

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Dynasties Immortelles

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 20 juillet 2016
VF 2.1



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

Sommaire

Règles communes de l'armée	1	Seigneurs.....	5
Règles spéciales de l'armée	1	Héros.....	6
Armurerie	2	Unités de base.....	10
Monarques des morts-vivants.....	3	Unités spéciales	12
Objets magiques	4	Unités rares	15
Liste des troupes	5		
Fiche de référence	17		

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.

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 !

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------------------|
| • « AEnoriel » | • « Bigfish » | • « Iluvatar » |
| • « Anglachel » | • « Eru » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Gandarin » | • « Shlagrabak » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | • et beaucoup d'autres ... |

RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

Résurrection

Certains profils d'unité contiennent une catégorie appelée Résurrection qui donne le nombre de Points de Vie Ressuscités grâce à l'attribut Les Morts sans Repos de la Discipline des Sables.

Maître des Morts

Votre armée doit contenir au moins un Sorcier qui utilise la Discipline des Sables que vous désignez comme étant votre Hiérophante. Il doit être indiqué sur votre liste d'armée. Le Hiérophante et toutes les figurines de son unité gagnent la règle Régénération (6+).

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

De la Poussière à la Poussière

À la fin de n'importe quelle phase durant laquelle le Hiérophante est retiré du jeu en tant que perte, toute unité de l'armée qui possède au moins une figurine avec la règle De la Poussière à la Poussière doit faire un test de Commandement. Si le test échoue, l'unité subit un nombre de blessures équivalent à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Commandement du test, sans aucune sauvegarde autorisée. Ces blessures sont réparties comme pour la règle Instable, mais ne peuvent pas être assignées à une figurine n'ayant pas la règle De la Poussière à la Poussière. Le montant de blessures est réduit de un si l'unité est à portée de la règle Tenez les Rangs.

À la fin du Tour de Joueur suivant la mort du Hiérophante, un nouveau Hiérophante peut être choisi. Pour ce faire, vous devez nommer un autre Personnage éligible, c'est à dire un Sorcier utilisant la Discipline des Sables. Ce Personnage est le nouveau Hiérophante.

Au début de chacun de vos Tours de Joueur sans nouveau Hiérophante, toute unité qui possède au moins une figurine avec la règle De la Poussière à la Poussière doit faire un nouveau test de Commandement, et subir des blessures comme décrit ci-dessus.

Construction Mort-Vivante

La figurine gagne les règles De la Poussière à la Poussière et Mort-Vivant. Par ailleurs, une unité subit une blessure de moins lors de l'application de ces règles si au moins la moitié des figurines de l'unité possède la règle Construction Mort-Vivante.

Volonté Immuable

Au début de n'importe quelle Phase de Corps à Corps, le Personnage peut conférer la valeur non modifiée de sa Capacité de Combat à toutes les figurines avec la règle Mort-Vivant de son unité. S'il est monté sur une Grande Cible, il peut à la place décider de conférer ce bonus à une unité alliée avec la règle Mort-Vivant à moins de 6'', à moins qu'il ne soit lui-même engagé au corps à corps. Dans ce dernier cas, il ne peut conférer ce bonus qu'à une unité Mort-Vivant engagée au corps à corps avec la même unité ennemie. Dans tous les cas, l'effet dure jusqu'à la fin de cette phase.

Aura Nécromantique

Toutes les unités alliées dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec cette règle réduisent le nombre de blessures qu'elle subissent par les règles De la Poussière à la Poussière et Instable de 1. Les figurines avec la règle Aura Nécromantique ne peuvent pas en bénéficier elles-mêmes.

Malédiction de la Momie

Quand la figurine est retirée de la partie, la figurine qui lui a causé la blessure fatale subit une touche de Force 6 avec la règle Perforant (6). Si plusieurs figurines sont impliquées dans cette dernière blessure, déterminez aléatoirement qui est touché.

Embuscade Souterraine

L'unité suit la règle Embuscade. Cependant, au lieu d'entrer sur le champ de bataille à partir d'un bord de table, elle apparaît à un endroit appelé le Point Souterrain. Au moment de le déterminer, le propriétaire commence par désigner un point à plus de 3" de toute unité ennemie et à plus de 0,5" de tout Terrain Infranchissable. Faites dévier ce point de 2D6" pour obtenir le point souterrain. L'unité est alors placée avec le front du premier rang ou du rang arrière en contact avec le point souterrain. Si le point se trouve sous une unité ennemie, placez plutôt l'unité embusquée en contact socle à socle avec le front avant de cette unité, en maximisant les figurines en contact comme en cas de charge. L'unité qui vient d'arriver est considérée comme ayant chargé et aucune réaction de charge ne peut être déclarée. S'il n'est pas possible de placer l'unité embusquée, considérez que le jet d'Embuscade est raté et relancez le dé au prochain tour.

