

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Marée de Vermine

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 23 mai 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 SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Masse Vermineuse

Les unités non en fuite composées uniquement de figurines avec cette règle ajoutent +1 à leur Commandement pour chacun de leurs Rangs Complets après le premier, jusqu'à un maximum de +3. Cette règle ne peut pas être utilisée pour modifier le Commandement distribué par la règle Présence Charismatique, mais le Commandement reçu par cette règle peut être modifié grâce à la règle Masse Vermineuse de l'unité. De plus, si toutes les figurines d'une unité disposent de cette règle, elles ajoutent +1 à leur distance de fuite.

On Tire Dans l'Tas !

La figurine peut utiliser des Armes de Tir n'utilisant pas de gabarit contre une unité ennemie engagée au corps à corps avec des unités alliées, si ces dernières sont de type Infanterie ou Nuée. Ignore les unités impliquées dans le combat pour les Couverts. Effectuez les jets pour toucher normalement, puis pour chaque touche, lancez un dé. Sur un résultat de 4+, la cible est touchée. Dans le cas contraire, la touche est attribuée au hasard à une des unités alliées engagée.

Sans Honneur

Le Personnage ne peut pas être choisi par l'adversaire comme étant la figurine refusant un Défi.

État de Transe (X)

La Plateforme de Guerre ainsi que l'unité qu'elle a rejointe gagnent la règle Immunisé à la Psychologie. La Plateforme de Guerre ne peut rejoindre que des unités du type X précisé entres parenthèses. Elle doit être déployée dans une de ces unités et ne doit jamais la quitter.

Déjà Pourri

Les Attaques Toxiques subissent un malus de -2 pour blesser la figurine.

Ils Sont Encore Là ?! (X)

L'unité peut utiliser les Rangs Complets d'une unité de type X précisé entres parenthèses à moins de 6'' comme s'il s'agissait des siens lors du calcul du bonus en Commandement de la règle Masse Vermineuse.

Munitions Instables

Quand la figurine subit un Incident de Tir, utilisez la table suivante plutôt que la table usuelle des Incidents de Tir.

1 ou moins Explosion !

Aucun tir n'est effectué. Déplacez la figurine de 1D6" dans une direction aléatoire. Si elle touche une unité lors de ce déplacement, cette dernière subit 1D6 touches de Force 5. Retirez ensuite la figurine comme perte.

2 à 3 Défaillance

Aucun tir n'est effectué. La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte.

4 à 5 Surcharge

Pivotez la figurine dans une direction aléatoire, puis tirez une demi-droite depuis le centre de la figurine dans cette direction. Si l'arme de tir est :

- une Équipe d'Armes, le tir est résolu contre la première unité rencontrée sur la ligne, si elle est effectivement à portée et dans le champ de vision de la Équipe d'Armes. Faites les jets pour toucher et résolvez l'attaque normalement.
- un Canon Foudroyant ou une Roue Broyeuse, le tir est remplacé par un gabarit de ligne de 6D6" le long de la demi-droite. Chaque figurine touchée par le gabarit, hormis la figurine à l'origine de l'incident, subit une touche de Force 10 avec les règles Attaques Foudroyantes et Attaques Magiques.

6 À plat

Le tir est effectué normalement. Une Roue Broyeuse tire à Force 10, et un Canon Foudroyant compte comme ayant obtenu un 'Touché'. L'arme est ensuite considérée comme détruite et ne peut plus être utilisée de la partie. Si la figurine est une Équipe d'Armes, retirez-la comme perte.

ARMURERIE

Armes de Tir

Fronde

Portée 18'', Force 3, Tir Rapide.

Grenades-Moutarde

Portée 12'', Attaques Magiques, Perforant (6), Tir de Volée, Tir Rapide.

Les touches faites avec cette arme blessent toujours sur 4+. Si un '1' naturel est obtenu sur le jet pour toucher, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Pistolet Rat

Portée 12'', Force 5, Attaques Magiques, Perforant (1), Tir Rapide.

Compte comme une Paire d'Armes au corps à corps.

Jezail

Portée 36'', Force 6, Attaques Magiques, Encombrant, Perforant (1).

