

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Nains Infernaux

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 – 13 avril 2023

Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	10
Sort héréditaire	4	Base	13
Objets spéciaux	4	Spécial	15
Organisation de l'armée	6	Instruments de Destruction	20
Personnages	6	Feuille de référence	22



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

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

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

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

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

Ce document a été édité avec .

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Brèche dans la chaudière

Lorsque vous subissez un Incident de tir avec une arme de cette figurine, utilisez les effets suivant à la place de ceux de la Table des incidents de tir :

- **2 ou moins** : La figurine qui porte l'Arme d'artillerie ne peut plus tirer avec cette arme pour le reste de la partie. De plus, les **Attaques de broyage** de la figurine gagnent **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.
- **3+** : La figurine perd un Point de vie sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

Combustible

Placez sur l'unité un marqueur « Combustible » pour chaque instance de cette règle. Une unité avec au moins un marqueur « Combustible » gagne **Inflammable**. Enlevez un marqueur « Combustible » lors de l'une des situations suivantes :

- Immédiatement après que l'unité a subi au moins une blessure (avant d'effectuer les jets de sauvegarde) provenant d'une Attaque à distance avec **Attaque enflammée**.
- À la fin d'une Manche de combat lors de laquelle l'unité a subi au moins une blessure (avant d'effectuer les jets de sauvegarde) provenant d'une Attaque de mêlée avec **Attaque enflammée**.

Un Personnage quittant une unité affectée par cette règle n'est plus affecté, à moins qu'il ne soit l'unité composée d'une figurine seule affectée initialement. Dans ce cas, ce Personnage conserve tous ses marqueurs « Combustible ».

Flammes de l'industrie (X)

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

Marque de la Fournaise

La figurine gagne **Présence impérieuse (6", Insignifiant)**. De plus, les unités de taille Standard dont plus de la moitié de leurs figurines a **Marque de la Fournaise** comptent double leurs Rangs complets pour déterminer si elles peuvent bénéficier de la règle **Indomptable** ; cet effet ne s'applique que lors de la première Manche de combat, si elles n'ont pas chargé et si elles ont perdu cette Manche de combat.

Rituel taurukh

0-2 figs./armée.

Appliquez les restrictions suivantes à la figurine :

- Elle gagne **Ne peut être piétiné, Touche d'impact (1)** et **Une tête au dessus**.
- Sa valeur de Mouvement simple **passe** à 7", sa valeur de Marche forcée **passe** à 14".
- Les dimensions de son socle passent à 25×50 mm.
- Son Type devient « Bête ».

Attributs d'attaque

Flasques d'huile – Corps à corps, Tir

Si une ou plusieurs attaques simultanées avec cette règle touchent une unité, après avoir résolu ces attaques, celle-ci gagne un marqueur « Combustible ».

Attaques spéciales

Étreinte volcanique (X)

Les attaques portées par l'élément de figurine (y compris ses Attaques spéciales) gagnent **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

De plus, l'élément de figurine gagne **Attaque de broyage (X)**, avec X correspondant à la valeur entre parenthèses. Ces **Attaques de broyage** sont résolues avec Pénétration d'armure 10 et blessent **toujours** sur un résultat de dé supérieur ou égal à 7 – l'Armure de la figurine sur laquelle la touche est répartie. Un '6' naturel est **toujours** une réussite, un '1' naturel est **toujours** un échec.

Armurerie

Armure infernale – Armure

Armure de plates. Le porteur gagne **Ægide (5+, contre Attaque enflammée)**.

Hache-mousquet – Arme de tir

0–60 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, Pistolet et/ou Tromblon par armée.

Portée 18", Tir 1, Fo 4, PA 2, **Tir sur un rang supplémentaire**. Compte comme une Hallebarde.

Tromblon – Arme de tir

0–60 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, Pistolet et/ou Tromblon par armée.

Portée 12", Tir 1, Fo 5, PA 3, **Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide, Visée stable**.

Batterie de roquettes – Arme d'artillerie

0–2 figs./armée.

Portée 18", Tirs 4, Fo 6, PA 3, **Blessures multiples (1D3), Tir rapide**.

Si deux '1' naturels sont obtenus sur les jets pour toucher de cette arme, elle subit un Incident de tir et toutes les touches sont ignorées.

Lance naphtha – Arme d'artillerie

0–2 figs./armée.

Lance flamme. Portée 12", Tir 1, Fo 4 {5}, PA 1 {2}, **Attaque enflammée, {Blessures multiples (1D3)}, Tir en marche forcée**. Les touches de l'effet de l'Incident de tir « Explosion! » gagnent **Attaque enflammée**.

Mortier titan – Arme d'artillerie

0–2 figs./armée.

Catapulte (4×4). Portée 6–18", Tir 1, Fo 4 [8], PA 1 [5], **[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)], Tir rapide**.

