples de la Peste

200 pts + 9 pts/fig. suppl.

20-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine |
|--------|----|-----|-----|--|
| | 5" | 10" | 5 | Capture, Garde du corps (Tribune sacrée), Impitoyable, Je ne crains aucun mal , La vie ne vaut rien |

| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm |
|----------|----|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 0 |

| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
|----------------------|-----|-----|----|----|-----|
| Disciple de la Peste | 2 | 2 | 3 | 0 | 3 |

Culte d'Errahman

— Règles de figurine —

Je ne crains aucun mal : Règle universelle.

En combat, l'unité de la figurine gagne **Indémorable** et **Sans peur** tant qu'elle est **Indomptable** et n'est pas **Désorganisée**. De plus, l'unité de la figurine gagne **Course rapide** pour ses Mouvements de charge, de Poursuite et Charge irrésistible tant qu'elle est rejointe par au moins un Prêtre de la multitude.

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

Lames de contagion gratuit
Arme lourde 1/fig.

— Options d'État-major —

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



Rats géants

80 pts + 5 pts/fig. suppl.

10-30 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 20×20 mm



Les unités de 20 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine |
|--------|----|-----|-----|-------------------------------------|
| | 7" | 14" | 5 | Impitoyable, Insignifiant, Instable |

| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm |
|----------|----|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 2 | 0 |

| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
|-----------|-----|-----|----|----|-----|
| Rat géant | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 |

Charge dévastatrice (+1 Att)

— Options —

Emb-rat-sés (0-20 figurines/unité,
0-2 unités/armée)

pts -

1/fig.

— Règles de figurine optionnelles —

Emb-rat-sés : Règle universelle.

La figurine gagne **Attaque enflammée**, **Inflammable** et la taille de son socle passe à 25×50 mm. Immédiatement avant que la figurine ne soit retirée comme perte à la suite d'une attaque de mêlée ennemie, elle inflige 1 touche de Fo 3, PA 0 avec Attaque enflammée à l'unité attaquante. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.



Brutes de la Maison Fetthis

265 pts + 55 pts/fig. suppl.

6–12 figs.

0–24 figs./armée*

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

* Les Brutes de la Maison Fetthis et les Brutes gladiateurs partagent la même limitation de 0–X figs./armée.

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|----------------------------|-----|-----|-----|--------------------|-----|--|
| | 6" | 12" | 5 | Impitoyable | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 3 | 3 | 5 | 0 | | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Brute de la Maison Fetthis | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | Combat sur un rang supplémentaire, Paire d'armes |
| Options d'État-major | | | | pts- | | |
| Champion | | | | 10 | | |



Brutes gladiateurs

240 pts + 60 pts/fig. suppl.

3–6 figs.

0–3 unités/armée
0–24 figs./armée*

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 50×50 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [FdT] comptent aussi dans la catégorie « Flingueurs des tunnels ».

* Les Brutes de la Maison Fetthis et les Brutes gladiateurs partagent la même limitation de 0–X figs./armée.

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|---------------------------------------|-----|-----|-----|----------------------|---|-------------|
| | 6" | 12" | 6 | Capture, Impitoyable | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 3 | 4 | 5 | 0 | Armure lourde | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Brute gladiateur | 3 | 3 | 5 | 2 | 4 | Tir rapide |
| Options | | | | pts - | Options d'État-major | |
| Doit prendre (un seul choix) : | | | | | | pts |
| Jezail (4+) et Bouclier [FdT] | | | | gratuit | Champion | 10 |
| Hallebarde, Paire d'armes et Bouclier | | | | 5/fig. | Musicien | 10 |
| Lance-grenade (4+) [FdT] | | | | 10/fig. | Porte-étendard avec Bannière de l'Aigle | 25 |
| Lance haut-feu [FdT] | | | | 20/fig. | Enchantement d'étendard | sans limite |
| Sulf-rateuse (4+) [FdT] | | | | 20/fig. | | |



Équipe de forage

75 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|------------------------|-----|-----|-----|---|-----|
| | 5" | 10" | 5 | Exclusif (Légionnaires vermineux, Vélites vermineux), Impitoyable, La vie ne vaut rien, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Rattaché, Retour au terrier | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 4 | 2 | 3 | 3 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Équipe de forage | | | 6 | 3 | 4 |
| Attaque de broyage (3) | | | | | |

— Règles de figurine —

Retour au terrier : Règle universelle.