Ne subit jamais de pénalité pour toucher de Longue Portée. Si un '1' naturel est obtenu sur le jet pour toucher, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Gatling

Portée 24'', Force 4, Attaques Magiques, Munitions Instables, Rechargez !, Tirs Multiples (2D6x2) ou Tirs Multiples (3D6x2) au choix du joueur.

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples ou à son mouvement. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Mortier Toxique

Portée 18'', Attaques Magiques, Attaques Toxiques, Munitions Instables, Rechargez !, Tir de Volée, Tirs Multiples (2D6x2).

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples ou à son mouvement. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Lance-Napalm

Portée 12'', Force 5, Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Blessures Multiples (1D3), Munitions Instables, Rechargez !, Tirs Multiples (2D6).

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples, à son mouvement, à un Couvert ou encore à un tir sur des Tirailleurs. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Armes de Corps à Corps

Fléau de la Peste

Type : Fléau. La figurine doit faire une Attaque Spéciale supplémentaire contre une figurine ennemie en contact socle à socle. Elle se fait à Initiative 10, touche automatiquement et dispose de la règle Attaques Toxiques.

Déchiqueteur de Corps

Type : Arme de Base. La figurine gagne les règles Attaques de Broyage (2D6) et Touches d'Impact (2D6). Les touches qui en résultent sont résolues avec Force 4 et la règle Perforant (1).

Autres Équipements

Arme Caudale

Lorsqu'il utilise des armes standard, le porteur gagne +1 Attaque.

Éclat Noir

Une seule utilisation. Lorsqu'il lance un sort non lié à un Objet de Sort, le porteur peut utiliser un seul Éclat Noir, avant de lancer les Dés de Pouvoir. Toute tentative de Dissipation de ce sort subira un malus de -1D3 sur son jet. Sur un '1' naturel est obtenu sur ce dé, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Breuvage d'Éclat Noir

Avant la bataille et après le déploiement, avant de savoir qui joue en premier, lancez 1D6 pour chaque unité de Rats-Vageurs et de Garde-Vermines abritant au moins un Personnage avec cette amélioration. Le porteur et les figurines de Rats-Vageurs et de Garde-Vermines de l'unité gagnent les règles ci-dessous correspondant au résultat du jet pour la durée de la partie. Le porteur ne peut jamais quitter son unité.

- 1-2 : Attaques Empoisonnées et Stupidité.
- 3-4 : Charge Tonitruante.
- 5-6 : Réflexes Foudroyants. L'unité subit immédiatement 1D6 touches de Force 4 avec la règle Perforant (6).

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame d'Anéantissement 100 pts
Infanterie uniquement.

Type : Arme de Base. Les attaques faites avec cette arme sont résolues avec une Force de 10 et les règles Attaques Divines et Blessures Multiples (1D6). À la fin de chacun de vos Tours de Jeu, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques qui compte comme une Attaque de Corps à Corps. Le porteur n'est pas forcé d'être le Général, même s'il est le Personnage possédant le plus haut Commandement.

Lame du Grouillement 30/25 pts
Type : Arme de Base. Si l'unité du porteur a plus de Rangs Complètes que chaque unité ennemie engagée contre elle, alors le porteur gagne +3 Attaques. Lorsque le porteur attaque une figurine du livre d'armée des Forteresses Naines, le porteur peut relancer ses jets pour blesser des attaques portées avec cette arme.

Œil de la Tempête 20 pts
Type : Hallebarde. Lorsque le porteur lance le sort Éclair Irradiant (Discipline de la Ruine), ajoutez +2 au nombre de touches.

Armures magiques

Armure Putride 25 pts
Type : Armure de Plates. À chaque fois que le porteur réussit une Sauvegarde d'Armure contre des Attaques de Corps à Corps pendant la Phase de Corps à Corps, l'unité qui a infligé cette blessure subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Bouclier de Fourberie 25 pts
Type : Bouclier. Lorsque le porteur utilise cet objet, il gagne la règle Distrayant. De plus, au début de chaque Manche de Corps à Corps, vous pouvez désigner un élément d'une figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur. Pour la durée de cette manche, cet élément de la figurine subit un malus de -1 Attaque, jusqu'à un minimum de 1.

Talismans

Bracelet de Pouvoir 25 pts
Le porteur gagne un Objet de Sort, Puissance 3.
Type : Lanceur. Durée : Dure un Tour.
La cible double sa Force. Les montures ne sont pas affectées.

