

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Marée de Vermine

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2022 bêta 2 VF 3 – 22 décembre 2022

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	7
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	11
Sort héréditaire	4	Base	13
Objets spéciaux	5	Spécial	15
Organisation de l'armée	6	Flingueurs des tunnels	18
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 **TEX**.

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 (marqueurs « Tunnel »)**.

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, gagnent une instance de la règle **Ralliement au drapeau** dont la portée est **toujours** de 8". Les Tests de discipline des unités à portée d'au moins une instance alliée de **Ralliement au drapeau** gagnée grâce à cette règle sont soumis à la règle **Jet minimisé**.

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 Points de vie perdus par les figurines avec cette règle 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 fâcheux (X) – 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 2, après que toutes les attaques de tir simultanées ont été résolues. En cas de tir en *Surcharge*, l'unité de la figurine subit 2 touches qui blessent automatiquement avec Pénétration d'armure 2, 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 36", 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 de figurine perd **Tir rapide**, le cas échéant (et ne peut pas gagner cette règle par d'autres moyens).

Lames de contagion – Arme de corps à corps

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

Sulf-rateuse – Arme de tir

0–6 figs./armée.

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

Lance-grenade – Arme d'artillerie

0–4 figs./armée.

Catapulte (3×2). Portée 18", **Attaque toxique**, **Contretemps fâcheux (Incident de tir)**, **Essai par ratonnement**.

Lance haut-feu – Arme d'artillerie

0–6 figs./armée.

Lance flamme. Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 0, **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 Éveil de la Marée <5+> {7+}	<12"> {18"}	Marqueur	Immédiat	La Portée de ce sort peut être mesurée depuis le Lanceur ou depuis n'importe quel marqueur « Tunnel » allié sur le champ de bataille. Invoque une Nuée de rats (voir profil ci-dessous) sur le point ciblé.

Nuée de rats					Taille Standard Type Bête Socle 40×40 mm
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	12"	12"	4	Impitoyable, Insignifiant, Marée sans fin , Tirailleur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	0	1	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Nuée de rats		0	2	1	3
— Règles de figurine —					

Marée sans fin : Règle universelle.

La figurine ne peut déclarer aucune charge et les autres unités ne peuvent déclarer aucune charge contre la figurine. La figurine et les autres unités s'ignorent en ce qui concerne la Règle du pouce d'écart (notez que cela inclut l'Emboscade et que cela signifie que la figurine peut être placée en contact avec d'autres unités lorsqu'elle est invoquée).

Lorsque la figurine touche une autre unité, la figurine est immédiatement retirée comme perte et cette unité subit immédiatement 3D6 touches avec Force 2 et Pénétration d'armure 1. Si plusieurs unités sont touchées simultanément, le joueur actif choisit quelle unité subit les touches. Si la figurine a été retirée parce qu'une autre unité est entrée en contact avec elle, cette unité subit 1D6 touches supplémentaires. Lorsque la figurine est retirée comme perte, elle ne provoque pas de Test de panique.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Secrets de la lame de Ruine 160 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 60 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.

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.

Balles en rodentium 15 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**.

Enchantements d'armure

Consécration pestilentielle 50 pts

Figurine à pied uniquement.

Enchantement : Armure légère.

Le porteur gagne +1 Point de vie et **Fortitude (5+)**. Les jets pour toucher réussis d'Attaque de corps à corps 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 40 pts

L'unité du porteur peut commencer la partie en Réserve souterraine.

Artéfacts

Couronne d'arrogance

70 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

50 pts

Contremaître de la Maison Stygia et Sénateur vermineux uniquement.

Au début de chaque Phase de tir alliée, le porteur peut faire exploser un unique marqueur « Tunnel » allié à 24" ou moins. Dans ce cas, toutes les unités à 6" ou moins du marqueur « Tunnel » subissent 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 1. Retirez ensuite le marqueur « Tunnel ».

Orbe d'Atéus

50 pts

Technocrate de la Maison Rakatchitt et Sénateur vermineux uniquement.

Une fois par Phase de tir, le porteur peut décider de défausser 1 marqueur « Voile » de sa réserve et choisir une unité alliée à 6" ou moins. Les armes avec **Essai par ratonnement** gagnent +6" de Portée et **Attaque magique**, cependant le nombre de touches de chaque **Contretemps fâcheux** est augmenté de 1. Ces effets durent jusqu'à la fin de la phase.

