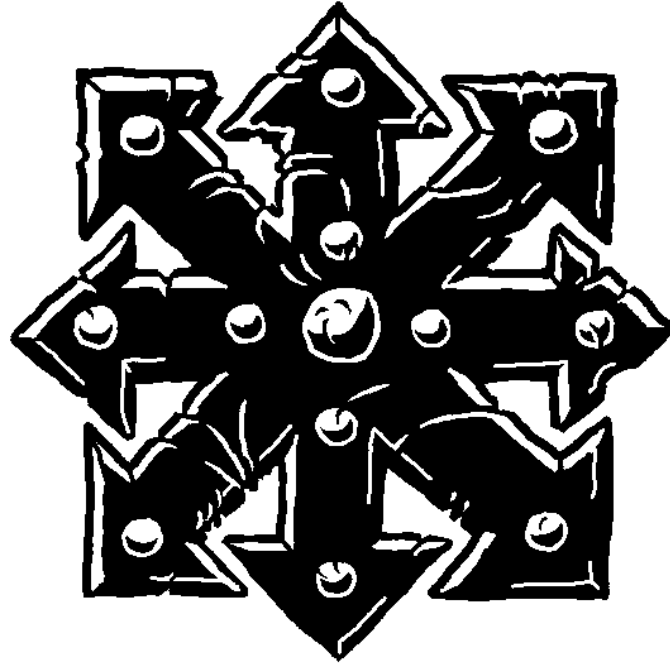


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Guerriers des Dieux Sombres

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 16 juillet 2016
VF 2.0



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

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Une grande ambition qui ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu arrive à la fin de son **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** » finale, dont le but est de repérer toute erreur qui a pu nous échapper. N'hésitez pas à nous aider à les trouver ! Ce livre d'armée n'est utilisable qu'en compagnie du livre de Règles et du livre de Magie.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle surpasse celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

Les traducteurs

- | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|
| • « AEnoriel » | • « Bigfish » | • « Iluvatar » |
| • « Anglachel » | • « Eru » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Gandarin » | • « Shlagrabak » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | |

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Marques des Dieux Sombres

Il existe cinq Marques des Dieux Sombres qui ont chacune un effet différent, expliqué ci-dessous. Les figurines avec la Marque du Chaos Intégral peuvent rejoindre les unités sans Marque ou avec n'importe quelle Marque. Les figurines avec une des quatre autres Marques ne peuvent pas rejoindre d'unités qui contiennent au moins une figurine qui n'a pas la même Marque qu'elles ou qui n'est pas marquée. Les Sorciers ne peuvent pas rejoindre d'unités qui contiennent des figurines avec la Marque du Courroux, et les figurines avec la Marque du Courroux ne peuvent pas rejoindre d'unités contenant des Sorciers.



Marque du Chaos Intégral

Une unité comprenant une majorité de figurines avec cette Marque peut relancer les tests de Panique ratés.

Les Sorciers avec cette Marque génèrent leurs sorts dans la Discipline des Cieux (Seigneur uniquement), de l'Alchimie, du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Marque du Changement

Le porteur peut choisir de gagner l'une des règles suivantes au début de chaque Manche de Corps à Corps et avant de tirer avec une unité : Attaques Divines, Attaques Enflammées, Attaques Magiques ou Flammes de l'Enfer. Ces règles affectent les Attaques de Corps à Corps et de Tir, mais pas les Attaques Spéciales comme le Piétinement ou les Touches d'Impact. Toutes les figurines d'une même unité doivent choisir le même bonus. Les Seigneurs et Héros ajoutent un bonus de +1 aux résultats de leurs jets de lancement de sort. Les Sorciers avec cette Marque génèrent leurs sorts dans la Discipline de l'Alchimie ou du Changement.



Marque du Courroux

Les éléments de figurine avec cette Marque ont un bonus de +1 pour toucher au Corps à Corps contre des ennemis en face de leur figurine. Cependant, ces figurines ne peuvent pas déclarer de Fuite en réponse à une charge.

Les Sorciers ne peuvent jamais gagner la Marque du Courroux et les figurines avec cette Marque ne peuvent en aucun cas devenir Sorciers.

Marque de la Luxure

Une unité comprenant une majorité de figurines avec cette Marque peut relancer ses jets de distance de Charge, Charge Irrésistible, Mouvement Aléatoire et Poursuite. Elle réussit aussi automatiquement tout test de Panique.

Les Sorciers avec cette Marque génèrent leurs sorts dans la Discipline de la Luxure ou des Ombres.



Marque de la Pestilence

Les Attaques de Corps à Corps dirigées contre des éléments de figurine avec cette Marque et provenant d'ennemis en face d'eux subissent un malus de -1 pour toucher. Ce malus ne peut jamais entraîner des jets pour toucher plus difficiles que sur 5+. Les éléments de figurine avec cette Marque ont un malus de -1 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.

Les Sorciers avec cette Marque génèrent leurs sorts dans la Discipline de la Maladie ou de la Mort.

Élu des Dieux

La figurine est un des rares élus des Dieux Sombres, et gagne des bonus supplémentaires qui dépendent de sa Marque.



Élu du Changement

Conclave de Sorciers : Feu d'Azur, Bûcher Carmin (Discipline du Changement). Les sorts de type Dégâts de la Discipline du Changement lancés par des Sorciers de l'unité gagnent +1 en Force. Ce bonus ne s'applique que pour les trois premières tentatives de lancement au sein de l'unité pour chaque Phase de Magie.