Objets enchantés

Sceptre de Couardise 35 pts
Infanterie uniquement.

Le Personnage perd la règle Au Premier Rang et peut donc être placé dans n'importe quel rang.

Cataplasme 20/10 pts
Ne peut être pris par une Grande Cible.
Une seule utilisation. Peut être activé au début de n'importe laquelle de vos phases. Le porteur récupère 1D3 Points de Vie.

Bannières magiques

Paratonnerre 50 pts
Une seule utilisation. Vous pouvez l'activer au début d'un Tour de Joueur adverse. Pendant ce Tour de Joueur, toutes les unités alliées gagnent la règle Camouflé. Les attaques de tir qui n'ont pas besoin de jet pour toucher basé sur la CT doivent lancer 1D6, et ne peuvent pas tirer sur un 4+. Aucun mouvement de Vol ne peut être effectué.

Icône de la Ruine 25 pts
Lorsqu'un adversaire tente de dissiper un sort de type Amélioration ou Universel de la Discipline de la Ruine ou de la Maladie (sans considérer l'attribut) ciblant l'unité du porteur, il subit un malus de -2 sur son jet.

SEIGNEURS

RAT-DÉMON (Unique)



Coût min. : **400 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
75x50 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles spéciales :

D'Outre-Monde, Instabilité Démoniaque, Perforant (6), Rapide.

Options

Pas un Meneur gratuit
Magie (un seul choix) :
Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts
Maître Sorcier Niveau 3 90 pts
Maître Sorcier Niveau 4 120 pts

Doit devenir au choix :

	Bonus	Discipline de Magie
Tisseur du Destin	Maître de la Discipline, 3 Éclats Noirs, +1 en Commandement	Discipline de la Ruine
Porteur de Peste	Infestés de Cloques (voir l'unité de base Moines Lépreux), +1 en Endurance	Discipline de la Maladie
Marcheur de l'Ombre	Réflexes Foudroyants, +1 Attaque	Discipline des Ombres
Chef de Guerre	Armure Lourde, +1 en Force	Discipline de la Ruine
Trompe-la-Mort	Régénération (4+), +1 en Mouvement	Discipline de la Maladie

DICTATEUR



Coût min. : **80 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Vermineux :

Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !, Sans Honneur.

Montures

Trône-Vermine 40 pts
Garde du Corps Mutant 55 pts
Rat Bubonique Géant 100 pts

Options

Breuvage d'Éclat Noir 30 pts
Objets Magiques jusqu'à 100 pts
Bouclier 5 pts
Armure Lourde 8 pts
Arme (un seul choix) :
Arme Lourde 10 pts
Hallebarde 10 pts
Paire d'Armes et Arme Caudale 10 pts
Pistolet Rat 10 pts

VISIONNAIRE

Figurine **seule**



Coût min. : **170 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Vermineux :

Masse Vermineuse, Sans Honneur.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de la Ruine ou des Ombres.

Options

Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
2 Éclats Noirs	20 pts
Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Patriarche de la Peste*	20 pts

* Ne peut pas être pris avec une Cloche d'Apocalypse

Montures

Cloche d'Apocalypse 200 pts

Règles spéciales

Patriarche de la Peste : Le Visionnaire gagne +1 en Endurance et les règles Frénésie, Haine et Déjà Pourri. Il doit générer ses sorts dans la Discipline de la Maladie.

HÉROS

CHEF

Figurine **seule**



Coût min. : **40 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Légère.

Règles spéciales des Vermineux :

Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !, Sans Honneur.

Montures

Garde du Corps Mutant 60 pts
Rat Bubonique Géant 135 pts

Options

Un seul choix :

Porteur de la Grande Bannière 25 pts
Brevage d'Éclat Noir 25 pts
Maître des Mutations 5 pts
Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Bouclier 2 pts
Armure Lourde 5 pts
Arme (un seul choix) :
Arme Lourde 4 pts
Hallebarde 4 pts
Paire d'Armes et Arme Caudale 4 pts
Pistolet Rat 6 pts

Règles spéciales

Maître des Mutations : La figurine gagne +1 en Mouvement et la règle Rapide.

ASSASSIN SICARRA

Figurine **seule**



Coût min. : **100 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Armes de Jet, Paire d'Armes.

Règles spéciales des Vermineux :

Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !, Sans Honneur.