ARMURERIE

Arc Aspic :

Arme de Tir. Portée 24", Force 3, Tir de Volée. Cette arme ignore tous les modificateurs pour toucher au tir.

Grand Arc Aspic :

Arme de Tir. Portée 36", Force 5, Tir de Volée. Cette arme ignore tous les modificateurs pour toucher au tir. Compte comme une Arme de Base avec -1 en Force au Corps à Corps.

MONARQUES DES MORTS-VIVANTS

Ces options représentent des formes alternatives de l'armée que l'on peut rencontrer dans le vaste monde. Un Pharaon peut décider de commander une des deux forces suivantes plutôt qu'une armée classique des Dynasties Immortelles.

Roi de l'Armée de Terre Cuite

- Tous les Squelettes, Archers Squelettes, Cavaliers Squelettes et Gardes des Nécropoles **doivent** être améliorés au coût de 3 pts/fig. pour gagner +1 en Endurance, -1 en Initiative et la règle Construction Mort-Vivante.
- Une unité de Gardes des Nécropoles ne peut pas contenir plus de **30** figurines.
- Toutes les autres unités n'ayant pas déjà la règle Construction Mort-Vivante, y-compris les Personnages, **doivent** être améliorés au coût de 15 pts/fig. pour gagner +1 en Endurance, -1 en Initiative et la règle Construction Mort-Vivante. Elles perdent la règle Inflammable si elles l'avaient.
- Une unité de Chars Squelettes ne peut pas contenir plus de **6** figurines.
- La caractéristique Résurrection de toutes les figurines est fixée à 1.
- Les figurines non volantes qui possèdent la ou les règles Embuscade Souterraine ou Troupes Légères les perdent, et ne peuvent en aucun cas gagner ces règles.
- Les Grands Vautours, Nuées de Scarabées et Faucheurs Ailés ne peuvent pas être pris dans cette armée.

Seigneur de la Légion des Tertres

- Les Squelettes et Archers Squelettes **doivent** prendre une Armure Lourde pour 2 pts/fig.
- Les Squelettes peuvent échanger la Lance et le Bouclier contre une Hallebarde pour 1 pt/fig.
- Les Cavaliers Squelettes peuvent disposer d'une Lance de Cavalerie pour 3 pts/fig. et d'un Caparaçon pour 3 pts/fig.
- Les Chars Squelettes **doivent** prendre une Armure Lourde pour 5 pts/fig. et peuvent prendre une Hallebarde pour 5 pts/fig. Une unité de Chars Squelettes ne peut pas contenir plus de **7** figurines.
- Les Gardes des Nécropoles **doivent** prendre une Armure Lourde pour 2 pts/fig. Une unité de Gardes des Nécropoles ne peut pas contenir plus de **35** figurines.
- Les Nuées de Scarabées **doivent** gagner la règle Éthéré pour 15 pts/fig. Une unité de Nuées de Scarabées ne peut pas contenir plus de **4** figurines.
- La caractéristique Résurrection des figurines avec la règle Éthéré est fixée à 1.
- L'armée ne peut pas contenir de figurines de Cavalerie Monstrueuse ou avec la règle Grande Cible.
- Les figurines qui possèdent la ou les règles Embuscade Souterraine ou Éclaireur les perdent, et ne peuvent en aucun cas gagner ces règles.
- Les figurines non volantes qui possèdent une Armure Lourde et la règle Troupes Légères perdent cette règle, et ne peuvent en aucun cas la regagner.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

L'Éternel Vainqueur 55 pts
Figurine à pied uniquement.

Type : Hallebarde. Les attaques portées avec cette arme possèdent la règle Coup Fatal. Le porteur peut utiliser l'arme de deux manières : Frappe Ciblée ou Frappe Faucheuse. Choisissez au début de chaque Manche de Corps à Corps.