Élu de la Luxure

L'unité gagne +2 en Mouvement et la règle Tirailleur mais ne peut pas prendre de figurines additionnelles, elle doit rester à la taille minimale.



Élu du Courroux

La figurine gagne la règle Frénésie.



Élu de la Pestilence

La figurine gagne la règle Peur.

Regard des Dieux

La figurine ne peut pas refuser de Défi et doit en lancer un si aucune autre figurine ne le fait. Immédiatement après avoir tué un Monstre, ou un Personnage au cours d'un Défi, l'élément de figurine peut relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser, et ce jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Magie du joueur dont c'est le tour. Si deux figurines avec cette règle tuent un Monstre au même palier d'Initiative, le propriétaire des figurines choisit laquelle des deux bénéficie du bonus.

Rage Foudroyante

La figurine gagne une Sauvegarde Invulnérable (2+) contre les attaques avec la règle Attaques Foudroyantes. Si elle est touchée par une de ces attaques, elle gagne la règle Frénésie.

Inspire la Grandeur

Si la figurine est de type Infanterie, toutes les figurines d'Infanterie de son unité peuvent effectuer une Attaque de Soutien supplémentaire depuis le deuxième rang (mais pas les rangs suivants).

Survie du Plus Apte

Votre armée ne peut contenir au plus que deux figurines avec à la fois les règles Grande Cible et Vol. Cette limite passe à 4 pour une Grande Armée, et à 1 pour une Patrouille.

ARMURERIE

Arme-Démon :

Arme de Corps à Corps. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et la règle Attaques Magiques.

DONS DES DIEUX SOMBRES

Les Dons des Dieux Sombres ont la règle Un par Armée. Certains Dons sont réservés aux figurines dont l'allégeance va à un Dieu Sombre en particulier.

Dominateur de Monstres 70 pts

Le porteur gagne la règle Terreur. Si le porteur est le Général, la limite du nombre de figurines soumises à la règle Survie du Plus Apte autorisées est augmentée de 1.

Ailes Démoniaques 50 pts

Figurine à pied uniquement.

Le porteur gagne la règle Vol (8).

Voie du Déchu 45 pts

Figurine d'Infanterie à pied uniquement.

Le porteur gagne +1 en Mouvement, +1 Point de Vie, -1 en Initiative, sa taille de socle passe à 40x40 mm et son type de troupe devient Infanterie Monstrueuse.

Troisième Œil du Changement 45*/30 pts **Changement** uniquement.

* Seul un Prince Démon doit payer 45 pts, les autres figurines paient le deuxième prix.

Le porteur augmente la valeur de sa Sauvegarde Invulnérable d'un point, jusqu'à obtenir 4+ au mieux.

Miasmes Nécrotiques 40 pts **Pestilence** uniquement.

La figurine gagne la règle Attaque de Souffle (Attaques Toxiques). De plus, à chaque Manche de Corps à Corps, chaque figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur subit une touche de Force 1 avec la règle Perforant (6) au palier d'Initiative 10.

Sang de Sauvageon 40 pts

Le porteur gagne la règle Présence Charismatique, qu'il soit le Général ou non. Cependant, seules les unités de type Bête de Guerre, Bête Monstrueuse, Infanterie Monstrueuse ou Monstre peuvent bénéficier de cette règle si le porteur n'est pas le Général.

Si le porteur est votre Général une unique unité de Trolls des Terres Désolées de 6 figurines maximum peut être prise en choix d'Unité de Base.

Si le porteur est un Sorcier, il doit générer ses sorts dans la Discipline de la Sauvagerie Bestiale, même s'il n'y a normalement pas accès ou devrait sélectionner une Discipline au hasard.

Peau Tannée des Terres Désolées 30 pts

Le porteur gagne la règle Protection Innée (6+), ou Protection Innée (5+) si c'est une figurine d'Infanterie. Ce Don ne peut pas être pris si le porteur monte une Mantique.

Grâce Démoniaque 25 pts **de la Luxure** et à pied uniquement.

Si le porteur est une figurine d'Infanterie, il gagne +2 en Mouvement. Sinon, il gagne la règle Rapide.

Faucheur d'Âmes 20 pts **Courroux** uniquement.

Si le porteur inflige au moins une blessure non sauvegardée avec une Attaque non Spéciale lors d'une Manche de Corps à Corps, lancez 1D6 à la fin de la phase. Sur un résultat de 4+, le porteur Récupère 1 Point de Vie. Ce Don peut être utilisé par une figurine avec un Profil Combiné, mais pas avec un Profil de Monstre Monté.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame Brûlante du Chaos 65 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont les règles Attaques Enflammées, Blessures Multiples (1D3) et Perforant (6). Après que toutes les attaques ont été résolues, pour chaque figurine tuée avec cette arme, l'unité de cette dernière subit une touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.

Lance de Gagner 25 pts
Type : Lance. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et la règle Coup Fatal.

Armures magiques

Bouclier de Duelliste 10 pts
Type : Bouclier. Au début de chaque Manche de Corps à Corps, désignez une figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur. Pour la durée de cette manche, un élément de cette figurine, de votre choix, subit un malus de -1 Attaque, jusqu'à un minimum de 1.

