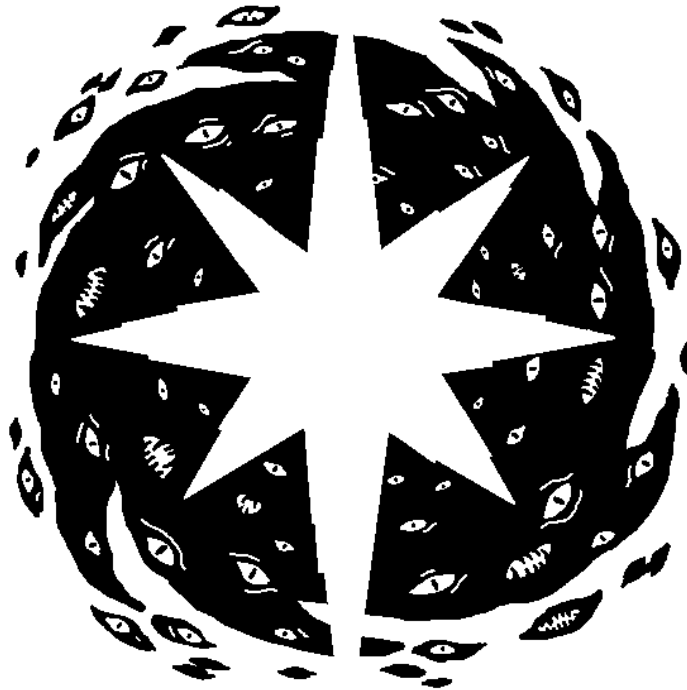


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Légions Démoniaques

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 12 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 » | • « Eru » | • « Kingcheese » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin » | • « Lamronchak » |
| • « Astadriel » | • « Groumbahk » | • « Mammstein » |
| • « Batcat » | • « Iluvatar » | |

RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

En plus des restrictions habituelles, les unités Démoniaques autres que les Démons du Chaos Intégral suivent les restrictions suivantes :

	Limite de duplication	(Patrouille)	(Grande Armée)
Base	max. 2	max. 1	max. 4
Spéciale	max. 2	max. 1	max. 4
Rare	max. 1	max. 1	max. 2

Ces restrictions sont levées pour les unités dont l'allégeance va au même Dieu Sombre que le Général. Les armées dont le Général est un Démon du Chaos Intégral ignorent ces restrictions.

Armée Monothéiste

Si toutes les unités de l'armée ont une allégeance au même Dieu Sombre, les restrictions ci-dessus ne s'appliquent plus. De plus, certaines unités obtiennent des options supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Démon des Dieux Sombres

Les Démons sont différents en fonction de leur allégeance à un Dieu Sombre. Chaque Dieu offre à ses démons son propre bonus, décrit ci-dessous. Toutes les figurines d'une même unité doivent appartenir au même Dieu Sombre. Les Personnages ne peuvent rejoindre que des unités démoniaques servant le même Dieu Sombre. Les figurines ne peuvent bénéficier des règles Tenez les Rangs et Présence Charismatique que si elles proviennent d'un Démon appartenant au même Dieu Sombre qu'elles-mêmes, ou par un Démon du Chaos Intégral.



Démon du Chaos Intégral

Aucun effet supplémentaire.

Démon du Changement

Le Démon peut gagner une des règles suivantes, affectant les Attaques de Corps à Corps et de Tir : Attaques Divines, Attaques Enflammées ou Flammes de l'Enfer. L'effet doit être choisi au début de chaque Manche de Corps à Corps et avant de tirer. Toutes les figurines d'une même unité doivent choisir la même règle. Les Attaques Spéciales ne sont pas affectées. Si le Démon est un Sorcier il peut, immédiatement après avoir lancé les dés pour générer ses sorts, choisir de tous les relancer une fois.



Démon du Courroux

Le Démon gagne +1 en Force lors de la première Manche de chaque Corps à Corps.

Démon de la Luxure

Le Démon gagne la règle Perforant (+1).



Démon de la Pestilence

Le Démon gagne les règles Attaques Empoisonnées et Régénération (5+). Les Attaques Toxiques ont un malus de -1 pour blesser le Démon.