Règles spéciales :

Attaques Empoisonnées, Caché, Courtoisie Professionnelle, Maître Assassin, Pas un Meneur, Réflexes Foudroyants, Sauvegarde Invulnérable (4+).

Règles spéciales

Courtoisie Professionnelle : Un Assassin ne peut pas rejoindre ou être déployé dans une unité qui contient déjà un Assassin, même Caché.

Maître Assassin : Seules les unités de Coureur des Villes et Coureur du Crépuscule peuvent utiliser le Commandement de l'Assassin pour leurs tests.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Échanger ses Armes de Jet contre une Fronde gratuit
Arme Caudale 10 pts
Coup Fatal 10 pts
Éclaireur et Embuscade 15 pts
Blessures Multiples (1D3)* 25 pts
* N'affecte que les Armes de Corps à Corps et de Tir standard.

APPRENTI VISIONNAIRE



Coût min. : **65 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse, Sans Honneur.

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Ruine ou des Ombres.

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
2 Éclats Noirs	20 pts

BRICOLO RAKACHIT



Coût min. : **65 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !, Sans Honneur.

Règles spéciales :
Attaques Magiques, Canalisation, Turbine d'Éther.

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Armure Lourde	5 pts
Arme (un seul choix) :	
Hallebarde	4 pts
Grenades-Moutarde	5 pts
Pistolet Rat	6 pts
Jezail	20 pts

Règles spéciales

Turbine d'Éther : Le porteur dispose de trois sorts :

- Objet de Sort, Puissance 4 : Éclair Irradiant (Discipline de la Ruine).
- Objet de Sort, Puissance 4 : Glaives d'Argent (Discipline de l'Alchimie). Ce sort ne peut viser que l'unité du lanceur.
- Objet de Sort, Puissance 4 : Bûcher Carmin (Discipline du Changement).

PRÊTRE BUBONIQUE



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Vermineux :
Déjà Pourri, Masse Vermineuse, Sans Honneur.

Règles spéciales :
Frénésie, Haine.

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

Options

Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Magie (un seul choix) :	
Sorcier Apprenti Niveau 1	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	65 pts
Si Sorcier, 2 Éclats Noirs	20 pts
Arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes	3 pts
Fléau	4 pts
Hallebarde	4 pts
Fléau de la Peste	10 pts

Montures

Propagateur de Gale 150 pts

MONTURES DE PERSONNAGES

TRÔNE-VERMINE



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

Type de troupe
Infanterie

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

Règles spéciales :
Élevage de Masse.

Règles spéciales

Élevage de Masse : La portée de la règle Présence Charismatique du Personnage est augmentée de 6".

RAT BUBONIQUE GÉANT



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Règles spéciales des Vermine :
On Tire Dans l'Tas !.

Règles spéciales :
Attaque de Souffle (Attaques Toxiques), Grande Cible, Immunisé à la Psychologie, Peur, Régénération (4+).

GARDE DU CORPS MUTANT



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

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Augmentations.

Règles spéciales

Augmentations : Vous devez choisir deux améliorations pour la figurine, qui doivent être inscrites sur la liste d'armée, parmi : Charge Tonitruante, Frénésie et Haine, Piétinement (2) ou Rapide.

PROPAGATEUR DE GALE (Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	5	-	-	6	5	5	3	-	-
Cholé-Rat (4)	-	3	3	3	-	-	3	1	5

Type de troupe
Char

Socle
60x100 mm

Armes :
Paire d'Armes (Cholé-Rat uniquement).

Règles spéciales des Vermes :
Déjà Pourri, État de Transe (Moines Lépreux).

Armure :
Protection Innée (5+).

Options
Chaudron Infectieux 35 pts

Règles spéciales :
Attaques de Broyage (1D6+2), Frénésie (Cholé-Rat uniquement), Grande Cible, Haine, Peur, Plateforme de Guerre, Sauvegarde Invulnérable (4+), Tenace, Touches d'Impact (+2).

Règles spéciales

Chaudron Infectieux : Le Sorcier ne génère pas ses sorts aléatoirement mais connaît toujours les trois sorts suivants : Bénédiction Infecte (Discipline de la Maladie), Excroissance Adipeuse (Discipline de la Maladie) et Faim Destructrice (Discipline de la Ruine). Ces sorts ne peuvent pas être dupliqués dans l'armée.