Objets cabalistiques

Idole Démoniaque 35 pts
À chaque fois qu'une figurine ennemie effectue un jet sur la Table des Fiascos, vous pouvez augmenter ou réduire le résultat du jet de 1.

Bannières magiques

Étendard aux Neuf Queues 50 pts
Infanterie uniquement.

Les unités alliées d'Infanterie sans la règle Tirailleur à moins de 12" gagnent +1 en Mouvement.

Bannière de Transmutation 30 pts
Changement uniquement.

Les Attaques de Tir dirigées contre l'unité du porteur subissent un malus de -1 pour blesser.

Bannière de Furie 25 pts
Courroux uniquement.

Le porteur gagne la règle Frénésie et ne peut la perdre que si la bannière est capturée ou détruite. Les figurines de l'unité du porteur gagnent la règle Frénésie tant que le porteur l'a aussi et reste dans l'unité.

Bannière de Tentation 25 pts
Luxure uniquement.

Une seule utilisation. La bannière peut être activée lorsque le porteur déclare une charge. La cible **doit** déclarer Tenir la Position en réaction à la charge, à moins qu'elle ne soit déjà en fuite. Cette unité peut déclarer d'autres réactions normalement si elle est chargée par d'autres unités par la suite.

Bannière d'Immondices 25 pts
Pestilence uniquement.

Les Attaques de Corps à Corps de toutes les figurines de l'unité du porteur gagnent la règle Attaques Empoisonnées.

SEIGNEURS

PRINCE DÉMON

Figurine **seule**



Coût min. : **245 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	9	5	6	5	4	8	5	9

Type de troupe
Monstre

Soche
50x50 mm



Allégeance :
Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer l'allégeance au Chaos Intégral par :

Changement 20 pts	Courroux gratuit	Luxure gratuit	Pestilence gratuit
----------------------	---------------------	-------------------	-----------------------

Règles Spéciales :

Au Service d'un Dieux Sombre, D'Outre-Monde, Instabilité Démocratique, Tenace.

Options

Jusqu'à 2 Dons des Dieux Sombres pas de limite
Magie (un seul choix) :

Sorcier Apprenti Niveau 1	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	65 pts
Maître Sorcier Niveau 3	130 pts
Maître Sorcier Niveau 4	160 pts
Objets Magiques	jusqu'à 25 pts
Armure de Plates	60 pts

Règles Spéciales

Au Service d'un Dieux Sombre : La figurine gagne accès à des Disciplines de Magie et à des bonus selon son allégeance.

	Bonus	Magie
Chaos Intégral	+1 en Commandement.	Alchimie, Cieux, Feu, Mort ou Ombres.
Changement	Peut choisir de gagner l'une des règles suivantes au début de chaque Manche de Corps à Corps et avant de tirer : Attaques Divines, Attaques Enflammées ou Flammes de l'Enfer. Affecte les Attaques de Corps à Corps et de Tir, mais pas les Attaques Spéciales comme le Piétinement ou les Touches d'Impact. Si Sorcier, ajoute un bonus de +1 aux résultats de ses jets de lancement de sort.	Alchimie ou Changement.
Courroux	+1 en Force à chaque première Manche de Corps à Corps.	Ne peut pas être Sorcier.
Luxure	Gagne la règle Perforant (+1).	Luxure ou Ombres.
Pestilence	Gagne les règles Attaques Empoisonnées et Régénération (5+). Les Attaques Toxiques subissent un malus de -1 pour blesser la figurine.	Maladie ou Mort.

CONQUÉRANT DU CHAOS

Figurine **seule**



Coût min. : **160 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	8	3	5	5	3	7	5	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 30 pts	Courroux 30 pts	Luxure 20 pts	Pestilence 40 pts
----------------------	--------------------	------------------	----------------------

Armure :

Armure de Plates.

Règles Spéciales :

Inspire la Grandeur, Regard des Dieux.

Montures

Monture des Terres Désolées	40 pts
Char des Terres Désolées	40 pts
Monture-Démon	40 pts
Manticore	120 pts
Dragon des Terres Désolées	270 pts

Options

Un seul Don des Dieux Sombres	pas de limite
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Bouclier	5 pts
Arme (un seul choix) :	
Fléau	10 pts
Paire d'Armes	10 pts
Arme Lourde	15 pts
Hallebarde	15 pts
Lance de Cavalerie	15 pts

Disque du Changement	60 pts
Broyeur	40 pts
Coursier de la Luxure	40 pts
Palanquin Pestilentiel	15 pts

SEIGNEUR SORCIER

Figurine **seule**



Coût min. : **200 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	4	4	3	5	3	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 40 pts	Luxure 10 pts	Pestilence 15 pts
----------------------	------------------	----------------------

Armure :

Armure de Plates.

Montures

Monture des Terres Désolées	30 pts
Char des Terres Désolées	40 pts
Monture-Démon	60 pts
Manticore	120 pts
Dragon des Terres Désolées	320 pts

Règles Spéciales :
Regard des Dieux.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de son choix parmi celles accessibles à sa Marque.

Options

Un seul Don des Dieux Sombres	pas de limite
Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts

Disque du Changement	50 pts
Coursier de la Luxure	30 pts
Palanquin Pestilentiel	15 pts

HÉROS

SORCIER

Figurine **seule**



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	4	4	2	4	2	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :
Armure de Plates.