Aspects

Les Démons peuvent recevoir des bonus appelés **Aspects**. L'effet d'un Aspect dépend du Dieu Sombre associé.

Les Personnages peuvent toujours obtenir un Aspect. Les Unités de Base peuvent être améliorée avec un Aspect si elles appartiennent au même Dieu Sombre que le Général. Certaines Unités Spéciales et Rares ne peuvent gagner un Aspect que dans une Armée Monothéiste où l'allégeance de toutes les figurines est au même Dieu Sombre. Plusieurs itérations d'un même Aspect n'apporte rien de plus que l'Aspect seul.

Changement	Vision Lointaine L'unité du porteur gagne 6" de bonus de portée pour toutes ses Attaques de Tir qui utilise la Capacité de Tir.
Courroux	Assaut Inexorable L'unité du porteur gagne la règle Charge Dévastatrice. Les montures ne sont pas affectées.
Luxure	Caresse Lacérante L'unité du porteur gagne la règle Perforant (+1).
Pestilence	Contagion L'unité gagne la règle Attaques Empoisonnées. Les attaques qui possèdent cette règle blessent automatiquement sur un jet naturel d'un point de moins : 6+ devient 5+, et 5+ devient 4+.

Aspects Suprêmes

Les Personnages Démoniaques peuvent être amélioré avec l'Aspect Suprême précisé dans leur profil.

Changement	Vortex de Puissance La Force des touches des sorts de la Discipline du Changement lancés par l'unité du porteur est augmentée de +1.
Courroux	Fureur Éternelle L'unité du porteur gagne la règle Haine. Les montures ne sont pas affectées.
Luxure	Danse de la Mort L'unité du porteur gagne la règle Réflexes Foudroyants.
Pestilence	Putréfaction Boursouflée L'unité du porteur gagne Régénération (4+).

ARMURERIE

Démons du Changement

Éclairs de Feu :

Arme de Tir. Portée 24'', Force 3, Tir Rapide.

Démons du Courroux

Épée de Sang :

Arme de Corps à Corps. Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Coup Fatal.

Lame Démoniaque :

Arme de Corps à Corps. Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont toujours une Force de 5. Cette valeur ne peut jamais être modifiée.

Démons de la Luxure

Pinces Barbelées :

Arme de Corps à Corps. Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont un bonus de +1 pour blesser au Corps à Corps.

Insaisissable :

Les unités comprenant uniquement des figurines avec cette règle peuvent déclarer une Fuite en réponse à une charge même si elles possèdent la règle Immunisé à la Psychologie.

Démons de la Pestilence

Trainée de Mucus :

Les unités ennemies n'obtiennent pas de bonus au résultat de combat pour avoir engagé le flanc ou l'arrière d'une unité comprenant au moins une figurine avec cette règle.

OBJETS DÉMONIAQUES

Les Légions Démoniaques possèdent leurs propres Objets Magiques appelés Objets Démoniaques. Les Objets Démoniaques suivent les mêmes restrictions que leurs équivalents Magiques, à l'exception que les objets limités aux porteurs appartenant à un Dieu Sombre donné peuvent être dupliqués au sein d'une même armée. Tous les Objets Magiques de l'armée doivent être choisis dans la liste ci-dessous des Objets Démoniaques, à l'exception des Bannières Magiques qui peuvent provenir des Objets Magiques du Livre de Règle.

Armes Démoniaques

Lame Éternelle 50/35 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1 en Capacité de Combat, Force et Attaque lorsqu'il est engagé au Corps à Corps.

Épée Mortelle 40/30 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont les règles Coup Fatal et Blessures Multiples (2, Monstre, Monstre Monté).

Touché Acide 40/30 pts
Type : Arme de Base. À chaque Manche de Corps à Corps, toutes les figurines ennemies en contact avec le porteur subissent une touche avec la règle Attaques Toxiques à Initiative 10.

Fouet de Luxure 40/25 pts
Démons de la **Luxure** uniquement.

Type : Arme de Tir. Portée 12'', Force de l'utilisateur, Tirs Multiples (2D6), Tir Rapide. Ne peut pas être utilisée après une Marche Forcée lors du même Tour de Joueur.