Une fois par partie, À la fin de la Phase de mouvement de son propriétaire, l'unité de la figurine peut être retirée du champ de bataille et placée en Réserve souterraine. Juste avant de retirer l'unité, elle perd **Capture** jusqu'à ce qu'elle revienne sur le champ de bataille. Cet effet ne peut être utilisé que si l'unité possède 50 Points de vie ou moins et qu'elle n'est pas engagée au combat, ni **Ébranlée**.

Flingueurs des tunnels (max. 30%)



Rats-batteurs furtifs

135 pts + 8 pts/fig. suppl.

10-15 figs.

0-30 figs./armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|--------------------|-----|-----|-----|---|---------------------|---------------|
| | 5" | 10" | 5 | Contrebandier sicarran, Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 1 | 3 | 2 | 0 | Cible difficile (1) | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Rat-batteur furtif | 1 | 3 | 3 | 2 | 5 | Paire d'armes |

Règles de figurine

Contrebandier sicarran : Règle universelle.

L'unité peut commencer la partie en Réserve souterraine. Les jets d'**Embuscade** effectués par des unités composées uniquement de figurines avec cette règle peuvent être relancés. Cet effet peut être utilisé même si la figurine n'est pas sur le champ de bataille.

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Pistolet (4+) (0-2 unités/armée) gratuit
Armes de jet (4+) 1/fig.

Options d'État-major

Champion 10
Musicien 10



Grenadiers Ignifier

130 pts + 14 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|--------------------|-----|-----|-----|---|---|---------------------------|
| | 5" | 10" | 6 | Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 1 | 3 | 3 | 0 | Cible difficile (1), Inflammable, Armure lourde | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Grenadier Ignifier | 1 | 4 | 3 | 0 | 4 | Grenades de haut-feu (5+) |

Règles de figurine

Grenades de haut-feu : Arme de tir.

Portée 8", Tirs 2, Fo 6, PA 2, **Attaque enflammée**, **Tir de volée**, **Tir précis**, **Tir rapide**. Lorsque vous tirez sur une unité ennemie engagée dans un combat, les touches sont réparties sur une unité amie choisie au hasard et engagée avec la cible d'origine sur un résultat de 5+ au lieu de 4+.



Équipes d'armes expérimentales

120 pts + 35 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×50 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|----------------|-----|-----|-----|----------------------------|---------------|
| | 5" | 8" | 5 | Impitoyable, Troupe légère | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 3 | 2 | 2 | 0 | Armure lourde |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Équipe d'armes | 2 | 2 | 3 | 0 | 4 Tir rapide |

Options pts-

Doit prendre (un seul choix) :

Jezail (4+) et Bouclier gratuit
Lance-grenade (4+) 15/fig.
Sulf-rateuse (4+) 20/fig.
Lance haut-feu 35/fig.



Machine à foudre

255 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|---------------------------------------|-----|-----|-----|----------------------------|--|
| | 6" | 10" | 6 | Course rapide, Impitoyable | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 4 | 2 | 5 | 3 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Ingénieur de la Maison Rakatchitt (3) | 1 | 2 | 3 | 0 | 4 |
| Châssis | | | | 4 | Attaque de broyage (1D6+1), Chaîne d'éclairs , Inanimé, Géné-rateur à sombrepierre |

Règles de figurine

Chaîne d'éclairs : Attaque spéciale.

Les touches des **Attaques de broyage** de la figurines sont résolues avec Force 1D6+1 et Pénétration d'armure 3.

Géné-rateur à sombrepierre : Arme de tir.

Portée 12", Tirs 1D6+1, Force 1D6+1, Pénétration d'armure 3, **Contretemps fâcheux** Jet pour déterminer le nombre de tirs, **Rechargez!**, **Tir en marche forcée**. L'attaque touche automatiquement.