Arme infernale – Arme de corps à corps

Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Sort héréditaire

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
H Damnation de Nezibkesh				
<6+> {7+}	<36''> {18''}	Malédiction	Un tour	La cible gagne un marqueur « Combustible » (ce marqueur n'est pas défaussé lorsque le sort prend fin). De plus, la cible subit -1 en Capacité offensive et en Capacité défensive {et un -1 cumulatif pour chaque marqueur « Combustible » sur la cible (si le nombre de marqueurs change, le malus aussi)} , jusqu'à un maximum de -3.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Noyau d'onyx	75 pts
Enchantement : Arme de base ou Arme infernale. Les attaques portées avec cette arme gagnent Attaque enflammée , et Blessures multiples (1D3, contre Inflammable) . De plus, leur Force passe toujours à 6.	
Flamme de l'Est	55 pts
Enchantement : Arme de corps à corps. Le porteur gagne Étreinte volcanique (1D3) lorsqu'il utilise cette arme durant la Phase de mêlée.	
Œil du taureau	45 pts
Enchantement : Hache-mousquet. Les Attaques de corps à corps et de tir portées avec cette arme touchent automatiquement. Ces touches sont toujours résolues avec Force 5 et Pénétration d'armure 10. De plus, la valeur d'Attaque du porteur pass e à 1 et les Attaques de corps à corps portées avec cette arme gagnent Blessures multiples (2) .	

Enchantements d'armure

Protection flamboyante	60 pts
Figurines d'Infanterie uniquement. Enchantement : Armure infernale. Le porteur gagne +3 en Armure. Toute figurine ennemie au contact de la figurine du porteur qui peut allouer au moins une attaque contre lui et qui ne le fait pas subit, après la résolution de ses Attaques de corps à corps, une touche de Force 4 et de Pénétration d'armure 0 avec Attaque enflammée , répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.	
Entrave de kadim	25 pts
Enchantement : Bouclier. Les armes du porteur perdent la règle À deux mains si elles l'avaient. Lorsqu'il utilise ce Bouclier, le porteur gagne Ægide (+1, contre Attaque enflammée, max. 3+) et Parade .	

Enchantements d'étendard

Bannière de la seconde Marque 30 pts
Usage unique. Peut être activée à la fin de la Phase de charge, juste après que tous les Mouvements de charge ont été résolus. Si l'unité du porteur est chargée avec succès, elle peut effectuer une Reformation de combat (qui suit les règles normales de Reformation de combat).

Icône d'Ashuruk 30 pts
Ne peut pas être prise par une unité comptant dans la catégorie « Base ».
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase de mêlée. Le porteur gagne **Étreinte volcanique (X)**, où X est égal au nombre d'unités alliées à 6" ou moins de l'unité du porteur qui contiennent au moins une figurine avec **Attaque magique**. De plus, les attaques portées par les unités alliées à 6" ou moins de l'unité du porteur (mais pas celles du porteur) perdent **Attaque enflammée** et **Attaque magique**, le cas échéant. Cet effet cesse à la fin du Tour de joueur.

Bannière de subjugation 20 pts
Cavalerie vassale et Conscripts vassaux uniquement.
Appliquez les effets suivants tant que l'unité du porteur est à 6" ou moins d'une ou plusieurs figurines avec **Marque de la Fournaise** :

- Les figurines de l'unité du porteur sans **Marque de la Fournaise** gagnent **Ardeur guerrière**.
- Si l'unité du porteur est entièrement constituée de figurines sans **Marque de la Fournaise** elle peut relancer ses jets de Portée de charge ratés lors de la Phase de charge

Artéfacts

Souffle du Taureau d'airain 90 pts
Ne peut pas être pris par une figurine avec **Présence imposante** ou **Vol**.
La figurine du porteur gagne +1 Point de vie et le porteur gagne **Attaque de souffle (Attaque toxique)**.

Tablette de Vezodinezh 70 pts
Dominant. Magicien uniquement.
Chaque fois que le porteur tente de lancer un sort non lié avec au moins trois Dés de magie, un unique résultat naturel de '1' ou '2' est considéré comme un '3' naturel à la place. Lorsque le porteur subit le Fiasco « Feu sorcier », considérez-le à la place comme un « Brasier magique ».

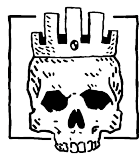
Anneau de dessiccation 50 pts
Au début de chaque Manche de combat, toutes les unités ennemies au contact du porteur gagnent un marqueur « Combustible ».

Idole dorée de Shamut 40 pts
Si la figurine du porteur est de type Infanterie, sa valeur de Mouvement simple **passse** à 4" et sa valeur de Marche forcée **passse** à 12". De plus, le porteur peut lancer *Gloire de l'or* (Alchimie) comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).