Baguette d'Éther 40/15 pts
Démons du **Changement** uniquement.

Type : Arme de Base. À chaque fois que le porteur lance ou dissipe un sort avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le porteur gagne un marqueur Charge. Pour chaque marqueur Charge, le porteur gagne +1 Attaque lorsqu'il attaque cette arme, de façon permanente.

Lame d'Affliction 20 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne la règle Peur et les attaques qu'il porte avec cette arme ont la règle Attaques Divines.

Cherche-Cœur 20/10 pts
Type : Arme de Base. Le porteur peut relancer tous les '1' pour toucher au Corps à Corps avec cette arme.

Trident du Tourment 15 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1 en Initiative et en Capacité de Combat quand il combat avec cette arme au Corps à Corps, et les attaques qu'il porte avec cette arme ont la règle Perforant (1).

Talismans démoniaques

Aura Nauséuse 50 pts
Démons de la **Pestilence** uniquement.

L'Initiative des unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur passe à 1 lors de la Phase de Corps à Corps.

Entraves de la Réalité 40 pts
Le porteur gagne la règle Régénération (4+).

Collier d'Airain 35 pts
Démons du **Courroux** uniquement.

Le porteur gagne la règle Résistance à la Magie (3).

Manteau de Fer 35 pts
Le porteur gagne la règle Protection Innée (5+).

Voile d'Ombre 35 pts
L'unité du porteur gagne les règles Camouflé et Résistance à la Magie (1).

Chaînes de Béatitude 35/25 pts
Démons de la **Luxure** uniquement.

Les figurines ennemies attaquant le porteur voient leur caractéristique de Capacité de Combat divisée par deux, arrondie au supérieur, pour le toucher.

Ceil du Tisseur 10 pts
Une seule utilisation. Peut être activé lorsque le porteur rate un jet de Sauvegarde Invulnérable. Ce jet peut être relancé.

Objets enchantés démoniaques

Ailes Flamboyantes 35 pts
Démon du **Changement** uniquement.

Le porteur gagne la règle Vol (8).

Corne de Damnation 35 pts
Les unités ennemies au contact socle à socle avec le porteur ne peuvent pas bénéficier de la règle Tenez les Rangs.

Corne d'Obsidienne 35 pts
Une seule utilisation. Au lieu de tenter une dissipation, utilisez cet objet. Le sort est immédiatement dissipé. Cet objet ne peut être pris que si l'armée ne comprend aucun Sorcier.

Couronne Démoniaque 25 pts
Le porteur gagne +1 en Commandement.

Gemme-Portail 20 pts
Toutes les unités alliées à moins de 6" subissent une blessure en moins à cause des tests ratés d'Instabilité Démoniaque.

Signe du Changement 20 pts
Démon du **Changement** uniquement, Unique.
Objet de Sort, Puissance 3. Éclair Fluctuant (Discipline du Changement).

Signe de la Luxure 20 pts
Démon de la **Luxure** uniquement, Unique.
Objet de Sort, Puissance 3. Hystérie (Discipline de la Luxure).

Signe de la Pestilence 20 pts
Démon de la **Pestilence** uniquement, Unique.
Objet de Sort, Puissance 3. Bénédiction Infecte (Discipline de la Maladie).

Orbe Noire 15 pts
Les tentatives de lancement de sorts de la Discipline de la Lumière des Sorciers ennemis subissent un malus de -2 sur leurs jets.

Élixir des Âmes 10 pts
Une seule utilisation. Peut être activé au début d'une Étape des Autres Mouvements. Le porteur gagne +2 en Mouvement pour cette phase.

Objets cabalistiques démoniaques

Miroir du Changement 40 pts
Démon du **Changement** uniquement.

Au début de chaque Phase de Magie alliée, le porteur peut choisir un Sorcier ennemi en ligne de vue à moins de 18". Pour la durée de cette phase, il peut lancer les sorts ne provenant pas d'Objet de Sort que connaît le Sorcier choisi à la place de ses propres sorts. Aucun sort pouvant créer des unités ou Ressusciter des figurines ne peut être lancé de cette façon.