CLOCHE D'APOCALYPSE (Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	5	-	-	5	5	5	-	-	-
Rat-Mutant (1)	-	4	1	5	-	-	4	4	6

Type de troupe
Char

Socle
60x100 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles spéciales des Vermes :
État de Transe (Rats-Vageurs, Garde-Vermine).

Règles spéciales :
Au Dessus de la Foule, Grande Cible, Plateforme de Guerre, Résistance à la Magie (2), Sauvegarde Invulnérable (4+), Sonner la Cloche, Tenace, Terreur.

Règles spéciales

Au Dessus de la Foule : Lorsque le Visionnaire monté sur la Cloche d'Apocalypse choisit ses cibles pour les sorts de type Direct, il ignore la restriction qui l'oblige à désigner des cibles dans son arc frontal. Lorsqu'il choisit ses cibles pour les sorts de type Projectile, il peut tracer des lignes de vue à 360 degrés et à partir de n'importe quel point du socle de la Cloche d'Apocalypse. Il peut lancer ces sorts même s'il est engagé au corps à corps.

Sonner la Cloche : Au début de chaque Tour de Joueur allié, vous pouvez choisir de lancer 1D6 ou 2D6. Appliquez l'effet du résultat décrit dans le tableau suivant. Toutes les unités à portée au moment de lancer les dés gagnent ces bonus jusqu'à la fin du Tour de Joueur suivant. Si un double est obtenu, toutes les unités en contact socle à socle avec la Cloche d'Apocalypse subissent 1D6 touches Force 4 avec la règle Perforant (6).

- | | |
|-------|---|
| 1 | Aucun effet. |
| 2-4 | Toutes les unités alliées à moins de 12" de la Cloche d'Apocalypse gagnent la règle Réflexes Foudroyants. Les figurines disposant déjà de cette règle gagnent +1 Attaque à la place. |
| 5-6 | Toutes les unités alliées à moins de 12" de la Cloche d'Apocalypse peuvent relancer leurs jets de distance de charge, de Poursuite, de Charge Irrésistible et de Mouvement Aléatoire. |
| 7-8 | Toutes les unités alliées à moins de 12" de la Cloche d'Apocalypse gagnent la règle Frénésie. Les figurines disposant déjà de cette règle peuvent relancer leur jet pour toucher au corps à corps à la place. |
| 9-10 | Toutes les unités alliées à moins de 12" de la Cloche d'Apocalypse gagnent les règles Distrayant et Camouflé. |
| 11-12 | Lorsque vous lancez les dés pour déterminer les Flux de Magie lors de votre prochaine Phase de Magie, lancez un dé supplémentaire et ignorez le dé ayant donné le plus petit résultat. |

UNITÉS DE BASE

RATS-VAGEURS



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
5	3	3	3	3	1	4	1	5

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

Options

Lance.....0,5 pt/fig.

État-Major

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

GARDE-VERMINE



Coût min. : **85 pts**

Coût min. pour **15** figurines. Taille max. : **50** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **8 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Hallebarde.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

État-Major

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

Le Porte-étendard Vétéran d'une unité de Garde-Vermine peut disposer d'une Bannière Magique d'une valeur maximale de 50 pts.

MOINS-QUE-RIEN



Coût min. : **50 pts**

Coût min. pour **25** figurines. Taille max. : **60** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **2 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

Règles spéciales :
Chair à Canon, Insignifiant.

État-Major

Musicien.....10 pts

Règles spéciales

Chair à Canon : Quand une unité avec cette règle doit fuir suite à l'échec d'un test de moral, elle est immédiatement détruite à la place.

COUREUR DES VILLES



Coût min. : **60 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent 6 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Fronde.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !.

Options

Tirailleur et Avant-Garde (15 figurines ou moins)* 20 pts
Paire d'Armes 1 pt/fig.

État-Major

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

* Une unité de Coureur des Villes avec la règle Tirailleur ne peut pas prendre de Musicien ni de Porte-Étendard.

MOINES LÉPREUX



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour 15 figurines. Taille max. : 50 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 6 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Paire d'Armes.

Règles spéciales des Vermineux :
Déjà Pourri, Masse Vermineuse.

Règles spéciales :
Frénésie, Haine.