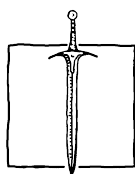
Masque des Âges 35 pts
Figurines d'Infanterie uniquement.
Le porteur gagne **Ægide (5+, contre les Attaques magiques)**, **Ægide (5+, contre les Attaques spéciales)** et **Peur**. De plus, le porteur doit relancer les jets pour toucher ratés de ses Attaques de corps à corps.

Dés de Lugar 30 pts
Un unique élément de la figurine du porteur peut relancer un unique jet pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde d'armure par Tour de joueur. Cet Artéfact n'a aucun effet sur les **Attaques écrasantes**.

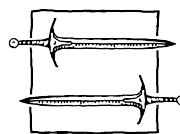
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Instruments de Destruction
max. 25%

Personnages (max. 40%)



Despote
180 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (IdD) compte dans la catégorie « Instruments de Destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	10	Clefs de la citadelle , Marque de la Fournaise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	7	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Despote	4	7	4	1	4	Haine, Maître d'armes, Arme infernale, Arme lourde, Hache-mousquet (2+), Lance, Paire d'armes

— Règles de figurine —

Clefs de la citadelle : Règle universelle.

La figurine **doit** acheter des Enchantements d'arme pour **deux** de ses armes ordinaires. Le coût en points de l'un des Enchantements d'arme, le moins cher le cas échéant, est divisé par deux, en arrondissant au supérieur.

— Options —

Rituel taurukh (à pied uniquement)	80
Objets spéciaux	jusqu'à 250
Bouclier	5
Tromblon (5+)	5

— Options de monture —

Taureau de Shamut (IdD)	180
Taureau-goliath de Shamut (IdD)	420



Prophète

165 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (IdD) compte dans la catégorie « Instruments de Destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Apprenti magicien, Marque de la Fournaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	5	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Prophète	2	4	4	1	2
Options magiques			pts-	Options	
Adeptes magiciens			95	Doit prendre (un seul choix) :	
Maître magicien			265	Prophète de Shamut*	
				Prophète de Lugar*	
				Prophète de Nezibkesh*	
				Prophète d'Ashuruk*	
				*Chaque option est limitée à 0-2 figs./armée.	
				Objets spéciaux	jusqu'à 100
				si Maître magicien	jusqu'à 200
				Bouclier	15

Règles de figurine optionnelles

Prophète d'Ashuruk : Règle universelle.

Quelle que soit la Voie de magie choisie, la figurine connaît *Feu alchimique* (Alchimie) et *Brasier* (Pyromancie). Lorsque la figurine lance avec succès un sort de :

- l'Alchimie, elle peut lancer *Brasier* (Pyromancie) à la place de *Feu alchimique* comme Attribut de la Voie.
- la Pyromancie, elle peut lancer *Feu alchimique* (Alchimie) à la place de *Brasier* comme Attribut de la Voie.
- l'Occultisme sans utiliser *Le Sacrifice*, elle peut lancer *Feu alchimique* ou *Brasier* comme Attribut de la Voie.

Cette figurine gagne accès aux options suivantes.

Options de monture	pts-
Siège d'autorité	50

Prophète de Lugar : Règle universelle.

La figurine gagne **Ægide (4+)** et perd Armure infernale. L'élément de figurine gagne **Attaque enflammée** et **Attaque magique**. Lorsque cette figurine est à pied, elle gagne **Mouvement spectral**, sa valeur de Mouvement simple **pass** à 4" et sa valeur de Marche forcée **pass** à 12". Cette figurine gagne accès aux options suivantes.

Options de monture	pts-	Options additionnelles	pts-
Char à kadim	65	Un seul choix :	
		Arme lourde	5
		Paire d'armes	5

Prophète de Nezibkesh : Règle universelle.

La figurine gagne **Flammes de l'industrie (1)**, ainsi que la règle **Ingénieur (3+)** qui peut être utilisée sur une unique figurine alliée d'Équipe d'artilleurs, d'Artillerie infernale ou de Mécanique infernale se trouvant à 6" ou moins. Cette figurine gagne accès aux options suivantes.

Options de monture	pts-	Options additionnelles	pts-
Bastion infernal	260	Un seul choix :	
		Hache-mousquet (2+)	5
		Tromblon (5+)	5

Prophète de Shamut : Règle universelle.

Cette figurine gagne accès aux options suivantes.