Septième Sceau 35 pts
Une seule utilisation. Au lieu de tenter une dissipation, utilisez cet objet. Le sort est automatiquement dissipé.

Bâton Fixe-Esprit 30 pts
Lorsque le porteur subit un Fiasco, il compte comme ayant lancé 1 Dé de Magie de moins.

Magnétite de Sorcier 30 pts
Une seule utilisation. Immédiatement après avoir tenté un lancement ou une dissipation de sort, le porteur peut augmenter le résultat de son jet de 1D6. Cela ne compte pas comme un nouveau Dé de Pouvoir ou de Dissipation. C'est une exception à la règle des modificateurs magiques.

Parchemins du Huitième Pacte 25 pts
Démon du **Changement** uniquement.

Le porteur peut choisir de générer ses sorts depuis n'importe laquelle des Disciplines Communes, sauf la Discipline de la Lumière. Votre choix doit toujours être indiqué sur votre liste d'armée.

Crâne de Cacophrax 25/15 pts
Le porteur génère un sort supplémentaire.

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

Socket
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 des Démons :

D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :

Tenace.

Magie :

Si le Prince Démon est amélioré en Sorcier, les Disciplines qui lui sont accessibles dépendent de son allégeance. Un Démon du Courroux ne peut pas être amélioré en Sorcier.

Options

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 Démoniaques	jusqu'à 100 pts
Vol (8)	40 pts
Armure Lourde	25 pts
Armure de Plats	55 pts

Chaos Intégral Discipline de l'Alchimie, des Cieus, du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Changement Discipline de l'Alchimie ou du Changement.

Luxure Discipline de la Luxure ou des Ombres.

Pestilence Discipline de la Maladie ou de la Mort.

TISSEUR DU CHANGEMENT

Figurine **seule**



Coût min. : **540 pts**

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

Type de troupe
Monstre

Socket
50x100 mm

Allégeance :

Changement.

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Démons :

D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :

Puits de Puissance, Vol (8).

Magie :

Maître Sorcier Niveau 4. Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie ou du Changement.

Options

Objets Démoniaques	jusqu'à 100 pts
Aspect Suprême : Vortex de Puissance	35 pts

Règles Spéciales

Puits de Puissance : Le Sorcier a un bonus de +1 supplémentaire pour lancer ses sorts.

FLÉAU DU COURROUX

Figurine **seule**



Coût min. : **450 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	10	10	6	6	6	9	7	9

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Allégeance :
Courroux.

Armure :
Armure Lourde.

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :
Résistance à la Magie (2), Vol (8).

Options

Objets Démoniaques jusqu'à 100 pts
Un seul choix :
Aspect : Assaut Inexorable 10 pts
Aspect Suprême : Fureur Éternelle 30 pts

COURTISANE DE LA LUXURE

Figurine **seule**



Coût min. : **455 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	9	6	6	6	6	10	6	9

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Allégeance :
Luxure.

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :
Rapide.

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 2. Génère ses sorts dans la Discipline de la Luxure ou des Ombres.

Options

Magie (un seul choix) :
Maître Sorcier Niveau 3 65 pts
Maître Sorcier Niveau 4 95 pts
Objets Démoniaques jusqu'à 100 pts
Un seul choix :
Aspect : Caresse Lacérante 15 pts
Aspect Suprême : Danse de la Mort 35 pts

PATRIARCHE DE LA PESTILENCE

Figurine **seule**



Coût min. : **475 pts**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Allégeance :
Pestilence.

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Maladie ou de la Mort.

Options

Magie (un seul choix) :
Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts
Maître Sorcier Niveau 3 90 pts
Maître Sorcier Niveau 4 120 pts
Objets Démoniaques jusqu'à 100 pts
Un seul choix :
Aspect : Contagion 20 pts
Aspect Suprême : Putréfaction Boursoufflée 45 pts
Fléau 20 pts

HÉROS ET LEURS MONTURES

HÉRAUT DU CHANGEMENT



Coût min. : **100 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Allégeance :
Changement.

Armes :
Éclairs de Feu.

Règles Spéciales des Démon :
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie ou du Changement.