Règles Spéciales :
Regard des Dieux.

Doit devenir au choix :

Sorcier (90 pts)



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :
Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 25 pts	Luxure 10 pts	Pestilence 15 pts
----------------------	------------------	----------------------

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de son choix parmi celles accessibles à sa Marque.

Montures

Coursier de la Luxure	20 pts
Monture des Terres Désolées	25 pts
Palanquin Pestilentiel	30 pts
Char des Terres Désolées	50 pts
Disque du Changement	50 pts
Monture-Démon	60 pts

Options

Un seul Don des Dieux Sombres	pas de limite
Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts

Prêtre du Courroux (100 pts)



Allégeance :
Marque du Courroux.

Règles Spéciales :
Inspire la Grandeur, Murmures de Dédain, Résistance à la Magie (2).

Règles Spéciales

Murmures de Dédain : La figurine peut tenter de dissiper des sorts comme si elle était Maître Sorcier.

Montures

Monture des Terres Désolées	25 pts
Broyeur	30 pts
Char des Terres Désolées	50 pts
Monture-Démon	60 pts

Options

Un seul Don des Dieux Sombres	pas de limite
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Arme (un seul choix) :	
Fléau	5 pts
Arme Lourde	10 pts

HÉRAUT DU CHAOS

Figurine **seule**



Coût min. : **100 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	7	3	5	4	2	6	4	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 20 pts	Courroux 20 pts	Luxure 10 pts	Pestilence 30 pts
----------------------	--------------------	------------------	----------------------

Armure :

Armure de Plates.

Règles Spéciales :

Inspire la Grandeur, Regard des Dieux.

Montures

Monture des Terres Désolées	30 pts
Char des Terres Désolées	50 pts
Monture-Démon	60 pts
Manticore	155 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Un seul Don des Dieux Sombres	pas de limite
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	5 pts
Arme (un seul choix) :	
Fléau	5 pts
Paire d'Armes	5 pts
Arme Lourde	10 pts
Hallebarde	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts

CHEF BARBARE

Figurine **seule**



Coût min. : **45 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	4	4	4	2	5	3	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 5 pts	Courroux 10 pts	Luxure 5 pts	Pestilence 15 pts
---------------------	--------------------	-----------------	----------------------

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales :

Inspirer les Barbares.

Montures

Destrier	20 pts
----------	--------

Règles Spéciales

Inspirer les Barbares : Les Barbares et Cavaliers Barbares dans la même unité que la figurine gagnent la règle Combat avec un Rang Supplémentaire. Une unité ne peut pas bénéficier de cette règle et de Inspirer la Grandeur en même temps, choisissez l'une ou l'autre au début de chaque Manche de Corps à Corps.

Options

Porteur de la Grande Bannière*	25 pts
* seulement si un autre Chef Barbare est Général	
Un seul Don des Dieux Sombres	pas de limite
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	4 pts
Armure Lourde	5 pts
Armes de Jet	3 pts
Arme (un seul choix) :	
Fléau	3 pts
Lance	3 pts
Lance Légère	3 pts
Paire d'Armes	3 pts
Arme Lourde	4 pts

Peut prendre l'une des règles suivantes :

Jarl d'Osklander (40 pts) Unique, (Infanterie uniquement)

La figurine gagne les règles Avant-Garde et Embuscade. Avant la partie, vous pouvez choisir une unité de Barbares qui a la même marque que la figurine pour gagner la règle Avant-Garde. S'il y a 25 figurines ou moins dans l'unité, elle gagne aussi la règle Embuscade. La figurine doit être déployée dans cette unité.

Khan de Makhar (30 pts) Unique

La figurine obtient un Destrier gratuitement. La figurine et tous les Cavaliers Barbares dans son unité gagnent la règle Charge Tonitruante.

MONTURES DE PERSONNAGES

DESTRIER



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	3	-	3	3	1	3	1	5

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère.

Options

Remplacer la règle Cavalerie Légère par Protection de Monture (5+) 10 pts

MONTURE DES TERRES DÉSOLÉES



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	3	-	4	3	1	3	1	5

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Caparaçon, Protection de Monture (6+).

MONTURE-DÉMON



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	4	-	5	5	3	2	2	8

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Magiques, Peur.

Options

Caparaçon 10 pts

CHAR DES TERRES DÉSOLÉES



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Équipage (1)	-	5	3	4	-	-	4	2	8
Cheval des Désol. (2)	8	3	-	4	-	-	3	1	-

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Allégeance :

Prend la **Marque** du Personnage (Équipage uniquement).

Armes :

Hallebarde (Équipage uniquement).

Armure :

Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :

Touches d'Impact (+1).

Options

Caparaçon 20 pts
Pillard des Terres Désolées (Général uniquement) 20 pts/fig.

Règles Spéciales

Pillard des Terres Désolées : Tout Char des Terres Désolées pris avec une Paire de Chevaux peut être pris en choix d'Unité de Base plutôt qu'Unité Spéciale.
Cette amélioration coûte 20 pts par Char des Terres Désolées pris en choix d'Unité de Base.

MANTICORE

(Survie du Plus Apte)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	5	-	5	5	4	5	3	5

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Règles Spéciales :

Blessures Multiples (1D3), Coup Fatal, Frénésie, Grande Cible, Peur, Vol (8).