Options additionnelles	pts-	Options additionnelles	pts-
Doit prendre (un seul choix) :		Un seul choix :	
Rituel taurukh	gratuit	Arme infernale	5
Taureau de Shamut (Monture) (IdD)	140	Arme lourde	5
Taureau-goliath de Shamut (Monture) (IdD)		Paire d'armes	5
(Maître magicien uniquement)	430		



Vizir

120 pts

Figurine seule

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



Une monture avec la mention (IdD) compte dans la catégorie « Instruments de Destruction ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Marque de la Fournaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	5	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Vizir	3	6	4	1	3
Options			pts-	Options de monture	
Rituel taurukh (à pied uniquement)			45	Siège d'autorité	
Grande bannière			50	Taureau de Shamut (IdD)	
Objets spéciaux			jusqu'à 150	Bastion infernal*	
Bouclier			5	*Ne peut pas être pris par une figurine avec Grande bannière	
Un seul choix :					
Pistolet (3+)			5		
Tromblon (5+)			5		
Un seul choix :					
Lance			gratuit		
Paire d'armes			gratuit		
Arme lourde			10		
Hache-mousquet (2+)			10		
Arme infernale			20		



Commissaire taurukh

250 pts

Figurine seule

Taille **Grande**
Type **Bête**
Socle **50×75 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	12"	9	Marque de la Fournaise, Peur, Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	6	5	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Comm. taurukh	4	6	5	2	4
Options			pts-	Options	
Grande bannière			50	Un seul choix :	
Objets spéciaux			jusqu'à 150	Paire d'armes	
Bouclier			30	Arme lourde	
				Arme infernale	



Conjrateur vassal

105 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Apprenti magicien, Insignifiant, Non marqué , Pas un meneur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Conjrateur vassal	1	3	3	0	3

Règles de figurine

Non marqué : Règle universelle.

La figurine ne peut prendre aucun objet spécial de ce Livre d'armée et ne peut pas lancer *Damnation de Nezibkesh* (Sort héréditaire). Il ne peut pas rejoindre d'unité dont plus de la moitié des figurines a **Marque de la Fournaise**, ni d'unité d'Esclaves enchaînés.

Options magiques

Adepte magicien

pts

95



Pyromancie



Sorcellerie

Options

Objets spéciaux
Armure légère

pts

jusqu'à 75

5

Options de monture

Monture de vassal (Adepte magicien uniquement) 15

pts

15



Érudit lamassu

290 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Grande
Type Cavalerie
Socle 50×50 mm

0-2 figs./armée avec Vol.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol 6"	12"	9	Énigme du lamassu, Exclusif, Marque de la Fournaise, Pas un meneur, Vol (6", 12")		
	Vol 6"	12"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	0	Fortitude (5+), Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple	2	4	4	1	2	Arme infernale
Lamassu	2	4	5	2	4	Attaque magique, Harnaché

Options

Un unique Artéfact

pts

sans limite

Règles de figurine

Énigme du lamassu : Règle universelle.

La figurine est un **Adepte magicien** qui sélectionne deux sorts parmi *Commandement de fer* (Alchimie), *Souffle de corruption* (Occultisme), *Épées flamboyantes* (Pyromancie), *Charme trompeur* (Sorcellerie) et *Damnation de Nezibkesh* (Sort héréditaire). Cette règle est une dérogation à la règle habituelle de Sélection des sorts pour un **Adepte magicien**.

Au début de l'étape 7 de la Séquence pré-partie (avant la Sélection des sorts), l'adversaire **doit** choisir entre Pouvoir et Sagesse :

- s'il choisit Pouvoir, la figurine gagne **Canalisation (1)** jusqu'à la fin de la partie ;
- s'il choisit Sagesse, la figurine connaît un sort supplémentaire qu'elle doit sélectionner immédiatement dans la liste ci-dessus.

Montures de personnage



Siège d'autorité

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **40×40 mm**
0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	P	Gouverneur , Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P+1	Ne peut être piétiné	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Siège d'autorité	4	3	3	0	3	Harnaché

— Règles de figurine —

Gouverneur : Règle universelle.

Au début de leur Marche forcée, les unités alliées dont plus de la moitié des figurines est munie de Flasques d'huile à 12" ou moins d'au moins une figurine avec Gouverneur gagnent +2" en valeur de Marche forcée.

De plus, la figurine peut rejoindre les unités de Conscrits vassaux. Ceci remplace la restriction de la règle **Insignifiant**.



Monture de vassal

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	P	Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Monture de vassal	2	3	3	1	3	Harnaché



Char à kadim

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

Cette figurine compte également dans la limite maximum de Chars à kadim de la catégorie « Spécial ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	P	Course rapide, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	5	P+2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Créature kadim	3	3	5	2	3	Étreinte volcanique (1), Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)



Taureau de Shamut

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

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

0–2 figs./armée avec Vol.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 7"	14"	P	Exclusif, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol 6"	12"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Taureau de Shamut	4	4	5	2	3 Attaque divine, Attaque enflammée, Harnaché, Touches d'impact (1D3)



Taureau-goliath de Shamut

Taille **Gigantesque**
Type **Bête**
Socle **60×100 mm**
0–1 monture/armée

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

0–2 figs./armée avec Vol.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 7"	14"	P	Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol 6"	12"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	5	6	2	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Taureau-goliath de Shamut	5	5	6	3	3 Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque divine, Attaque enflammée), Attaque divine, Attaque enflammée, Harnaché, Touches d'impact (1D3)



Bastion infernal

Taille **Gigantesque**
Type **Assemblage**
Socle **60×100 mm**
0-1 monture/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». Cette monture compte également dans le nombre maximal de Bastions infernaux de la catégorie « Spécial ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	P	Exclusif (Figurines ordinaires avec Marque de la Fournaise), Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir , Rattaché	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	8	1	5	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Servants (6)	1	4	3	0	2
Bélier		4	5	2	Attaque écrasante, Harnaché, Touches d'impact (1D3+1)

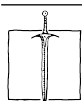
— Règles de figurine —

Plateforme de tir : Règle universelle.