Artillerie vermineuse

190 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|----------|-----|-----|-----|--------------------------------|-----|
| | 5" | 5" | 5 | Impitoyable, Machine de guerre | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 4 | 1 | 4 | 0 | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Équipage | 3 | 3 | 3 | 0 | 4 |

Mouvement ou tir

Options pts-

Doit prendre (un seul choix) :

Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchitt

(4+)

(0-3 figurines/armée) gratuit

Machinerie de la Maison Skortchit (4+)

(0-2 figurines/armée) 5

Règles de figurine optionnelles

Machinerie de la Maison Skortchit : Arme d'artillerie.

Catapulte (4×4). Portée 12-48", Tir 1, Fo 4 [6], PA 0 [1], **Attaque enflammée**, [Blessures multiples (2)], **Contretemps fâcheux** Incident de tir, Essai par ratonnement.

La figurine gagne **Inflammable**.

Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchitt : Arme d'artillerie.

Canon. Portée 48", Tir 1, Fo 5 [7], PA 2 [4], **Attaque de zone (1×5)**, [Blessures multiples (1D3+1)], **Contretemps fâcheux** Incident de tir, Essai par ratonnement.

Du pain et des jeux (max. 25%)



Brise-terre de la Maison Stygia

275 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|---------------------------------|-----|-----|-----|--|-----|--|
| | 6" | 6" | 6 | Déplacement souterrain, Guide, Impitoyable, Tenace | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 5 | 1 | 5 | 5 | | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Brise-terre de la Maison Stygia | | | 6 | 4 | 2 | Attaque de broyage (3D3), Charge dévastatrice (Peur), Touches d'impact (2D3) |

— Règles de figurine —

Déplacement souterrain : Règle universelle.

La figurine peut commencer la partie en Réserve souterraine.

Une fois par partie, à la fin de la Phase de mouvement de son propriétaire, l'unité de la figurine peut être retirée du champ de bataille et placée en Réserve souterraine. Cet effet ne peut être utilisé que si la figurine n'est pas engagée au combat ni **Ébranlée**. À moins qu'il n'y ait 4 marqueurs « Tunnel » alliés sur le champ de bataille, vous pouvez marquer un point sur le champ de bataille que la figurine a touché lorsqu'elle a été retirée avec un marqueur « Tunnel ».



Chars roquettes

105 pts + 90 pts/fig. suppl.

1-3 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | |
|----------|-----|-----|-----|---|---|
| | 7" | 7" | 6 | Course rapide, Impitoyable, Moteur instable , Sans peur, Troupe légère | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | |
| | 3 | 2 | 4 | 3 | Inflammable |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi |
| Pilote | 1 | 2 | 3 | 0 | 4 |
| Châssis | | | 5 | 2 | 4 |
| | | | | | Attaque de broyage (1), Inanimé, Touches d'impact (1D6+1) |

— Règles de figurine —

Moteur instable : Règle universelle.

Les unités composées uniquement de figurines avec cette règle peuvent :

- gagner +1D6" à leurs jets de Portée de charge lors de la Phase de charge. Ce modificateur est aussi ajouté à la distance de Mouvement de charge ratée ;
- immédiatement avant d'effectuer une Marche forcée, gagner +1D6" en valeur de Marche forcée.

Ces effets durent jusqu'à la fin de la phase en cours.

Immédiatement avant que la figurine soit retirée comme perte, la figurine inflige 1D6 touches de Force 4, Pénétration d'armure 0 avec **Attaque enflammée** à toutes les autres unités à 6" ou moins de l'unité de la figurine. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.



Bête de l'arène

295 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée*

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

* 0-2 unités/armée si l'armée inclut un Dictateur de la Ruine.

| Global | MS | MF | Dis | Règles de figurine | | |
|-------------------|-------|-----|-----|------------------------|----------------|------------|
| | 6" | 12" | 6 | Impitoyable, Sans peur | | |
| Défensif | PV | Déf | Rés | Arm | | |
| | 6 | 3 | 5 | 2 | Fortitude (5+) | |
| Offensif | Att | Off | Fo | PA | Agi | |
| Bête de l'arène | 2D3+1 | 3 | 7 | 3 | 3 | Harnaché |
| Maître de l'arène | 2 | 3 | 4 | 1 | 4 | Hallebarde |

Options

Bête des Profondeurs

pts -

15

Règles de figurine optionnelles

Bête des Profondeurs : Règle universelle.