DRAGON DES TERRES DÉSOLÉES

(Unique, Survie du Plus Apte)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	5	1	6	6	6	3	6	9

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :

Protection Innée (3+).

Règles Spéciales :

Attaque de Souffle (Force 3, Perforant (3)), Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Vol (7).

DISQUE DU CHANGEMENT

(Marque du Changement uniquement)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
1	3	-	4	4	1	4	3	7

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
50x50 mm



Allégeance :
Marque du Changement.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Magiques, Vol (8).

BROYEUR

(Marque du Courroux uniquement)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	5	-	5	4	3	2	3	7

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x75 mm



Allégeance :
Marque du Courroux.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Magiques, Peur.

COURSIER DE LA LUXURE

(Marque de la Luxure uniquement)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	3	-	3	3	1	5	1	8

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm



Allégeance :
Marque de la Luxure.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Attaques Magiques, Avant-Garde.

PALANQUIN PESTILENTIEL

(Marque de la Pestilence uniquement)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	3	3	6	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
50x50 mm



Allégeance :
Marque de la Pestilence.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Attaques Magiques.

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS DES TERRES DÉSOLÉES



Coût min. : **110 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 30 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **13 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	4	4	1	4	2	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par (max. 25 figurines) :

Changement 1 pt/fig.	Courroux 2 pts/fig.	Luxe 1 pt/fig.	Pestilence 3 pts/fig.
-------------------------	------------------------	-------------------	--------------------------

Armure :

Armure de Plates, Bouclier.

Options

Arme (un seul choix) :

Paire d'Armes	1 pt/fig.
Arme Lourde	2 pts/fig.
Hallebarde	3 pts/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran	

DÉCHUS



Coût min. : **85 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 12 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **15 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	4	4	1	4	*	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 1 pt/fig.	Courroux 2 pts/fig.	Luxe 1 pt/fig.	Pestilence 3 pts/fig.
-------------------------	------------------------	-------------------	--------------------------

Armure :

Armure de Plates.

Règles Spéciales :

Attaques Aléatoires (1D3), Frénésie, Immunisé à la Psychologie, Ti-railleur.

État-Major

Champion	10 pts
----------	--------

MOLOSSES DE GUERRE



Coût min. : **45 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 35 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **4 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	-	3	3	1	3	1	5

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Avant-Garde, Insignifiant.

Options

Protection Innée (5+)	2 pts/fig.
-----------------------	------------

BARBARES



Coût min. : **70 pts**

Coût min. pour 20 figurines. Taille max. : 50 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 5 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	3	3	1	3	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 1 pt/fig.	Courroux 1 pt/fig.	Luxure 1 pt/fig.	Pestilence 2 pts/fig.
-------------------------	-----------------------	---------------------	--------------------------

Armure :

Armure Légère.

Options

Armes de Jet	1 pt/fig.
Un seul choix :	
Paire d'Armes	gratuit
Bouclier	1 pt/fig.
Lance et Bouclier	1 pt/fig.
Fléau	2 pts/fig.
Arme Lourde	3 pts/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran	

CAVALIERS BARBARES



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 11 pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Destrier	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral (Cavalier uniquement).

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 1 pt/fig.	Courroux 2 pts/fig.	Luxure 2 pts/fig.	Pestilence 2 pts/fig.
-------------------------	------------------------	----------------------	--------------------------

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :

Cavalerie Légère.

Options

Remplacer la règle Cavalerie Légère par Protection de Monture (5+)	1 pt/fig.
Bouclier	1 pt/fig.
Armes de Jet	2 pts/fig.
Arme (un seul choix) :	
Fléau	1 pt/fig.
Lance Légère	1 pt/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran	

UNITÉS SPÉCIALES

CHAR DES TERRES DÉSOLÉES

Figurine **seule**



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	-	-	-	-
Équipage (2)	-	5	3	4	-	-	4	2	8
[Cheval des Désol. (2)]	8	3	-	4	-	4	3	1	5
[Mutilateur (1)]	6	4	-	5	-	6	2	3	6

Type de troupe

Char

Socle

50x100 mm



Allégeance :

Marque du Chaos Intégral (Équipage uniquement).

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement
10 pts

Courroux
10 pts

Luxure
20 pts

Pestilence
20 pts

Doit choisir entre :

Paire de Chevaux (95 pts)

Armure :

Armure de Plates.

Armes :

Hallebarde (Équipage uniquement).

Règles Spéciales :

Touches d'Impact (+1).

Mutilateur (140 pts)

Armure :

Armure de Plates, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :

Attaques de Broyage (1D3) (Mutilateur uniquement), Peur.

Options

Protection de Monture (5+) 15 pts

CHEVALIERS DES TERRES DÉSOLÉES

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.



Coût min. : **170 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **32 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Cheval des Désol.	8	3	-	4	3	1	3	1	5

Type de troupe

Cavalerie

Socle

25x50 mm



Allégeance :

Marque du Chaos Intégral (Cavalier uniquement).

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement
2 pts/fig.

Courroux
3 pts/fig.

Luxure
3 pts/fig.

Pestilence
4 pts/fig.

Armes :

Lance de Cavalerie (Cavalier uniquement).

Armure :

Armure de Plates, Bouclier, Caparaçon, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :

Peur.