La figurine ne peut utiliser son **Attaque écrasante** que contre les unités ennemies engagées contre son front. Toutes les figurines dans la même unité que la figurine sont considérées comme bénéficiant d'un Couvert léger. De plus, elles peuvent tracer des Lignes de vue à partir de n'importe quel point du front du Bastion infernal comme si elles étaient de taille Gigantesque lorsqu'elles tirent ou lancent des sorts. Dans ce cas, tant que l'unité compte au moins un Rang complet :

- jusqu'à 20 figurines de l'unité peuvent tirer. Ces figurines peuvent tirer quelle que soit leur position dans l'unité.
- Mesurez leur portée depuis le Bastion infernal.

Base (min. 25%)



Guerriers infernaux

260 pts + 9 pts/fig. suppl.

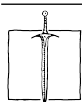
20-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

0-60 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, Pistolet et/ou Tromblon par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture, Marque de la Fournaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Guerrier infernal	1	4	3	0	2
Options		pts-		Options d'État-major	
Arme lourde		2/fig.		Champion	
Bouclier		1/fig.		Musicien	
Tromblon (5+)		5/fig.		Porte-étendard	
				Enchantement d'étendard	
				sans limite	



Cerbères de la Citadelle

255 pts + 15 pts/fig. suppl.

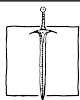
15-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

0-60 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, Pistolet et/ou Tromblon par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Capture, Marque de la Fournaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Armure infernale, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cerbère de la Citadelle	1	4	4	1	2
Options		pts-		Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :				Champion	
Pistolet (4+)		gratuit		Musicien	
Pistolet (4+) et Lance		2/fig.		Porte-étendard	
Hache-mousquet (3+)		(0-25		Enchantement d'étendard	
rines/unité)		9/fig.		sans limite	



Conscrits vassaux

120 pts + 4 pts/fig. suppl.

20-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	4"	8"	7	Capture, Insignifiant			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	3	0	Armure légère		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Conscrit vassal	1	3	3	0	3	Flasques d'huile	
Options				pts -	Options d'État-major		pts -
Arc (4+)				4/fig.	Champion		10
Doit prendre (un seul choix) :					Musicien		10
Paire d'armes				gratuit	Porte-étendard		10
Bouclier				1/fig.	Enchantement d'étendard		sans limite
Lance et Bouclier				1/fig.			



Esclaves enchaînés

100 pts + 4 pts/fig. suppl.

20-40 figs.

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	12"	4	Chaîne de chair, Insignifiant, Instable	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Esclaves enchaînés	1	2	3	0	1
Règles de figurine			Options		
Chaîne de chair : Règle universelle.			Doit prendre (un seul choix) :		
L'unité de la figurine ne peut jamais modifier volontairement son nombre de colonnes. Après avoir effectué une Marche forcée, l'unité subit 1D6 touches qui blessent automatiquement sans sauvegarde d'aucune sorte possible.			Bouclier gratuit		
			Paire d'armes gratuit		
			Options d'État-major		
			Musicien 10		

Spécial (pas de limite)



Avatars kadims

265 pts + 85 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée
0-12 figs./armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	6	Course rapide, Insignifiant, Mouvement spectral, Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	4	2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Avatar kadim	3	3	5	2	3 Étreinte volcanique (1)
Options d'État-major					
Champion					pts- 10



Char à kadim

220 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	9	Course rapide, Marque de la Fournaise, Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Champion de Lugar (2)	2	4	4	1	3	Attaque enflammée, Attaque magique
Créature kadim	3	3	5	2	3	Étreinte volcanique (1), Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)
Options						
Les Champions de Lugar doivent choisir (un seul choix) :						
Paire d'armes				gratuit		
Arme lourde				20		



Immortels

280 pts + 23 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	3"	9"	9	Capture, Garde du corps, Marque de la Fournaise, Peur			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	5	4	0	Ægide (5+, contre les Attaques spéciales), Parade, Armure infernale, Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Immortel	1	5	4	1	2	Ardeur guerrière	
Options			pts-		Options d'État-major		pts-
Doit prendre (un seul choix) :					Champion		10
Lance			gratuit		Musicien		10
Arme infernale			1/fig.		Porte-étendard		10
Arme lourde			1/fig.		Enchantement d'étendard		sans limite



Disciples de Lugar

340 pts + 17 pts/fig. suppl.