Options

Infestés de Cloques 1 pt/fig.

État-Major

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

Règles spéciales

Infestés de Cloques : Les unités ennemie en contact avec au moins une unité qui dispose de cette règle subissent un malus de -1 en Capacité de Combat, jusqu'à un minimum de 1.

RONGEURS GÉANTS



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 60 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 3 pts/fig.

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

Règles spéciales :
Combat avec un Rang Supplémentaire, Dressés, Rapide.

Règles spéciales

Dressés : L'unité peut toujours faire une Reformation Rapide comme si elle avait un Musicien et passait automatiquement le test de Commandement.

UNITÉS SPÉCIALES

NUÉES DE RONGEURS



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 10 figurines.

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

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	2	2	5	4	5	10

Type de troupe
Nuée

Socle
40x40 mm

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

Règles spéciales :
Insignifiant, Minuscules, Rapide.

Règles spéciales

Minuscules : Les figurines avec cette règle peuvent ignorer les unités alliées quand elles se déplacent pendant la Phase de Mouvement, mais doivent respecter la Règle du Pouce d'Écart (à moins de charger, la règle étant modifiée comme d'habitude en ce cas).

ÉQUIPE D'ARMES



Coût min. : **65 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x50 mm

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !.

Options

Doit prendre une et une seule arme :

Gatling.....	gratuit
Lance-Napalm	gratuit
Mortier Toxique	gratuit
Déchiqueteur de Corps*	gratuit

Règles spéciales :
Ils Sont Encore Là ?! (Rats-Vageurs, Garde-Vermine), Insignifiant, Solitaire.

Règles spéciales

Solitaire : Si la figurine est située à moins de 3" d'une unité de Rats-Vageurs ou de Garde-Vermine qui n'est pas en fuite, elle gagne la règle Sauvegarde Invulnérable (4+) contre les Attaques à Distance.

* Une Équipe d'Armes équipé d'un Déchiqueteur de Corps gagne les règles Protection Innée (4+), Plateforme de Guerre et sa taille de socle passe à 40x40 mm. Elle ne peut rejoindre que les unités de Rats-Vageurs, et perd la règle Insignifiant lorsqu'elle le fait.

ÉQUIPE DE JEZAÏLS (0-2 Choix)



Coût min. : **60 pts**

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

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x50 mm

Armes :
Jezail.

Armure :
Pavois.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !.

Équipement spécial

Pavois : La figurine gagne une Sauvegarde d'Armure de 4+ contre les Attaques à Distance.

GRENADIERS



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 8 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **9 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Grenades-Moutarde.

Armure :
Armure Lourde.

Règles spéciales des Vermineux :
Déjà Pourri, Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !.

Règles spéciales :
Calcul de Trajectoire, Tirailleur.

Règles spéciales

Calcul de Trajectoire : Les Grenadiers peuvent relancer les jets liés à la règle On Tire Dans l'Tas ! pour déterminer quelles unités d'un combat ont été touchées quand le résultat du jet désigne une unité alliée.

COUREUR DU CRÉPUSCULE



Coût min. : **55 pts**

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

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

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Armes de Jet, Paire d'Armes.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !.

Règles spéciales :
Avant-Garde, Tirailleur.

Options

Éclairer et Embuscader 2 pts/fig.
Attaques Empoisonnées 4 pts/fig.
Échanger ses Armes de Jet contre une Fronde gratuit
Arme Caudale 1 pt/fig.

État-Major

Champion.....10 pts

DISCIPLES CLOQUETUEUX



Coût min. : **65 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
5	3	3	3	4	1	4	1	5

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :
Fléau de la Peste.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

Règles spéciales :
Déjà Pourri, Frénésie, Haine, Ils Sont Encore Là ?! (Moines Lépreux), Soutien Monstrueux, Tirailleur.

État-Major

Champion.....10 pts

RATS-MUTANTS



Coût min. : **100 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 12 figurines.

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

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

Type de troupe

Infanterie Monstrueuse

Socle

40x40 mm

Règles spéciales des Vermées :

Masse Vermineuse.

Règles spéciales :

Augmentations, Immunisé à la Psychologie.

État-Major

Champion.....10 pts

Règles spéciales

Augmentations : Vous devez choisir deux améliorations pour l'unité, qui doivent être inscrites sur la liste d'armée, parmi : Charge Tonitruante, Frénésie et Haine, Piétinement (2), Protection Innée (5+) ou Rapide.