La figurine gagne **Mouvement aléatoire (3D6")** et sa valeur d'Attaque **pass**e à 4D3. Elle perd **Harnaché** et l'élément de figurine Maître de l'arène. La taille de son socle passe à 60×100 mm.

Feuille de référence

Personnages

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|--|---|
| Dictateur de la Ruine | MS | 7" | MF | 14" | Dis | 6 | | | | | | | | Adeptes magiciens, Impitoyable, Pouvoir suprême, Sans peur, Surnaturel, Tenace, Triumvi-rat sacré |
| Gigantesque, Infanterie | PV | 7 | Déf | 5 | Rés | 5 | Arm | 2 | | | | | | Ægide (5+) |
| Dictateur de la Ruine | Att | 4 | Off | 5 | Fo | 5 | PA | 4 | Agi | 8 | | | | Hallebarde |
| Sénateur vermineux | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 7 | | | | | | | | Impitoyable, Vox Populi |
| Standard, Infanterie | PV | 3 | Déf | 3 | Rés | 3 | Arm | 0 | | | | | | Armure légère |
| Sénateur vermineux | Att | 2 | Off | 3 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | Pistolet (4+) |
| Légit sanguinien | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 6 | | | | | | | | Impitoyable |
| Standard, Infanterie | PV | 3 | Déf | 4 | Rés | 4 | Arm | 0 | | | | | | Armure lourde |
| Légit sanguinien | Att | 4 | Off | 5 | Fo | 4 | PA | 1 | Agi | 6 | | | | |
| Expert de Grande Maison | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | | Impitoyable |
| Standard, Infanterie | PV | 2 | Déf | 3 | Rés | 3 | Arm | 0 | | | | | | Armure lourde, Bouclier |
| Expert de Grande Maison | Att | 2 | Off | 4 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | |
| Prêtre de la multitude | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | | Apprenti magicien, Impitoyable |
| Standard, Infanterie | PV | 2 | Déf | 2 | Rés | 3 | Arm | 0 | | | | | | |
| Prêtre de la multitude | Att | 1 | Off | 2 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | |
| Assassin crépusculaire | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | | Dissimulé, Impitoyable, Mépris des faibles, Pas un meneur, Sic Semper Tyrannis |
| Standard, Infanterie | PV | 2 | Déf | 5 | Rés | 3 | Arm | 0 | | | | | | Perturbant |
| Assassin crépusculaire | Att | 2 | Off | 5 | Fo | 4 | PA | 3 | Agi | 8 | | | | Attaque divine, Blessures multiples (2, contre Personnage), Armes de jet (2+), Paire d'armes |

Montures de personnage

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|--|--|--|--|
| Litière sénatoriale | MS | 5" | MF | 10" | Dis | P | | | | | | | | Les dés sont jetés, Une tête au dessus |
| Standard, Infanterie | PV | 4 | Déf | P | Rés | 4 | Arm | P | | | | | | Ne peut être piétiné |
| Vétéran vermineux (4) | Att | 1 | Off | 4 | Fo | 4 | PA | 1 | Agi | 5 | | | | Harnaché |
| Brute pratorienne | MS | 6" | MF | 12" | Dis | P | | | | | | | | |
| Grande, Infanterie | PV | 3 | Déf | P | Rés | 5 | Arm | P+1 | | | | | | |
| Brute pratorienne | Att | 4 | Off | 3 | Fo | 5 | PA | 2 | Agi | 4 | | | | Harnaché |
| Tribune triomphale | MS | 5" | MF | 10" | Dis | P+1 | | | | | | | | Exclusif (Vétérans vermineux, Brutes de la Maison Fetthis, Légionnaires vermineux), Plateforme de guerre, Rattaché |
| Gigantesque, Assemblage | PV | 8 | Déf | 1 | Rés | 5 | Arm | 4 | | | | | | |
| Brute pratorienne (3) | Att | 4 | Off | 3 | Fo | 5 | PA | 2 | Agi | 4 | | | | Harnaché |
| Châssis | Att | - | Off | - | Fo | 5 | PA | 2 | Agi | - | | | | Inanimé, Touches d'impact (1D6) |
| Tribune sacrée | MS | 5" | MF | 10" | Dis | P | | | | | | | | Canalisation (1), Plateforme de guerre, Rattaché, Sans peur |
| Gigantesque, Assemblage | PV | 7 | Déf | 1 | Rés | 5 | Arm | 2 | | | | | | Ægide (5+) |
| Acolyte (8) | Att | 1 | Off | 2 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 3 | | | | Arme lourde |
| Châssis | Att | - | Off | - | Fo | 5 | PA | 2 | Agi | - | | | | Harnaché, Touches d'impact (1D3) |