Options

Remplacer la Lance de Cavalerie par

une Arme-Démon 4 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts

Musicien 10 pts

Porte-étendard 10 pts

- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

ÉLUS

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 25 figurines.



Coût min. : **120 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **12 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	3	4	4	1	5	2	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 2 pts/fig.	Courroux 3 pts/fig.	Luxure 40 pts	Pestilence 4 pts/fig.
--------------------------	------------------------	------------------	--------------------------

Armure :

Armure de Plates, Bouclier.

Règles Spéciales :

Élu des Dieux, Immunisé à la Psychologie.

Options

Arme (un seul choix) :

Paire d'Armes.....	1 pt/fig.
Arme Lourde.....	2 pts/fig.
Hallebarde.....	3 pts/fig.

État-Major

Champion [Elu du Changement]	10 [80] pts
- Arme Magique.....	jusqu'à 25 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Bannière Magique	jusqu'à 50 pts

ÉLUS RÉPUDIÉS

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 9 figurines.



Coût min. : **100 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **30 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	5	3	4	4	3	4	3	8

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement 4 pts/fig.	Courroux 6 pts/fig.	Luxure 50 pts	Pestilence 8 pts/fig.
--------------------------	------------------------	------------------	--------------------------

Armure :

Armure de Plates.

Règles Spéciales :

Élu des Dieux.

Options

Bouclier..... 3 pts/fig.

Arme (un seul choix) :

Paire d'Armes.....	3 pts/fig.
Fléau.....	5 pts/fig.
Arme Lourde.....	7 pts/fig.
Hallebarde.....	7 pts/fig.

État-Major

Champion [Elu du Changement]	10 [70] pts
- Arme Magique.....	jusqu'à 25 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Bannière Magique	jusqu'à 25 pts

CHEVAUCHEURS DE DÉMON



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	4	4	3	3	1	5	1	7
Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm



Allégeance :
Marque de la Luxure.

Armes :
Fouet Démoniaque, Lance Légère.

Armure :
Bouclier, Protection de Monture (6+).

État-Major

Champion.....	10 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées (Monture uniquement), Cavalerie Légère, Réflexes Foudroyants (Cavalier uniquement).

Équipement Spécial

Fouet Démoniaque : Arme de Tir. Portée 6'', Force de l'utilisateur, Tir Rapide.

Toute unité qui subit au moins une touche de cette arme voit l'Initiative de ses figurines réduite à 1 pendant la Phase de Corps à Corps et gagne la règle Stupidité. Ces effets durent jusqu'au début de la prochaine Phase de Tir des Chevaucheurs de Démon.

TROLLS DES TERRES DÉSOLÉES



Coût min. : **100 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **42 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	1	5	4	3	1	3	4

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Règles Spéciales :

Bile de Troll, Peur, Régénération (4+), Stupidité.

Options

Marque de la Pestilence.....	6 pts/fig.
Paire d'Armes.....	3 pts/fig.

Règles Spéciales

Bile de Troll : Au lieu de faire ses Attaques normales de Corps au Corps, la figurine peut choisir de faire une unique Attaque Spéciale de Corps à Corps à la place. Cette attaque de Force 5 a la règle Perforant (6) et touche automatiquement.

CENTAURES-DRAGON



Coût min. : **205 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **68 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	2	5	5	4	2	3	8

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

50x75 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Armure :
Armure Légère, Protection Innée (5+).

Règles Spéciales :

Piétinement (2), Rage Foudroyante.

Options

Arme (un seul choix) :

Paire d'Armes.....	3 pts/fig.
Hallebarde.....	6 pts/fig.
Arme Lourde.....	10 pts/fig.

État-Major

Champion.....	10 pts
Musicien.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts

DÉCHU BESTIAL

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
*	3	-	4	5	3	2	*	10

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

40x40 mm



Allégeance :

Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement
5 pts

Courroux
5 pts

Luxure
15 pts

Pestilence
10 pts

Règles Spéciales :

Attaques Aléatoires (1D6+1), Indémoralisable, Mouvement Aléatoire (3D6), Peur, Vagabond des Terres Désolées.

Règles Spéciales

Vagabond des Terres Désolées : La figurine dispose de la règle Embuscade. Quand elle arrive sur le champ de bataille, la figurine peut faire un Mouvement Aléatoire sur une distance de 2D6'' comme si c'était l'Étape des Mouvements Obligatoires, mais elle traite alors toutes les unités, alliées ou ennemies, comme du Terrain Infranchissable.

BÊTE SANGUINAIRE

Figurine **seule**



Coût min. : **175 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	6	5	5	3	5	4

Type de troupe

Monstre

Socle

50x100 mm

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :

Frénésie, Haine, Liens Rituels.

Règles Spéciales

Liens Rituels : Quand la figurine est déployée, son propriétaire doit nommer un Personnage de son armée comme étant son Maître. Tant que ce Maître est en vie, la figurine peut utiliser la Capacité de Combat et le Commandement du Maître plutôt que les siennes. Un Personnage ne peut être le Maître que d'une seule Bête Sanguinaire et une Bête Sanguinaire ne peut profiter de la règle Présence Charismatique du Général.

UNITÉS RARES

CHEVALIERS BROYEURS



Coût min. : **170 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **55 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7

Type de troupe	Soche
Cavalerie Monstrueuse	50x75 mm



Allégeance :
Marque du Courroux.