- **Frappe Ciblée** : Les attaques portées avec cette arme gagnent la règle Blessures Multiples (1D3).
- **Frappe Faucheuse** : Toutes les attaques du porteur sont échangées contre une touche automatique à chaque figurine en contact socle à socle avec le porteur. Toutes les figurines qui peuvent effectuer une attaque de soutien contre le porteur subissent aussi une attaque qui touche sur 4+. Ces attaques suivent les règles normales de l'arme (Hallebarde, Coup Fatal).

Fléau des Rois 50/30 pts
Type : Arme de Base. Les attaques effectuées avec cette arme possèdent la règle Perforant (1). Chaque touche réussie avec cette arme occasionne une touche supplémentaire automatique pour un total de deux touches.

Armures magiques

Couronne des Pharaons 45 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur peut utiliser la règle Volonté Immuable sur une seule unité alliée à moins de 6". Si le porteur est engagé au corps à corps, il ne peut transférer sa Capacité de Combat non modifiée qu'à une unité avec la règle Mort-Vivant alliée au corps à corps avec la même unité ennemie.

De plus, vous pouvez choisir d'utiliser la règle Volonté Immuable durant la Phase de Tir en transférant sa Capacité de Tir à la place de sa Capacité de Combat. La règle Volonté Immuable ne peut être utilisée que lors d'une seule phase par Tour de Joueur. Si le porteur est monté sur une Grande Cible, ajoutez 6" à la portée de l'objet.

Armure des Éternités 35 pts
Figurine à pied uniquement.

Type : Armure de Plates. Le porteur gagne +1 Point de Vie.

Talismans

Broche Solaire 15 pts
Au début de chaque Manche de Corps à Corps, choisissez un élément de figurine en contact socle à socle avec le porteur. Il subit un malus de -1 sur sa caractéristique Attaque, jusqu'à un minimum de 1.

Objets enchantés

Masque de Mort de Teput 35 pts
Au début de chaque Manche de Corps à Corps, choisissez la règle Présence Charismatique ou Tenez les Rangs. Les unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur ne peuvent plus bénéficier de la règle choisie pour la durée de cette phase.

Cape des Tempêtes de Sable 30 pts
L'unité du porteur gagne la règle Camouflé.

Char Solaire de Nepheth-Râ 25 pts
Figurine sur Char uniquement.

Les Touches d'Impact causées par le Char du porteur et les Attaques de ses montures gagnent les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques et sont résolues avec +1 en Force.

Objets cabalistiques

Livre des Morts 50/35 pts
La valeur de lancement des sorts de la Discipline des Sables est réduite de 1 pour le porteur. De plus, l'Attribut de la Discipline des Sables lancé par le porteur Ressuscite 1 PV supplémentaire sur la ou les unités ciblées qui ne sont ni des Personnages ni des Grandes Cibles.

Bannières magiques

Bannière des Ensablés 65 pts
Les figurines avec la règle Embuscade Souterraine de l'armée peuvent ajouter +1 à leur jet d'Embuscade. Signalez-le avant de lancer le dé. Si vous utilisez ce bonus, le point souterrain doit se trouver à moins de 24" du porteur et ne dévie que de 1D6".

SEIGNEURS

PHARAON

Figurine **seule**



Coût min. : **160 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Soche
4	6	3	5	5	4	3	4	10	1	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Inflammable, Malédiction de la Momie, Peur, Volonté Immuable.

Montures

Cheval Squelette.....	20 pts
Char Squelette.....	35 pts
Sphinx Royal.....	185 pts

Options

Objets Magiques.....	jusqu'à 100 pts
Bouclier.....	3 pts
Armure Lourde.....	12 pts
Grand Arc Aspic.....	10 pts
Arme (un seul choix) :	
Fléau.....	5 pts
Paire d'Armes.....	5 pts
Hallebarde.....	10 pts
Arme Lourde.....	15 pts
Lance de Cavalerie.....	15 pts
Si Général (un seul choix) :	
Roi de l'Armée de Terre Cuite.....	gratuit
Seigneur de la Légion des Tertres.....	gratuit

HIÉRARQUE DU CULTE DES MORTS

Figurine **seule**



Coût min. : **170 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Soche
4	3	3	3	4	3	2	1	8	1	Infanterie	20x20 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de la Lumière, de la Mort ou des Sables.