UNITÉS RARES

RAT-MUTANT SUR-ÉQUIPÉ



Coût min. : **150 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 4 figurines.

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

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

Type de troupe	Socle
Infanterie Monstrueuse	50x50 mm

Armes :
Déchiqueteur de Corps, Gatling, Lance-Napalm, Mortier Toxique.

Règles spéciales des Vermes :
Masse Vermineuse, On Tire Dans l'Tas !.

Armure :
Armure de Plates.

Règles spéciales :
Bête Sur-Équipée, Immunisé à la Psychologie.

Règles spéciales

Bête Sur-Équipée : À chaque Tour de Joueur, une figurine de l'unité peut utiliser l'une de ses armes. Les autres figurines doivent utiliser leurs Armes de Base. Si un Incident de Tir survient, au lieu d'utiliser la règle Munitions Instables, aucun tir n'est effectué et l'unité perd 1D3 PVs sans sauvegarde d'aucune sorte.

ROUE BROYEUSE



Coût min. : **140 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	6	6	5	4	-	-
Technicien Rakachit (1)	-	3	3	3	-	-	4	1	7
Bête de trait	*	3	-	3	-	-	4	*	-

Type de troupe	Socle
Char	50x100 mm

Armes :
Décharge Électrique.

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles spéciales des Vermes :
Masse Vermineuse, Munitions Instables.

Règles spéciales :
Attaques Aléatoires (2D6) (Bête de trait uniquement), Attaques de Broyage (1D3), Grande Cible, Immunisé à la Psychologie, Mouvement Aléatoire (3D6), Touches d'Impact (+1).

Équipement spécial

Décharge Électrique : Arme de Tir. Portée 18'', Force 1D6*2, Attaques Foudroyantes, Attaques Magiques, Blessures Multiples (1D3), Rechargez !, Tirs Multiples (3).
À chaque Phase de Tir alliée, la Roue Broyeuse doit tirer sa Décharge Électrique. Le Technicien Rakachit peut essayer d'éviter le tir en passant un test de Commandement. La Roue Broyeuse peut tirer même si elle est engagée au corps à corps, en fuite ou si elle s'est ralliée durant ce Tour de Joueur. Elle doit toujours choisir pour cible l'unité la plus proche d'elle, alliée ou ennemie. Si plusieurs unités sont à égale distance, vous choisissez laquelle est touchée. L'unité ciblée peut se situer en dehors de l'arc frontal et de la ligne de vue de la Roue Broyeuse, et même être engagée au corps à corps. Les trois tirs sont réalisés l'un après l'autre. Déterminer quelle unité est ciblée avant chaque tir.
Les tirs de Décharge Électrique touchent automatiquement. Un seul dé doit être lancé pour déterminer la Force des trois tirs. Si un '6' naturel est obtenu sur ce dé, la Roue Broyeuse subit un Incident de Tir, sur la table de la règle Munitions Instables. Toutefois, si l'incident survient alors que la Roue Broyeuse est engagée au corps à corps, appliquez le résultat **Défaillance** au lieu de tirer au hasard.

AMALGAME DE VERMINE



Coût min. : **210 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

Règles spéciales :
Attaques Aléatoires (3D6), Immunisé à la Psychologie, Mouvement Aléatoire (3D6), Régénération (4+), Tenace.

Options

Sang Toxique 25 pts

Règles spéciales

Sang Toxique : À chaque fois que des blessures non sauvegardées sont infligées à l'Amalgame de Vermine au Corps à Corps lors de la Phase de Corps à Corps, l'unité ayant causé les blessures subit 1D3 touches avec la règle Attaques Toxiques pour chaque blessure infligée.

ARTILLERIE VERMINEUSE



Coût min. : **85 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
[Servant (Catapulte) (3)]	5	3	3	3	4	-	3	1	5
[Servant (Canon) (3)]	5	3	3	3	3	-	4	1	5

Type de troupe
Machine de Guerre

Socle
75 mm rond

Doit choisir une Arme d'Artillerie :

Catapulte de la Peste

Armes :
Catapulte de la Peste.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse.

Règles spéciales :
Déjà Pourri, Frénésie, Haine (Servant uniquement).