Montures

Disque du Changement	20 pts
Char Flamboyant	100 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Objets Démoniaques	jusqu'à 50 pts
Un seul choix :	
Aspect : Vision Lointaine	15 pts
Aspect Suprême : Vortex de Puissance	45 pts

DISQUE DU CHANGEMENT



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 :
Changement.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démon :
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Vol (8).

CHAR FLAMBOYANT



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

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Allégeance :
Changement.

Armes :
Défuge de Feu Dévorant (Char uniquement) (voir l'Unité Rare Char Flamboyant).

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démon :
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Tir Rapide, Vol (8).

HÉRAUT DU COURROUX

Figurine **seule**



Coût min. : **95 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Allégeance :
Courroux.

Armes :
Épée de Sang.

Armure :
Armure Légère, Protection Innée (6+).

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :
Résistance à la Magie (1).

Montures

Broyeur 50 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière 25 pts

Objets Démoniaques jusqu'à 50 pts

Un seul choix :

Aspect : Assaut Inexorable 15 pts

Aspect Suprême : Fureur Éternelle 40 pts

Protection Innée (4+) 20 pts

BROYEUR



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 :
Courroux.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Peur.

HÉRAUT DE LA LUXURE

Figurine **seule**



Coût min. : **95 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Allégeance :
Luxure.

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Règles Spéciales :
Distayant.

Magie :
Génère ses sorts dans la Discipline de la Luxure ou des Ombres.

Montures

Coursier de la Luxure	25 pts
Char des Sirènes	70 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Magie (un seul choix) :	
Sorcier Apprenti Niveau 1	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	65 pts
Objets Démoniaques	jusqu'à 50 pts
Un seul choix :	
Aspect : Caresse Lacérante	15 pts
Aspect Suprême : Danse de la Mort	40 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Pinces Barbelées	5 pts

COURSIER DE LA LUXURE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
10	3	-	3	3	1	5	1	7

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Allégeance :
Luxure.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Cavalerie Légère, Insaisissable.

CHAR DES SIRÈNES



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Sirène Montée (1)	-	5	4	3	-	-	5	2	7
Coursier (2)	10	3	-	3	-	-	5	1	7

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Allégeance :
Luxure.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées (Coursier uniquement), Touches d'Impact (+1).

HÉRAUT DE LA PESTILENCE



Coût min. : **95 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Allégeance :
Pestilence.

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque.

Magie :
Génère ses sorts dans la Discipline de la Maladie ou de la Mort.

Montures

Mouche Infectieuse	40 pts
Palanquin Pestilentiel	40 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Magie (un seul choix) :	
Sorcier Apprenti Niveau 1	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	65 pts
Objets Démoniaques	jusqu'à 50 pts
Un seul choix :	
Aspect : Contagion	40 pts
Aspect Suprême : Putréfaction Boursoufflée	40 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Fléau	10 pts
Hallebarde	15 pts

MOUCHE INFECTIEUSE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
1	4	3	5	5	3	2	2	7

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x75 mm

Allégeance :
Pestilence.

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Peur, Vol (6).

PALANQUIN PESTILENTIEL



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 :
Pestilence.

Règles Spéciales des Démons :
D'Outre-Monde.

Armure :
Protection de Monture (6+).

UNITÉS DE BASE

UNITÉS SPÉCIALES

UNITÉS RARES

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 Tisseur du Changement	8	6	6	6	6	6	6	5	9
S Fléau du Courroux	8	10	10	6	6	6	9	7	9
S Courtisane de la Luxure	10	9	6	6	6	6	10	6	9
S Patriarche de la Pest.	6	6	3	6	7	7	4	5	9
H Héraut du Changement	4	3	4	3	3	2	3	2	8
H Héraut du Courroux	5	7	2	5	4	2	6	3	8
H Héraut de la Luxure	6	7	5	4	3	2	7	4	8
H Héraut de la Pestilence	4	5	5	5	5	2	4	3	8

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

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Disque du Changement	1	3	-	4	4	1	4	3	7
M Coursier de la Luxure	10	3	-	3	3	1	5	1	7

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Broyeur	7	5	-	5	4	3	2	3	7
M Mouche Infectieuse	1	4	3	5	5	3	2	2	7

Armes de Tir des Démons