

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Nains Infernaux

Livre d'armée (Règles de base)

2<sup>e</sup> édition, version 2023 bêta 2 VF 2 – 5 mars 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
		Journal des modifications	25



Le 9<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 .

# 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 **passse** à 7", sa valeur de Marche forcée **passse** 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
<b>H Damnation de Nezibkesh</b>				
<b>&lt;6+&gt;</b> <b>{7+}</b>	<b>&lt;36''&gt;</b> <b>{18''}</b>	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 <b>{et un -1 cumulatif pour chaque marqueur « Combustible » sur la cible (si le nombre de marqueurs change, le malus aussi)}</b> , jusqu'à un maximum de -3.

## Objets spéciaux

### Enchantements d'arme

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

### Enchantements d'armure

<b>Protection flamboyante</b>	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 <b>Attaque enflammée</b> , répartie sur la Réserve de Points de vie de la figurine. Ceci est considéré comme une Attaque spéciale.	
<b>Entrave de kadim</b>	25 pts
Enchantement : Bouclier. Les armes du porteur perdent la règle <b>À deux mains</b> si elles l'avaient. Lorsqu'il utilise ce Bouclier, le porteur gagne <b>Ægide (+1, contre Attaque enflammée, max. 3+)</b> et <b>Parade</b> .	

## 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 **ExclusifVol**.

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

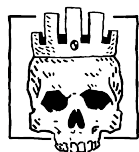
Figurines d'Infanterie uniquement.

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.

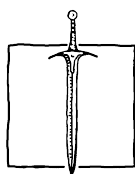
### Dés de Lugar 30 pts

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**.

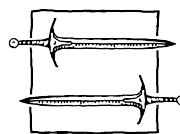
# Organisation de l'armée



**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	
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>10</b>	<b>Clefs de la citadelle</b> , Marque de la Fournaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Despote	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
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 magiciens			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 **passse** à 4" et sa valeur de Marche forcée **passse** 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	
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>	Marque de la Fournaise	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Vizir	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
Options			pts-	Options de monture	
					pts-
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	
	<b>7"</b>	<b>12"</b>	<b>9</b>	Marque de la Fournaise, Peur, Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armure infernale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Comm. taurukh	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
Options			pts-	Options	
					pts-
Grande bannière			50	Un seul choix :	
Objets spéciaux			jusqu'à 150	Paire d'armes	
Bouclier			30	Arme lourde	
				Arme infernale	





## Conjurateur 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, <b>Non marqué</b> , Pas un meneur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Conjurateur 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

pts

jusqu'à 75

Armure légère

5

### Options de monture

Monture de vassal (Adepte magicien uniquement) 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 Vol	6'' 6''	12'' 12''	9	Énigme du lamassu, Exclusif, Marque de la Fournaise, Pas un meneur, 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	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>P</b>	<b>Gouverneur</b> , Une tête au dessus	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P+1</b>	Ne peut être piétiné
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Siège d'autorité	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b> 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	
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>P</b>	<b>Avant-garde (6")</b> , Repli tactique, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monture de vassal	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b> 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	
	<b>7"</b>	<b>7"</b>	<b>P</b>	<b>Course rapide</b> , Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P+2</b>	<b>Ægide (3+, contre Attaque enflammée)</b>
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Créature kadim	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b> Étreinte volcanique (1), Harnaché
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>	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 <b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Exclusif, Peur, Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol <b>6"</b>	<b>12"</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	P	<b>5</b>	P	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Taureau de Shamut	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b> 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 <b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Sans peur, Surnaturel, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol <b>6"</b>	<b>12"</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Taureau-goliath de Shamut	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b> 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, <b>Plateforme de tir</b> , 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)

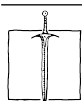
— Règles de figurine —

**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.

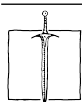
20-40 figs.



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					
Arme lourde			pts-	Options d'État-major	
Bouclier			2/fig.	Champion	10
Tromblon (5+)			1/fig.	Musicien	10
			5/fig.	Porte-étendard	10
				Enchantement d'étendard	sans limite



## Cerbères de la Citadelle

255 pts + 15 pts/fig. suppl.

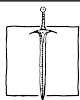
15-30 figs.