Base

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|--|---|
| Vélites vermineux | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | | Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien |
| Standard, Infanterie | PV | 1 | Déf | 2 | Rés | 2 | Arm | 0 | | | | | | Armure légère |
| Vélite vermineux | Att | 1 | Off | 3 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | Cohorte coordonnée, Paire d'armes |
| Légionnaires vermineux | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | | Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien |
| Standard, Infanterie | PV | 1 | Déf | 2 | Rés | 2 | Arm | 0 | | | | | | Armure légère, Bouclier |
| Légionnaire vermineux | Att | 1 | Off | 3 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | Cohorte coordonnée |
| Vétérans vermineux | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 6 | | | | | | | | Capture, Impitoyable, La vie ne vaut rien |
| Standard, Infanterie | PV | 1 | Déf | 3 | Rés | 2 | Arm | 0 | | | | | | Armure lourde, Bouclier |
| Vétéran vermineux | Att | 1 | Off | 4 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 5 | | | | Cohorte coordonnée, Combat sur un rang supplémentaire, Phalange, Hallebarde |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|--|---|
| Esclaves vermineux | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 3 | | | | | | | | Chair à canon, Impitoyable, Insignifiant, La vie ne vaut rien |
| Standard, Infanterie | PV | 1 | Déf | 1 | Rés | 2 | Arm | 0 | | | | | | |
| Esclave vermineux | Att | 1 | Off | 1 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | |

Spécial

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|--|--|
| Disciples de la Peste | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | |  Capture, Garde du corps (Tribune sacrée), Impitoyable, Je ne crains aucun mal, La vie ne vaut rien |
| Standard, Infanterie | PV | 1 | Déf | 2 | Rés | 3 | Arm | 0 | | | | | | |
| Disciple de la Peste | Att | 2 | Off | 2 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 3 | | | | Culte d'Errahman |
| Rats géants | MS | 7" | MF | 14" | Dis | 5 | | | | | | | | Impitoyable, Insignifiant, Instable |
| Standard, Bête | PV | 1 | Déf | 2 | Rés | 2 | Arm | 0 | | | | | | |
| Rat géant | Att | 1 | Off | 2 | Fo | 3 | PA | 1 | Agi | 5 | | | | Charge dévastatrice (+1 Att) |
| Brutes de la Maison Fetthis | MS | 6" | MF | 12" | Dis | 5 | | | | | | | | Impitoyable |
| Grande, Infanterie | PV | 3 | Déf | 3 | Rés | 5 | Arm | 0 | | | | | | |
| Brute de la Maison Fetthis | Att | 3 | Off | 2 | Fo | 4 | PA | 2 | Agi | 4 | | | | Combat sur un rang supplémentaire, Paire d'armes |
| Brutes gladiateurs | MS | 6" | MF | 12" | Dis | 6 | | | | | | | |  Capture, Impitoyable |
| Grande, Infanterie | PV | 3 | Déf | 4 | Rés | 5 | Arm | 0 | | | | | | Armure lourde |
| Brute gladiateur | Att | 3 | Off | 3 | Fo | 5 | PA | 2 | Agi | 4 | | | | Tir rapide |
| Équipe de forage | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | | Exclusif (Légionnaires vermineux, Vélites vermineux), Impitoyable, La vie ne vaut rien, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Rattaché, Retour au terrier |
| Standard, Infanterie | PV | 4 | Déf | 2 | Rés | 3 | Arm | 3 | | | | | | |
| Équipe de forage | Att | - | Off | - | Fo | 6 | PA | 3 | Agi | 4 | | | | Attaque de broyage (3) |