Montures

Cheval Squelette.....	20 pts
Arche des Âges.....	170 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4.....	30 pts
Chenal Spirituel.....	50 pts
Objets Magiques.....	jusqu'à 100 pts

Règles Spéciales

Chenal Spirituel : Si une figurine alliée avec cette règle se trouve sur le champ de bataille au début de votre Phase de Magie, les Flux de Magie sont modifiés pour vous en 1D3+7 à la place de 2D6. Le nombre de Dés de Dissipation de l'adversaire est toujours de 6, sans compter les éventuels dés additionnels de la Canalisation ou d'autres apports.

HÉROS

NOMARQUE

Figurine **seule**



Coût min. : **100 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
4	5	3	4	5	3	3	3	9	1	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Inflammable, Malédiction de la Momie, Peur, Volonté Immuable.

Montures

Cheval Squelette.....	20 pts
Char Squelette.....	35 pts
Sphinx Royal.....	200 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier.....	3 pts
Armure Lourde	12 pts
Arc Aspic	3 pts
Arme (un seul choix) :	
Fléau.....	3 pts
Paire d'Armes	3 pts
Hallebarde	4 pts
Arme Lourde.....	6 pts
Lance de Cavalerie	6 pts

ACOLYTE DU CULTE DES MORTS

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
4	3	3	3	3	2	2	1	7	1	Infanterie	20x20 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Lumière, de la Mort ou des Sables.

Montures

Cheval Squelette.....	15 pts
Arche des Âges	180 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2.....	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts

HÉRAUT DES TOMBES

Figurine **seule**



Coût min. : **70 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
4	4	3	4	5	2	3	3	8	1	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Montures

Cheval Squelette.....	20 pts
Amuut.....	50 pts
Char Squelette.....	50 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier.....	3 pts
Armure Lourde	12 pts
Arc Aspic	3 pts
Arme (un seul choix) :	
Fléau.....	3 pts
Paire d'Armes	3 pts
Hallebarde	4 pts
Arme Lourde.....	6 pts
Lance de Cavalerie	6 pts

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Colère des Gardiens, Coup Fatal, Escorte Royale, Inflammable.

Règles Spéciales

Colère des Gardiens : La figurine et son unité gagnent la règle Haine. Les montures ne sont pas affectées.

Escorte Royale : Quand un Pharaon ou un Nomarque dans la même unité que la figurine est attaqué au Corps à Corps, une touche peut être transférée à la figurine à la place, avant le jet pour blesser. La figurine ne peut intercepter qu'une seule touche par Manche de Corps à Corps, et ne peut pas le faire pour des touches subies lors d'un Défi.

ARCHITECTE DES TOMBES

Figurine **seule**



Coût min. : **50 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
4	4	3	4	4	2	3	2	7	1	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Inflammable, Maître de la Pierre, Ménagerie du Maçon.

Montures

Cheval Squelette.....	15 pts
Amuut.....	50 pts
Char Squelette.....	50 pts

Options

Maître Maçon.....	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes	3 pts
Lance de Cavalerie	6 pts

Règles Spéciales

Maître de la Pierre : Après le déploiement des Éclaireurs, puis au début de chacun de vos Tours de Joueur, la figurine peut donner la règle Régénération (5+) à une unité alliée à moins de 12" si elle est entièrement composée de figurines avec la règle Construction Mort-Vivante. L'effet dure jusqu'à la fin du prochain Tour de Joueur, et prend fin si l'Architecte des Tombes est retiré du jeu.

Ménagerie du Maçon : Si cette figurine est le Général, une unité de Shabtis de 6 figurines au plus peut être prise comme choix d'Unité de Base plutôt qu'Unité Spéciale.

Maître Maçon : La portée de la règle Maître de la Pierre est augmentée de 6".

MONTURES DE PERSONNAGES

CHEVAL SQUELETTE



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Options
Caparaçon 10 pts

AMUUT



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Peur.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Construction Mort-Vivante.

SPHINX ROYAL



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Grande Cible, Piétinement (1D6), Terreur.

Options
Un seul choix :
Aura Nécromantique 15 pts
Coup Fatal 25 pts

CHAR SQUELETTE



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Cheval Squelette (2)	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Options
Deux Chevaux Squelettes supplémentaires* gratuit
* (Taille de socle augmentée à 100x100 mm)

ARCHE DES ÂGES



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
Arche	-	-	-	4	5	5	-	-	-	Char	60x100 mm
Garde (2)	-	3	3	4	-	-	3	1	8		
Esprits Asservis	4	2	-	2	-	-	2	6	-		

Armes :
Arc Aspic (Garde uniquement).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Construction Mort-Vivante.