Armure :
Armure de Plates, Bouclier, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Magiques (Cavalier uniquement), Élu des Dieux (Cavalier uniquement), Peur.

Options

Arme (un seul choix) :
Lance de Cavalerie 2 pts/fig.
Arme-Démon 6 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

CANON-DÉMON HURLEUR



Coût min. : **190 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	5	6	5	1	4	7

Type de troupe	Soche
Monstre	100x150 mm

Armes :
Canon-Démon Hurleur.

Règles Spéciales :
D'Outre-Monde, Frénésie, Instabilité Démoniaque, Tenace.

Armure :
Protection Innée (5+).

Équipement Spécial

Canon-Démon Hurleur : Cette arme peut être mise à feu de deux façons :

- **Arme d'Artillerie** de type **Catapulte (3'')**.
Portée 12 — 60'', Force 4 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)], Mouvement ou Tir, Perforant (1).
- **Arme d'Artillerie** de type **Catapulte (3'')**.
Portée 6 — 24'', Force 3, Perforant (1).

Une unité qui subit au moins une perte à cause de cette arme doit immédiatement faire un Test de Panique, comme si elle avait subi au moins 25% de pertes.

AUTEL DE GUERRE



Coût min. : **130 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtre (1)	-	5	3	4	-	-	4	2	8
Porteurs	5	3	-	4	5	5	2	*	7

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

50x100 mm



Options d'Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement
10 pts

Courroux
10 pts

Luxure
10 pts

Pestilence
10 pts

Armure :

Armure Lourde, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :

Attaques Aléatoires (3D3) (Porteurs uniquement), Grande Cible, Les Dieux Sombres Regardent, Peur, Sauvegarde Invulnérable (4+).

Règles Spéciales

Les Dieux Sombres Regardent : Toute unité sans la règle Grande Cible à moins de 6'' gagne la règle Camouflé. L'Autel de Guerre gagne des effets supplémentaires selon sa Marque :

Chaos Intégral	Objet de Sort, Puissance 5. Ouragan (Discipline des Cieux).
Changement	Objet de Sort, Puissance 5. Éclair Fluctuant (Discipline du Changement).
Courroux	Toute unité alliée à moins de 6'' dont la majorité des figurines a la Marque du Chaos Intégral ou du Courroux gagne la règle Résistance à la Magie (2).
Luxure	Objet de Sort, Puissance 5. Hystérie (Discipline de la Luxure).
Pestilence	Objet de Sort, Puissance 5. Miasmes de Pourriture (Discipline de la Maladie).

Si l'Autel de Guerre dispose d'un sort d'Amélioration, il ne peut cibler que des unités dont la majorité des figurines dispose de la Marque du Chaos Intégral ou de la même Marque que lui.

CHIMÈRE



Coût min. : **200 pts**

(Survie du Plus Apte) Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	6	5	4	3	7	5

Type de troupe

Monstre

Socle

50x100 mm

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :

Régénération (5+), Vol (8).

Options

Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées) 30 pts

MONSTRUOSITÉ À VORTEX

Figurine **seule**



Coût min. : **175 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	5	5	5	3	*	8

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm



Allégeance :
Marque du Changement.

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales :
Attaques Aléatoires (1D6+2), Camouflé, Canalisation, Sauvegarde Invulnérable (5+), Vagues du Changement.

Règles Spéciales

Vagues du Changement : Toute unité ennemie à moins de 6" subit les effets de la règle Peur comme si elle était en contact socle à socle avec la figurine. Les unités alliées à moins de 6" sont immunisées à la Peur.

Tout Sorcier allié à moins de 24" peut lancer ses sorts de type Dégâts à travers cette figurine. La portée, l'arc frontal et la ligne de vue sont alors mesurés directement depuis la Monstruosité à Vortex. Il est même possible de lancer un sort de type Projectile alors que le Sorcier est engagé au Corps à Corps, tant que la Monstruosité à Vortex ne l'est pas elle-même. Si un Fiasco est obtenu alors qu'un sort est lancé à travers la figurine, le Sorcier à l'origine du sort subit le Fiasco normalement, et la Monstruosité à Vortex subit une touche de Force NDP+2.

CENTAURE-DRAGON ANCIEN

Figurine **seule**



Coût min. : **230 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	6	3	6	6	6	4	5	9

Type de troupe
Monstre

Socle
50x75 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :
Immunisé à la Psychologie, Rage Foudroyante, Rapide.

Options

Armure Légère.....	20 pts
Arme (un seul choix) :	
Arme Lourde.....	20 pts
Hallebarde.....	20 pts
Paire d'Armes.....	20 pts

GÉANT DES TERRES DÉSOLÉES

Figurine **seule**



Coût min. : **140 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	6	5	6	3	*	10

Type de troupe
Monstre

Socle
50x75 mm



Allégeance :
Marque du Chaos Intégral.

Options d'Allégeance :

Remplacer la Marque du Chaos Intégral par :

Changement
30 pts

Courroux
gratuit

Luxure
60 pts

Pestilence
10 pts

Règles Spéciales :

Attaques de Géant, Élu des Dieux, Immunisé à la Psychologie, Tenace.