Équipement spécial

Catapulte de la Peste : Arme d'Artillerie de type **Catapulte (3")**.
Portée 12 – 48", Attaques Magiques, Attaques Toxiques.

Options

Peste Noire 20 pts

Règles spéciales

Peste Noire : La Catapulte gagne
[Blessures Multiples (Artillerie)] et [+1 pour blesser].

Canon Foudroyant

Armes :
Canon Foudroyant.

Règles spéciales des Vermineux :
Masse Vermineuse, Munitions Instables.

Équipement spécial

Canon Foudroyant : Arme d'Artillerie de type **Canon (1D6")**.
Portée 60", Force 1D6+4, Attaques Foudroyantes, Attaques Magiques, Blessures Multiples (Artillerie), Perforant (6). La force de l'éclair correspondant au boulet de canon n'est pas divisée par deux après l'impact initial.

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 Rat-Démon	8	8	4	6	5	6	9	5	8
S Dictateur	5	6	4	4	4	3	7	4	7
S Visionnaire	5	3	3	3	4	3	5	1	6
H Chef	5	5	4	4	4	2	6	3	6
H Assassin Sicarra	6	6	5	4	4	2	8	3	7
H Apprenti Visionnaire	5	3	3	3	3	2	4	1	5
H Bricolo Rakachit	5	4	4	4	4	2	5	3	6
H Prêtre Bubonique	5	5	4	4	5	2	5	3	6

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Trône-Vermine	5	4	-	4	4	2	5	4	5
B Rats-Vageurs	5	3	3	3	3	1	4	1	5
B Garde-Vermine	5	4	3	3	3	1	5	1	5
B Moins-Que-Rien	5	2	2	3	3	1	4	1	2
B Coureur des Villes	6	3	4	3	3	1	4	1	6
B Moines Lépreux	5	3	3	3	4	1	3	1	5
B Rongeurs Géants	6	3	-	3	3	1	4	1	5
S Équipe d'Armes	5	3	3	3	3	2	4	2	5
S Équipe de Jezzaïls	5	3	3	3	3	2	4	2	5
S Grenadiers	5	3	4	3	3	1	4	1	5
S Coureur du Crépuscule	6	4	4	3	3	1	5	1	7
S Disciples Cloqueteux	5	3	3	3	4	1	4	1	5

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Garde du Corps Mutant	6	4	3	5	4	4	4	4	6
S Rats-Mutants	6	3	1	5	4	3	4	3	6
R Rat-Mutant Sur-Équipé	6	3	3	5	4	4	4	3	6

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Rat Bubonique Géant	7	4	-	5	5	4	4	5	5

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Propagateur de Gale									
- Char	5	-	-	6	5	5	3	-	-
- Cholé-Rat (4)	-	3	3	3	-	-	3	1	5
M Cloche d'Apocalypse									
- Char	5	-	-	5	5	5	-	-	-
- Rat-Mutant (1)	-	4	1	5	-	-	4	4	6
R Roue Broyeuse									
- Char	-	-	-	6	6	5	4	-	-
- Technicien Rakachit (1)	-	3	3	3	-	-	4	1	7
- Bête de trait	★	3	-	3	-	-	4	★	-

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Artillerie Vermineuse									
- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- [Servant (Catapulte) (3)]	5	3	3	3	4	-	3	1	5
- [Servant (Canon) (3)]	5	3	3	3	3	-	4	1	5

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Amalgame de Vermine	★	3	1	6	5	6	4	★	8

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Nuées de Rongeurs	6	3	-	2	2	5	4	5	10

Armes de Tir des Vermines

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Gatling	-	24"	4	2D6*2 ou 3D6*2	-	-
Mortier Toxique	-	18"	Toxique	2D6*2	-	-
Lance-Napalm	-	12"	5	2D6	1D3	-
Fronde	-	18"	3	-	-	-
Pistolet Rat	-	12"	5	-	-	1
Jezzaïl	-	36"	6	-	-	1
Grenades-Moutarde	-	12"	-	-	-	6
Décharge Électrique (Roue Broyeuse)	-	18"	1D6*2	3	1D3	-
Canon Foudroyant	Canon (1D6")	60"	1D6+4	-	Artillerie	6
Catapulte de la Peste	Catapulte (3")	12 — 48"	Toxique	-	-	-