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					
Doit prendre (un seul choix) :			pts-	Options d'État-major	
Pistolet (4+)			gratuit	Champion	10
Pistolet (4+) et Lance			2/fig.	Musicien	10
Hache-mousquet (3+)			figu-	Porte-étendard	10
rines/unité)			9/fig.	Enchantement d'étendard	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	
Arc (4+)				4/fig.	Champion	
Doit prendre (un seul choix) :					Musicien	
Paire d'armes				gratuit	Porte-étendard	
Bouclier				1/fig.	Enchantement d'étendard	
Lance et Bouclier				1/fig.	sans limite	



## 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		pts-
<b>Chaîne de chair</b> : Règle universelle.			<b>Doit</b> prendre (un seul choix) :		
L'unité de la figurine ne peut <b>jamais</b> modifier volontairement son nombre de colonnes. De plus, immédiatement avant que la figurine ne fasse un mouvement de Marche forcée, elle <b>doit</b> effectuer un Test de Terrain Dangereux (1). Ce test n'est pas considéré comme étant causé par un élément de Décor.			Bouclier		gratuit
			Paire d'armes		gratuit
			Options d'État-major		pts-
			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	
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>6</b>	Course rapide, Insignifiant, Mouvement spectral, Peur, Sans peur, Surnaturel	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Avatar kadim	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b> 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	
	<b>7"</b>	<b>7"</b>	<b>9</b>	Course rapide, Marque de la Fournaise, Peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	Ægide (3+, contre Attaque enflammée), Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Champion de Lugar (2)	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b> Attaque enflammée, Attaque magique
Créature kadim	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b> Étreinte volcanique (1), Harnaché
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>	Inanimé, Touches d'impact (1D3+1)
Options					
Les Champions de Lugar <b>doivent</b> choisir (un seul choix) :					
Paire d'armes				gratuit	
Arme lourde				<b>20</b>	



## 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 <b>Résistance à la magie (2)</b> . Cela s'applique également aux sorts alliés. Cette valeur de <b>Résistance à la magie</b> 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.

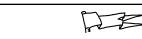
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	7"	14"	9	Capture, Marque de la Fournaise, Une tête au dessus			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	4	5	0	Ne peut être piétiné, Armure infernale		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Exécuteur taurukh	2	4	4	1	2	Touches d'impact (1)	
Options				pts -		Options d'État-major	pts -
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	



## Cavalerie 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	
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>7</b>	Avant-garde (6"), Insignifiant, Repli tactique, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cavaliier vassal	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b> Flasques d'huile, Arc (4+), Lance de cavalerie
Monture de vassal	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b> 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	
	<b>4"</b>	<b>4"</b>	<b>7</b>	Flammes de l'industrie (1), Insignifiant, Machine de guerre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Inflammable, Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Servants	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b> Flasques d'huile, Mouvement ou tir, <b>Baliste vassale</b> (4+)

Règles de figurine

**Baliste vassale** : Arme d'artillerie.

**Baliste** : 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	
	<b>3"</b>	<b>9"</b>	<b>9</b>	Exclusif (Figurines ordinaires avec Marque de la Fournaise), Marque de la Fournaise, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Rattaché	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Armure infernale, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipe d'artilleurs			<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b> 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	Mouvement ou tir, Tir précis

### 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

pts



## 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, <b>Plateforme de tir</b> , 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.

# 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
<b>Brise-roc</b>	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		
<b>Géant voit, géant fait</b> : Règle universelle.				<b>Grand frère</b>		
La figurine gagne <b>Marque de la Fournaise</b> et une Armure infernale.				<b>Doit</b> prendre (un seul choix) :		
				<b>Pavois imposant</b>		
				<b>Massue géante</b>		
				<b>Fouet infernal</b>		

Règles de figurine optionnelles				pts		
<b>Fouet infernal</b> : Arme de corps à corps.				25		
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 <b>Attaque enflammée</b> et <b>Attaque magique</b> jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.				gratuit		
<b>Grand frère</b> : Règle universelle.				15		
Les Points de vie de la figurine <b>passent</b> à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm. La figurine gagne <b>Maximisé (Attaques de piétinement)</b> .				free		
<b>Massue géante</b> : Arme de corps à corps.						
Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.						
<b>Pavois imposant</b> : Protection individuelle.						
La figurine gagne un Couvert léger contre les attaques des figurines localisées dans son arc avant, et <b>Parade</b> .						