Armure :
Protection de Monture (5+).

Options
Aura Nécromantique 15 pts

Règles Spéciales :
Arche Sacrée, Attaques Empoisonnées (Garde uniquement), Attaques Magiques, Coup Fatal (Garde uniquement), Plateforme de Guerre, Protection Divine, Sauvegarde Invulnérable (5+).

Règles Spéciales

Arche Sacrée : Le Sorcier monté sur l'Arche des Âges ajoute 3'' à la portée de ses sorts qui ne sont pas de type Vortex. Il gagne aussi trois nouveaux sorts en plus de ses sorts normaux :

- Ouragan (Discipline des Cieux),
- Fléau du Ponant (Discipline des Cieux),
- Sables Mouvants (Discipline des Sables).

En cas de sort en double, suivez les règles habituelles.

Protection Divine : Lorsqu'elle est montée par le Hiérophante, la figurine gagne une Sauvegarde Invulnérable (4+).

UNITÉS DE BASE

SQUELETTES



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour **20** figurines. Taille max. : **60** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **5 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
4	2	2	3	3	1	2	1	4	1D3+3	Infanterie	20x20 mm

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Options

Lance gratuit

État-Major

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

ARCHERS SQUELETTES



Coût min. : **60 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **6 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
4	2	2	3	3	1	2	1	4	1D3+3	Infanterie	20x20 mm

Armes :
Arc Aspic.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

État-Major

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

CAVALIERS SQUELETTES



Coût min. : **65 pts**

Coût min. pour **5** figurines. Taille max. : **20** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
Cavalier	4	3	2	3	3	1	2	1	6	1D3+2	Cavalerie	25x50 mm
Cheval Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3			

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

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Avant-Garde, Éclaireur, Troupes Légères.

Options

Remplacer les règles Éclaireur et Troupes Légères par une Armure Légère 1 pt/fig.
Un seul choix :
Remplacer le Bouclier et la règle Avant-Garde par un Arc Aspic gratuit
Lance Légère 1 pt/fig.

État-Major

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

CHARS SQUELETTES



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

Coût min. : **135 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **35 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
Char	-	-	-	4	4	3	-	-	-	1D3+1	Char	50x100 mm
Aurige (2)	-	3	2	3	-	-	2	2	7			
Cheval Squelette (2)	8	2	-	3	-	-	2	1	-			

Armes :

Arc Aspic, Lance Légère.

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Options

Troupes Légères gratuit

État-Major

Champion.....10 pts

Musicien.....10 pts

Porte-étendard.....10 pts

- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

UNITÉS SPÉCIALES

GARDES DES NÉCROPOLES



Coût min. : **70 pts**

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **40** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Soche
4	3	3	4	4	1	3	1	8	1D3+1	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Attaques Magiques, Coup Fatal, Garde du Corps.

Options

Bouclier 1 pt/fig.
Un seul choix :
Paire d'Armes 1 pt/fig.
Hallebarde 2 pts/fig.

État-Major

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

NUÉES DE SCARABÉES



Coût min. : **70 pts**

Coût min. pour **2** figurines. Taille max. : **7** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **25 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Soche
5	3	-	2	2	5	1	5	10	1D3+3	Nuée	40x40 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Camouflé, Distrayant, Embuscade Souterraine, Perforant (1).

SHABTIS



Coût min. : **110 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **37 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Soche
6	4	2	5	4	3	3	3	8	1	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Armure :

Armure Légère, Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :

Peur.

Options

Arme (un seul choix) :
Grand Arc Aspic gratuit
Paire d'Armes 5 pts/fig.
Hallebarde 10 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 25 pts

CATAPHRACTES TOMBALES



Coût min. : **165 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 6 figurines.

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

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
Cavalier	4	4	3	4	4	1	3	2	8	1	Cavalerie Monstrueuse	50x100 mm
Amuut	7	3	-	5	4	3	3	3	8			

Armes :
Lance Légère.

Armure :
Armure Légère, Protection Innée (5+), Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées (Amuut uniquement), Coup Fatal (Cavalier uniquement), Peur.

Options

Embuscade Souterraine 20 pts

État-Major

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

GRANDS VAUTOURS



Coût min. : **80 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **20 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
	2	3	-	4	4	2	3	3	4	1D3+1	Bête de Guerre	40x40 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Tirailleur, Vol (9).