Flingueurs des tunnels

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|--|---|
| Rats-batteurs furtifs | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 5 | | | | | | | | Contrebandier sicarran, Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère |
| Standard, Infanterie | PV | 1 | Déf | 3 | Rés | 2 | Arm | 0 | | | | | | Cible difficile (1) |
| Rat-batteur furtif | Att | 1 | Off | 3 | Fo | 3 | PA | 2 | Agi | 5 | | | | Paire d'armes |
| Grenadiers Ignifier | MS | 5" | MF | 10" | Dis | 6 | | | | | | | | Impitoyable, La vie ne vaut rien, Tirailleur, Troupe légère |
| Standard, Infanterie | PV | 1 | Déf | 3 | Rés | 3 | Arm | 0 | | | | | | Cible difficile (1), Inflammable, Armure lourde |
| Grenadier Ignifier | Att | 1 | Off | 4 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | Grenades de haut-feu (5+) |
| Équipes d'armes exp. | MS | 5" | MF | 8" | Dis | 5 | | | | | | | | Impitoyable, Troupe légère |
| Standard, Infanterie | PV | 3 | Déf | 2 | Rés | 2 | Arm | 0 | | | | | | Armure lourde |
| Équipe d'armes | Att | 2 | Off | 2 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | Tir rapide |
| Machine à foudre | MS | 6" | MF | 10" | Dis | 6 | | | | | | | | Course rapide, Impitoyable |
| Grande, Assemblage | PV | 4 | Déf | 2 | Rés | 5 | Arm | 3 | | | | | | |
| Ingénieur de la Maison Rakatchitt (3) | Att | 1 | Off | 2 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | |
| Châssis | Att | - | Off | - | Fo | - | PA | | Agi | 4 | | | | Attaque de broyage (1D6+1), Chaîne d'éclairs, Inanimé, Générateur à sombrepierre |
| Artillerie vermineuse | MS | 5" | MF | 5" | Dis | 5 | | | | | | | | Impitoyable, Machine de guerre |
| Grande, Assemblage | PV | 4 | Déf | 1 | Rés | 4 | Arm | 0 | | | | | | |
| Équipage | Att | 3 | Off | 3 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | Mouvement ou tir |

Du pain et des jeux

| | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-----|----|-----|----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|--|--|
| Brise-terre de la Maison Stygia | MS | 6" | MF | 6" | Dis | 6 | | | | | | | | Déplacement souterrain, Guide, Impitoyable, Tenace |
| Grande, Assemblage | PV | 5 | Déf | 1 | Rés | 5 | Arm | 5 | | | | | | |
| Brise-terre de la Maison Stygia | Att | - | Off | - | Fo | 6 | PA | 4 | Agi | 2 | | | | Attaque de broyage (3D3), Charge dévastatrice (Peur), Touches d'impact (2D3) |
| Chars roquettes | MS | 7" | MF | 7" | Dis | 6 | | | | | | | | Course rapide, Impitoyable, Moteur instable, Sans peur, Troupe légère |
| Grande, Assemblage | PV | 3 | Déf | 2 | Rés | 4 | Arm | 3 | | | | | | Inflammable |
| Pilote | Att | 1 | Off | 2 | Fo | 3 | PA | 0 | Agi | 4 | | | | |
| Châssis | Att | - | Off | - | Fo | 5 | PA | 2 | Agi | 4 | | | | Attaque de broyage (1), Inanimé, Touches d'impact (1D6+1) |

| | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|------------|--------------|------------|------------|------------|----------|------------|----------|------------|----------|--|------------------------|
| Bête de l'arène | <i>MS</i> | 6" | <i>MF</i> | 12" | <i>Dis</i> | 6 | | | | | | Impitoyable, Sans peur |
| Gigantesque, Bête | <i>PV</i> | 6 | <i>Déf</i> | 3 | <i>Rés</i> | 5 | <i>Arm</i> | 2 | | | | Fortitude (5+) |
| Bête de l'arène | <i>Att</i> | 2D3+1 | <i>Off</i> | 3 | <i>Fo</i> | 7 | <i>PA</i> | 3 | <i>Agi</i> | 3 | | Harnaché |
| Maitre de l'arène | <i>Att</i> | 2 | <i>Off</i> | 3 | <i>Fo</i> | 4 | <i>PA</i> | 1 | <i>Agi</i> | 4 | | Hallebarde |