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

35 pts

Le porteur peut lancer *Éveil de la Marée* (Sort héréditaire) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

Bure de l'apostat

30 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).

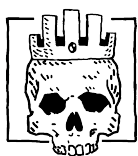
Lyre de Tarina

15 pts

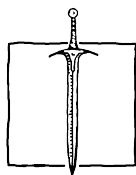
Maître de la chair de la Maison Fetthis et Sénateur vermineux uniquement.

Les **Attaques de piétinement** des figurines ennemies à 8" ou moins du porteur subissent -2 pour blesser.

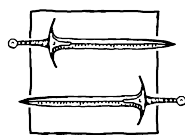
Organisation de l'armée



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

445 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	4	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dictateur de la Ruine	4	4	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 gratuit

Pontifex Maximus 20

Le Sénat, c'est moi 30

Doit choisir un Dieu tutélaire (un seul choix) :

Avatar d'Udius gratuit

Avatar d'Acratos 20

Avatar de Favana 25

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

125 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		
Si la figurine a Présence impérieuse , la portée de cette règle pass e à 18" lorsqu'elle est mesurée vers une unité avec 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			Grande bannière de l'Aigle : Règle universelle.		
Objets spéciaux			La figurine gagne Bannière de l'Aigle et Porte-étendard avec les exceptions suivantes :		
Bouclier			jusqu'à 200		
Pistolet (3+)			5		
Un seul choix :			• La figurine n'a pas besoin de se trouver à portée de la Présence impérieuse d'une figurine alliée.		
Lance			5		
Hallebarde			10		
Paire d'armes			10		
Options de monture			• 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.		
Brute pratorienne			70		
Tribune triomphale (PeJ)			310		



Expert de Grande Maison

80 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

Doit prendre (un seul choix) :

Maître de la chair de la Maison Fetthis* gratuit

Contremaître de la Maison Stygia* 20

Alchimiste de la Maison Skortchit* 30

Technocrate de la Maison Rakatchitt* [FdT] 30

*Chaque option est 0–2 figs./armée.

Objets spéciaux jusqu'à 75

Doit prendre (un seul choix) :

Pistolet (3+) gratuit

Jezail (3+)[†] 10

Sulf-rateuse (3+)[†] 20

Lance-grenade (3+)[‡] 30

Lance haut-feu[‡] 40

[†]Technocrate de la Maison Rakatchitt uniquement

[‡]Alchimiste de la Maison Skortchit uniquement

Options de monture

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

Règles de figurine optionnelles

Alchimiste de la Maison Skortchit : Règle universelle.

Les figurines ordinaires de taille Standard de l'unité de la figurine gagnent **Réflexes foudroyants**.

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.

Les jets de Portée de charge des unités composées uniquement de Bête de l'arène, Brutes de la Maison Fetthis, Rats géants ou de figurines sur Brute pratorienne ou Tribune triomphale à 12" ou moins bénéficient de la règle **Jet maximisé**.

Technocrate de la Maison Rakatchitt : Règle universelle.

La figurine gagne **Ingénieur** (3+) qui peut être utilisé sur les Armes de tir et d'artillerie des Équipes d'armes expérimentales : dans ce cas, les armes de toutes les figurines de l'unité sont affectées.



Taille	Standard
Type	Infanterie
Socle	20×20 mm



Assassin crépusculaire

125 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	Attaque divine, Blessures multiples (2, contre Personnage), Armes de jet (2+), Paire d'armes

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.



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 me- neur, Sic Semper Tyrannis	
Défensif		PV	Déf	Rés	Arm		
		2	5	3	0 Perturbant		
Offensif		Att	Off	Fo	PA	Agi	
Assassin laire	crépuscu- laire	2	5	4	3	8	Attaque divine, Blessures multiples (2, contre Person- nage), Armes de jet (2+), Paire d'armes

- 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**
Socle **60×100 mm**
0-2 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	P	Canalisation (1), Plateforme de guerre, Rattaché		
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) **45**

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 gagnent **Attaque empoisonnée**. Les Attaques de corps à corps qui avaient déjà **Attaque empoisonnée** du fait d'une autre source blesseront automatiquement sur un jet naturel pour toucher réussi de 5+ au lieu de 6+.

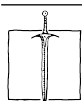
Glas des murmures : Règle universelle.