SCORPION DES SABLES



Coût min. : **85 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
	7	4	-	5	5	4	3	4	8	1	Bête Monstrueuse	50x50 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Coup Fatal, Embuscade Souterraine, Peur, Résistance à la Magie (2).

GUETTEURS DES DUNES



Coût min. : **150 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 7 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **50 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
7	3	5	4	4	3	3	2	8	1	Bête Monstrueuse	50x100 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :
Peur, Troupes Légères, Vision Pétrifiante.

Options
Embuscade Souterraine 20 pts

État-Major
Champion 10 pts

Règles Spéciales

Vision Pétrifiante : La figurine peut effectuer une Attaque Spéciale de Tir :

Portée 12", Force 2, Perforant (6), Tirs Multiples (1D6+1), Tir Rapide. Lors du jet pour blesser, prenez en compte l'Initiative de la cible plutôt que son Endurance.

SPHINX DE GUERRE



Coût min. : **220 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
Sphinx	6	4	-	5	8	5	1	4	8	1	Monstre Monté	50x100 mm
Cavalier (4)	-	4	3	4	-	-	3	2	8			

Armes :
Lance Légère.

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées (Sphinx de Guerre uniquement), Coup Fatal (Cavalier uniquement).

Options
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées) 25 pts
Protection Innée (4+) 25 pts

UNITÉS RARES



FAUCHEURS AILÉS

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

Coût min. : **155 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **72 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
6	5	3	5	5	4	4	4	10	1	Infanterie Monstrueuse	50x75 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :

Coup Fatal, Peur, Vol (6).

Options

Un seul choix :

Autonomes.....	10 pts/fig.
Aura Nécromantique.....	20 pts
Armure Légère.....	10 pts/fig.
Arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes.....	5 pts/fig.
Hallebarde.....	12 pts/fig.

Règles Spéciales

Autonomes : L'unité peut effectuer des Marches Forcées même si elle est hors de portée de la Présence Charismatique du Général.



SPHINX DE L'EFFROI

Figurine **seule**

Coût min. : **245 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
6	5	-	6	8	5	1	4	8	1	Monstre	50x100 mm

Armes :

Paire d'Armes.

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Blessures Multiples (2, Monstre, Monstre Monté), Coup Fatal, Vol (6).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Construction Mort-Vivante.

Options

Protection Innée (4+) 25 pts



COLOSSE

Figurine **seule**

Coût min. : **195 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
6	4	2	6	6	5	2	5	8	1	Monstre	50x50 mm

Armure :

Armure Légère, Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Construction Mort-Vivante.

Règles Spéciales :

Attaques de Broyage (1D3+1).

Options

Arme (un seul choix) :

Arc Aspic Géant.....	10 pts
Balance du Destin.....	5 pts
Arme Lourde.....	10 pts
Paire d'Armes.....	10 pts

Équipement Spécial

Balance du Destin : Arme de Corps à Corps. Type : Arme de Base. Le porteur a -1 Attaque au Corps à Corps. Le porteur gagne deux Objets de Sort, Puissance 4 : Le Baiser de la Faucheuse (Discipline de la Mort) et Regard Embrasé (Discipline de la Lumière).

Arc Aspic Géant : Arme d'Artillerie de type **Baliste**.

Portée 48'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6). Cette arme ignore tous les modificateurs pour toucher au tir.

SARCOPHAGE DE PHATEP



Coût min. : **115 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
Sarcophage	-	-	-	-	7	3	-	-	-	1	Machine de Guerre	75 mm
Garde (3)	4	3	3	4	4	-	3	1	8			

Armes :
Hallebarde.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Armure :
Armure Légère.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Attaques Magiques, Coup Fatal, Lumière Divine, Malédiction de Phatep, Sauvegarde Invulnérable (5+).

Règles Spéciales

Lumière Divine : La figurine ajoute +1 à votre jet de Canalisation pendant les Phases de Magie alliées. Les Sorciers ennemis à moins de 36" d'au moins un Sarcophage de Phatep subissent un malus de -1 sur leurs jets de lancement de sort. Lorsque le Sarcophage de Phatep est retiré du jeu, toutes les unités à moins de 12" subissent 3D3+3 touches de Force 1 avec la règle Perforant (6).

Malédiction de Phatep : Le Sarcophage de Phatep possède un Objet de Sort, Puissance 4 : Jugement Divin (Discipline des Sables). Il ne peut l'utiliser que s'il ne s'est pas déplacé durant ce Tour de Joueur.