Armes de tir

| Nom | Artillerie | Portée | Fo | PA | Tirs | Règles |
|--|-----------------|--------|-------|-------|-------|---|
| Jezail | - | 30" | 5 | 3 | 1 | Contretemps fâcheux (Jet pour toucher) Encombrant Essai par ratonnement Tir précis |
| Sulf-rateuse | - | 18" | 4 | 2 | 1D6 | Contretemps fâcheux (Jet pour déterminer le nombre de tirs) Essai par ratonnement |
| Lance-grenade | - | 18" | 3 | 10 | 1 | Attaque de zone (1×3) Attaque toxique Contretemps fâcheux (Incident de tir) Essai par ratonnement |
| Lance haut-feu | Lance flamme | 18" | 2 | 1 | 1 | Attaque enflammée Contretemps fâcheux (Incident de tir) Essai par ratonnement |
| Balles en rodentium (Pistolet) | - | 18" | 4 | 3 | 3 | Attaque magique Tir précis Tir rapide |
| Fusée tempête (Pistolet) | - | 24" | 5 | 2 | 1 | 1D6 hits Attaque enflammée Attaque magique Contretemps fâcheux (Jet pour toucher) Tir de volée |
| Fronde | - | 18" | 3 | 0 | 1 | Fo 4 à Courte portée |
| Grenades de haut-feu | - | 8" | 6 | 2 | 2 | Attaque enflammée Tir de volée Tir précis Tir rapide |
| Géné-rateur à sombrepierre | - | 12" | 1D6+1 | 3 | 1D6+1 | Contretemps fâcheux (Jet pour déterminer le nombre de tirs) Rechargez! Tir en marche forcée Touche automatiquement |
| Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchitt | - | 48" | 5 [7] | 2 [4] | 1 | Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3+1)] Contretemps fâcheux (Incident de tir) Essai par ratonnement |
| Machinerie de la Maison Skortchit | Catapulte (4×4) | 12-48" | 4 [6] | 0 [1] | 1 | Attaque enflammée Blessures multiples (2) Contretemps fâcheux (Incident de tir) Essai par ratonnement |

Tableau de Précision

| Nom | Précision | Figurine |
|--|-----------|---|
| Fusée tempête | 2+ | Personnages |
| Armes de jet | 2+ | Assassin crépusculaire |
| | 4+ | Vélite vermineux, Rat-batteur furtif |
| Pistolet | 3+ | Légat sanguinien, Expert de Grande Maison |
| | 4+ | Sénateur vermineux, Rat-batteur furtif |
| Jezaïl | 3+ | Expert de Grande Maison |
| | 4+ | Brute gladiateur, Équipe d'armes |
| Lance-grenade | 3+ | Expert de Grande Maison |
| | 4+ | Brute gladiateur, Équipe d'armes |
| Sulf-rateuse | 3+ | Expert de Grande Maison |
| | 4+ | Brute gladiateur, Équipe d'armes |
| Fronde | 4+ | Vélite vermineux |
| Magnétocanon Mauss de la Maison Rakatchitt | 4+ | Artillerie vermineuse |
| Machinerie de la Maison Skortchit | 4+ | Artillerie vermineuse |
| Grenades de haut-feu | 5+ | Grenadier Ignifier |

Journal des modifications

2023 bêta 2 MAJ VO 1

Changements de règles

- Éveil de la Marée les touches ne sont plus réparties si la cible est au combat ↗
- Consécration pestilentielle fait perdre Panthéon célyséen au porteur
- Alchimiste de la Maison Skortchit clarification
- Technocrate de la Maison Rakatchitt clarification

Changements de coût

- Équipes d'armes expérimentales 125 ↘ 120
- Équipes d'armes expérimentales, Lance haut-feu 30 ↗ 35
- Expert de Grande Maison, ↗ 5, toutes les options de Personnage ↘ 5