État-Major

Champion (Marque du Changement uniquement) 90 pts

Règles Spéciales

Attaques de Géant : Quand un Géant attaque au Corps à Corps, au lieu d'attaquer normalement, choisissez une unité en contact socle à socle à attaquer et lancez 1D6. Déterminez ci-dessous la table à utiliser selon le Type de Troupe de l'unité visée, et trouvez l'attaque correspondant au résultat du dé. Il est important de noter que les Attaques de Géant comptent comme des attaques de Corps à Corps et suivent ainsi normalement les règles affectant ces attaques. Le Géant peut également faire son Piétinement.

Hurle : Ni le Géant, ni l'unité sélectionnée ne peuvent faire d'attaques de Corps à Corps pendant cette phase. Les attaques déjà réalisées, incluant celles réalisées simultanément avec cette attaque, ne sont pas concernées. Le camp du Géant gagne automatiquement le combat de 2. Si deux Géants opposés, ou plus, utilisent l'attaque Hurle, le combat est un match nul.

Saute : L'unité sélectionnée subit 1D6 touches de la Force du Géant. Le Géant doit faire un test de Terrain Dangereux (1).

Ramasse : Choisissez une figurine dans l'unité sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant. Cette figurine doit faire un test de Force et un test de Capacité de Combat. Pour chaque test raté, la figurine subit une touche de la Force du Géant avec la règle Blessures Multiples (1D3).

Frappe : Le Géant fait 2D6 attaques sur l'unité choisie.

Tape comme un Sourd : Choisissez une figurine en contact socle à socle avec le Géant dans l'unité sélectionnée. Cette figurine doit faire un test d'Initiative. Si elle échoue, la figurine subit 2D6 blessures avec la règle Perforant (6).

Fracasse : Choisissez une figurine en contact socle à socle avec le Géant dans l'unité sélectionnée. Cette figurine subit une blessure avec la règle Perforant (6). Si la figurine n'a pas encore attaqué, elle ne peut plus le faire au cours de cette manche. Si la figurine a déjà réalisé ses attaques, elle ne pourra pas attaquer au cours du tour de joueur à venir.

Si l'unité est de type Infanterie, Bête de Guerre, Cavalerie, Nuée ou Machine de Guerre :

1	Hurle
2	Saute
3	Ramasse
4-6	Frappe

Si l'unité est de type Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Char, Monstre ou Monstre Monté :

1	Hurle
2-3	Tape comme un Sourd
4-6	Fracasse

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Prince Démon	8	9	5	6	5	4	8	5	9
S Conquérant du Chaos	4	8	3	5	5	3	7	5	9
S Seigneur Sorcier	4	5	3	4	4	3	5	3	8
H Sorcier	4	5	3	4	4	2	4	2	8
H Héraut du Chaos	4	7	3	5	4	2	6	4	8
H Chef Barbare	4	5	4	4	4	2	5	3	8

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Palanquin Pestilentiel	4	3	3	3	3	3	3	6	7
B Guerrier des Terres Désol.	4	5	3	4	4	1	4	2	8
B Déchu	6	4	-	4	4	1	4	*	8
B Barbare	4	4	3	3	3	1	3	1	7
S Élu	4	6	3	4	4	1	5	2	8

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Élu Répudié	5	5	3	4	4	3	4	3	8
S Troll des Terres Désolées	6	3	1	5	4	3	1	3	4
R Autel de Guerre									
- Prêtre (1)	-	5	3	4	-	-	4	2	8
- Porteurs	5	3	-	4	5	5	2	*	7

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Destrier	8	3	-	3	3	1	3	1	5
M Monture des Terres Désol.	8	3	-	4	3	1	3	1	5
M Disque du Changement	1	3	-	4	4	1	4	3	7
M Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	8
B Molosse de Guerre	7	4	-	3	3	1	3	1	5

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Monture-Démon	8	4	-	5	5	3	2	2	8
M Manticore	6	5	-	5	5	4	5	3	5
M Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7
S Centaure-Dragon	7	4	2	5	5	4	2	3	8
S Déchu Bestial	*	3	-	4	5	3	2	*	10

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Cavalier Barbare									
- Cavalier	4	4	3	3	3	1	3	1	7
- Destrier	8	3	-	3	3	1	3	1	5
S Chevalier des Terres Dés.									
- Cavalier	4	5	3	4	4	1	5	2	8
- Cheval des Désol.	8	3	-	4	3	1	3	1	5
S Chevaucheur de Démon									
- Cavalier	4	4	4	3	3	1	5	1	7
- Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Chevalier Broyeur									
- Cavalier	4	5	3	4	4	1	5	2	8
- Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Char des Terres Désolées*									
- Char	-	-	-	5	5	-	-	-	-
- Équipage (2)	-	5	3	4	-	-	4	2	8
- [Cheval des Désol. (2)]	8	3	-	4	-	4	3	1	5
- [Mutilateur (1)]	6	4	-	5	-	6	2	3	6

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Dragon des Terres Désol.	6	5	1	6	6	6	3	6	9
S Bête Sanguinaire	7	3	-	6	5	5	3	5	4
R Canon-Démon Hurlleur	4	4	3	5	6	5	1	4	7
R Chimère	6	4	-	6	5	4	3	7	5
R Monstruosité à Vortex	6	4	-	5	5	5	3	*	8
R Centaure-Dragon Ancien	7	6	3	6	6	6	4	5	9
R Géant des Terres Désolées	6	3	-	6	5	6	3	*	10

* Un membre d'équipage de moins en tant que monture.