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Despote</b>	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
<b>Prophète</b>	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			
<b>Vizir</b>	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			
<b>Comm. taurukh</b>	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)
<b>Conjurateur vassal</b>	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			
<b>Érudit lamassu</b>	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

<b>Siège d'autorité</b>	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
<b>Monture de vassal</b>	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
<b>Char à kadim</b>	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)
<b>Taureau de Shamut</b>	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)
<b>Taureau-goliath de Shamut</b>	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)
<b>Bastion infernal</b>	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

<b>Guerriers infernaux</b>	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



# Journal des modifications

## 2023 bêta 2

- Reformulations diverses utilisant les nouveaux termes Maximisé et Minimisé
- Chaîne de chair pour Esclaves enchaînés
- Souffle du Taureau d'airain ne peut pas être pris si Vol à la place d'Exclusif
- Disciples de Lugar retrait de la limite 0-50 figs/armée

## Changements de coût

- Objets spéciaux
  - Œil du taureau 40 ↗45
  - Masque des Âges 40 ↘35
  - Entrave de kadim 30 ↘25
  - Bannière de la seconde Marque 40 ↘30
  - Bannière de subjugation 35 ↘20
  - Tablette de Vezodinezh 65 ↗70
  - Icône d'Ashuruk 50 ↘30
  - Idole dorée de Shamut 55 ↘40
- Personnages
  - Despote 200 ↘180
  - Despote Taureau de Shamut 160 ↗180
  - Despote Taureau-goliath de Shamut 400 ↗420
  - Prophète 170 ↘165
  - Prophète Bouclier 10 ↗15
  - Prophète Siège d'autorité 55 ↘50
  - Prophète Bastion infernal 280 ↘260
  - Prophète Arme lourde 10 ↘5
  - Vizir Lance 5 ↘0
  - Vizir Siège d'autorité 60 ↘50
  - Commissaire taurukh 260 ↘250
  - Commissaire taurukh Bouclier 25 ↗30
  - Commissaire taurukh Paire d'armes 5 ↘0
  - Commissaire taurukh Arme lourde 20 ↘15
  - Érudit lamassu 300 ↘290
- Base
  - Guerriers infernaux 270 ↘260
  - Guerriers infernaux Arme lourde 3 ↘2
  - Cerbères de la Citadelle Pistolet et Lance 4 ↘2
  - Conscrits vassaux Figurines additionnelles 5 ↘4
  - Conscrits vassaux Arc 3 ↗4
- Esclaves enchaînés Bouclier 1 ↘0
- Spécial
  - Immortels 290 ↘280
  - Immortels Figurines additionnelles 24 ↘23
  - Immortels Arme lourde 0 ↗1
  - Immortels Arme infernale 2 ↘1
  - Avatars kadims 275 ↘265
  - Avatars kadims Figurines additionnelles 90 ↘85
  - Char à kadim 235 ↘220
  - Char à kadim Arme lourde 15 ↗20
  - Exécuteurs taurukhs 205 ↘195
  - Exécuteurs taurukhs Figurines additionnelles 25 ↘24
  - Exécuteurs taurukhs Tromblon 6 ↘5
  - Exécuteurs taurukhs Arme lourde 3 ↘2
  - Exécuteurs taurukhs Arme infernale 3 ↗4
  - Taurukhs sanctifiés Paire d'armes 2 ↘1
  - Taurukhs sanctifiés Arme lourde 5 ↘0
  - Cavalerie vassale 190 ↘180
  - Cavalerie vassale Figurines additionnelles 10 ↘9
  - Baliste vassale 105 ↘100
  - Équipe d'artilleurs 160 ↘150
  - Équipe d'artilleurs Lance naphta 0 ↗10
  - Artillerie infernale Mortier titan 125 ↘120
- Instruments de Destruction
  - Mécanique infernale 410 ↘400
  - Mécanique infernale Brise-roc 60 ↘50
  - Mécanique infernale Lance naphta 35 ↘25
  - Mécanique infernale Batterie de roquettes 40 ↘30
  - Bastion infernal 330 ↘320
  - Géant citoyen 340 ↘330
  - Géant citoyen Massue géante 5 ↗15