2023 bêta 2

Changements de règles

- La vie ne vaut rien : ↘ seulement les 10 premiers PV sont divisés par 2
- Contretemps fâcheux ↘ les personnages se prennent les touches
- Jezzaï Portée 36" ↘ 30", ↗ gagne Tir rapide
- Lance-grenade reformulé
- Lance haut-feu Fo 3 ↘ 2, PA 0 ↗ 1
- Éveil de la Marée nouvel effet 6+ / 7+ ↘ 4+ / 6+
- Consécration pestilentielle retravaillée
- Tome du Roi des rats donne Pentagramme de douleur en Sort lié
- Orbe d'Atéus retravaillé
- Dictateur de la Ruine Off 4 ↗ 5, Déf 4 ↗ 5
- Technocrate de la Maison Rakatchitt retravaillé
- Alchimiste de la Maison Skortchit ↘ 1D3 blessures pour donner Réflexes foudroyants à l'unité
- Tribune sacrée gagne Sans peur
- Chaire pourrie rend l'unité Sans peur
- Retour au terrier peut être utilisé à chaque phase de mouvement
- Machinerie de la Maison Skortchit Fo 4 ↗ Fo 4 [6], PA 0 ↗ PA 0 [1], ↗ [Blessures multiples (2)]

Changements de coût

- Flingueurs des tunnels Max. 25% ↗ 30%
- Secrets de la lame de Ruine 160 ↘ 150
- Balles en rodentium 20 ↗ 25
- Consécration pestilentielle 50 ↗ 70
- Tocsin des chemins enfouis 40 ↘ 25
- Couronne d'arrogance 70 ↘ 65
- Orbe d'Atéus 75 ↘ 45
- Tome du Roi des rats 40 ↘ 30
- Bure de l'apostat 30 ↗ 35
- Lyre de Tarina 15 ↘ 10

- Dictateur de la Ruine 445 ↘ 420
 - Seigneur des Légions 0 ↗ 5
 - Pontifex Maximus 20 ↗ 30
 - Le Sénat, c'est moi 30 ↗ 35
 - Avatar d'Acratos 20 ↗ 35
 - Avatar de Favara 25 ↗ 30
- Sénateur vermineux 125 ↗ 130
- Légat sanguinien
 - Brute pratorienne 70 ↘ 55
 - Tribune triomphale 300 ↘ 280
- Expert de Grande Maison 80 ↘ 70
 - Maître de la chair de la Maison Fetthis 0 ↗ 5
 - Contremaître de la Maison Stygia 15 ↗ 20
 - Technocrate de la Maison Rakatchitt 35 ↗ 45
 - Alchimiste de la Maison Skortchit 50 ↘ 45
 - Jezail 5 ↘ 0
 - Lance-grenade 25 ↘ 20
 - Lance haut-feu 45 ↗ 50
- Prêtre de la multitude
 - Culte d'Errahman 10 ↘ 5
 - Triumvi-rat sacré 20 ↗ 25
 - Tribune sacrée 275 ↗ 280
- Tribune sacrée, Chaire pourrie 30 ↘ 15
- Assassin crépusculaire 125 ↗ 135
- Vélites vermineux 130 ↘ 125, Arcs 1 ↘ 0
- Disciples de la Peste, Figurines additionnelles 10 ↘ 9
- Rats géants, Emb-rat-sés 3 ↘ 1
- Brutes de la Maison Fetthis 255 ↗ 265
- Brutes gladiateurs 250 ↘ 240, Lance haut-feu [TG] 25 ↘ 20
- Équipe de forage 80 ↘ 75
- Rats-batteurs furtifs 130 ↗ 135, Figurines additionnelles 9 ↘ 8
- Grenadiers Ignifier, Figurines additionnelles 13 ↗ 14
- Équipes d'armes expérimentales 120 ↗ 125
 - Lance-grenade 20 ↘ 15
 - Lance haut-feu 35 ↘ 30
- Machine à foudre 250 ↗ 255
- Artillerie vermineuse, Machinerie de la Maison Skortchit 15 ↘ 5
- Brise-terre de la Maison Stygia 280 ↘ 275
- Chars roquettes 110 ↘ 105