15-30 figs.

0-2 unités/armée



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	12"	9	Capture, Marque de la Fournaise, Mouvement spectral, Théocratie juridique		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	0	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Disciple de Lugar	2	4	4	1	3	Attaque enflammée, Attaque magique
Règles de figurine			Options			pts -
Théocratie juridique : Règle universelle. L'unité du porteur et les unités ennemies en contact avec son unité gagnent Résistance à la magie (2) . Cela s'applique également aux sorts alliés. Cette valeur de Résistance à la magie ne peut pas être augmentée.			Doit prendre (un seul choix) :			
			Paire d'armes			gratuit
			Arme lourde			2/fig.
			Options d'État-major			pts -
			Champion			10
			Musicien			10
			Porte-étendard			10
			Enchantement d'étendard			sans limite



Exécuteurs taurukhs

195 pts + 24 pts/fig. suppl.

5-12 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 25×50 mm

0-60 figurines ordinaires avec Hache-mousquet, Pistolet et/ou Tromblon par armée.

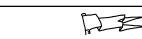
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	7"	14"	9	Capture, Marque de la Fournaise, Une tête au dessus			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	5	0	Ne peut être piétiné, Armure infernale		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Exécuteur taurukh	2	4	4	1	2	Touches d'impact (1)	
Options				pts-	Options d'État-major		pts-
Bouclier				3/fig.	Champion		10
Tromblon (5+) (0-1 unité/armée)				5/fig.	Musicien		10
Doit prendre (un seul choix) :					Porte-étendard		10
Paire d'armes				gratuit	Enchantement d'étendard		sans limite
Arme lourde				2/fig.			
Arme infernale				4/fig.			



Taurukhs sanctifiés

305 pts + 100 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-3 unités/armée
0-12 figs./armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	12"	9	Capture, Garde du corps (Commissaire taurukh), Marque de la Fournaise, Peur, Une tête au dessus		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	5	5	0	Armure infernale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Taurukh sanctifié	3	5	5	2	3	Touches d'impact (1)
Options				pts -	Options d'État-major	
Bouclier				10/fig.	Champion	
Doit prendre (un seul choix) :					Musicien	
Arme lourde				gratuit	Porte-étendard	
Paire d'armes				1/fig.	Enchantement d'étendard	
Arme infernale				8/fig.	sans limite	



Cavalierie vassale

180 pts + 9 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	7	Avant-garde (6"), Insignifiant, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	1	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier vassal	1	4	3	0	3	Flasques d'huile, Arc (4+), Lance de cavalerie
Monture de vassal	2	3	3	1	3	Harnaché
Options d'État-major						
Champion				pts- 10	Options d'État-major	pts- 10
Musicien				10	Enchantement d'étendard	sans limite



Baliste vassale

100 pts

Figurine seule

0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	4"	7	Flammes de l'industrie (1), Insignifiant, Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Inflammable, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Servants	3	3	3	0	3	Flasques d'huile, Mouvement ou tir, Baliste vassale (4+)

Règles de figurine

Baliste vassale : Arme d'artillerie.

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



Équipe d'artilleurs

150 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	3"	9"	9	Exclusif (Figurines ordinaires avec Marque de la Fournaise), Marque de la Fournaise, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Rattaché		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	4	0	Armure infernale, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipe d'artilleurs			4	1	2	Attaque de broyage (3)

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Batterie de roquettes (4+) et FdI (2)

Mortier titan (4+) et FdI (2)

Lance naphta et FdI (1)

gratuit

gratuit

10



Artillerie infernale

155 pts

Figurine seule

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	3"	9	Calibre supérieur , Machine de guerre, Marque de la Fournaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	1	4	0	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Servants	3	4	3	0	2

Règles de figurine

Calibre supérieur : Règle universelle.

Les portées minimales et maximales de l'Arme d'artillerie de la figurine sont doublées. Les unités ennemies touchées par l'arme subissent un malus de -1" en valeur de Mouvement simple et -2" en valeur de Marche forcée (jusqu'à un minimum respectivement de 3" et 6") jusqu'au début du prochain Tour de joueur allié.

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Lance naphta et FdI (1)	gratuit
Mortier titan (4+) et FdI (2)	120
Batterie de roquettes (4+) et FdI (2)	135



Bastion infernal

320 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Assemblage
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3"	9"	9	Exclusif (Figurines ordinaires avec Marque de la Fournaise), Guide (Mur), Marque de la Fournaise, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Plateforme de tir , Rattaché	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	8	1	5	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Servants (6)	1	4	3	0	2
Bélier		4	5	2	

Règles de figurine

Plateforme de tir : Règle universelle.