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 et les Assemblages ne sont pas affectés.

Base (min. 25%)



Vélites vermineux

130 pts + 5 pts/fig. suppl.

15-30 figs.

0-3 unités/armée

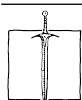


Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

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)	1/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.

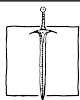
25-60 figs.



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	
Vétérans 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 blesser ratés de ses Attaques de corps à corps ayant obtenu un '1' naturel.

Options

Pratoriens sanguiniens [Sp]

(0-1 unité/armée)

gratuit

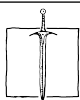
Options d'État-major

	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

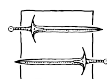
	pts
Musicien	10

Règles de figurine optionnelles

Outils d'excavation : Règle universelle.

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

Spécial (pas de limite)



Rats-batteurs furtifs

130 pts + 9 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.

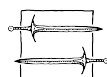
Options

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



Disciples de la Peste

225 pts + 10 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 **Indémoralisable** 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 et de Poursuite 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

90 pts + 5 pts/fig. suppl.

10-30 figs.

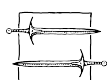
0-4 unités/armée

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, La vie ne vaut rien		
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)



Brutes de la Maison Fetthis

255 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

Champion

pts-

10



Brutes gladiateurs

250 pts + 65 pts/fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée
0-24 figs./armée*

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 50x50 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
Hallebarde					Champion	10
Paire d'armes					Musicien	10
Jezail (4+) et Bouclier [FdT]				gratuit	Porte-étendard avec Bannière de l'Aigle	25
Lance-grenade (4+) [FdT]				10/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Sulf-rateuse (4+) [FdT]				15/fig.		
Lance haut-feu [FdT]				20/fig.		
et Bouclier				5/fig.		



Équipe de forage

80 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40x40 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%)



Grenadiers Ignifier

115 pts + 12 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, La vie ne vaut rien, 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
Sulf-rateuse (4+)	15/fig.
Lance-grenade (4+)	20/fig.
Lance haut-feu	25/fig.



Machine à foudre

250 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)**, **Essai par ratonnement**, **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) 20

— Règles de figurine optionnelles —

Machinerie de la Maison Skortchit : Arme d'artillerie.

Catapulte (5×5). Portée 12-48", Tir 1, Fo 4, PA 0, **Attaque enflammée**, **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 (Jet pour toucher)**, **Essai par ratonnement**.

Du pain et des jeux (max. 25%)



Brise-terre de la Maison Stygia

290 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 ajoute un marqueur « Tunnel » à l'armée. De plus, 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**.



Chars roquettes

115 pts + 95 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

Nuée de rats	MS	12"	MF	12"	Dis	4											Impitoyable, Insignifiant, Marée sans fin, Tirailleur
Standard, Bête	PV	3	Déf	0	Rés	1	Arm	0									Cible difficile (1)
Nuée de rats	Att	-	Off	0	Fo	2	PA	1	Agi	3							



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	4	Rés	5	Arm	2									Ægide (5+)
Dictateur de la Ruine	Att	4	Off	4	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+)
Légat sanguinien	MS	5"	MF	10"	Dis	6											Impitoyable
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0									Armure lourde
Légat 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
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

Spécial

Flingueurs des tunnels

Du pain et des jeux

RSA RFA SH OS OA FR

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

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Jezail	-	36"	5	3	1	Contretemps fâcheux (Jet pour toucher) Encombrant Essai par ratonnement Tir précis
Sulf-rateuse	-	18"	4	2	1D6+1	Contretemps fâcheux (Jet pour déterminer le nombre de tirs),Essai par ratonnement
Lance-grenade	Catapulte (3×2)	24"	3	10	1	Attaque toxique Contretemps fâcheux (Incident de tir) Essai par ratonnement
Lance haut-feu	Lance flamme	18"	3	0	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	-	24"	5	2	1	Attaque de zone (3×3) Attaque magique Usage unique
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	2	1D6+1	Contretemps fâcheux (Jet pour déterminer le nombre de tirs) Essai par ratonnement Rechargez! 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 (Jet pour toucher) Essai par ratonnement
Machinerie de la Maison Skortchit	Catapulte (5×5)	12-48"	4	0	1	Attaque enflammée 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

2022 bêta 2 MAJ 2

- Ajout de Essai par ratonnement sur les armes expérimentales (supprimé accidentellement)