CATAPULTE D'OSSEMENTS



Coût min. : **90 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Résurrection	Type de troupe	Socle
Catapulte	-	-	-	-	7	3	-	-	-	1	Machine de Guerre	75 mm
Squelette (3)	4	2	2	3	3	-	2	1	4			

Armes :
Catapulte d'Ossements.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
De la Poussière à la Poussière, Mort-Vivant.

Options

Remplacer la Catapulte d'Ossements par les
Projectiles Maudits 35 pts

Équipement Spécial

Catapulte d'Ossements : Arme d'Artillerie de type Catapulte (3").
Portée 12 – 60", Force 3 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)].

Projectiles Maudits : Arme d'Artillerie de type Catapulte (5").

Portée 12 – 48", Force 3, Attaques Enflammées, Attaques Magiques.

Une unité qui subit au moins une perte causée par cette arme doit subir un test de Panique comme si elle avait subi au moins 25% de pertes. Ce test est fait avec un malus de -1 en Commandement.

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 Pharaon	4	6	3	5	5	4	3	4	10
S Hiérarque du Culte des M.	4	3	3	3	4	3	2	1	8
H Nomarque	4	5	3	4	5	3	3	3	9
H Acolyte du Culte des M.	4	3	3	3	3	2	2	1	7
H Héraut des Tombes	4	4	3	4	5	2	3	3	8
H Architecte des Tombes	4	4	3	4	4	2	3	2	7

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	4
B Archer Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	4
S Garde des Nécropoles	4	3	3	4	4	1	3	1	8

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Shabti	6	4	2	5	4	3	3	3	8
R Faucheur Ailé	6	5	3	5	5	4	4	4	10

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Cheval Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3
S Grand Vautour	2	3	-	4	4	2	3	3	4

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Amuut	7	3	-	5	4	3	3	3	8
M Sphinx Royal	6	4	-	5	6	5	1	4	8
S Scorpion des Sables	7	4	-	5	5	4	3	4	8
S Guetteur des Dunes	7	3	5	4	4	3	3	2	8

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Cavalier Squelette									
- Cavalier	4	3	2	3	3	1	2	1	6
- Cheval Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3

Cavalerie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Cataphracte Tombale									
- Cavalier	4	4	3	4	4	1	3	2	8
- Amuut	7	3	-	5	4	3	3	3	8

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Arche des Âges									
- Arche	-	-	-	4	5	5	-	-	-
- Garde (2)	-	3	3	4	-	-	3	1	8
- Esprits Asservis	4	2	-	2	-	-	2	6	-
B Char Squelette*									
- Char	-	-	-	4	4	3	-	-	-
- Aurige (2)	-	3	2	3	-	-	2	2	7
- Cheval Squelette (2)	8	2	-	3	-	-	2	1	-

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Sarcophage de Phatep									
- Sarcophage	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Garde (3)	4	3	3	4	4	-	3	1	8
R Catapulte d'Ossements									
- Catapulte	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Squelette (3)	4	2	2	3	3	-	2	1	4

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Sphinx de l'Effroi	6	5	-	6	8	5	1	4	8
R Colosse	6	4	2	6	6	5	2	5	8

Monstres Montés	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Sphinx de Guerre									
- Sphinx	6	4	-	5	8	5	1	4	8
- Cavalier (4)	-	4	3	4	-	-	3	2	8

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Nuée de Scarabées	5	3	-	2	2	5	1	5	10

* Perd les Auriges quand il sert de monture.

Armes de Tir des Dynasties Immortelles

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Arc Aspic	-	24''	3	-	-	-
Grand Arc Aspic	-	36''	5	-	-	-
Arc Aspic Géant	Baliste	48''	6	-	1D3	6
Vision Pétrifiante	-	12''	2	1D6+1	-	6
Catapulte d'Ossements	Catapulte (3'')	12 – 60''	3 [9]	-	[Artillerie]	-
Projectiles Maudits	Catapulte (5'')	12 – 48''	3	-	-	-

Résurrection

Personnages	1	Squelettes	1D3+3	Garde des Nécropoles	1D3+1
Constructions Mort-Vivantes	1	Archers Squelettes	1D3+3	Chars Squelettes	1D3+1
Machines de Guerre	1	Nuées de Scarabées	1D3+3	Grands Vautours	1D3+1
		Cavaliers Squelettes	1D3+2		