La figurine ne peut utiliser son **Attaque écrasante** que contre les unités ennemies engagées contre son front. Toutes les figurines dans la même unité que la figurine sont considérées comme bénéficiant d'un Couvert léger. De plus, elles peuvent tracer des Lignes de vue à partir de n'importe quel point du front du Bastion infernal comme si elles étaient de taille Gigantesque lorsqu'elles tirent ou lancent des sorts. Dans ce cas, tant que l'unité compte au moins un Rang complet :

- jusqu'à 20 figurines de l'unité peuvent tirer. Ces figurines peuvent tirer quelle que soit leur position dans l'unité.
- Mesurez leur portée depuis le Bastion infernal.

Instruments de Destruction (max. 25%)



Mécanique infernale

400 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille Gigantesque

Type Assemblage

Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	10"	9	À toute vapeur, Brèche dans la chaudière, Indémoralisable, Marque de la Fournaise, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	3	7	4	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Servants	3	4	3	0	2
Châssis			6	3	2

Attaque de broyage (1D3), Harnaché, Touches d'impact (1D6+1)

Règles de figurine

À toute vapeur : Règle universelle.

La figurine ne peut effectuer qu'une unique Roue ou Pivot pendant une Marche forcée. Si la figurine est en charge, elle **doit** poursuivre ou effectuer une Charge irrésistible si possible. Si la figurine n'est pas en charge, elle réussit automatiquement son Test de réfrènement de poursuite; ses Distances de poursuite et de Charge irrésistible durant la Phase de mêlée sont **toujours** de 0".

Options

Le Châssis **doit** choisir (un seul choix) :

Mortier titan (4+) et FdI (2)	gratuit
Lance naphta et FdI (2)	25
Batterie de roquettes (4+) et FdI (2)	30
Brise-roc	50

Règles de figurine optionnelles

Brise-roc : Règle universelle.

Augmentez de 2D3 le nombre d'Attaques de broyage du Châssis.



Titan kadim

450 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 100×150 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	7"	7	Insignifiant, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	4	6	2	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Titan kadim	6	4	6	3	3

Options

Doit prendre (un seul choix) :

Volcan vivant (0-2 unités/armée)	gratuit
Séisme vivant (0-1 unités/armée)	70

Règles de figurine optionnelles

Séisme vivant : Règle universelle.

La figurine gagne **Course rapide**, **Étreinte volcanique (1D3+1)** et sa valeur de Marche forcée **passse** à 14".

Volcan vivant : Règle universelle.

La figurine gagne **Brèche dans la chaudière**, **Étreinte volcanique (1)** et l'accès aux options suivantes :

Options additionnelles

Doit prendre (un seul choix) :

Lance naphta et FdI (2) (0-1 figurine/armée)	gratuit
Mortier titan (4+) et FdI (2) (0-1 figurine/armée)	25
Batterie de roquettes (4+) et FdI (2) (0-1 figurine/armée)	45



Géant citoyen

330 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Géant voit, géant fait		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Géant citoyen	5	3	5	2	3	Rage
Règles de figurine				Options		
Géant voit, géant fait : Règle universelle.				Grand frère		
La figurine gagne Marque de la Fournaise et une Armure infernale.				Doit prendre (un seul choix) :		
				Pavois imposant		
				Massue géante		
				Fouet infernal		

Règles de figurine optionnelles

Fouet infernal : Arme de corps à corps.

La figurine gagne +2 en Agilité. Au début de chaque Phase de mêlée, vous pouvez choisir une unique unité alliée à 6" ou moins du porteur (y compris le porteur lui-même). Les Attaques de corps à corps de l'unité choisie gagnent **Attaque enflammée** et **Attaque magique** jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.

Grand frère : Règle universelle.

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

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.

Pavois imposant : Protection individuelle.

La figurine gagne un Couvert léger contre les attaques des figurines localisées dans son arc avant, et **Parade**.

Feuille de référence

Personnages

Despote	MS	3"	MF	9"	Dis	10							Clefs de la citadelle, Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0					Armure infernale
Despote	Att	4	Off	7	Fo	4	PA	1	Agi	4			Haine, Maître d'armes, Arme infernale, Arme lourde, Hache-mousquet (2+), Lance, Paire d'armes
Prophète	MS	3"	MF	9"	Dis	9							Apprenti magicien, Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0					Armure infernale
Prophète	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2			
Vizir	MS	3"	MF	9"	Dis	9							Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0					Armure infernale
Vizir	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	3			
Comm. taurukh	MS	7"	MF	12"	Dis	9							Marque de la Fournaise, Peur, Une tête au dessus
Grande, Bête	PV	4	Déf	6	Rés	5	Arm	0					Armure infernale
Comm. taurukh	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4			Touches d'impact (1)
Conjurateur vassal	MS	4"	MF	8"	Dis	7							Apprenti magicien, Insignifiant, Non marqué, Pas un meneur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0					
Conjurateur vassal	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3			
Érudit lamassu	MS	6"	MF	12"	Dis	9							Énigme du lamassu, Exclusif, Marque de la Fournaise, Pas un meneur, Vol (6", 12")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	0					Fortitude (5+), Armure infernale
Disciple	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2			Arme infernale
Lamassu	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4			Attaque magique, Harnaché

Montures de personnage

Siège d'autorité	MS	4"	MF	8"	Dis	P							Gouverneur, Une tête au dessus
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+1					Ne peut être piétiné
Siège d'autorité	Att	4	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3			Harnaché
Monture de vassal	MS	8"	MF	16"	Dis	P							Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1					
Monture de vassal	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3			Harnaché
Char à kadim	MS	7"	MF	7"	Dis	P							Course rapide, Peur
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2					Ægide (3+, contre Attaque enflammée)
Créature kadim	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3			Étreinte volcanique (1), Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi				Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)
Taureau de Shamut	MS	7"	MF	14"	Dis	P							Exclusif, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P					Ægide (5+)
Taureau de Shamut	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	3			Attaque divine, Attaque enflammée, Harnaché, Touches d'impact (1D3)
Taureau-goliath de Shamut	MS	7"	MF	14"	Dis	P							Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	2					Ægide (5+)
Taureau-goliath de Shamut	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3			Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque divine, Attaque enflammée), Attaque divine, Attaque enflammée, Harnaché, Touches d'impact (1D3)
Bastion infernal	MS	3"	MF	9"	Dis	P							Exclusif (Figurines ordinaires avec Marque de la Fournaise), Guide (Mur), Plateforme de guerre, Plateforme de tir, Rattaché
Gigantesque, Assemblage	PV	8	Déf	1	Rés	5	Arm	4					
Servants (6)	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2			
Bélier	Att	-	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	-			Attaque écrasante, Harnaché, Touches d'impact (1D3+1)

Base

Guerriers infernaux	MS	3"	MF	9"	Dis	9							Capture, Marque de la Fournaise
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0					Armure infernale
Guerrier infernal	Att	1	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2			

Spécial

RFA SH OS OA FR

Instruments de Destruction

Mécanique infernale	MS	6"	MF	10"	Dis	9					À toute vapeur, Brèche dans la chaudière, Indémoralisable, Marque de la Fournaise, Sans peur	
Gigantesque, blage	Assem-	PV	7	Déf	3	Rés	7	Arm	4			
Servants	Att	3	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	2		
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	6	PA	3	Agi	2	Attaque de broyage (1D3), Harnaché, Touches d'impact (1D6+1)	
Titan kadim	MS	7"	MF	7"	Dis	7					Insignifiant, Sans peur, Surnaturel	
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	4	Rés	6	Arm	2				Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Titan kadim	Att	6	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	3		
Géant citoyen	MS	7"	MF	14"	Dis	8					Géant voit, géant fait	
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1				
Géant citoyen	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Rage	

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Tromblon	-	12"	5	3	1	Tir en marche forcée Tir précis Tir rapide Pas de -1 pour « Tenir la position et tirer »
Hache-mousquet	-	18"	4	2	1	Tir sur un rang supplémentaire
Ceil du taureau	-	18"	5	10	1	Touche automatiquement
Lance naphta (Équipe d'artilleurs/ Mécanique infernale)	Lance flamme	12"	4 {5}	1 {2}	1	Attaque enflammée {Blessures multiples (1D3)}
Lance naphta (Artillerie infernale)	Lance flamme	24"	4 {5}	1 {2}	1	Attaque enflammée {Blessures multiples (1D3)} Mouvement ou tir Tir précis
Batterie de roquettes (Équipe d'artilleurs/ Mécanique infernale)	-	18"	6	3	4	Blessures multiples (1D3) Tir rapide Fait un Incident de tir sur deux '1'
Batterie de roquettes (Artillerie infernale)	-	36"	6	3	4	Blessures multiples (1D3) Mouvement ou tir Tir précis Fait un Incident de tir sur deux '1'
Mortier titan (Équipe d'artilleurs/ Mécanique infernale)	Catapulte (4×4)	6-18"	4 [8]	1 [5]	1	[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)] Tir rapide
Mortier titan (Artillerie infernale)	Catapulte (4×4)	6-36"	4 [8]	1 [5]	1	[Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)] Mouvement ou tir Tir précis
Baliste vassale	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)]

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Hache-mousquet	2+	Despote, Prophète, Vizir
	3+	Cerbère de la Citadelle
Pistolet	3+	Vizir
	4+	Cerbère de la Citadelle
Arc	4+	Conscrit vassal, Cavalier vassal
Armes d'artillerie	4+	Baliste vassale, Équipe d'artilleurs, Artillerie infernale, Mécanique infernale
Tromblon	5+	Despote, Prophète, Vizir, Guerrier infernal, Exécuteur taurukh